

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **1.1 Kerangka Teoritis**

##### **1.1.1 Kreativitas**

###### **1.1.1.1 Pengertian Kreativitas**

Kreativitas merupakan aktivitas berpikir diluar kebiasaan cara berpikir orang biasa pada umumnya. Termasuk dalam hal ini adalah berpikir meluas (*devergent*) untuk mencari solusi alternatif atas persoalan yang muncul tanpa dipikirkan sebelumnya. Walaupun kreativitas banyak dipersepsikan sebagai bakat alamiah sejak lahir, tetapi fakta yang berkembang menunjukkan bahwa kreativitas banyak dipelajari dan diajarkan. Kreativitas menurut Supriadi (2000) dalam Kamtini (2005) menyimpulkan bahwa pada intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Menurut Damaiwaty kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif dan ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan dan karena itu perlu dipupuk sejak dini. Bila bakat kreatif anak tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan.

Sementara itu, dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau daya cipta.

Artinya kreativitas dimaknai sebagai kemampuan seseorang atau individu dalam menciptakan atau menghasilkan kreasi baru, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien, dan efektif.

Perhatian para psikolog dan kalangan dunia pendidikan terhadap kreativitas sebagai salah satu aspek dari fungsi kognitif yang berperan dalam prestasi anak di sekolah bermula dari pidato J.P. Guilford tahun 1950. Guilford dalam pidatonya menegaskan bahwa kreativitas perlu dikembangkan melalui jalur pendidikan guna mengembangkan potensi anak secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan seni. Melalui konsepnya yang dikenal dengan “struktur intelektual”, Guilford menyebutkan adanya dua kemampuan berpikir, yaitu berpikir konvergen dan berpikir divergen. Kemampuan berpikir konvergen (*convergent thinking*) atau penalaran logis menunjuk kepada pemikiran yang menghasilkan satu jawaban dan mencirikan pemikiran berdasarkan tes inteligensi standar. Sedangkan berpikir divergent (*divergent thinking*) merujuk pada pemikiran yang menghasilkan banyak jawaban atas pertanyaan yang sama dan lebih merupakan indikator dari kreativitas. Berpikir divergen merupakan aktivitas mental yang asli, murni dan baru, yang berbeda dari pola pikir sehari-hari dan menghasilkan lebih dari satu pemecahan masalah.

Kreativitas merupakan aktivitas berpikir diluar kebiasaan cara berpikir orang biasa pada umumnya. Termasuk dalam hal ini adalah berpikir meluas (devergen) untuk mencari solusi alternatif atas persoalan yang muncul tanpa dipikirkan sebelumnya. Walaupun kreativitas banyak dipersepsikan sebagai bakat alamiah sejak lahir, tetapi fakta yang berkembang menunjukkan bahwa kreativitas banyak dipelajari dan diajarkan dalam Surya (2004)

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat penulis simpulkan bahwa kreativitas adalah aktivitas kognitif yang menghasilkan berupa gagasan, produk, yang belum pernah ada dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

### 1.1.1.2 Ciri-ciri Kreativitas

Kreativitas dapat terwujud oleh siapapun, dimanapun, kapanpun dan dalam bentuk apapun. Bakat kreativitas perlu dilatih, dan dipupuk serta dikembangkan sejak usia dini.

Beberapa ciri yang melekat pada makna kreativitas, yaitu kreativitas itu merupakan bentuk pemecahan masalah; kreativitas itu merupakan gagasan yang orisinal; kreativitas tidak terbatas pada satu bidang kajian saja; kreativitas harus didukung oleh suasana yang kondusif untuk munculnya kreativitas baru (Susanto:76).

Utami munandar melalui penelitiannya di Indonesia, menyebutkan ciri-ciri kepribadian kreatif yang diharapkan oleh bangsa Indonesia, yaitu :

- a. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
- b. Mempunyai inisiatif
- c. Mempunyai minat yang luas
- d. Mempunyai kebebasan dalam berpikir
- e. Bersifat ingin tahu
- f. Selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru
- g. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
- h. Penuh semangat
- i. Berani mengambil resiko
- j. Berani mengemukakan pendapat dan memiliki keyakinan.

Utami Munandar juga memperjelas ciri-ciri kreativitas dengan membagi kedalam dua kelompok, yaitu ciri-ciri aptitude (kemampuan berpikir kreatif) dan non aptitude (afektif). Ciri-ciri aptitude ialah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi, proses berpikir, sedangkan ciri-ciri non aptitude ialah ciri-ciri yang berkaitan dengan sikap atau perasaan.

Nurlaily dalam Susanto (2017:77), menyajikan ciri-ciri aptitude (kemampuan berpikir kreatif) dan non aptitude (afektif), sebagai berikut:

- a. Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif (*aptitude*)
  - 1) Ketrampilan berpikir kreatif, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan. Dengan memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. Ketrampilan berpikir lancar itu ditandai dengan hal-hal sebagai berikut:
    - a) Mengajukan dan menjawab berbagai macam pertanyaan
    - b) Mempunyai ide serta mengungkapkan gagasan-gagasannya
    - c) Melihat dengan cepat kesalahan atau kekurangan pada suatu objek atau situasi.
  - 2) Ketrampilan berpikir luwes (*fleksibel*), yaitu menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan sehingga dapat melihat suatu masalah yang berbeda-beda.
    - a) Mempunyai banyak cara untuk menyelesaikan suatu masalah
    - b) Mempunyai banyak penafsiran pada gambar cerita atau masalah

- c) Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda-beda.
- 3) Keterampilan berpikir orisinal, yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan sesuatu yang belum pernah dipikirkan orang lain kemampuan berpikir orisinal ditandai dengan sebagai berikut:
- a) Memikirkan hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.
  - b) Memilih asimetri dalam menggambar atau membuat desain.
  - c) Mencari pendekatan yang baru dari *stereotip*.
  - d) Lebih senang menyintesis daripada menganalisis situasi.
- 4) Keterampilan memerinci (*mengelaborasi*), yaitu menggambarkan suatu gagasan sehingga menjadi lebih menarik.
- a) Melakukan langkah-langkah yang terperinci sebelum melakukan pemecahan masalah.
  - b) Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.
  - c) Menambahkan garis-garis, warna-warna, dan detail-detail (bagian-bagian) terhadap gambarnya sendiri atau gambar orang lain.
- 5) Keterampilan menilai (*mengevaluasi*), yaitu menentukan ukuran penilaian sendiri dan menentukan sehingga mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka dan tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya.
- a) Memberikan sudut pandang dan menentukan pendapat terhadap satu hal.
  - b) Menjadi penilai yang kritis

- c) Teguh dalam pendirian
  - d) Mempunyai alasan (rasional) terhadap sebuah keputusan.
- b. Ciri afektif (*non aptitude*)

b. Ciri-ciri dari keterampilan menilai sebagai berikut:

1) Rasa ingin tahu, yaitu selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak sesuatu dengan berbagai cara. Perilaku anak yang muncul dari kreativitas pada aspek ini sebagai berikut.

- a) Mempertanyakan segala sesuatu.
- b) Menggunakan semua pancaindra untuk mengenal.
- c) Tidak takut menjajaki bidang-bidang baru.
- d) Ingin mengamati perubahan-perubahan dari hal-hal atau kejadian-kejadian.
- e) Ingin bereksperimen dengan benda-benda mekanik.

2) Bersifat imajinatif, yaitu mampu membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi. Perilaku anak yang muncul dari kreativitas pada aspek ini sebagai berikut:

- a) Memikirkan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi.
- b) Melihat hal-hal baru dalam suatu gambar yang tidak dilihat orang lain.

3) Merasa tertantang oleh kemajemukan, yaitu terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit,

dan lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit. Perilaku anak yang muncul dari kreativitas pada aspek ini sebagai berikut.

- a) Menggunakan gagasan atau masalah yang rumit.
- b) Mencari penyelesaian tanpa bantuan orang lain.
- c) Berusaha terus menerus agar berhasil.
- d) Mencari jawaban-jawaban yang lebih sulit atau rumit dari pada menerima yang mudah.

4) Sifat berani mengambil resiko, yaitu berani mengambil sebuah tindakan dan tidak takut gagal.

- a) Bersedia mengakui kesalahan-kesalahannya.
- b) Berani menerima tugas yang sulit meskipun ada kemungkinan gagal.
- c) Tidak mudah dipengaruhi orang lain.
- d) Melakukan hal-hal yang diyakini, meskipun tidak disetujui oleh sebagian orang.
- e) Berani mencoba hal-hal baru.
- f) Tidak pantang menyerah

5) Sifat menghargai, yaitu dapat menghargai bimbingan, pengarahan dalam hidup, dan menghargai kemampuan serta bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang. Perilaku anak yang muncul dari kreativitas pada aspek ini sebagai berikut.

- a) Menghargai hak-hak sendiri dan hak-hak orang lain
- b) Menghargai kebebasan tetapi tahu bahwa kebebasan menuntut tanggung jawab

- c) Tahu apa yang betul-betul penting dalam hidup
- d) Menghargai kesempatan-kesempatan yang diberikan

### 1.1.1.3 Tahap-Tahap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Perkembangan kreativitas merupakan salah satu bagian dari aspek perkembangan kognitif. Oleh sebab itu, tahap-tahap perkembangan kreativitas anak usia dini dapat ditinjau melalui tahap-tahap perkembangan kognitif berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Jean Peaget.

Jean Peaget dalam Sujiono menjelaskan perkembangan kognitif secara khusus pada dua tahap perkembangan sesuai dengan cakupan anak usia dini yaitu sebagai berikut:

- 1) Tahap Sensorimotor (usia 0-2 tahun) Pada tahap ini anak belajar dan berinteraksi dengan lingkungannya melalui panca inderanya yang dimulai dari gerakan reflek seperti menghisap, menggenggam, melihat, melempar hingga pada akhir usia 2 tahun anak sudah dapat menggunakan suatu benda dengan tujuan berbeda.<sup>9</sup>
- 2) Tahap Praoperasional (usia 2-7 tahun) Tahap ini merupakan masa permulaan anak untuk membangun kemampuannya dalam menyusun pikirannya. Oleh sebab itu, cara berpikir anak belum stabil dan belum terorganisir secara baik. Fase ini dibagi menjadi 3 sub fase berpikir:
- 3) Berpikir secara simbolik yaitu kemampuan berpikir tentang objek atau peristiwa secara abstrak. Anak sudah dapat menggambarkan objek yang tidak ada dihadapannya. Kemampuan berpikir simbolik, ditambah



dengan kemampuan bahasa dan fantasi sehingga anak mempunyai dimensi baru dalam bermain.

- 4) Berpikir secara egosentris, anak melihat dunia dengan perspektifnya sendiri, menilai benar atau tidak berdasarkan sudut pandang mereka sendiri.
- 5) Berpikir secara intuitif yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu (menggambar atau menyusun balok) tetapi tidak mengetahui alasan pasti mengapa melakukan hal tersebut.

Berdasarkan gambaran umum teori perkembangan yang dikemukakan oleh Piaget, dapat diuraikan bahwa pada dasarnya pada usia 2-7 tahun anak telah memiliki potensi kreatif. Potensi kreatif ini berhubungan dengan tahapan awal berpikir simbolik. Dimana pada masa ini anak sudah mampu menggunakan simbol untuk mewakili objek atau peristiwa yang tidak hadir secara nyata dihadapannya. Simbol tersebut digambarkan anak melalui bahasa, gambar, dan permainan khayalan (Fantasi). Kemampuan berpikir simbolik ini ditandai dengan pemikiran anak yang sangat imajinatif. Melalui imajinasinya itu, anak-anak dapat mengekspresikan apa yang ada dalam pikiran mereka menjadi sebuah karya yang merupakan hasil dari kreativitasnya sendiri. Contohnya, kertas karton dibuat menjadi baju, plastisin dibentuk menjadi buah, balok disusun menjadi rumah, dan anak menggambar sesuatu yang pernah ia lihat berdasarkan pengalamannya seperti menggambar rumah, gunung, pepohonan, binatang, dan lainnya. Adanya kemampuan simbolik memungkinkan anak menunjukkan kreativitasnya, maka sebagai guru harus menghargai dan mendukung imajinasi anak serta mengajaknya

untuk mewujudkan imajinasi tersebut menjadi sebuah karya kreatif yang bermakna bagi anak.

#### **1.1.1.4 Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas**

Faktor-faktor pendukung dan penghambat kreativitas hendaknya diperhatikan dan dipahami oleh guru PAUD agar orang tua dapat memberikan stimulasi yang tepat sehingga kreativitas anak dapat berkembang baik. Dan harapannya dengan memahami faktor penghambat kreativitas tersebut para guru PAUD dapat meminimalisir kesalahan dalam memberikan stimulasi pada anak didiknya.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa seorang anak yang mendapat rangsangan (dengan melihat, mendengar, dan bergerak) akan lebih berpeluang lebih cerdas dibandingkan dengan sebaliknya. Menurut (Rachmawati, 2005 : 30-37) ada beberapa faktor pendukung dan penghambat pengembangan kreativitas yaitu :

- a. 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, berinspiratif 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.
- b. Iklim dan kondisi Lingkungan, sangat berpengaruh besar dalam menumbuhkembangkan ide –ide pada anak usia dini. Jika iklim dan

kondisi tidak mendukung tentu akan menyebabkan anak – anak tidak bersemangat dalam mengumpulkan ide-ide cemerlang.

- c. Peran Guru, Guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya.

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 putra-putri.

Hurlock dalam Susanto (2011:124) mengemukakan beberapa faktor pendukung yang dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu :

- 1) Waktu. Anak akan kreatif apabila diberikan waktu bebas untuk bermain dengan gagasan dan konsep yang dimilikinya.
- 2) Kesempatan menyendiri. Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial anak menjadi kreatif.
- 3) Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa. Untuk menjadi kreatif anak harus bebas dari ejekan dan kritikan.

- 4) Sarana. Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
- 5) Lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas anak.
- 6) Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif. Orang tua yang tidak terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.
- 7) Cara mendidik anak. Mendidik anak secara demokratis di rumah dan sekolah dapat meningkatkan kreativitas sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.
- 8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Anak akan menjadi kreatif apabila anak mempunyai sedikit waktu bebas untuk bermain dengan ide dan konsep yang dimiliki dirinya sendiri. Selanjutnya, sarana harus disediakan terutama sarana bermain yang dapat mendorong anak untuk melakukan percobaan dan eksplorasi terhadap sarana bermain tersebut. Hal penting lainnya yaitu faktor lingkungan yang mendukung baik lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat. Mereka harus memberi hak kebebasan terhadap kegiatan yang dilakukan anak. Contohnya, anak suka menggambar maka guru membebaskan anak untuk menggambar sesuai imajinasinya tanpa perlu adanya campur tangan dan peraturan dalam menyelesaikan gambar anak, guru

disini sebagai motivator dan mengarahkan anak dalam menyelesaikan tugasnya. Selain itu, sekolah harus memfasilitasi apa yang dibutuhkan oleh anak dan guru dalam mengembangkan kreativitas anak, sekolah sebagai fasilitator dilingkungan sekolah dalam mengembangkan kreativitas anak.

Menurut Rachmawati (2010 : 19) kecerdasan dan kreativitas memiliki ikatan 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.

Banyak hal dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak, seperti memberi dorongan kreatif, waktu bermain yang efisien dan sebagainya. Anak membutuhkan waktu dan kesempatan untuk dapat mengembangkan imajinasinya yang tinggi. Selain hal tersebut mereka juga membutuhkan sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimental dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari pengembangan kreativitas dengan dukungan lingkungan yang merangsang.

Selanjutnya, Masganti (2016:24) mengemukakan beberapa faktor yang dapat menghambat perkembangan kreativitas anak yaitu:

- 1) Evaluasi

Evaluasi disini dapat berupa Kritik atau penilaian Positif, walaupun dalam bentuk pujian akan membuat anak kurang kreatif, jika pujian itu memusatkan perhatian pada harapan akan dinilai. misalnya guru memberikan evaluasi dalam bentuk angka dan tidak memberikan penjelasan serta umpan balik positif.

2) Hadiah

Kebanyakan orang percaya bahwa memberikan hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Namun pada kenyataannya tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi instrinsik dan mematikan kreativitas.

3) Persaingan

Persaingan biasa terjadi di kehidupan sehari-hari dan sayangnya hal ini dapat mematikan kreativitas. Misalnya, dalam bentuk konteks dengan hadiah untuk pekerjaan yang terbaik, selanjutnya hal ini menimbulkan persaingan antar siswa dan siswa akan mulai membandingkan dirinya dengan siswa lain.

4) Lingkungan yang membatasi

Belajar yang kreatif tidak dapat ditingkatkan dengan pemaksaan. Sebagai anak ia mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan semata-mata.

Pendapat di atas, menyebutkan bahwa faktor yang dapat menghambat kreativitas anak yaitu tidak ada dorongan bereksplorasi, dimana anak tidak mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi atau menjelajah lingkungannya

(mengenal dan menemukan hal-hal yang baru) sehingga dapat menghambat pemikiran kreatif anak untuk berkembang. Melarang anak untuk menghayal juga dapat menghambat berkembangnya daya imajinasi anak sehingga dapat memadamkan kreativitas anak. Disiplin otoriter cenderung menuntut anak untuk patuh terhadap segala aturan atau keputusan orang tua, maka yang muncul adalah anak menjadi kurang memiliki inisiatif untuk melakukan sesuatu dan hal itu dapat menghambat kreativitasnya, dan penyediaan alat permainan yang terstruktur mengilangkan peluang anak untuk berpikir kreatif, karena anak tidak dapat menuangkan imajinasinya untuk membentuk, memodifikasi, dan menciptakan suatu karya melalui media tersebut.

#### **1.1.1.5 Indikator Kreativitas**

Pengukuran bakat kreatif dapat dibedakan berdasarkan pendekatan-pendekatan yang digunakan untuk mengukurnya. Ada lima pendekatan yang lazim digunakan untuk mengukur kreativitas, yaitu:

##### 1) Analisis Obyektif

Pendekatan obyektif dimaksudkan untuk menilai secara langsung kreativitas suatu produk berupa benda atau karya-karya kreatif lain yang dapat diobservasikan wujud fisiknya. Metode ini tidak cukup memadai untuk digunakan sebagai metode yang obyektif untuk mengukur kreativitas. Kelebihan metode ini adalah secara langsung menilai kreativitas yang melekat pada obyeknya, yaitu karya kreatif. Kelemahan

metode ini yaitu hanya dapat digunakan terbatas pada produk-produk yang dapat diukur kualitas intruksinya secara statistic, dan tidak mudah melukiskan kriteria suatu produk berdasarkan rincian yang benar-benar bebas dari subyektivitas.

## 2) Pertimbangan Subyektif

Pendekatan ini dalam melakukan pengukuran diarahkannya kepada orang atau produktif kreatif. Cara pengukurannya menggunakan pertimbangan-pertimbangan penelitian. Prosedur pengukurannya ada yang menggunakan catatan sejarah, biografi, antologi, atau cara meminta pertimbangan sekelompok pakar. Prosedur lain yang digunakan dalam pendekatan pertimbangan subyektif yaitu dengan menggunakan kesepakatan umum, hal tersebut apabila jumlah subyektif terbatas. Pendekatan ini merupakan pendekatan yang praktis penggunaannya, dan dapat diterapkan pada berbagai bidang kegiatan kreatif, juga dapat menjaring orang-orang, produk-produk yang sesuai dengan kreativitas yang ditentukan oleh pengukur, dan sesuai dengan prinsip-prinsip pada akhirnya kreativitas sesuatu atau seseorang ditentukan oleh apresiasi pengamat yang ahli. Adapun kelemahannya yaitu setiap penimbang mempunyai presepsi yang berbeda-beda terhadap yang disebut kreatif dan dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

## 3) Inventori Kepribadian



Pendekatan Inventori Kepribadian untuk mengetahui kecenderungan kepribadian kreatif seseorang atau kerelat kepribadian yang berhubungan dengan 22 kreatifitas. Kepribadian kreatif meliputi sikap, motivasi, minat, gaya berfikir dan kebiasaan, dan prilaku. Alat ukur nya: skala sikaf kreatif, skala kepribadian kreatif .Alat-alat ukur ini dapat mengidentifikasi perbedaan-perbedaan karakteristik orang-orang yang kreativitasnya tinggi dan orang-orang yang kreativitasnya rendah. Item-itemnya biasanya menggunakan ya/tidak, atau skala likert sangat setuju, setuju, ragu-ragu dan tidak setuju.

4) Inventori Biografis

Pendekatan ini menggunakan berbagai aspek kehidupan orang-orang kreatif, meliputi identitas pribadinya, lingkungannya, serta pengalaman-pengalaman kehidupannya.

5) Tes Kreativitas

Tes ini digunakan untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif yang ditunjukkan oleh kemampuannya dalam berfikir kreatif. Hasil tesnya dikonversikan kedalam skala tertentu sehingga menghasilkan creative quotient yang analog dengan IQ untuk intelegensi. Perbedaan tes intelegensi dengan tes kreativitas, yaitu pada kriteria jawabnya. Tes intelegensi menguji kemampuan berfikir memusat karena itu ada jawaban benar atau salah, sedangkan tes kreativitas menguji berfikir menyebar dan tidak ada jawaban benar atau salah.

Menurut Sternberg (2006), kreativitas membutuhkan kerjasama dari kemampuan intelektual, pengetahuan, gaya berpikir, kepribadian, motivasi, dan lingkungan. Kreativitas anak menurut penelitian Peningkatan Kreativitas melalui Pendekatan Brain Based Learning (Kusumawardani : 2015) adalah “Proses kognitif yang muncul dari aspek 4P, yaitu pribadi, pendorong, proses dan produk. Keempat aspek itu yaitu :

- 1) Aspek pribadi, yaitu menggambarkan aspek kelancaran (fluency), kelenturan (flexibility), orisinalitas (originality), kerincian (elaboration), dan kepekaan (sensitivity) dengan karakteristik anak bertanya, tertarik dengan banyak kegiatan, mencoba hal-hal baru, menjelajah lingkungan sekolah, mudah beradaptasi dengan perubahan situasi, terlihat bebas dalam melakukan berbagai hal, terbuka terhadap hal baru, melakukan kegiatan dengan cara yang berbeda dari temannya, memiliki banyak jawaban terhadap satu pertanyaan, mencoba hal-hal sulit, mengungkapkan pendapat terhadap sebuah masalah, dan memperlihatkan selera humor;
- 2) Aspek pendorong, yaitu anak melakukan kegiatan atas keinginan sendiri, dan terlihat bersemangat dan antusias dalam melakukan berbagai kegiatan di sekolah;
- 3) Aspek proses, yaitu keterlibatan aktif anak dalam berbagai kegiatan di sekolah, baik kegiatan individu maupun kegiatan kelompok; dan
- 4) Aspek produk yang berupa berupa model, tindakan, gerakan, kata-kata, melodi, bentuk, atau karya lainnya”. Keempat aspek kreativitas ini sangat

penting dalam perkembangan kreativitas karena anak yang kreatif harus memiliki keempat aspek kreativitas, pribadi yang kreatif jika didorong dalam proses kreatif akan menghasilkan produk kreatif (Kusumawardani, 2015).

Adapun indikator perkembangan kreativitas berdasarkan Kemendikbud (2013) yaitu :

**Tabel 2.1**  
**Pedoman Indikator Kreativitas Anak Usia Dini**

<b>Kompetensi Inti</b>	<b>Indikator Pencapaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini</b>
Memiliki rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan teman	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memecahkan masalah secara kreatif</li> <li>2. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh)</li> <li>3. Menunjukkan sikap mandiri</li> <li>4. Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar</li> <li>5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain</li> <li>6. Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media</li> </ol>

#### **1.1.1.6 Strategi Pengembangan Kreativitas**

Menjadi orang yang kreatif akan membuat hidup jauh lebih baik ketimbang menjadi orang yang tidak kreatif. Kreativitas akan membuka wacana dan wawasan. Kreativitas akan memberikan semangat dalam menghadapi

kehidupan baru yang terkadang dihadapkan pada berbagai persoalan rumit dan membutuhkan penyelesaian dengan jalan yang berbeda.

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 berbeda-beda sesuai dengan potensi yang dimiliki masing-masing. Sebagaimana dikemukakan oleh Devito dalam Supriadi (2001:16), bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda, setiap orang lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk.

Menurut (Kurniati : 51) menjelaskan strategi pengembangan kreativitas sebagai berikut :

- a. Pengembangan Kreativitas Melalui Menciptakan Produk (Hasta Karya)  
Pengembangan kreativitas pada anak melalui hasta karya memiliki posisi penting dalam pengembangan anak. tidak hanya mengembangkan kreativitas anak tetapi kemampuan kognitif anak. dalam kegiatan ini anak menggunakan imajinasinya untuk membentuk bangunan sesuai dengan khayalannya. Apapun yang dibuat anak akan membuat mereka lebih kreatif dan semangat untuk menemukan sesuatu yang baru.
- b. Pengembangan kreativitas melalui imajinasi  
Jenice beaty (1994) menyatakan bahwa bagi anak, imajinasi adalah kemampuan untuk merespon atau melakukan fantasi yang mereka buat. Kebanyakan anak berusia dibawah tujuh tahun banyak melakukan hal tersebut. Para pakar spesialis anak sekarang ini telah mengetahui

bahwa imajinasinya merupakan salah satu hal yang efektif untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, bahasa, dan terutama kreativitas anak. Banyak benda sederhana dapat dijadikan alat bagi anak untuk berimajinasi. Imajinasi akan membuat sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin.

c. Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi

Eksplorasi adalah kegiatan penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak, terutama sumber alam yang terdapat di tempat itu. Eksplorasi dapat pula dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman dan situasi yang baru.

Dengan belajar dengan alam sekitar atau BALS (Rachmawati 2001), 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. Kemajuan teknologipun di ilhami oleh alam.

d. Pengembangan kreativitas melalui eksperimen

Melalui eksperimen anak akan terlatih mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir logis, senang mengamati, meningkatkan rasa ingin tahu dan kekaguman pada alam, ilmu pengetahuan dan Tuhan. Melalui eksperimen pula anak dapat menemukan ide baru ataupun karya baru yang belum pernah mereka temui sebelumnya.

Eksperimen (percobaan) yang dimaksud dalam hal ini adalah bagaimana mereka dapat mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu dan mengapa sesuatu dapat terjadi serta bagaimana mereka dapat

menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada pada akhirnya mereka dapat membuat suatu yang bermanfaat.

e. Pengembangan kreativitas melalui proyek

Moeslichaten (1995) menyatakan bahwa metode proyek merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak pada persoalan sehari-hari yang harus dikerjakan secara berkelompok. Metode proyek dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk ekspresikan pola berpikir, keterampilan, dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi.

f. Pengembangan kreativitas melalui music

AT.Mahmud (1995) 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 dibandingkan 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.

g. Pengembangan kreativitas melalui bahasa

Mereka sering berbicara tentang apa yang terjadi baik pada dirinya sendiri maupun orang lain. Mereka sering berbicara untuk mengeluarkan apa yang ada dalam pikiran mereka. Sikap ini

mendorong meningkatkan penggunaan bahasa dan dialog dengan yang lain.

### **1.1.2 Alat Permainan Edukatif (APE)**

#### **1.1.2.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif**

Menurut Fadillah (2019:56) istilah alat permainan edukatif memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan ialah semua alat permainan yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Adapun kata edukatif mempunyai arti nilai-nilai pendidikan. Maka jika dipadukan alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Dalam istilah yang lebih sederhana alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktivitas bermain. Menurut Mayke sebagaimana dikutip Badru Zaman alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Menurut Anggani Sudono (2000) alat permainan adalah sumber alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari pandanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul anak dengan lingkungan. Selain itu, untuk menguatkan dan menerampilkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian,

mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan pendidik (anak didik), kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya.

Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya. Ringkasnya, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik, dalam Fadillah (Andang:112).

Dari beberapa uraian tersebut dapat diambil sebuah pemahaman bahwa alat permainan edukatif adalah setiap alat atau bentuk permainan yang dalamnya mengandung nilai-nilai pendidikan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

#### **1.1.2.2 Tujuan Alat Permainan Edukatif**

Banyak tujuan yang bisa didapatkan dari alat permainan edukatif, khususnya bagi pendidikan anak usia dini. Adapun tujuan-tujuan yang dimaksud dapat dikelompokkan menjadi dua bagian menurut Fadillah (2019:57), yaitu :

##### **1. Tujuan untuk anak**

Bagi anak-anak permainan alat edukatif sangat penting dan bermanfaat bagi tumbuh kembang mereka. Tidak hanya menyangkut fisik melainkan juga psikis. Dengan menggunakan alat permainan edukatif, semua itu bisa dikembangkan dengan mudah. Berikut beberapa tujuan alat permainan edukatif bagi anak-anak:

- a. Untuk memudahkan anak belajar.



Salah satu tujuan utama dari alat permainan edukatif ialah dalam rangka memberikan kemudahan anak dalam belajar. Artinya, alat permainan yang dimainkan oleh anak dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan alat permainan edukatif, anak dapat bermain dan sekaligus mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki.

b. Untuk melatih konsentrasi anak

Konsentrasi seorang anak dapat dilatih dan dikembangkan melalui berbagai cara. Salah satu cara yang paling efektif ialah melalui kegiatan bermain. Untuk dapat bermain yang dapat melatih konsentrasi tentu dibutuhkan sebuah alat permainan edukatif, seperti lego, puzzle, ular tangga, ayunan dan jungkitan. Alat permainan edukatif tersebut apabila dimainkan secara tidak langsung dapat melatih konsentrasi anak, sebab dalam memainkannya membutuhkan konsentrasi dan ketenangan, supaya terhindar dari kesalahan yang membahayakan dan mendapatkan hasil yang maksimal.

c. Untuk media kreativitas dan imajinasi anak

Bagi anak usia dini alat permainan edukatif dapat dijadikan sebagai media mengembangkan kreativitas dan daya imajinasinya. Hal dikarenakan dengan alat permainan edukatif anak dapat mencoba-coba dan memainkannya dengan berbagai cara sesuai yang dikehendakinya. Dalam kondisi seperti itu, anak akan mengeluarkan berbagai aktivitas berbagai aktivitas dan imajinasinya supaya permainannya menjadi lebih menarik dan dapat memuaskan perasaannya. Dari proses

mencoba-coba alat permainan edukatif inilah, sesungguhnya anak belajar berkreaitivitas dan berimajinasi.

d. Untuk menghilangkan kejenuhan anak

Suatu kegiatan pembelajaran apabila dilakukan secara terus-menerus dan menonton, pasti akan menjenuhkan bagi anak- anak. Untuk dapat menghilangkan kejenuhan tersebut, salah satu caranya ialah dengan mengajak anak bermain dengan permainan edukatif. Namun yang terpenting adalah anak menjadi lebih senang dan bergairah kembali, sehingga dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih baik.

e. Untuk menambah kegiatan anak

Segala sesuatu yang menarik bagi anak akan selalu diingat dan dikenang oleh anak-anak. Sesuatu yang menarik ini biasanya dapat berupa alat permainan edukatif. Dalam hal ini, alat permainan edukatif dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mengingat materi atau tema pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan alat permainan edukatif anak akan menjadi lebih mudah mengingat kembali pengalaman yang pernah didapatkannya.

f. Untuk bahan percobaan anak

Salah satu cara anak belajar ialah dengan mencoba-coba hal baru. Kegiatan coba-coba anak biasa dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif yang didapatkan. Misalnya anak membongkar-bongkar mobil-mobilan, menyusun dan menumpuk-numpuk balok, bermain lego dan bahkan lempar-lempar alat permainannya. Semua itu dilakukan dalam rangka memecahkan masalah dari rasa ingin tahunya

yang cukup kuat. Jadi dapat dipahami bahwa alat permainan edukatif ini dapat dijadikan sebagai media percobaan anak.

## 2. Tujuan untuk pendidik

Adapun bagi pendidik anak usia dini, alat permainan edukatif mempunyai tujuan sebagai berikut :

### a. Untuk mempermudah penyampaian materi

Setiap pendidik pasti membutuhkan media untuk menyampaikan sebuah materi/tema pembelajaran. Karena pada umumnya anak-anak sangat menyukai permainan. Apabila menggunakan alat permainan edukatif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dapat menjadikan alat permainan edukatif sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

### b. Untuk melatih kreativitas pendidik

Selain sebagai media pembelajaran yang mempermudah pendidik dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak-anak, alat permainan edukatif juga dapat berguna untuk melatih kreativitas pendidik yang bersangkutan. Kreativitas pendidik ini dapat terlatih manakala ia membuat dan mengembangkan alat permainan edukatif bagi anak-anak. Selain itu, kreativitas pendidik juga terbentuk pada saat menemukan dan memunculkan ide, serta mengenalkan alat permainan edukatif yang akan dimainkan oleh pihak anak-anak. Hanya pendidik yang kreatiflah yang dapat menyiapkan alat permainan edukatif bagi anak usia dini.

c. Untuk mengatasi keterbatasan waktu, tempat, maupun bahasa dalam melaksanakan pembelajaran anak usia dini, pendidik biasanya mengalami kendala dalam pengaturan waktu, tempat, dan bahasa. Untuk mengatasi persoalan tersebut salah satu caranya ialah dengan menggunakan alat permainan edukatif. Maka dari itu, persoalan waktu, tempat, maupun komunikasi dalam pembelajaran anak dapat diselesaikan oleh pendidik dengan menggunakan alat permainan edukatif.

d. Untuk membangkitkan motivasi belajar anak berkaitan dengan hal tersebut, maka alat permainan edukatif secara tidak langsung dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membangkitkan motivasi belajar anak. Caranya yaitu dengan menjadikan alat permainan edukatif sebagai media dalam penyampaian materi. Hal ini dimaksudkan untuk membuat anak merasa senang dan nyaman, sehingga mampu membangkitkan motivasi belajarnya.

e. Untuk media penilaian anak

Tujuan terakhir alat permainan edukatif bagi pendidik ialah untuk media penilaian perkembangan anak. Penilaian dilakukan oleh pendidik pada saat anak menggunakan alat permainan edukatif tersebut. Dari proses bermain itulah, akan dapat diketahui tingkatan perkembangan anak. Apakah mulai berkembang, sudah berkembang, atau sangat berkembang. Jadi alat permainan edukatif mempunyai peran yang penting untuk mengetahui ketercapaian perkembangan anak usia dini.

### 2.1.2.3 Pentingnya Alat Permainan Edukatif

Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, alat permainan edukatif memiliki peranan cukup penting. Karena melalui alat permainan edukatif ini kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan lancar, menarik, kreatif, dan menyenangkan, sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, dengan alat permainan edukatif ini anak belajar tapi terasa bermain. Maksudnya meskipun aktivitas yang dilakukan anak adalah bermain, namun dalam bermain itu sesungguhnya anak telah belajar. Maka sering kali ada sebuah ungkapan “bermain sambil belajar”. Dengan bermain anak dapat belajar banyak hal yang belum diketahui sebelumnya, baik menyangkut kognitif, bahasa, maupun emosional.

Menurut Adang Ismail (2012 : 139-140) ada beberapa hal yang menjadikan alasan mengapa alat permainan edukatif penting bagi anak usia dini adalah :

- 1) Permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman terhadap totalitas kedirian atau mengembangkan kepribadian anak.
- 2) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak.
- 3) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak untuk menciptakan hal-hal baru.
- 4) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berfikir anak.

- 5) Permainan edukatif dapat mempertajam prasa anak.
- 6) Permainan edukatif dapat memperkuat rasa percaya diri anak
- 7) Permainan edukatif dapat merangsang imajinasi anak.
- 8) Permainan edukatif dapat melatih kemampuan berbahasa anak
- 9) Permainan edukatif dapat melatih motorik halus dan motoric kasar anak.
- 10) Permainan edukatif dapat membentuk moralitas anak
- 11) Permainan edukatif dapat melatih keterampilan anak
- 12) Permainan edukatif dapat mengembangkan sosialisasi anak
- 13) Permainan edukatif dapat membentuk spiritualisas anak

Beberapa alasan pentingnya alat permainan edukatif yang dikemukakan oleh Adang Ismail di atas dapat pula dikatakan sebagai manfaat alat permainan edukatif bagi anak usia dini. Terbukti dalam pemaparan tersebut lebih mengedepankan kegunaan bermain bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, seperti kognitif, bahasa, imajinasi, kreativitas, sosial emosional, dan spiritual. Namun, secara umum pentingnya alat permainan edukatif bagi anak usia dini dapat dilihat melalui beberapa manfaat alat permainan tersebut bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

### **2.1.3 LEGO**

#### **2.1.3.1 Pengertian Lego**

Lego adalah sejenis alat permainan bongkah plastic kecil yang terkenal di dunia khususnya di kalangan anak-anak atau remaja tidak pandang lelaki ataupun

perempuan. Bongkah-bongkahan ini serta kepingan lain biasa disusun menjadi model apa saja .mobil, kereta api, bangunan, kota, patung, kapal, kapal terbang, pesawat luar angkasa serta robot, semuanya bisa dibuat. Alat permainan ini dikeluarkan oleh perusahaan LEGO dari Denmark.

Menurut Yulianti (hal : 41) Lego merupakan sejenis permainan bongkah plastic yang terkenal dikalangan anak-anak. Bongkah-bongkah ini serta kepingan lain dapat disusun menjadi model apa saja, seperti mobil, kereta api, bangunan, kota, patung, pesawat terbang, robot, dan lain-lain. Permainan lego biasanya sudah dikenalkan oleh orang tua kepada anak-anaknya sejak balita. Permainan ini populer karena dapat menumbuhkan kreativitas anak-anak dalam membuat sesuatu. Bermain lego yang dilakukan bersama antara orang tua dan anak menyatukan ide bersama.

Sedangkan menurut Cahyo ( 2011 : 54) lego merupakan sejenis mainan bongkar pasang yang biasanya terbuat dari pelastik kecil, yang biasanya terbuat dari pelastik, yang biasanya cukup terkenal di kalangan anak- anak. Kepingan-kepingan lego bisa disusun menjadi model apa saja, seperti rumah, mobil, kreta api, kota patung, kapal, pesawat, robot dan lain-lain. Permainan ini hamper sama seperti *building block* biasanya sangat mengkhususkan namun lebih varian. Kalau *building bock*, biasanya hanya mengkhususkan pada satu bangunan berupa rumah saja, namun untuk lego banyak objek yang ditirukan.

Kemudian menurut Fadillah ( 2019, hal : 89) Lego adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari plastic. Alat permainan ini berupa potangan-potongan persegi maupun persegi panjang, yang masing-masing dapat ditancapkan dan susun sesuai dengan keinginan.

**Tabel 2.2**  
**Indikator Alat Permainan Edukatif Lego**

NO.	INDIKATOR	PENJELASAN
1	Anak belajar	Dalam rangka memberikan kemudahan anak dalam belajar
2	Melatih	Alat permainan edukatif tersebut apabila dimainkan secara tidak langsung dapat melatih konsentrasi anak, sebab dalam memainkannya membutuhkan konsentrasi dan ketenangan, supaya terhindar dari kesalahan yang membahayakan dan mendapatkan hasil yang maksimal.
3	Menghilangkan kejenuhan anak	Untuk dapat menghilangkan kejenuhan tersebut, salah satu caranya ialah ialah dengan mengajak anak bermain dengan permainan edukatif.
4	Menambah kegiatan anak	Dalam hal ini, alat permainan edukatif dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mengingat materi atau tema pembelajaran yang telah dilakukan.
5	Bahan percobaan anak	Semua itu dilakukan dalam rangka memecahkan masalah dari rasa ingin tahunya yang cukup kuat. Jadi dapat dipahami bahwa alat permainan aduktif ini dapat dipahami bahwa alat permainan



		eduktif ini dapat dijaikan sebagai media percobaan anak.
--	--	--

Dari beberapa pengertian di atas dapat penulis simpulkan bahwa lego merupakan alat permainan edukatif modern yang terbuat dari bahan plastic terdiri dari potongan persegi maupun persegi panjang yang terdapat ditancapkan dan disusun sesuai dengan kreativitas.

### 2.1.3.2 Aturan Bermain

Ketika melakukan aktifitas permainan, diperlukan adanya aturan dalam bermain untuk anak. Latif ( 2013 : 128) membagi aturan bermain sebagai berikut

- a) Lego untuk membangun
- b) Membangun lego di atas alas
- c) Mengambil lego secukupnya
- d) Start – finish lancer
- e) Bermain tepat waktu
- f) Beres-beres

Berdasarkan aturan bermain tersebut diharapkan anak dapat mengikuti aturan yang telah ditentukan, agar anak tertib dalam bermain balok.

### 2.1.3.3 Manfaat Lego

Sama halnya dengan permainan *building block*, permainan lego membutuhkan kreativitas, logika, dan analisis dari pemainnya. Tidak hanya itu menyusun lego ternyata juga banyak manfaatnya, antara lain dapat menyatukan

ide bersama apabila permainan dilakukan bersama-sama. Selain itu, bermain lego dimulai dengan suatu proses yang sistematis, mulai dari visi (bangunan apa yang dikehendaki), strategi (bagaimana membangunnya agar kuat dan kokoh), sampai *art* (seni dan keindahannya).

Meski permainan lego banyak sekali manfaatnya bagi anak, namun yang pasti otak kirilah yang berperan dalam permainan, karena permainan ini berkaitan dalam menyusun. Sebagaimana kita ketahui, kemampuan logika, analisis, dan menyusun merupakan fungsi dari otak kiri. Dengan demikian, kemampuan otak kiri anak akan terasah melalui permainan ini.

Menurut zaman yang mengemukakan bahwa, penerapan strategi pembelajaran bermain dengan menggunakan APE lego. Melalui APE lego memberikan peluang bagi anak untuk aktif bermain, anak-anak akan lebih cepat mempelajari suatu konsep dengan keterlibatannya secara aktif, yang diimplementasikan melalui aktifitas kerja tangan untuk membentuk, membuat garis lurus menyusun menjadi menara bahkan memberikan kesempatan bagi anak untuk mengerjakan sesuatu pekerjaan berkelompok, sehingga anak dapat belajar berkomunikasi dan berinteraksi dengan kawan-kawannya.

Monotalu mengatakan bahwa, APE lego ini sangat fungsional untuk anak, seni membentuk dengan memanfaatkan APE lego memiliki fungsi melatih daya kreativitas dalam masa perkembangannya. Disamping itu, melalui aktivitas bermain dengan APE lego yang diimplementasikan melalui tindakan membentuk, menyusun lego tanpa disadari anak telah digiring untuk berkonsentrasi dalam memperoleh keterampilan (*skill*) tertentu.

Manfaat dari bermain lego bagi perkembangan anak diantaranya : dapat membantu menstimulasi kreativitas anak, imajinasi, konsentrasi dan ketelitian. Disamping itu, dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana mengembangkan motorik halus dan kognitif anak.

Manfaat permainan lego :

- a) Belajar menciptakan visi : bagaimana hasil bangunan yang dikehendaki, berapa lantai, jberapa jumlah kamar atau jendela, berapa jumlah garasi. Biasanya visi ini dinyatakan dulu diawal agar menjadi pedoman dalam proses pembuatannya nanti (*start from the end*)
- b) Belajar mengerti fondasi : langkah awal pembuatan lego adalah pembangunan fondasi. Fondasi ini akan menentukan kekuatan bangunan yang akan nanti akan dibuat.
- c) Belajar mengerti alat bantu : ada beberapa cara untuk membuat konstruksi atau rangka yang kuat, dan kadang membutuhkan alat bantu sebagai penyangga untuk memperkuat konstruksi.
- d) Belajar berkomunikasi dan *sharing* ide : pembuatan bangunan pada lego membutuhkan komunikasi yang konstruktif. Apabila dilakukan bersama-sama ide yang dimiliki harus berani disampaikan, dan dicoba bersama.
- e) Belajar *resource allocation* : jumlah *bricks* pada lego terbatas untuk masing-masing jenisnya, sehingga perlu dipikirkan keterbatasan jumlah *bricks* namun bangunan dapat disesuaikan dengan yang direncanakan.
- f) Belajar *art* : memahami dan mengerti tentang seni dan keindahan dan juga yang penting adalah belajar bersabar.

Sedangkan menurut CNN dalam Yulianti (hal :41) Indonesia manfaat lego adalah :

a) Mengembangkan keterampilan special

Menurut beberapa peneliti, anak-anak yang gemar membangun sebuah konstruksi, cenderung lebih berkembang dalam perkembangan dalam keterampilan spesialnya. Sekelompok anak TK secara acak diminta untuk bermain lego dan membangun sebuah konstruksi. Hasilnya, mereka ini mengungguli kawan mereka pada tes visualisasinya special, rotasi mental, dan blok bangunan.

b) Kemampuan sistematis

Dalam sebuah studi, anak usia 4 tahun yang bermain lego memiliki efek jangka panjang yang baik. Memainkan lego dengan lebih sulit pada usia pra sekolah akan meningkatkan perestasi matematika saat anak memasuki tingkatan sekolah yang lebih tinggi.

c) Meningkatkan kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah.

Ahli psikologi mendefenisikan masalah ke dua tipe. Masalah konvergen yang hanya memiliki satu solusi pemecahan dan permasalahan divergen yang dapat diselesaikan dengan berbagai ncara. Ketika anak dapat memasang blok dengan berbagai macam cara, maka bermain lego adalah sebuah permainan divergen. Bermain secara divergen anak-anak akan berfikir secara kreatif dan dapat mencari berbagai solusi ketika menemui permasalahan.

d) Kemampuan bersosialisasi

Anak-anak akan menjadi lebih ramah dan pandai bersosialisasi ketika mereka bermain membuat sebuah konstruksi secara berkelompok .misalnya anak-anak autis diminta untuk bermain lego bersama sebuah kelompok bermain, mereka akan menunjukkan peningkatan kemauan sosial di banding dengan anak autis yang diajarkan bersosialisasi dengan bahasa.

e) Meningkatkan kemampuan berbahasa

Pada sebuah studi yang mencoba meneliti anak-anak usia 1,5 hingga 2,5 yang bermain lego yang menunjukkan sebuah hasil yang mencengangkan. Anak-anak ini mendapat nilai yang lebih tinggi pada tes kosakata, tata bahasa, dan pemahaman verbal. Belum diketahui penyebab pastinya, mungkin karena anak menghabiskan waktu lebih banyak saling mengobrol.

Lego merupakan alat permainan edukatif modern yang terbuat dari bahan plastic. Cara menggunakannya ialah dengan cara menyusun lego sesuai yang diinginkan anak. Dengan alat permainan ini seorang anak dapat berkreaitivitas sesuai dengan imajinasinya. Lego dapat digunakan untuk anak usia 2 tahun keatas. Lego dapat disusun menyerupai binatang, kendaraan, rumah, dan lain sebagainya. Seperti halnya balok, lego dapt pula dimainkan dengan berbagai cara dan kreativitas anak.

Cara bermain lego tidaklah sulit, sama seperti konsep permainan bongkar pasang lainnya. Jika sang anak masih kesulitan memainkannya, anda dapat memberikan contoh untuknya. Setelah itu, mintalah iya untuk memasangnya sendiri sesuai dengan kreativitasnya.

Yang dibutuhkan dalam permainan lego adalah kreativitasnya anak sebab anak bebas menyusun lego tersebut tersebut berdasarkan daya imajinasi.

APE lego ini sudah dikenal banyak orang dengan berbagai macam model yang menarik. Cara bermainnya hamper sama dengan bongkar pasang balok hal inilah yang membutuhkan kesabaran dan imajinasi dari pemakai.

## 2.2 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Menurut Sheila Isabell Maleva (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Edukatif Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kelompok Bermain Jami’atul Quro’ Kota Magelang” diketahui bahwa, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah guru, Kepala Sekolah, dan orang tua anak didik. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode wawancara, observasi, dokumentasi. Keabsahan data dibuktikan melalui triangulasi sumber. Simpulan dari hasil penelitian antara lain: (1) Permainan edukatif merupakan sarana untuk mengembangkan semua yang ada dalam diri anak, memaksimalkan pertumbuhannya, dan sebagai bekal pondasi anak untuk kedepannya, (2) Kendalanya adalah sarana dan prasarana yang terbatas, dan perbedaan guru, baik dalam segi kualitas maupun kuantitas. Oleh karena itu, saran yang dapat disampaikan adalah: (1) Melengkapi dan menambah sarana dan prasarana, (2) Meningkatkan kualitas guru-guru paud, yang dapat dilakukan

dengan pelatihan-pelatihan.baik dari skala daerah maupun skala nasional, sehingga mutu pembelajaran akan terjamin.Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti, sama-sama melibatkan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya mengambil pembahasan tentang penerapan edukatif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini tidak ada alat permainan.

2. Menurut Uswatun Hasanah (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-kanak di Kota Metro Lampung” di ketahui bahwa, penelitian ini menggunakan Metode penelitian kualitatif yang bersifat naturalistik. Hasil penelitian ini, menunjukkan beberapa hal yaitu: 1) Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Se-Kota Metro. Penggunaan Alat Permainan Edukatif yang digunakan di Taman Kanak-kanak Se-Kota Metro peneliti membaginya menjadi dua jenis, yaitu: a) Alat Permainan Edukatif (APE) *indoor* meliputi: lego, menara lingkaran, menara geometri, Origami, Bola Karet, Buku Cerita Bergambar dan congklak. Sedangkan b) Alat Permainan Edukatif (APE) *Outdoor*, meliputi: Perosotan, Jungkat-jungkit, Ayunan, Jembatan Goyang, Bola Dunia, Kereta Putar, Kereta Ayun.; 2) Pengelolaan penggunaan APE di TK Se-Kota Metro disesuaikan dengan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) untuk kemudian digunakan sebaik-baiknya pada pelaksanaan pembelajaran;3) Ketepatan penggunaan APE di TK Se-Kota Metro dapat diperoleh dengan memprioritaskan dalam pemilihan APE

ditinjau dari segi kebermanfaatannya yang berdampak pada aspek perkembangan anak.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti, sama-sama melibatkan dalam penggunaan alat permainan edukatif. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya tidak ada mengambil pembahasan tentang kreativitas.

