

PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI  
MELALUI KEGIATAN BERMAIN DI TK BESAR HORE  
LABSCHOOL RUMAH CITTA YOGYAKARTA



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
**YOGYAKARTA**

**Oleh:**  
**Mohamad Hatta**  
**NIM: 1520430004**

**TESIS**

Diajukan kepada Program Magister (S2)  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan  
Kalijaga untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

**YOGYAKARTA**

**2017**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Mohamad Hatta, S.Pd.I.**  
NIM : 1520430004  
Jenjang : Magister  
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal  
Konsentrasi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 14 Maret 2017

Saya yang menyatakan,



Mohamad Hatta, S.Pd.I.

NIM: 1520430004

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

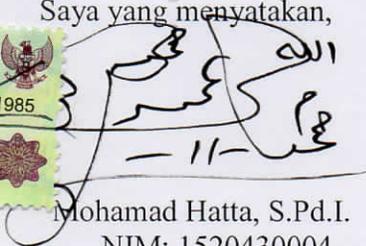
Nama : **Mohamad Hatta, S.Pd.I.**  
NIM : 1520430004  
Jenjang : Magister  
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal  
Konsentrasi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 14 Maret 2017

Saya yang menyatakan,



  
Mohamad Hatta, S.Pd.I.  
NIM: 1520430004



**KEMENTERIAN AGAMA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta 55281 Telp/Fak (0274) 512156, Yogyakarta  
55281

---

**PENGESAHAN TESIS**

**Nomor:**

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA  
DINI MELALUI KEGIATAN BERMAIN DI TK  
BESAR HORE LABSCHOOL RUMAH CITTA  
YOGYAKARTA**

Yang disusun oleh

Nama : **Mohamad Hatta, S.Pd.I.**  
NIM : 1520430004  
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA).  
Konsentrasi : -  
Tanggal Ujian : 22 Maret 2017.

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelas Magister Pendidikan (M.Pd).

Yogyakarta, 30 Maret 2017

Dekan,



*[Handwritten Signature]*  
Dr. Ahmad Arifi, M.Ag

NIP. 19661121 199203 1 002

## PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI  
MELALUI KEGIATAN BERMAIN DI TK BESAR HORE  
LABSCHOOL RUMAH CITTA YOGYAKARTA**

Nama : Mohamad Hatta, S.Pd.I  
NIM : 1520430004  
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA)  
Konsentrasi : -

Telah disetujui tim penguji ujian munaqosah

Ketua : Dr. Maemonah, M.Ag.

Sekretaris : Zulkipli Lessy, Ph.D.

Pembimbing/Penguji : Dr. Mahmud Arif, M.Ag.

Penguji : Dr. H. Sumedi, M.Ag.

diuji di Yogyakarta pada tanggal 22 Maret 2017.

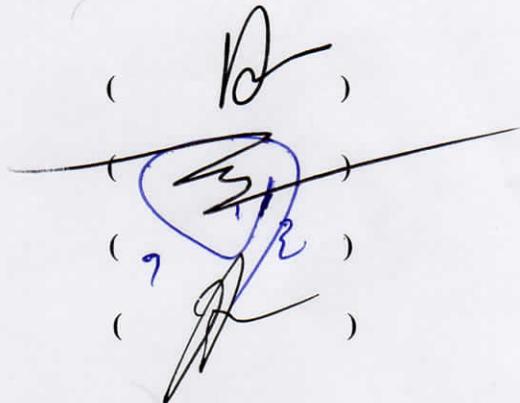
Waktu : 12.30-13.30 WIB

Hasil/Nilai : 3,75 (A-)

IPK : 3,87 (Tiga koma delapan **Tujuh** ).

Predikat Kelulusan : Memuaskan / Sangat Memuaskan / Dengan Pujian.

\* Coret yang tidak perlu



## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,  
Direktur Program Pascasarjana  
UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

*Assalamu 'alaikum wr.wb.*

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain di TK  
Besra Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta**

Yang ditulis oleh:

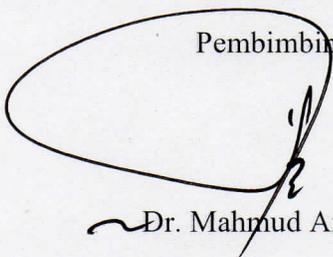
Nama : **Mohamad Hatta, S.Pd.I**  
NIM : 1520430004  
Jenjang : Magister  
Program Studi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal  
Konsentrasi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan.

*Wassalamu 'alaikum wr.wb.*

Yogyakarta, 14 Maret 2017

Pembimbing,

  
Dr. Mahmud Arif, M.Ag

MOTTO

إِنَّمَا الْمَرْءُ حَدِيثٌ بَعْدَهُ # فَكُنْ حَدِيثًا حَسَنًا لِمَنْ وَعَى

*Sesungguhnya Seseorang itu akan Menjadi Cerita Bagi Generasi  
Setelahnya.*

*Buatlah Cerita yang Baik dan Romantis untuk Generasi Setelahnya*

*(Syekh Zainuddin Abd. Majid Pancor Lotim)*

**PERSEMBAHAN**

*Buat Almamater UIN Sunan Kalijaga*

*Buat Semua Masyaikh, Guru-guruku dan Semua  
Dosen Tercinta*

*Bapak Ibu dan Kakak-kakakku Tercinta*

*Sahabat-sahabat ku khususnya misikan dan  
Seperjuangan S2 PGRA Angkatan 2017*

*TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta*

## ABSTRAK

**Mohamad Hatta:** Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta. **Tesis. Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017.**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya suatu upaya guru untuk membina tumbuh kembang anak dan kreativitasnya melalui kegiatan bermain dengan memperhatikan kebutuhan, keunikan dan perkembangannya. Penelitian ini merupakan studi kasus di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan bermain untuk mengembangkan kreativitas anak, menganalisis keberhasilannya dalam bentuk produk serta peran guru dalam kegiatan bermain anak. Peneliti ini menggunakan metode penelitian kualitatif-naturalistik dengan memasuki area penelitian untuk menafsirkan fenomena yang ditemui melalui metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi.

Dari hasil penelitian ini diperoleh kesimpulan mengenai pelaksanaan kegiatan bermain untuk pengembangan kreativitas anak, yaitu: (a) bermain sensori motorik, melibatkan seluruh panca indra dengan aspek kreativitas berbahasa, kejelian, kelenturan motorik dan memecahkan masalah, (b) bermain peran, memerankan tokoh di sekitar anak dengan aspek kreativitas bersosialisasi, berimajinasi, berbahasa, dan kelenturan fisik motorik, (c) bermain pembangunan, menghadirkan ide abstrak menjadi karya dengan aspek kreativitas berpikir, berimajinasi, dan memecahkan masalah, (d) bermain musik, melatih kepekaan rasa dan emosi melalui musik dengan aspek kreativitas berupa emosi, pikiran, perasaan, dan kepekaan isi, (e) bermain konstruktif, mengkonstruksi benda menjadi karya dengan aspek kreativitas berpikir, menyelesaikan masalah, imajinasi dan kreasi, (f) bermain sains, melakukan pengamatan terhadap sesuatu dengan aspek kreativitas memecahkan masalah, berbahasa dan analisis, (g) bermain masak-masakan, memberikan kesempatan anak untuk latihan memasak dengan aspek kreativitas berpikir, memperkirakan penyebab, membuat kombinasi dan imajinasi, (h) bermain *art day*, mengajak anak untuk berkreasi dengan aspek kreativitas berimajinasi, berpikir dan inovasi, (i) bermain membuat ikan, memanfaatkan barang bekas untuk karya dengan aspek kreativitas berimajinasi, berkreasi, dan berpikir kreatif. Semua kegiatan bermain tersebut menghasilkan karya berupa hotel, tank, boneka, sampan, ikan, mobil-mobilan dan lukisan dengan peran guru sebagai pengajar, fasilitator, motivator, inspirator, pengelola kelas, evaluator, pembimbing, demonstrator, komunikator dan pelatih. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi pengetahuan bagi praktisi dan pihak-pihak yang peduli terhadap pendidikan anak usia dini, serta sebagai sumbangsih untuk memperkaya khazanah keilmuan, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan kreativitas melalui kegiatan bermain.

**Kata kunci: Pengembangan Kreativitas, Anak Usia Dini, Bermain**

## ABSTRACT

**Mohamad Hatta:** Early Childhood Creativity Development Activity Through Playing in kindergarten Big Hurrah Labschool House Citta Yogyakarta. **Thesis. Study Program Postgraduate Program Master Raudhatul RA State Islamic University Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017.**

This research was motivated by the presence of a teacher efforts to nurture children's development and creativity through play activities with the needs, uniqueness and development. This research is a case study in kindergarten Big Hore Labschool House Citta Yogyakarta with the purpose of research, describe the implementation of play activities to develop children's creativity, analyzing their success in the form of the product as well as the role of teachers in children's play activities. The researchers used qualitative research methods to enter the area-naturalistic studies to interpret the phenomena encountered through data collection methods such as observation, interviews and documentation.

From these results we concluded on the implementation of play activities for the development of children's creativity, namely: (a) playing sensory motor, involving all five senses with the creativity aspect speaking, foresight, flexibility motor and solve the problem, (b) to play the role, playing the character in about children with aspects of creativity socializing, imagination, language, and flexibility of physical motor skills, (c) play development, presenting abstract ideas into works with aspects of creativity to think, imagine and solve problems, (d) playing music, practicing proper sense and emotions through music with aspects of creativity in the form of emotions, thoughts, feelings, and the sensitivity of the contents, (e) playing a constructive, constructing objects into works with aspects of creativity to think, solve problems, imagination and creativity, (f) playing science, make the observation of something with aspects of creativity problem solving, language and analysis, (g) play a cook-dishes, giving children the opportunity to practice cooking with aspects of creativity thinking, estimating the cause, making the combination and imagination, (h) playing art day, invite children to create with aspects of creativity imagination, thinking and innovation, (i) play make fish, utilizing thrift to work with aspects of creativity imagination, creativity, and creative thinking. All of these play activities to produce works such as hotel, tanks, puppet, canoe, fish, cars and painting with the teacher's role as a teacher, facilitator, motivator, inspiration, class manager, evaluator, counselor, demonstrator, communicator and coach. The results of this study are expected to contribute knowledge to practitioners and those who care for early childhood education, as well as a contribution to enrich the wealth of knowledge, especially with regard to the development of creativity through play activities.

**Keywords: Creativity Development, Early Childhood, Playing.**

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah*, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Ilahi Rabbi yang telah melimpahkan Rahmat dan Nikmat-Nya kepada seluruh manusia, serta dengan izin-Nya pula memperkenankan penulis hingga dapat menyelesaikan tesis ini. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada kekasih dan utusan-Nya yang mulia Nabi Muhammad saw, kepada keluarganya, sahabatnya dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Dengan penelitian berjudul **“Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta”** ini, penulis berharap bisa menjadi kontribusi pengetahuan bagi praktisi dan pihak-pihak yang peduli terhadap pendidikan anak usia dini serta sebagai sumbangsih untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan.

Selanjutnya, dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan kontribusi aktif serta bantuannya atas terselesaikannya tesis ini:

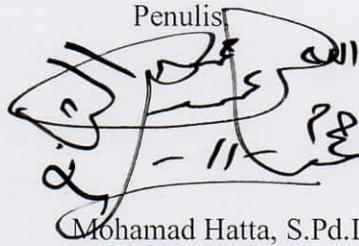
1. Prof. Drs. KH. Yudian Wahyudi, Ph.D, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga beserta jajarannya.
2. Bapak Prof. Noorhaidi, M.A. M.Phil, Ph.D., selaku Direktur Pascasarjana beserta jajarannya.

3. Bapak Dr. Mahmud Arif, M.Ag, selaku Ketua Prodi PGRA sekaligus pembimbing dan ibu Dr. Hj. Siti Fathonah, M.Pd.I selaku Sekretaris Prodi PGRA beserta staf-stafnya.
4. Para dosen Pascasarjana, Bapak Dr. H. Sumedi M.Ag, Prof. Dr. Abdurrahman Assegaf M.Ag., Prof. Dr. H. Hamruni M.Si., Prof. Dr. H. Anik Ghufrani M.Pd., Dr. Ahmad Arifi, M.Ag., Dr. Ahmad Baedowi, Dr. Nurul Haq M.Ag., Dr. Sabarudin. M.Si., Dr. H. Hamim Zarkasi Putro, M.Si., Dr. Sukiman, M.Pd., Dr. Muqowim, M.Ag., Dr. Kun Setyoningastuti dan para ibu dosen Dr. Hj. Juwairiyah, M.Ag., Dr. Nurunnajwa, M.Ag., Dr. Istiningsih, M.Pd., Dr. Siti Fathonah, M.Pd., Dr. Maemonah, M.Ag., Dr. Rof'ah, S.Ag., MA. Ph.D yang telah memberikan banyak pembelajaran serta motivasi untuk terus berjuang di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.
5. Bapak Abdul Majid dan Ibu Muaini yang selalu memanjatkan do'a dan dukungan setiap sujudnya kepada Allah swt. Terima kasih Bapak, Ibu, kalian adalah ruhku dalam berjuang sehingga anakmu bisa menyelesaikan karya luar biasa ini.
6. Untuk semua kakakku tercinta sekeluarga, Mahyudin, Abd. Muhit, Muhammad Yunus, Makniah dan Ghozali serta adik-adikku. Terima kasih semuanya, kalian adalah permata dalam perjuanganku.
7. Keluarga besar lembaga TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta yang dengan senang hati menerima penulis dengan tangan terbuka.
8. Teman-temanku khususnya Miskan dan mahasiswa S-2 PGRA serta PGMI khususnya angkatan 2017 yang selalu memberikan banyak ide inspiratif.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam karya ini. Saran yang membangun penulis harapkan demi penyempurnaan karya ini agar lebih baik lagi. Penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi diri penulis dan umumnya pada dunia PAUD dalam perkembangannya.

Yogyakarta, 14 Maret 2017

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Mohamad Hatta', written over a faint grid or lines. The signature is stylized and cursive.

Mohamad Hatta, S.Pd.I.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	iii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI</b> .....	v
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	vi
<b>MOTTO</b> .....	vii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	viii
<b>ABSTRAK</b> .....	ix
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xvii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xxi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xxii
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	7
D. Kajian Pustaka .....	9
E. Kerangka Teori .....	16
F. Metode Penelitian .....	26
G. Sistematika Pembahasan .....	38
<b>BAB II : KAJIAN TEORI</b> .....	41
A. Pengembangan Kreativitas .....	41
1. Pengertian kreativitas .....	41
2. Unsur-unsur pokok kreativitas .....	44
3. Pentingnya pengembangan kreativitas .....	45
4. Strategi pengembangan kreativitas .....	47
B. Anak Usia Dini .....	51
1. Hakikat pendidikan anak usia dini .....	51
2. Landasan pendidikan anak usia dini .....	52
3. Peran guru dalam pendidikan anak usia dini .....	56
C. Kegiatan Bermain .....	58
1. Teori bermain .....	58
2. Faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain .....	64
3. Pengembangan kreativitas AUD melalui bermain .....	67

<b>BAB III : GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN .....</b>	<b>70</b>
A. Sejarah dan Lokasi Labschool Rumah Citta Yogyakarta .....	70
1. Visi dan misi .....	71
2. Tujuan .....	73
3. Kurikulum .....	74
4. Program layanan dan metode pembelajaran .....	75
5. Sarana dan prasarana .....	75
B. Keadaan Staf dan Struktur organisasi lembaga .....	76
<b>BAB VI : PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN DI TK BESAR HORE LABSCHOOL YOGYAKARTA</b>	
A. Pengembangan kreativitas melalui bermain .....	82
1. Jenis kegiatan bermain .....	84
a. Bermain sensori motorik .....	84
b. Bermain peran .....	88
c. Bermain pembangunan .....	91
d. Bermain musik .....	95
e. Bermain konstruktif .....	98
f. Bermain sains .....	101
g. Bermain masak-masakan .....	104
h. Bermain <i>art day</i> .....	107
i. Bermain membuat ikan .....	111
2. Keberhasilan kegiatan bermain .....	114
a. Hotel .....	115
b. Tank .....	118
c. Boneka .....	121
d. Sampan .....	123
e. Ikan .....	125
f. Mobil-mobilan .....	128
g. Lukisan .....	130
B. Peran Guru Dalam Kegiatan Bermain .....	133
1. Sebagai pengajar .....	133
2. Sebagai fasilitator .....	135
3. Sebagai motivator .....	137
4. Sebagai inspirator .....	139
5. Sebagai pengelola kelas .....	141
6. Sebagai evaluator .....	143
7. Sebagai pembimbing .....	144
8. Sebagai demonstrator .....	146
9. Sebagai komunikator .....	148
10. Sebagai pelatih .....	150

<b>BAB V : PENUTUP</b> .....	153
A. Kesimpulan .....	153
B. Saran .....	156
C. Keterbatasan penelitian .....	159
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	160
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1 Keadaan Staf dan Lembaga ECCD-RC Yogyakarta, 78.

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 Struktur Organisasi Lembaga ECCD-RC Yogyakarta, 80.
- Gambar 2 Suasana Anak-anak Sedang Bermain Membuat Mobil-mobilan dan *Art Day*, 83.
- Gambar 3 Hasil Kreativitas Anak Berupa Hotel, 116.
- Gambar 4 Hasil Kreativitas Anak Berupa Tank, 119.
- Gambar 5 Hasil Kreativitas Anak Berupa Boneka, 121.
- Gambar 6 Hasil Kreativitas Anak Berupa Sampan, 123.
- Gambar 7 Hasil Kreativitas Anak Berupa Ikan, 126.
- Gambar 8 Hasil Kreativitas Anak Berupa Mobil-mobilan, 128.
- Gambar 9 Hasil Kreativitas Anak Berupa Lukisan, 131.

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Permohonan Kesiediaan Menjadi Pembimbing.
2. Surat Balasan Kesiediaan Menjadi Pembimbing.
3. Permohonan Izin Penelitian kepada TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta.
4. Surat Keterangan Penelitian.
5. Catatan Bimbingan Tesis.
6. Catatan Perbaikan Ujian Tesis.
7. Instrumen Pengumpulan Data.
8. Deskripsi Hasil Wawancara.
9. Data Siswa TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta.
10. Dokumen Hasil Penelitian.
11. Daftar Riwayat Hidup Penulis.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>1</sup> Pembelajaran bagi anak usia dini adalah aktivitas bermain yang menyenangkan yang memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan-tantangan untuk menemukan sesuatu yang baru, menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda, menemukan hubungan yang baru, serta memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berpikir dan bertindak imajinatif yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitasnya.

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam masa peka. Kepekaan itu merupakan masa yang terpenting dalam aspek perkembangannya. Ketika masa peka itu datang, maka anak harus difasilitasi guna mendukung aktualisasi potensi dan kreativitas yang muncul dalam dirinya.<sup>2</sup> Dalam contoh yang sederhana, seorang anak yang sedang berkembang keterampilan motoriknya cenderung akan lebih aktif dalam segala aspek seperti kegiatan menulis, menggambar, meronce,

---

<sup>1</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Indeks, 2012), hlm. 87.

<sup>2</sup> Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 15.

mencoret-coret, melakukan kegiatan gerak seperti bermain, berlari, memanjat dan sebagainya. Kalau kepekaan yang ada dalam diri anak dalam kondisi seperti ini tidak didukung dan dikembangkan maka dikhawatirkan akan terjadi masalah pada perkembangan usia selanjutnya.

Ada beberapa upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk membantu mengembangkan kreativitas anak didiknya di masa tumbuh kembangnya yang sedang dijalani, diantaranya adalah dengan membuat kegiatan-kegiatan yang dapat menyalurkan bakat dan kreativitas anak didiknya dalam segala bentuk, mulai dari kegiatan-kegiatan nyata yang dekat dengan dunia mereka seperti kegiatan membuat APE, membuat kendaraan dari barang bekas, membuat hiasan dari bahan alam dan lain sebagainya, ataupun kegiatan-kegiatan lain yang dalam bentuk permainan. Kegiatan-kegiatan seperti ini sangat cocok dan tepat, ditambah dengan masa anak yang suka meniru dan berimajinasi. Apa yang baik akan ditiru menjadi baik dan langsung diinternalisasikan ke dalam dunia hayalannya, dan apa yang buruk akan ditiru menjadi buruk serta keburukan itu akan mengendap sehingga anak menjadi kurang percaya diri.

Salah satu faktor yang menyebabkan perkembangan kreativitas anak menonjol adalah munculnya rasa ingin tahu dalam dirinya yang diaktualisasikan dalam bentuk eksplorasi guna mencari berbagai kemungkinan dan jawaban-

jawaban atas pertanyaan yang muncul dalam rasa keingintahuannya.<sup>3</sup> Maka pengaruh intuisi, imajinasi serta keinginan merupakan daya dorong yang dapat membantu diri anak dalam hal bereksplorasi untuk mencari jawaban-jawaban atas apa yang terngiang dalam pikirannya. Secara psikologis, keadaan peserta didik seperti ini sangat baik bagi guru untuk menyediakan media permainan. Melalui kegiatan bermain berbagai kompetensi bidang pengembangan dapat diperoleh. Kompetensi tersebut merupakan dasar pengembangan potensi anak kelak dikemudian hari. Maka guru sebagai kreator, pemimpin dan pembimbing permainan di lembaga PAUD harus jeli dan kreatif mengoptimalkan permainan di sekolah agar bidang pengembangan dan kecerdasan anak dapat dioptimalkan.

Diantara peran pendidik yang terpenting dalam mengembangkan kreativitas anak didiknya adalah dengan memberikan peluang dan ruang yang luas serta rasa aman dalam kehidupan anak, sehingga anak akan berani melakukan eksplorasi seluas-luasnya. Atau dengan kata lain, guru hendaklah menjadi fasilitator, dan motivator dalam mendukung ide dan imajinasi anak dengan menyediakan media permainan yang dapat mendukung kreativitas anak. Termasuk dalam hal ini adalah apa yang dilakukan oleh TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta dalam hal memperhatikan kebutuhan, keunikan, dan perkembangan anak. Bahkan, anak distimulasi untuk mengemukakan ide dan gagasannya serta menemukan solusi atas masalah yang

---

<sup>3</sup> Agnes Tri Harjaningrum, *Peran Orang Tua dan Praktisi Dalam Membantu Tumbuh Kembang Anak Berbakat Melalui Pemahaman Teori dan Tren Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2007), hlm. 118.

dihadapinya. Yang menarik lagi di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta ini adalah pendidikannya bersifat inklusif, menghargai keadilan gender, menghargai lingkungan, dan kearifan lokal. Prinsipnya adalah anak harus mendapatkan dunianya, anak harus diberi kesempatan untuk banyak bergerak dalam kegiatan bermain dan bereksplorasi.

Dalam mengembangkan kreativitas peserta didik, penting bagi guru untuk memahami psikologi perkembangan. Psikologi perkembangan diperlukan dalam rangka untuk memberikan berbagai upaya yang sistematis, logis, dan terencana agar potensi peserta didik dapat berkembang dan diarahkan sesuai dengan tujuan yaitu untuk mengembangkan sumber daya manusia.<sup>4</sup> Dalam upaya mengembangkan sumber daya manusia, maka ketersediaan media dan sumber belajar bagi peserta didik menjadi suatu keniscayaan. Dalam konteks anak usia dini, media dan sumber belajar merupakan alat-alat yang dapat dipergunakan untuk belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar.

Pendidikan anak usia dini harus dimulai dengan lingkungan yang menyenangkan dengan mengembangkan pendidikan yang demokratis. Karena pendidikan yang demokratis akan sangat penting untuk membangun kreativitas anak.<sup>5</sup> Disamping itu, proses pendidikan yang demokratis dan menyenangkan akan dapat menimbulkan rasa senang dan yang lebih penting adalah bagaimana

---

<sup>4</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), hlm. 2.

<sup>5</sup> Nurhalim Shahib, *Pembinaan Kreativitas Anak Guna Membangun Kompetensi* (Bandung: Alumni, 2010), hlm. 49.

supaya masa bermain anak tidak hilang, karena masa bermainnya sangat penuh dengan kreativitas. Anak yang kreatif itu dapat diamati dengan beberapa ciri yang melekat pada dirinya seperti, senang menjelajahi lingkungannya, senang mengamati, senang bereksperimen, senang bertanya, berpetualang, dan memiliki daya imajinasi yang tinggi. Ciri-ciri tersebut secara filosofis itulah yang melatarbelakangi, kenapa anak usia dini tersebut sedini mungkin harus diberikan stimulasi, karena stimulasi yang banyak sejak dini, akan berimplikasi terhadap pengembangan kreativitas anak pada usia selanjutnya.

Berkaitan dengan hal itu, diantara kegiatan bermain yang dikembangkan di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta adalah kegiatan bermain yang berpusat pada anak dengan area sebagai sentralnya. Ada area *art* dan *craft*, area persiapan calestung, area sains, area melukis, area main peran, dan area motorik. Untuk kegiatan bermain anak dalam setiap tema meliputi: bermain sensori motorik, bermain peran, bermain pembangunan, bermain musik, bermain konstruktif, bermain sains, bermain masak-masakan, bermain *art day*, dan bermain membuat ikan. Setiap permainan dalam area tersebut dilengkapi dengan media dan alat permainan yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan anak, sehingga anak bebas berekspresi sesuai dengan dunianya. Dari hasil observasi dan wawancara awal penelitian ini dengan guru-guru di sana menyatakan bahwa kegiatan-kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak-anak bertujuan untuk melatih aspek pertumbuhan dan perkembangan mereka dengan beragam kreativitas. Baik aspek perkembangan fisik-motorik, kognitif, bahasa, seni,

sosial-emosional, dan yang terpenting lagi, bagaimana supaya masa unik dan *golden age* anak dapat dibina dan ditumbuh kembangkan dengan baik.<sup>6</sup>

Peneliti memilih TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta sebagai tempat penelitian dengan alasan bahwa tempat tersebut sangat bagus. Hal ini tercermin dari kurikulum yang digunakannya yaitu kurikulum yang dikembangkan secara mandiri dengan memperhatikan kebutuhan, keunikan, dan perkembangan anak, serta metode pendampingan dilakukan dengan berpusat pada anak dalam hal memberikan kesempatan untuk banyak bergerak dan bereksplorasi, menentukan pilihan, dan menemukan sendiri. Bahkan, anak-anak diajak untuk lebih siap dengan kemajemukan sosial, budaya, ekonomi, dan agama yang ada di sekitarnya, karena pendidikannya bersifat inklusif. Ditambah lagi dengan sejak dini, anak distimulasi untuk mengemukakan ide dan gagasannya, berdemokrasi dan menemukan solusi atas masalah yang dihadapinya.

Berangkat dari permasalahan-permasalahan itulah yang melatar belakangi peneliti mengambil TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta sebagai tempat penelitian, dan merasa tertarik untuk menelitinya lebih jauh.

---

<sup>6</sup>Hasil Observasi dan Wawancara Peneliti dengan guru TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta pada hari Rabu 2 Oktober 2016 pukul 9.00 –selesai.

## **B. Rumusan Masalah**

Berangkat dari uraian di atas, maka ada beberapa hal yang menjadi pokok permasalahan yang ingin diteliti dan dikaji dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan bermain untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?
2. Bagaimana keberhasilan kegiatan bermain untuk pengembangan kreativitas anak usia dini di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?
3. Apa peran guru dalam kegiatan bermain untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan dan kegunaan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian
  - a. Untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana pelaksanaan kegiatan bermain untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta.
  - b. Untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana keberhasilan kegiatan bermain untuk pengembangan kreativitas anak usia dini di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta.

- c. Untuk mengetahui dan menganalisis apa peran guru dalam kegiatan bermain untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta.

## 2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, peneliti membaginya menjadi dua bagian yaitu:

### a. Kegunaan secara teoritis

1) Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi pengetahuan bagi praktisi dan pihak-pihak yang peduli terhadap Pendidikan Anak Usia Dini sekaligus sebagai rujukan dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini, sehingga kedepan diharapkan menjadi lebih baik dalam memperhatikan potensi dari masing-masing anak.

2) Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan kajian stimulasi bagi peneliti yang lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut, mendalam, dan lebih luas lagi dari segi wilayah maupun substansi masalah tentang perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia.

### b. Kegunaan secara praktis

1) Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan guru dan penulis sendiri tentang Pendidikan Anak Usia Dini terutama

yang berkaitan dengan Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain.

- 2) Hasil penelitian ini diharapkan sebagai sumbangsih untuk memperkaya khazanah keilmuan tentang Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia, terutama yang berkaitan dengan bagaimana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain.

#### **D. Kajian Pustaka**

Kajian pustaka merupakan uraian sistematis terkait dengan hasil beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian terdahulu. Berkaitan dengan kajian tentang anak usia dini, memang telah banyak diangkat dan dikaji oleh beberapa penelitian sebelumnya, baik dalam bentuk disertasi, tesis, bahkan dalam bentuk literatur. Namun dalam penelitian ini, peneliti akan mengemukakan beberapa diantaranya sebagai perbandingan dengan karya ilmiah yang sedang peneliti tulis, diantaranya adalah:

*Pertama*, penelitian yang telah dilakukan oleh Endang Purwati dengan judul “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Model Quantum Pada Pembelajaran Seni Musik, Studi Kasus di Taman Kanak-Kanak Universitas Muhammadiyah Purwokerto”. Penelitian ini mencoba membahas mengenai seni musik dengan menggunakan model quantum sebagai upaya untuk mengetahui bagaimana peran guru dalam usaha meningkatkan kreativitas anak TK, dan sejauh mana pula peran guru dalam menyediakan fasilitas sebagai pendukung.

Pendekatan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitiannya adalah pendekatan tindakan (*action research*) yang berbasis kelas guna untuk memecahkan masalah mengenai pembelajaran seni musik sebagai usaha untuk meningkatkan kreativitas anak. Dalam penelitiannya, peneliti berusaha mengujicobakan gagasannya dalam praktik sebagai sarana perbaikan pembelajaran, dan hasil akhir penelitiannya menurut kesimpulannya ada dua. *Pertama*, pembelajaran seni musik dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi melalui model quantum dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. *Kedua*, dengan menggunakan sarana prasarana yang layak dan memadai sebagai fasilitas kebutuhan dalam pembelajaran, hal itu dapat berpengaruh pada peningkatan kreativitas peserta didik.<sup>7</sup>

Penelitian yang telah dilakukan oleh Endang Purwati di atas, memiliki relevansi dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sendiri. Relevansinya adalah terletak pada tujuan yang ingin dicapai yaitu sama-sama meningkatkan kreativitas anak usia dini, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus permasalahan yang diteliti. Pada penelitian terdahulu, fokus permasalahan yang diteliti adalah peran guru tersebut dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan model quantum pada pembelajaran seni musik, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sendiri, fokus

---

<sup>7</sup> Endang Purwati, *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Melalui Model Quantum Pada Pembelajaran Seni Musik, Studi Kasus di Taman Kanak-Kanak Universitas Muhammadiyah Purwokerto* (Surakarta: Pascasarjana Universitas Sebelas Maret, 2008 ), hlm. 106.

permasalahan yang diteliti adalah terletak pada aspek kegiatan bermain anak usia dini tersebut yang diarahkan untuk pengembangan kreativitasnya.

*Kedua*, penelitian yang telah dilakukan oleh Aushafil Karimah dengan judul “Pengembangan Kreativitas Berpikir Anak Usia Dini Dengan Permainan Bahasa di RA DWP. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta”. Penelitian ini menginspirasi peneliti tentang pentingnya pengembangan kreativitas berpikir anak dengan menggunakan permainan bahasa, karena permainan bahasa menurut hematnya masih asing. Hal ini terbukti ketika dia melakukan survei selama satu minggu dalam proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas, ternyata masih banyak peserta didik yang belum tahu bagaimana cara melakukan permainan bahasa tersebut, sehingga hal itulah yang menyebabkan kreativitas berpikir anak kurang. Dengan kolaborasi yang dilakukan bersama guru selama beberapa bulan, maka hasil akhir dari penelitiannya menyimpulkan bahwa, metode permainan bahasa untuk mengembangkan kreativitas anak akan berhasil manakala adanya korelasi antara bahasa dan perkembangan imajinasi atau berpikir anak yang dapat dilihat dari cara mereka berpikir, dan berimajinasi.<sup>8</sup>

Penelitian terdahulu tersebut memiliki relevansi dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sendiri. Relevansinya adalah terletak pada tujuan yang ingin dicapai yaitu sama-sama mengembangkan kreativitas anak usia dini, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus permasalahan yang

---

<sup>8</sup> Aushafil Karimah, *Pengembangan Kreativitas Berpikir Anak Usia Dini Dengan Permainan Bahasa Di RA DWP. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta* (Yogyakarta: Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, 2011), hlm. 113.

diteliti. Pada penelitian terdahulu, fokus permasalahan yang diteliti adalah pentingnya kemampuan berpikir anak dengan permainan bahasa, sehingga melalui permainan bahasa kreativitas anak dapat dikembangkan, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sendiri, fokus permasalahan yang diteliti adalah pada aspek kegiatan bermain anak usia dini tersebut yang diarahkan untuk pengembangan kreativitasnya.

*Ketiga*, penelitian yang telah dilakukan oleh Jamilah dengan judul “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Musik di TKIT Alhamdulillah Bantul Yogyakarta”. Penelitian ini dilatar belakangi oleh pentingnya pengembangan kreativitas anak usia dini melalui musik. Dalam tesisnya, peneliti mengutip pernyataan Howard Gardner yang mengatakan bahwa inteligensi yang muncul lebih awal pada manusia dibandingkan dengan inteligensi yang lain adalah inteligensi musik. Dengan menggunakan penelitian kualitatif, peneliti mencoba mengamati dan menganalisis kegiatan belajar peserta didik TKIT Alhamdulillah Bantul Yogyakarta melalui permainan musik yang diajarkan oleh guru kemudian didemonstrasikan langsung oleh peserta didik. Teknik pelaksanaannya adalah, pertama-tama, guru memperkenalkan lagu-lagu, cara bergerak sesuai dengan irama, dan cara memainkannya. Setelah itu, peserta didik yang sudah dikelompokkan kemudian langsung mendemonstrasikan permainan musik tersebut. Dari hasil penelitiannya selama beberapa bulan, peneliti mendapat kesimpulan bahwa kreativitas peserta didik TKIT Alhamdulillah Bantul Yogyakarta dapat meningkat melalui permainan musik.

Hal itu terbukti dengan sering diadakannya lomba-lomba yang berkaitan dengan musik, seperti drumband, menyanyi, dan lain sebagainya.<sup>9</sup>

Penelitian terdahulu tersebut memiliki relevansi dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sendiri. Relevansinya adalah terletak pada tujuan yang ingin dicapai yaitu sama-sama mengembangkan kreativitas anak usia dini, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus permasalahan yang diteliti. Pada penelitian terdahulu, fokus permasalahan yang diteliti adalah pentingnya musik sebagai alat untuk mengembangkan kreativitas awal anak, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sendiri, fokus permasalahan yang diteliti adalah pada aspek kegiatan bermain anak usia dini tersebut, yang diarahkan untuk pengembangan kreativitasnya.

*Keempat*, penelitian dalam bentuk jurnal yang telah ditulis oleh Ratih Kusumawardani dengan judul “Peningkatan Kreativitas Melalui Pendekatan Brain Based Learning di Kelompok A PAUD Izzati Baros Serang Banten Tahun 2013”. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kreativitas anak kelompok A PAUD Izzati Baros Serang Banten. Hal ini ditandai oleh sebagian besar anak yang belum memunculkan indikator-indikator dari aspek kreativitasnya seperti bertanya, menjelajah lingkungan sekolah, melakukan kegiatan yang unik, menyebutkan banyak jawaban atas satu pertanyaan, dan mencoba hal-hal baru. Untuk mengatasi hal tersebut, maka peneliti berusaha

---

<sup>9</sup> Jamilah, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Musik di TKIT Alhamdulillah Bantul Yogyakarta* (Yogyakarta: Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, 2015), hlm. 181.

menerapkan pendekatan Brain Based Learning yang berbasis otak dengan menyediakan lingkungan yang mampu mengakomodir keingintahuan, kecerdasan, dan berbagai permasalahan yang dihadapi anak. Dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan selama dua siklus, maka kesimpulan akhir dari penelitiannya menyatakan bahwa, dengan pendekatan Brain Based Learning mampu meningkatkan kreativitas anak kelompok A PAUD Izzati Baros Serang Banten Tahun 2013 dengan kriteria keberhasilan tindakan sebesar 20%.<sup>10</sup>

Penelitian terdahulu tersebut memiliki relevansi dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sendiri. Relevansinya adalah terletak pada tujuan yang ingin dicapai yaitu sama-sama mengembangkan kreativitas anak usia dini, sedangkan perbedaannya adalah terletak pada fokus permasalahan yang diteliti. Pada penelitian terdahulu, fokus permasalahan yang diteliti adalah penggunaan pendekatan Brain Based Learning yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Sedangkan fokus penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sendiri adalah terletak pada aspek kegiatan bermain anak usia dini tersebut yang diarahkan untuk pengembangan kreativitasnya.

*Kelima*, penelitian dalam bentuk jurnal yang telah ditulis oleh Ni Putu Eka Tirtayati dengan judul “Penerapan Metode Pemberian Tugas Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar Bebas di TK

---

<sup>10</sup> Ratih Kusumawardani, “Peningkatan Kreativitas Melalui Pendekatan Brain Based Learning di Kelompok A PAUD Izzati Baros Serang Banten Tahun 2013”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, Vol. 9, No. 1, April 2015, hlm. 153.

Panji Widia Kumara Singaraja Tahun 2013/2014". Penelitian ini berangkat dari hasil observasinya di lapangan, bahwa kebanyakan anak-anak TK di Panji Widia Kumara Singaraja masih rendah kreativitasnya dalam mengikuti kegiatan belajar menggambar, kurang aktif dan kurang antusias dalam kegiatan sehingga tidak ada proses interaksi antara guru dan anak, maupun anak dengan temannya. Persoalan ini muncul disebabkan oleh dua faktor: *Pertama*, metode gurunya yang kurang pariatif. *Kedua*, kurangnya perhatian guru terhadap anak ketika menggambar. Dari permasalahan ini kemudian peneliti mencoba menerapkan metode pemberian tugas agar anak bebas mengekspresikan kreativitasnya dalam menggambar. Dengan menggunakan penelitian tindakan selama dua siklus, maka kesimpulan akhir dari penelitiannya menyebutkan bahwa, terjadi peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan menggambar bebas dengan metode pemberian tugas. Pada siklus I sebesar 74,00% yang berada pada katagori sedang, meningkat kemampuan kreativitas anak pada siklus II sebesar 86,81% yang berada pada katagori tinggi.<sup>11</sup>

Penelitian terdahulu tersebut memiliki relevansi dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sendiri. Relevansinya terletak pada tujuan yang ingin dicapai yaitu sama-sama meningkatkan kreativitas anak usia dini, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus permasalahan yang diteliti. Pada penelitian terdahulu fokus permasalahan yang diteliti adalah metode

---

<sup>11</sup> Ni Putu Eka Tirtayati, "Penerapan Metode Pemberian Tugas Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar Bebas di TK Panji Widia Kumara Singaraja Tahun 2013/2014", *Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 2, No. 1, Thn. 2014, hlm. 1.

pemberian tugas yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sendiri, fokus permasalahan yang diteliti adalah pada aspek kegiatan bermain anak tersebut yang diarahkan untuk pengembangan kreativitasnya.

Dari beberapa bentuk penelitian di atas, maka relevansi dan perbedaannya cukup jelas dengan apa yang peneliti akan lakukan, dan dari itulah peneliti ingin memperdalam dan melanjutkan penelitian ini.

#### **E. Kerangka Teori**

Penjelasan teori dalam penelitian ini bertujuan untuk menguraikan perspektif yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Perspektif teori dapat membantu peneliti dalam memilih dan memahami aspek-aspek masalah yang sedang diteliti. Teori merupakan suatu pernyataan yang menjelaskan serangkaian hal atau persoalan.<sup>12</sup> Menurut Bogdan dan Biklen, sebagaimana yang dikutip oleh Muh. Wasith Achadi, bahwa kerangka teori atau disebut paradigma adalah sekumpulan dari jumlah asumsi yang dipegang bersama, konsep atau reposisi yang mengarahkan cara berpikir dalam penelitian.<sup>13</sup> Maka fungsi kerangka teori dalam penelitian ini adalah untuk membantu peneliti dalam menjelaskan dan mendeskripsikan kerangka dasar, sebagai sarana untuk menemukan konsep baru yang meliputi teori pendidikan secara umum dan konsep pengembangannya.

---

<sup>12</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek* (Bandung: Rosdakarya, 2001), hlm. 17.

<sup>13</sup> Muh. Wasith Achadi, *Pendidikan Agama Islam di Sekolah Berwawasan Budi Pekerti*. Disertasi (Yogyakarta: Uin Sunan Kalijaga, 2014), hlm. 19.

## 1. Pengembangan Kreativitas

Saat ini dunia sudah memasuki era modern dimana pengetahuan merupakan faktor utama yang mampu meningkatkan produktivitas, pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan suatu bangsa. Pengetahuan merupakan roda penggerak peradaban suatu bangsa yang berusaha memberikan ciri khas. Dimana ada pengetahuan disitulah keunggulan akan muncul yang akan memberikan warna keunikan serta revolusi mental bagi terciptanya suatu peradaban ilmu pengetahuan.

Dalam konteks meningkatkan produktivitas, pertumbuhan ekonomi, dan kesejahteraan suatu bangsa, maka langkah penting yang perlu dilakukan adalah mengembangkan kreativitas keberbakatan putera puteri bangsa.<sup>14</sup> Dengan bekal kreativitas yang dimiliki, maka anak-anak akan mampu berinovasi secara produktif untuk menjawab tantangan masa depan yang semakin rumit dan kompleks.<sup>15</sup> Langkah ini sebenarnya berangkat dari sebuah asumsi yang mengatakan bahwa setiap anak memiliki multi potensi, multi kreativitas, dan kecerdasan jamak. Kesemuanya itu akan tampak manakala ada usaha untuk mengembangkannya. Untuk mengembangkannya, dibutuhkan pelatihan-pelatihan bagi anak-anak agar dapat menyalurkan energi kreativitas yang terpendam dalam diri mereka.

---

<sup>14</sup> Conny R. Semiawan, *Kreativitas Keberbakatan* (Jakarta: Indeks, 2010), hlm. ix.

<sup>15</sup> E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 39.

Mengingat lingkungan yang pertama kali dikenal anak adalah lingkungan keluarga, maka lingkungan ini seyogyanya memberikan suasana yang kondusif agar anak-anak dapat belajar dengan nyaman. Kehadiran orang tua dalam masa-masa awal anak merupakan hal yang sangat penting dalam rangka mengembangkan kreativitas anak pada masa yang akan datang.<sup>16</sup> Mengembangkan kreativitas anak usia dini meliputi segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pengembangan kognitif antara lain dilakukan dengan merangsang kelancaran, kelenturan, dan keaslian dalam berpikir. Pengembangan afektif, dilakukan dengan memupuk sikap dan minat untuk bersibuk diri secara kreatif. Pengembangan psikomotorik, dilakukan dengan menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilannya dalam membuat karya-karya yang produktif dan inovatif.

Istilah kreativitas sebenarnya berasal dari bahasa Inggris yakni *creativity*, dari akar kata *creative* yang berarti *able to make new things*.<sup>17</sup> Menurut Rogers, kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan

---

<sup>16</sup> Barkah Lestari, "Upaya Orang Tua Dalam Pengembangan Kreativitas Anak", *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol. 3, No. 1, April 2016, hlm. 17.

<sup>17</sup> Pearson Longman, *Longman Handy Learner's Dictionary of American English* (England: Pearson Education Limited, 2000), hlm. 97.

organisme.<sup>18</sup> Dalam pengertian yang lain dikatakan bahwa kreativitas dimaknai sebagai kemampuan seseorang untuk membentuk kombinasi baru dari objek, konsep atau fenomena.<sup>19</sup> Dari beberapa pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri dan mengekspresikan potensi sehingga menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal dari objek, konsep atau fenomena, dimana hal itu dapat diwujudkan melalui ide-ide dan alat-alat, serta yang lebih spesifik lagi adalah keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru.

Kreativitas erat kaitannya dengan proses berpikir yang memiliki ciri-ciri *aptitude* dan *non-aptitude*. *Aptitude* adalah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognitif yang dideskripsikan dalam lima keterampilan: (1) berpikir lancar, (2) berpikir luwes (*flexibility*), (3) keterampilan berpikir orisinal (*originality*), (4) keterampilan berpikir elaborasi (*elaboration*), (5) dan keterampilan berpikir *evaluative*. Sedangkan ciri *non-aptitude* adalah yang berhubungan dengan sikap atau perasaan yaitu : (1) rasa ingin tahu, (2) bersifat imajinatif, (3) merasa tertantang oleh kemajemukan, (4) sifat berani mengambil resiko, (5) dan sifat menghargai.<sup>20</sup> Ini merupakan tahapan dari ciri-ciri berpikir kreatif yang ada sebagai landasan awal yang kokoh untuk

---

<sup>18</sup> Ahmad Nurcholis dan Jusuf Bahtiar, "Strategi Pengembangan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa", *TA'ALLUM: Jurnal Pendidikan Islam*, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Tulungagung, Vol. 22, No. 1, Juni 2012, hlm. 22.

<sup>19</sup> Arman Hakim Nasution, *Creative Thinking* (Yogyakarta: Andi Offset, 2006), hlm. 13.

<sup>20</sup> Enda Puspitasari, "Pemetaan Kreativitas Anak Usia 4-6 Tahun di TK Laboratorium PG-PAUD Universitas Riau", *EDUCHILD, Program Studi PG-PAUD FKIP Universitas Riau*, Vol. 4, No. 1, Thn. 2015, hlm. 50.

hadirnya kreativitas yang sejati. Oleh karena itu, kreativitas perlu dirancang sejak dini, agar anak menjadi cerdas, cakap, terampil, serta berhasil di masa mendatang. Sebab ada perbedaan tantangan dan kebutuhan antara generasi yang ada sekarang dengan generasi yang akan lahir kelak. Dalam hal ini fleksibilitas guru dalam mengajar sangat memegang peran penting.

Dalam pandangan psikologis, pada dasarnya setiap manusia telah dikaruniai potensi kreatif sejak dilahirkan. Hal ini dapat dilihat melalui perilaku bayi ataupun anak secara alamiah yang gemar bertanya, gemar mencoba, gemar memperhatikan hal yang baru, gemar berkarya melalui benda apa saja, dan gemar berimajinasi dalam mencetuskan ide-ide orisinilnya untuk mencipta atau meniru bentuk-bentuk yang ada untuk dikreasikan dalam berbagai media.<sup>21</sup> Maka dalam hal ini, anak membutuhkan motivasi sebagai daya dorong untuk mengembangkan potensi kreatifnya. Secara teoritis, faktor-faktor yang bisa mempengaruhi kreativitas adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal terdiri atas aspek kognitif berupa pengalaman diri dan keterampilan, aspek kepribadian berupa rasa ingin tahu, harga diri, kepercayaan diri, sifat mandiri dan berani mengambil resiko. Adapun faktor eksternal dapat dipengaruhi oleh lingkungan dan pengalaman orang tua.<sup>22</sup>

Kombinasi antara kedua faktor tersebut akan menjadikan anak tumbuh dan

---

<sup>21</sup> Ida Ayu Sri Widhiani, "Penerapan Penggunaan Media Permainan Fantasi dan Imajinasi Kreatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Otak Kanan dan Mengembangkan Kemampuan Berbahasa", *Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar*, Vol. 4, Thn. 2014, hlm. 2.

<sup>22</sup> Ngainun Naim, *Dasar-dasar Komunikasi Pendidikan* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), hlm. 237.

berkembang menjadi pribadi yang kreatif dalam kehidupannya serta kompleks dalam memecahkan masalah.

Menurut teori psikoanalitik, bahwa kreativitas individu muncul dari hasil mengatasi suatu masalah yang dimulai pada lima tahun pertama dari kehidupan.<sup>23</sup> Sedangkan menurut Erick Erikson salah seorang psikolog terkenal dari Jerman mengatakan bahwa, masa usia tiga setengah tahun hingga enam tahun adalah masa penting bagi seorang anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Erikson mengatakan bahwa masa ini adalah masa pembentukan sikap *initiative versus guilt* (inisiatif dihadapkan pada rasa bersalah). Anak-anak yang mendapat lingkungan pengasuhan dan pendidikan yang baik, akan mampu mengembangkan sikap kreatif, antusias untuk bereksplorasi, bereksperimen, berimajinasi, serta berani mencoba dan mengambil resiko. Namun, semua itu bergantung pada lingkungan belajar anak yang kondusif untuk mencapai perkembangannya.<sup>24</sup> Melihat realitas demikian, maka sudah seharusnya setiap guru menyadari akan tugas utamanya yaitu mendidik, mengasuh anak, serta perlu dibekali kecakapan sebagai pendidik, sehingga dengan demikian, guru dapat melaksanakan tugas dan fungsinya dengan baik, optimal dan maksimal sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

---

<sup>23</sup> Masnupal, *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2013), hlm. 221.

<sup>24</sup> Rita Mariyana, *Pembelajaran Kreativitas Untuk Anak Usia Dini* (Modul PG-PAUD Universitas Pendidikan Indonesia, 2008), hlm. 2.

## 2. Anak Usia Dini

Berbicara mengenai anak usia dini, diantara periode yang terpenting dalam dirinya adalah periode pertumbuhan dan perkembangan. Kedua periode ini tidak dapat dipisahkan dalam membentuk keberhasilan masa depan anak. Pertumbuhan merupakan proses bertambahnya ukuran atau dimensi akibat bertambah besarnya sel-sel serta bertambahnya jaringan intra seluler.<sup>25</sup> Sedangkan perkembangan adalah serangkaian perubahan progresif sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman.<sup>26</sup> Lepas dari pengertian tersebut, antara pertumbuhan dan perkembangan merupakan dua hal yang tidak bisa dipisahkan sebagai sebuah proses yang terjadi pada setiap makhluk.

Sebagaimana kita ketahui bahwa pada hakikatnya taman kanak-kanak (TK) merupakan suatu tempat yang memungkinkan bagi anak untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya, memupuk sifat dan kebiasaan yang baik menurut falsafah bangsa Indonesia, dan memupuk kemampuan dasar yang diperlukan untuk belajar.<sup>27</sup> Maka rentang usia 0-6 tahun merupakan tahapan yang paling penting untuk memupuk perkembangan anak. Begitu pentingnya rentang usia ini, para ahli sering menyebutnya sebagai usia keemasan yang perlu ditulis dan diukir sejak dini dengan beragam keterampilan untuk bekal tumbuh kembangnya ketika telah dewasa

---

<sup>25</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 10.

<sup>26</sup> Sri Hariani, *Mendidik Anak Sejak Dini* (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2003), hlm. 66.

<sup>27</sup> M. Agung Hidayatullah, "Penerapan TK Sistem Fullday (FDK) dan Halfday (HDK): Kelebihan dan Kekurangan", *NADWA: Jurnal Pendidikan Islam*, Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, Vol. 5, No. 2, Oktober 2011, hlm. 189.

kelak. Dengan pondasi keterampilan yang kuat sejak dini, akan menjadikan anak tersebut lebih percaya diri dalam menyongsong masa depannya.

Beragam penelitian menyimpulkan bahwa, apabila tahap perkembangan awal anak baik, maka akan berimplikasi terhadap perkembangan berikutnya.<sup>28</sup> Tahap perkembangan awal anak tersebut kalau dikaitkan dengan pendidikan, maka bukan hanya memiliki fungsi strategis, tetapi juga mendasar dan memiliki andil yang dapat memberikan dasar kepribadian kepada anak dalam hal sikap, perilaku, daya cipta dan kreativitas. Tentunya, langkah awal dalam mewujudkan semua itu adalah dibutuhkan hubungan yang baik dan kerjasama antara orang tua sebagai pendidik di rumah dan lembaga sekolah sebagai pendidikan formal anak.

Usia dini sering disebut sebagai masa bermain,<sup>29</sup> dimana bermain merupakan aktivitas rutin yang anak lakukan setiap hari.<sup>30</sup> Pemahaman mengenai dunia anak adalah bermain, mengharuskan kita sebagai orang tua dan guru harus mampu menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang memiliki nuansa edukatif, sehingga disamping anak belajar, maka disisi lain aktivitas bermain mereka juga tidak terlewatkan. Dalam hal inilah pentingnya peran orang tua dan guru didalam memilihkan jenis-jenis permainan edukatif

---

<sup>28</sup> Fauzi Rachman, *Islamic Parenting* (Jakarta: Erlangga, 2011), hlm. 60.

<sup>29</sup> Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan* (Jakarta: Grasindo, 2001), hlm. 16.

<sup>30</sup> Mohammad Fauzil Adhim, *Membuat Anak Gila Membaca* (Bandung: Mizan Pustaka, 2004), hlm. 221.

yang tidak hanya mengasah satu aspek saja, tetapi juga dapat mengasah aspek-aspek yang lain.

### 3. Kegiatan Bermain

Dunia anak adalah bermain, dimana bermain merupakan aktivitas yang berperan penting untuk mengembangkan kecerdasan dan kreativitas anak.<sup>31</sup> Dalam teori bermain kognitif disebutkan bahwa bermain merupakan tiang dasar kemajuan imajinasi dan kreativitas. Artinya melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, adaptif, luwes, dan imajinatif.<sup>32</sup> Serta dapat menaikkan struktur mental melalui penggunaan tanda-tanda, dan alat-alat yang kemudian dapat menaikkan perkembangan bahasa dan berpikir anak.

Pentingnya bermain menurut Piaget adalah untuk perkembangan berpikir anak, serta memberikan kesempatan kepadanya untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya.<sup>33</sup> Sebab melalui bermain anak dapat mempelajari banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerjasama, dan menjunjung tinggi sportivitas. Aktivitas bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa, dan keterampilan motorik anak usia dini yang sangat baik untuk perkembangannya.

---

<sup>31</sup> Rita Mariyana, *Pembelajaran Kreativitas Untuk Anak Usia Dini...*, hlm. 15.

<sup>32</sup> Masnipal, *Siapa Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional...*, hlm. 133.

<sup>33</sup> Ade Holis, "Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 09, No. 01, 2016, hlm. 23.

Beberapa ahli pendidikan, diantaranya Plato, Aristoteles, dan Frobel menganggap bahwa bermain merupakan kegiatan yang mempunyai nilai praktis, walaupun aktivitas bermain adalah kegiatan bebas yang spontan dan tidak selalu memiliki tujuan duniawi yang nyata, serta dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir, akan tetapi bermain sendiri banyak memiliki manfaat yang positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.<sup>34</sup> Hal ini sesuai dengan teori bermain modern yang mengatakan bahwa kegiatan bermain memiliki manfaat untuk mengatasi kecemasan, mengembangkan kemampuan intelektual atau mempertahankan kemampuan berpikir secara stabil dan luwes dalam menghadapi suatu permasalahan.<sup>35</sup> 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.

Menurut Rohani, dalam Aniendya Cristianna, bahwa permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dapat

---

<sup>34</sup> Devi Ari Mariani, "Permainan dan Kreativitas Anak Usia Dini", dalam w.w.w. blogspot-Bermain dan Kreativitas Anak Usia Dini. Com. Diakses tanggal 1 Desember 2016.

<sup>35</sup> Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama* (Bandung: Refika Aditama, 2011), hlm. 226.

meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.<sup>36</sup> Bahkan para ahli psikologi bermain seperti Hughes, Johnson, Christie dan Yawkey sependapat bahwa bermain dapat memberi empat manfaat positif terhadap perkembangan diri anak, antara lain: mengembangkan kreativitas, mengembangkan keterampilan sosial, mengembangkan keterampilan psikomotorik, mengembangkan kemampuan berbahasa dan sebagai sarana terapi untuk mengatasi masalah-masalah psikologis.<sup>37</sup> Beberapa pendapat para ahli tersebut setidaknya menguatkan pemahaman betapa pentingnya kegiatan bermain bagi anak usia dini dan sebagai pendekatan pembelajaran yang tidak bisa digantikan dengan yang lain.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Jenis dan pendekatan penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), yaitu suatu penelitian yang bertujuan untuk melakukan studi secara intens mengenai suatu unit sosial yang sedemikian rupa sehingga menghasilkan gambaran yang terorganisir dengan baik dan lengkap sesuai dengan unit sosial tersebut.<sup>38</sup>

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif sendiri adalah sebuah

---

<sup>36</sup> Aniendya Cristianna, "Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Se-Siwalankerto Surabaya", *SHARE: Journal of Service Learning, Universitas Kristen Petra*, Vol. 1, No. 1, Desember 2013, hlm. 8.

<sup>37</sup> Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama...*, hlm. 229.

<sup>38</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfa Beta, 2009), hlm. 295.

prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Dalam pengertian yang lain, metode penelitian kualitatif dimaknai sebagai sebuah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia, baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya.<sup>39</sup> Dalam penelitian kualitatif ini, data yang sudah diperoleh dari lapangan akan dianalisis secara deskriptif. Artinya data-data yang berupa hasil wawancara, observasi, catatan lapangan, dokumentasi dan lain sebagainya akan dituangkan dalam bentuk deskriptif secara sistematis dan akuntabel sesuai dengan peristiwa yang terjadi di lapangan, tidak ditambahkan maupun dikurangi, semata-mata untuk mengetahui mengenai Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta.

Sedangkan pendekatan penelitian yang digunakan peneliti dalam hal ini adalah pendekatan penelitian kualitatif-naturalistik yaitu pendekatan penelitian yang berusaha memasuki area penelitian yang diminatinya dengan tujuan untuk menafsirkan fenomena yang ditemuinya, tidak memanipulasi, dan berusaha mencampurinya sedikit mungkin.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Tohirin, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2012), hlm. 2.

<sup>40</sup> Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 159

## 2. Lokasi penelitian

Mengingat kajian ini adalah penelitian lapangan, maka lokasi penelitian yang dipilih adalah di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta, dengan subjek penelitiannya adalah kepala sekolah, guru, dan peserta didik.

## 3. Sumber data

Menurut Suharsimi Arikunto, yang dimaksud dengan sumber data adalah subjek darimana data dapat diperoleh. Apabila peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut responden (informan) yaitu orang-orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan. Apabila peneliti menggunakan teknik observasi, maka sumber datanya bisa berupa benda, gerak atau proses sesuatu.<sup>41</sup> Dalam penelitian ini, peneliti membagi sumber data menjadi dua bagian yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

### a. Sumber data primer

Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh langsung di lapangan melalui proses wawancara dengan informan. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber datanya adalah kepala sekolah, guru kelas dan peserta didik.

---

<sup>41</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 172.

#### b. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung dari sumbernya. Dalam hal ini sumber data sekunder diperoleh dari data dokumen sekolah, dokumen guru, data siswa dan dokumen lain yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Sumber data ini peneliti jadikan sebagai pendukung atau pelengkap untuk dapat menganalisis lebih mendalam mengenai sumber data primer.

#### 4. Metode pengumpulan data

Pengumpulan data dalam sebuah penelitian merupakan sesuatu yang sangat penting sebagai suatu jembatan untuk dapat menganalisis informasi yang terkait dengan permasalahan yang sedang diteliti. Oleh karena itu, kegiatan mengumpulkan data dalam suatu penelitian sangat membutuhkan ketelitian, kecermatan, serta penyusunan program yang terperinci. Hal ini dimaksudkan agar diperoleh data yang benar-benar relevan dengan tujuan peneliti itu sendiri.<sup>42</sup> Pengumpulan data sendiri dimaknai sebagai suatu proses pengadaan data primer untuk keperluan penelitian, dan data yang dikumpulkan harus cukup valid. Validitas data dapat ditingkatkan jika alat pengukur serta kualitas dari pengambil datanya sendiri cukup valid. Oleh karena itu, selalu ada hubungan antara metode pengumpulan data dengan

---

<sup>42</sup>M. Hariwijaya, dkk, *Panduan Menyusun Skripsi dan Tesis* (Yogyakarta: Siklus Hanggar Kreator, 2004), hlm. 42

masalah penelitian yang ingin dipecahkan.<sup>43</sup> Dalam hal ini, ada beberapa metode yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan data yang ada di lapangan, yaitu: observasi, wawancara dan dokumentasi.

a. Observasi

Metode observasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti terjun ke lapangan, mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, perilaku, kegiatan, benda-benda, dan lain-lain.<sup>44</sup> Dalam hal ini, peneliti juga menggunakan teknik observasi partisipatif (pengamatan terlibat), dimana posisi peneliti selain mengamati juga ikut berperan serta dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh subjek yang diamati.<sup>45</sup> Intinya, observasi disini dilakukan dengan memusatkan perhatian terhadap subjek penelitian dengan menggunakan seluruh alat indera secara cermat, bahkan sampai kepada interaksi sosial. Praktisnya, peneliti mengamati tentang segala hal yang berkaitan dengan Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta.

Posisi peneliti disini juga menggunakan penggabungan dari *overt* dan *covert observation*. Artinya pada saat-saat tertentu peneliti berusaha melakukan observasi secara terang-terangan (*overt*) dengan menyatakan

---

<sup>43</sup>Moh. Nazir, *Metode Penelitian* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 174

<sup>44</sup> Djunaidi Chony, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 165.

<sup>45</sup> Sukandarrumidi, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2012), hlm. 71

kepada kepala sekolah, guru-guru, dan wali murid untuk melakukan riset tentang Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain. Diwaktu yang berlainan peneliti juga berusaha menggunakan pengamatan secara samar-samar (*covert*). Hal ini dilakukan untuk berusaha menghindari keberadaan suatu data yang dirahasiakan karena bisa jadi data tersebut menjadi data yang paling penting.

b. Wawancara

Wawancara dalam penelitian kualitatif merupakan suatu teknik untuk mengumpulkan data dan informasi.<sup>46</sup> Penggunaan metode ini peneliti dasarkan pada dua alasan: *Pertama*, dengan wawancara, peneliti dapat menggali tidak saja apa yang diketahui dan dialami subjek yang diteliti, tetapi juga apa yang tersembunyi jauh di dalam diri subjek penelitian. *Kedua*, apa yang ditanyakan kepada informan bisa mencakup hal-hal yang bersifat lintas waktu, yang berkaitan dengan masa lampau, masa kini, dan juga masa mendatang. Klimaksnya adalah dengan menggunakan metode wawancara dengan informan di lapangan, peneliti dapat memperoleh data yang berhubungan dengan Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta.

Pada tataran praktis, dalam penelitian ini ada dua teknik wawancara yang peneliti gunakan. Pada saat tertentu, digunakan

---

<sup>46</sup> Djunaidi Chony, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif...*, hlm. 176.

wawancara terstruktur (*structured interview*) yang mana peneliti memetakan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh benar-benar sesuai dengan fokus penelitian. Disisi lain juga, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur, dimana peneliti tidak membuat secara sistematis rumusan masalah yang akan diajukan. Tujuannya adalah semata-mata untuk menemukan informasi yang tidak baku. Hasil wawancara tidak terstruktur ini, menekankan pada penafsiran kembali, menggunakan pendekatan baru dan menggunakan pandangan para ahli. Wawancara tidak terstruktur disebut juga sebagai wawancara mendalam. Artinya wawancara yang tidak hanya sekedar tanya jawab terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan setelah itu melakukan penilaian, akan tetapi lebih dari itu yang sifatnya mendalam sehingga peneliti memahami pengalaman orang lain dan berusaha memaknai pengalaman tersebut. Untuk wawancara mendalam ini peneliti lakukan dengan kepala sekolah dan guru kelas untuk mendapatkan informasi yang lebih valid dan mendalam mengenai Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta.

c. Dokumentasi

Dokumentasi asal katanya adalah dokumen yang artinya, barang-barang tertulis. Didalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, dokumen, peraturan-

peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya. Dalam pengertian yang lebih luas, dokumen bukan hanya yang berwujud tulisan saja, tetapi dapat berupa benda-benda peninggalan seperti prasasti dan simbol-simbol.<sup>47</sup> Praktisnya, dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari data mengenai hal-hal yang bersangkutan dengan objek yang diteliti berupa catatan mengenai profil sekolah, data guru, data siswa, dan lain-lain. Data yang diperoleh melalui teknik dokumentasi ini digunakan sebagai data pendukung atau pelengkap dalam menganalisis permasalahan yang sedang diteliti. Untuk menjamin akurasi data ini peneliti melakukan pengecekan keaslian dokumen kembali, mengecek kebenaran isi dokumen, dan mengecek relevansi isi dokumen dengan permasalahan yang sedang dikaji dalam penelitian.

##### 5. Analisis data

Analisis data dalam penelitian merupakan proses berkelanjutan yang membutuhkan refleksi terus menerus terhadap data, mengajukan pertanyaan-pertanyaan analitis, dan menulis catatan singkat sepanjang penelitian. Praktisnya, analisis data kualitatif bisa saja melibatkan proses pengumpulan data, interpretasi, dan pelaporan hasil secara serentak dan bersama-sama. Misalnya ketika wawancara berlangsung, peneliti sambil lalu melakukan analisis terhadap data-data yang baru saja diperoleh dari hasil wawancara, lalu

---

<sup>47</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek...*, hlm. 202.

menulisnya ke dalam catatan-catatan kecil yang akan dimasukkan ke dalam narasi dalam bentuk laporan.<sup>48</sup>

Dalam pemahaman yang lain menyebutkan, bahwa proses analisis data dalam metode penelitian kualitatif dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data. Oleh karena itu, pekerjaan mengumpulkan data oleh peneliti diikuti dengan pekerjaan menyusun dan mengelompokkan data.<sup>49</sup> Dalam menganalisis data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model analisis kualitatif dari Miles dan Huberman, yaitu analisis data yang dilakukan secara interaktif yang berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Kegiatan analisis data ini meliputi tiga tahapan, yaitu: *reduksi data, penyajian data dan pemeriksaan kesimpulan dan verifikasi*. Berikut penjelasan masing-masing.<sup>50</sup>

a. *Tahap reduksi data (data reduction)*.

Reduksi data merupakan proses mengolah data dari lapangan dengan memilah dan memilih serta menyederhanakan data dengan merangkum yang penting-penting sesuai dengan fokus masalah penelitian.<sup>51</sup> Pada tahap ini, setelah diperoleh data dari lapangan, peneliti segera merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-

---

<sup>48</sup> John W. Creswell, *Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 274

<sup>49</sup> Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan, kompetensi dan Prakteknya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), hlm. 86.

<sup>50</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, hlm. 247.

<sup>51</sup> Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan* (Bandung: Refika Aditama, 2012), hlm. 218.

hal yang penting, mencari tema dan polanya. Dengan data yang direduksi ini, akan diperoleh gambaran yang lebih jelas, dan memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya jika diperlukan.

b. *Tahap penyajian data (data display)*

Penyajian data merupakan suatu tindakan mensistematiskan data yang telah direduksi sehingga terlihat menjadi sosok yang lebih utuh. Dalam penyajian data ini, laporan yang sudah direduksi dilihat kembali gambaran secara keseluruhan, sehingga dapat tergambar konteks data secara keseluruhan dan melakukan penggalian data kembali untuk mendalami masalah.<sup>52</sup> Pada tahap ini, peneliti menyajikan data yang telah direduksi dalam bentuk uraian singkat, uraian yang bersifat naratif, hubungan antar katagori, alur berpikir, dan sejenisnya. Dengan menyajikan data ini, akan memudahkan peneliti untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

c. *Tahap penarikan kesimpulan dan verifikasi (conclusion drawing and verification).*

Kegiatan ini dilakukan sejak awal terhadap data yang diperoleh, tetapi kesimpulannya masih kabur (bersifat tentatif), diragukan tetapi semakin bertambahnya data maka kesimpulan itu lebih berbasis data

---

<sup>52</sup> *Ibid.*, hlm. 219.

lapangan. Dan kesimpulan ini harus diverifikasi selama penelitian masih berlangsung.<sup>53</sup> Pada tahap ini, peneliti melakukan penarikan kesimpulan dan verifikasi terhadap data yang telah disajikan. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan tahap-tahap, yaitu kesimpulan awal yang bersifat sementara dan akan diubah bila pada tahap pengumpulan data berikutnya ditemukan bukti-bukti yang kuat yang tidak mendukung atau berlawanan terhadap kesimpulan itu. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten pada pengumpulan data di lapangan berikutnya, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Dengan berbekal ketiga tahapan analisis data secara mendalam di atas, diharapkan akan mampu mencapai suatu kesimpulan yang lengkap dan menyeluruh mengenai Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta.

#### 6. Uji keabsahan data

Sebelum dilakukan analisis dan penafsiran data, maka keabsahan data terlebih dahulu dilakukan. Dalam penelitian ini, uji keabsahan data atau pemeriksaan keabsahan data menggunakan kriteria kredibilitas. Untuk mempertinggi tingkat kredibilitas hasil penelitian, peneliti melakukan teknik pemeriksaan keabsahan data. Menurut Lexy J. Moleong, teknik pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

---

<sup>53</sup> *Ibid.*, hlm. 219.

a. Perpanjangan keikutsertaan

Maknanya adalah peneliti tinggal di lapangan penelitian sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai. Jika hal itu dilakukan maka akan membatasi: (1) gangguan dari dampak peneliti pada konteks, (2) kekeliruan peneliti, (3) mengkompensasikan pengaruh dari kejadian-kejadian yang tidak biasa atau pengaruh sesaat. Dengan adanya perpanjangan keikutsertaan, memungkinkan peneliti mencapai peningkatan derajat kepercayaan data yang dikumpulkan

b. Ketekunan pengamatan

Maknanya adalah mencari secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitan dengan proses analisis yang konstan atau tentatif. Mencari suatu usaha dan membatasi berbagai pengaruh. Mencari apa yang dapat diperhitungkan dan apa yang tidak dapat. Ketekunan pengamatan bermaksud menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari dan kemudian memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci. Dengan kata lain, jika perpanjangan keikutsertaan menyediakan lingkup, maka ketekunan pengamatan menyediakan kedalaman.

c. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu, untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber lainnya.

d. Pemeriksaan sejawat melalui diskusi

Teknik ini dilakukan dengan cara mengekspos hasil sementara atau hasil akhir yang diperoleh dalam bentuk diskusi dengan rekan-rekan sejawat. Teknik ini mengandung beberapa maksud sebagai salah satu teknik pemeriksaan keabsahan data.

e. Analisis kasus negatif

Teknik analisis kasus negatif dilakukan dengan jalan mengumpulkan contoh dan kasus yang tidak sesuai dengan pola dan kecenderungan informasi yang telah dikumpulkan dan digunakan sebagai bahan pembanding.

f. Pengecekan anggota

Pengecekan dengan anggota yang terlibat dalam proses pengumpulan data sangat penting dalam pemeriksaan derajat

kepercayaan. Yang dicek dengan anggota yang terlibat meliputi data, kategori analitis, penafsiran, dan kesimpulan. Para anggota yang terlibat yang mewakili rekan-rekan mereka dimanfaatkan untuk memberikan reaksi dari segi pandangan dan situasi mereka sendiri terhadap data yang telah diorganisasikan oleh peneliti.

g. Uraian rinci

Teknik ini menuntut peneliti agar melaporkan hasil penelitiannya sehingga uraiannya itu dilakukan seteliti dan secermat mungkin yang menggambarkan konteks tempat penelitian diselenggarakan. Maka jelas laporan itu harus mengacu pada fokus penelitian.

h. Auditing

Auditing adalah konsep bisnis, khususnya di bidang fiskal yang dimanfaatkan untuk memeriksa kebergantungan dan kepastian data. Hal ini dilakukan baik terhadap proses maupun terhadap hasil atau keluaran. Penelusuran *audit (audit trail)* tidak dapat dilaksanakan apabila tidak dilengkapi dengan catatan-catatan pelaksanaan keseluruhan proses dan hasil studi.<sup>54</sup>

## G. Sistematika Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini, dibagi menjadi lima bab. Setiap bab terdiri dari beberapa sub bab.

Bab pertama, sebagai pendahuluan yang memaparkan tentang latar belakang yang memunculkan masalah penelitian sehingga penting dijadikan rumusan masalah yang harus dikaji. Bagian ini dilanjutkan dengan penjelasan tujuan penelitian sehingga diketahui manfaatnya. Berikutnya adalah kajian pustaka yang memuat secara singkat hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Selanjutnya menjelaskan kerangka teoritik, metode penelitian, serta sistematika pembahasan.

---

<sup>54</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, edisi revisi (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 327-338.

Bab kedua, dalam bab ini akan dijelaskan mengenai kajian teori yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu kajian teori tentang pengembangan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain yang meliputi: pengertian kreativitas, pentingnya pengembangan kreativitas, dan strategi pengembangan kreativitas. Hakikat pendidikan anak usia dini, landasan pendidikan anak usia dini dan peran guru dalam pendidikan anak usia dini. Kegiatan bermain, teori bermain, faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain dan pengembangan kreativitas anak usia dini melalui bermain.

Bab ketiga, bab ini berisi gambaran umum lokasi penelitian yang meliputi: sejarah dan lokasi Labschool Rumah Citta Yogyakarta, visi dan misi, filosofi, tujuan, kurikulum, program layanan dan metode pembelajaran, sarana prasarana, keadaan staf dan struktur organisasi lembaga Labschool Rumah Citta Yogyakarta.

Bab keempat, bab ini berisi analisis hasil temuan tentang pengembangan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta serta implikasinya bagi aspek perkembangan anak.

Bab kelima, pada bagian ini, terdiri dari kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan intisari dari pembahasan sebelumnya dan merupakan jawaban dari rumusan masalah. Sedangkan saran merupakan masukan yang dapat dijadikan agenda pembahasan dan tindak lanjut di masa mendatang, dan terakhir adalah keterbatasan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan

keterbatasan pengembangan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta dilaksanakan dengan: (a) bermain sensori motorik yaitu bermain dengan melibatkan seluruh panca indra. Aspek kreativitas yang ditekankan adalah berbahasa, kejelian, kelenturan motorik dan memecahkan masalah, (b) bermain peran yaitu bermain memerankan tokoh atau benda di sekitar anak. Aspek kreativitas yang ditekankan adalah kemampuan bersosialisasi, berimajinasi, berbahasa, dan kelenturan fisik motorik, (c) bermain pembangunan yaitu bermain menghadirkan gagasan atau ide abstrak menjadi suatu karya. Aspek kreativitas yang ditekankan adalah berpikir, berimajinasi, dan memecahkan masalah, (d) bermain musik yaitu bermain dengan mencoba melatih kepekaan rasa dan emosi serta mental anak melalui musik. Aspek kreativitas yang ditekankan adalah kepekaan rasa, emosi, pikiran, perasaan, dan kepekaan isi, (e) bermain konstruktif yaitu bermain menggunakan alat atau benda untuk dikonstruksi menjadi karya. Aspek kreativitas yang ditekankan adalah berpikir, menyelesaikan masalah, imajinasi dan kreasi,

(f) bermain sains yaitu bermain melakukan pengamatan terhadap sesuatu. Aspek kreativitas yang ditekankan adalah kognisi, memecahkan masalah, berbahasa dan analisis, (g) bermain masak-masakan yaitu bermain dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk latihan memasak. Aspek kreativitas yang ditekankan adalah berpikir, memperkirakan penyebab, membuat kombinasi dan imajinasi, (h) bermain *art day* yaitu bermain dengan mengajak anak untuk berkreasi. Aspek kreativitas yang ditekankan adalah berimajinasi, berpikir dan inovasi, (i) bermain membuat ikan yaitu bermain memanfaatkan barang bekas untuk dijadikan karya. Aspek kreativitas yang ditekankan adalah berimajinasi, berkreasi, dan berpikir kreatif.

2. Keberhasilan kegiatan bermain anak usia dini di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta untuk pengembangan kreativitasnya adalah: (a) hotel, aspek kreativitas yang dikembangkan adalah berpikir, berimajinasi, dan memecahkan masalah. Manifestasi kreatifnya adalah: bangunan hotel dihiasi dengan beraneka warna cat dan bagian dalamnya dibuatkan kamar sehingga mirip seperti bangunan asli, (b) tank, aspek kreativitas yang dikembangkan adalah berpikir, bersosialisasi, dan berbahasa. Manifestasi kreatifnya adalah: bagian dalamnya dibuatkan tempat duduk bagi sopir dan penumpang serta mempunyai roda sehingga bersifat elastis, (c) boneka, aspek kreativitas yang dikembangkan adalah berbahasa, kelenturan fisik motorik, kejelian dan memecahkan masalah. Manifestasi kreatifnya adalah:

boneka dihiasi beragam warna kain sehingga kelihatan menarik dan bahannya terbuat dari botol minuman, (d) sampan, aspek kreativitas yang dikembangkan adalah kelenturan fisik motorik, bahasa, kejelian dan memecahkan masalah. Manifestasi kreatifnya adalah: bahan pembuatan sampan berasal dari ampas kelapa sehingga mencerminkan keunikan padanya, (e) ikan, aspek kreativitas yang dikembangkan adalah kreasi, imajinasi, dan berpikir kreatif. Manifestasi kreatifnya adalah: ikan dibuat dengan beragam jenis dan bentuknya serta dihiasi dengan beraneka macam warna sehingga semakin menambah keindahannya, (f) mobil-mobilan, aspek kreativitas yang dikembangkan adalah berbahasa, kejelian, motorik dan memecahkan masalah. Manifestasi kreatifnya adalah: mobil-mobilan terbuat dari bahan kardus dengan dihiasi beragam warna serta memiliki sabuk pengaman, (g) lukisan, aspek kreativitas yang dikembangkan adalah imajinasi, memecahkan masalah, kemampuan berpikir, dan analisis. Manifestasi kreatifnya adalah: setiap lukisan diwarnai beragam warna dan memiliki bingkai warna warni.

3. Peran guru TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta dalam semua kegiatan bermain anak-anak adalah: (a) sebagai pengajar, tercermin dari kegigihan mengajari anak-anak menemukan makna dari bermain dan proses pelaksanaannya, (b) fasilitator, tercermin dari usaha mereka menyediakan fasilitas bermain sebagai pendukung bagi semua kegiatan bermain, (c) motivator, tercermin dari semua interaksi dengan anak

didiknya dalam memberikan pujian dan semangat ketika kegiatan bermain dan pembuatan produk, (d) inspirator, tercermin dari kebebasan yang diberikan kepada anak didiknya dalam menentukan tema untuk kegiatan bermain dengan berusaha menginspirasi pemikiran dan pemahaman anak, (e) pengelola kelas, tercermin dari peraturan yang dibuatnya bersama anak-anak dengan tujuan untuk membangun suasana kelas menjadi kondusif dan nyaman, (f) evaluator, tercermin dari keterlibatannya memantau kegiatan bermain dan pembuatan produk anak-anak kemudian dicatat dan dimasukkan ke catatan khusus sebagai laporan perkembangan anak, (g) pembimbing, tercermin dari sikapnya yang selalu menuntun dan mengarahkan anak didiknya ketika mendapatkan kesulitan, (h) demonstrator, tercermin dari tindakannya yang selalu mendemonstrasikan sesuatu sebelum dipraktikkan oleh anak-anak, (i) komunikator, tercermin dari kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak dengan selalu membangun komunikasi aktif bersama mereka, (j) sebagai pelatih, tercermin dari tindakannya yang selalu menekankan kepada anak-anak untuk mencoba menghasilkan karya sesuai imajinasi mereka.

## **B. Saran**

### **1. Lembaga pendidikan**

Seiring dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) pada masa sekarang ini maka pengembangan kreativitas anak sejak dini merupakan suatu keniscayaan yang harus diterapkan di semua lembaga PAUD

(TK/RA). Diantara lembaga pendidikan yang saat ini sedang berupaya mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta. Lembaga ini mengembangkan beragam jenis kegiatan bermain kreatif dan menghasilkan beragam jenis produk kreatif pula, diantaranya: bermain sensori motorik, peran, pembangunan, musik, konstruktif, sains, masak-masakan, *art day* dan bermain membuat ikan. Untuk produk kreatif yang telah dihasilkan adalah: hotel, teng, boneka, ikan, sampan, mobil-mobilan dan lukisan. Meskipun demikian, ada beberapa saran dari peneliti yang dapat menjadi bahan masukan bagi TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta agar pengembangan kreativitas yang telah dipraktikkan oleh anak-anak dalam kegiatan bermain dapat meningkat pada tahun-tahun berikutnya:

- a. Perlu adanya penambahan peralatan yang digunakan oleh anak-anak dalam pembuatan produk, mengingat masih banyak diantara mereka yang masih saling meminjam peralatan.
- b. Perlu adanya hubungan kerjasama yang intens antara orang tua/wali murid dengan pihak sekolah dalam mendiskusikan bentuk produk yang akan dihasilkan oleh anak-anak agar mereka mengetahui kreativitas yang dihasilkan oleh anak-anaknya itu seperti apa.
- c. Produk yang telah dihasilkan oleh anak-anak sebaiknya dijadikan sebagai pameran dengan tujuan sebagai daya tarik bagi Labschool Rumah Citta Yogyakarta terhadap masyarakat.

- d. Pelaksanaan kegiatan membuat produk oleh anak-anak hendaklah dilakukan sepenuhnya oleh mereka, mengingat masih banyak diantara guru yang sebagian besar mengambil alih peran anak-anak dalam kegiatan tersebut.
- e. Produk yang telah dihasilkan oleh anak-anak sebaiknya diberikan penilaian, mengingat sebagian besar diantara guru hanya berperan mencatat proses kegiatan pembuatannya saja tanpa menilai hasil produk anak-anak.

## 2. Pendidik

Untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) menjadi lebih baik, maka yang pertama kali dibenahi adalah peran pendidik dalam proses pembelajaran. Pendidik di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta dalam hal ini harus mampu membuat strategi-strategi baru dalam kegiatan bermain dan ketika mereka membuat produk agar supaya kreativitas anak-anak menjadi lebih berkembang dan meningkat.

## 3. Orang tua/wali murid

Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang berusaha melibatkan hubungan antara orang tua dan sekolah. Kedua hubungan tersebut merupakan kunci kesuksesan dalam dunia pendidikan. Dengan demikian, dalam hal ini orang tua/wali murid di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta harus mampu menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan pihak sekolah

agar terbangun cita-cita bersama untuk meningkatkan kreativitas anak menjadi lebih baik.

### **C. Keterbatasan penelitian**

Peneliti menyadari bahwa penelitian tentang Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta masih banyak sekali kekurangan di dalamnya sehingga menjadi kesempatan bagi peneliti yang lain untuk melanjutkan dan memperdalam kembali penelitian tentang ini.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Beaty, Janice J., *Observing Development of the Young Child*, terj. Arif Rakhman, *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini edisi ketujuh*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014.
- Borden, Marian Edelman, *Smart Start: The Parents' Complete Guide to Preschool Education*, terj. Ary Nilandari, *Smart Start: Panduan Lengkap Memilih Pendidikan Prasekolah Balita Anda*, Bandung: Kaifa, 2001.
- Creswell, W, John, *Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Chony, Djunaidi, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Chugani, Shoba Dewey, *Anak Yang Bermain Anak Yang Cerdas*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2009.
- Danim, Sudarwan, *Profesi Kependidikan*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Dariyo, Agoes, *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*, Bandung: Refika Aditama, 2011.
- Davidoff, Linda L., *Introduction to Psychology, Second Edition*, terj. Mari Juniati, *Psikologi: Suatu Pengantar*, Jakarta: Erlangga, 1991.
- Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Djokosetio Sidiarto, Lily, *Perkembangan Otak dan Kesulitan Belajar Pada Anak*, Jakarta: UI-Press, 2007.
- El-Khuluqo, Ihsana, *Manajemen PAUD: Pendidikan Taman Kehidupan Anak*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Fathurrahman, Nanang, *Teaching With Love: Pendekatan Cinta dan Akhlak Mulia Dalam Pembelajaran*, Jakarta: Lendean Pustaka, 2008.

- Fauzil Adhim, Mohammad, *Membuat Anak Gila Membaca*, Bandung: Mizan Pustaka, 2004.
- Florence, Beetlestone, *Creative Children, Imaginative Teaching*, terj. Narulita Yusron, *Creative Learning: Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreativitas Siswa*, Bandung: Nusa Media, 2012.
- Hariani, Sri, *Mendidik Anak Sejak Dini*, Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2003.
- Hariwijaya, M, dkk, *Panduan Menyusun Skripsi dan Tesis*, Yogyakarta: Siklus Hanggar Kreator, 2004.
- Henry Mussen, Paul, *Child Development and Personality*, terj. Med. Meitasari Tjandrasa, *Perkembangan dan Kepribadian Anak, edisi keenam jilid 1*, Jakarta: Erlangga, 1988.
- HS, Nasrul, *Profesi dan Etika Keguruan*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014.
- Iriyanto, *Learning Metamorphosis: Hebat Gurunya Dahsyat Muridnya*, Jakarta: Erlangga, 2012.
- Jamaris, Martini, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta: Balai Pustaka, 2005.
- Longman, Pearson, *Longman Handy Learner's Dictionary of American English*, England: Pearson Education Limited, 2000.
- Ma'mur Asmani, Jamal, *Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Diva Press, 2009.
- Mariyana, Rita, *Pembelajaran Kreativitas Untuk Anak Usia Dini*, Modul PG-PAUD Universitas Pendidikan Indonesia, 2008.
- Masnipal, *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2013.
- Mohammad Arifin dan Barnawi, *Etika dan Profesi Kependidikan*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Moleong J, Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, edisi revisi, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.

- Mulyana, Deddy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.
- Mulyasa, E, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- , *Manajemen PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Munandar, Utami, *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- Mutiah, Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenada Media Group, 2012.
- Naim, Ngainun, *Dasar-dasar Komunikasi Pendidikan*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011.
- Nasution, Arman Hakim, *Creative Thinking*, Yogyakarta: Andi Offset, 2006.
- Nazir, Moh. *Metode Penelitian*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Nurani Sujiono, Yuliani, *Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks, 2012.
- Nuryanti, Lusi, *Psikologi Anak*, Jakarta: Indeks, 2008.
- Panduan Penulisan Tesis, *Program Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 2015.
- Partini, *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Grafindo Litera Media, 2010.
- Rachman, Fauzi, *Islamic Parenting*, Jakarta: Erlangga, 2011.
- Rachmawati, Yeni, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak TK*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- , *Musik Sebagai Pembentuk Budi Pekerti*, Yogyakarta: Panduan, 2005.
- Risnawita, Rini & Ghufron, M. Nur, *Teori-Teori Psikologi*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Santrock, John W., *Child Development Eleventh Edition*, terj. Mila Rachmawati, *Perkembangan Anak, Edisi Kesebelas*, Jakarta: Erlangga, 2007.

- Semiawan R, Conny, *Kreativitas Keberbakatan*, Jakarta: Indeks, 2010.
- Shahib, Nurhalim, *Pembinaan Kreativitas Anak Guna Membangun Kompetensi*, Bandung: Alumni, 2010.
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfa Beta, 2009.
- Sukandarrumidi, *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2012.
- Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan, kompetensi dan Prakteknya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2005.
- Sunar Prasetyo, Dwi, *Biarkan Anakmu Bermain, Mengenal Manfaat dan Pengaruh Positif Permainan Bagi Perkembangan Psikologi Anak*, Yogyakarta: Diva Press, 2008.
- Supardi, Endang, *Kiat Mengembangkan Sikap Kreatif dan Inovatif*, Modul Kewirausahaan SMK: Departemen Pendidikan Nasional, 2004.
- Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Suyanto, Slamet, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat, 2005.
- Syaodih Sukmadinata, Nana, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*, Bandung: Rosdakarya, 2001.
- Tedjasaputra, S Mayke, *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta: Grasindo, 2001.
- Tohirin, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2012.
- Tri Harjaningrum, Agnes, *Peran Orang Tua dan Praktisi Dalam Membantu Tumbuh Kembang Anak Berbakat Melalui Pemahaman Teori dan Tren Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media Group, 2007.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak.*
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.*

Upton, Penney, *Psychology Express: Developmental Psychology*, Terjem. Noermalasari Fajar Widuri, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Erlangga, 2012.

Wahyudin, *A to Z Anak Kreatif*, Jakarta: Gema Insani, 2007.

Wasith Achadi, Muh, *Pendidikan Agama Islam di Sekolah Berwawasan Budi Pekerti*. Disertasi, Yogyakarta: Uin Sunan Kalijaga, 2014.

Yulianti, Dwi, *Bermain Sambil Belajar Sains di TK*, Jakarta: Indeks, 2010.

Yus, Anita, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2011.

Yustisia, N, *Hypno Teaching: Seni Ajar Mengeksplorasi Otak Peserta Didik*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.

## **Jurnal**

Agus Santoso dan Nurul Maulidah, Permainan Konstruktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Multiple Intelligence (Visual-Spasial dan Interpersonal), *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, Vol. 02, No. 01, 2012.

Bahtiar, Jusuf dan Nurcholis, Ahmad, "Strategi Pengembangan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa", *TA'ALLUM: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 22, No. 1, Juni 2012.

Cristianna, Aniendya, "Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Se-Siwalankerto Surabaya", *SHARE: Journal of Service Learning, Universitas Kristen Petra*, Vol. 1, No. 1, Desember 2013.

Dewi Wahyuni, dan Yuharsiati, Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Rancang Bangun Balok di PAUD IT AL-FATIH Kota Banda Aceh, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 1, Agustus 2016.

Eka Tirtayati, Ni Putu, "Penerapan Metode Pemberian Tugas Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar Bebas di TK Panji Widia Kumara Singaraja Tahun 2013/2014", *Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 2, No. 1, Thn. 2014.

Haryati, Nunik Agus, Upaya Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Out Bond di Kelompok Bermain Putra Bangsa Pasungan

- Ceper Klaten Tahun Ajaran 2012/2013, *Jurnal Publikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta* 2013.
- Hidayatullah, M. Agung, "Penerapan TK Sistem Fullday (FDK) dan Halfday (HDK): Kelebihan dan Kekurangan", *NADWA: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 5, No. 2, Oktober 2011.
- Holis, Ade, "Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 09, No. 01, Thn. 2016.
- Inayah, "Media Audio Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Model Permainan", *Artikel Peneliti Bidang Teknologi Pendidikan Pada Balai Pengembangan Media Radio* 2011.
- Kusumawardani, Ratih, "Peningkatan Kreativitas Melalui Pendekatan Brain Based Learning di Kelompok A PAUD Izzati Baros Serang Banten Tahun 2013", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, Vol. 9, No. 1, April 2015.
- Lestari, Barkah, "Upaya Orang Tua Dalam Pengembangan Kreativitas Anak", *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol. 3, No. 1, April 2016.
- Lestariani, Ketut, "Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas", *Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 2, No. 1, Thn 2014.
- Mayang Sari, Sriti, "Peran Ruang Dalam Menunjang Perkembangan Kreativitas Anak", *Jurnal Dimensi Interior Universitas Kristen Petra*, Vol. 3, No. 1, Juni 2005.
- Mayasari, Ros, "Gambaran Tingkat Pengetahuan Tumbuh Kembang Anak, *Self Efficacy* Mengajar dan Kreativitas Guru Raudhatul Athfal di Sulawesi Tenggara", *Jurnal Al-Izzah STAI Negeri Sultan Qaimuddin Kendari*, Vol. 9, No. 2, November 2014.
- Novitawati, "Kesiapan Sekolah Anak Taman Kanak-Kanak Berbasis Model Pembelajaran Sentra", *Jurnal Pendidikan Usia Dini, Universitas Negeri Lambung Barat Mangkurat*, Vol. 7, No. 1, April 2013.
- Puspitasari, Enda, "Pemetaan Kreativitas Anak Usia 4-6 Tahun di TK Laboratorium PG-PAUD Universitas Riau", *EDUCHILD*, Vol. 4, No. 1, Thn. 2015.
- Sri Widhiani, Ida Ayu, "Penerapan Penggunaan Media Permainan Fantasi dan Imajinasi Kreatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Otak Kanan dan

- Mengembangkan Kemampuan Berbahasa”, *Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 4, Thn. 2014.
- Susanto, Eko, ”Penggunaan Media Dalam Proses Bimbingan Kelompok Untuk Mengembangkan Kreativitas”, *Jurnal Guidena*, Vol. 2, No. 1, September 2012.
- Tarwiyah, Tuti, ”Pelestarian Budaya Betawi Permainan Anak Cici Putrid an Ulabang/Wak Wak Gung: Kajian Kandungan Kecerdasan Jamak”, *Artikel Universitas Negeri Jakarta Jurusan Musik Fakultas Bahasa dan Seni 2003*.
- Wicaksono, Herwin Yogo, ”Kreativitas Dalam Pembelajaran Musik”, *CAKRAWALA PENDIDIKAN: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia DIY*, No. 1, Februari 2009.

### Lampiran Pertanyaan-Pertanyaan Seputar Penelitian

- I. Pedoman wawancara seputar penelitian tesis dalam hal proses pembelajaran di dalam kelas ditujukan kepada guru/edukator kelas TK Besar Hore labschool rumah citta Yogyakarta.
  1. Sebelumnya boleh saya tahu nama mbak dan identitas lengkapnya ?
  2. Bagaimanakah proses pemilihan tema oleh anak-anak dalam kegiatan pembelajaran ?
  3. Apakah ada intervensi guru dalam hal pemilihan tema tersebut atau murni dari anak-anak ?
  4. Berapa lama penggunaan satu tema dalam proses pembelajaran ?
  5. Apa tujuan dari setiap tema yang dipilih kemudian dikembangkan oleh anak-anak ?
  6. Bagaimanakah pelaksanaan kegiatan bermain sensori motorik, peran, pembangaunan, musik, konstruktif, sains, masak-masakan, art day, dan bermain membuat ikan yang berpusat pada anak ?
  7. Apa tujuan dari semua kegiatan bermain tersebut dan kreativitas apa yang dapat dikembangkan olehnya?
  8. Apa saja aspek pertumbuhan dan perkembangan yang dapat dikembangkan dari semua jenis kegiatan bermain tersebut ?
  9. Apakah ada peraturan yang dibuat dalam semua jenis kegiatan bermain tersebut sebelum dimulai ?
  10. Bagaimanakah keberhasilan pengembangan kreativitas anak TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta melalui semua jenis kegiatan bermain tersebut ? apakah ada dalam bentuk produk yang dihasilkan oleh anak ketika bermain ?
  11. Bagaimana menilai keberhasilan pengembangan kreativitas anak melalui semua jenis kegiatan bermain tersebut ? apakah ada indikator tertentu yang dibuat ?
  12. Bagaimana prosedur penilaian perkembangan kegiatan belajar sambil bermain anak ? apakah mengacu kepada RPPH atau tidak ?

13. Apakah Labschool Rumah Citta Yogyakarta membuat Prota, Prosem untuk jadwal kegiatan pembelajaran ?
14. Apakah tenaga guru/edukator di Labschool Rumah Citta Yogyakarta membuat RPPH, dan RPPM ? kalau tidak, terus seperti apa perencanaan yang dibuat di Labschool Rumah Citta Yogyakarta dalam menumbuh kembangkan aspek perkembangan anak yang meliputi moral nilai agama, fisik motorik, sosial emosional, bahasa dan seni ?
15. Apakah kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak hanya di dalam ruangan saja ? kalau tidak, objek mana saja yang dijadikan sebagai tempat bermain anak ?
16. Apakah ada reward bagi anak dalam kegiatan bermain sebagai stimulus bagi perkembangannya ?
17. Bagaimana peran guru/ edukator di Labschool Rumah Citta Yogyakarta dalam mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain ?
18. Sejauh mana keterlibatan guru/edukator dalam pelaksanaan pembelajaran anak ?
19. Sejauh mana guru/edukator dalam memfasilitasi kegiatan bermain anak ?
20. Apa saja jenis mainan yang ada di Labschool Rumah Citta Yogyakarta untuk membantu pengembangan kreativitas anak ?
21. Apakah Labschool Rumah Citta Yogyakarta menggunakan *anekdot recorde*, *check list*, skala penilaian dan portofolio dalam mengumpulkan hasil perkembangan belajar anak ?
22. Apakah ada jadwal khusus pertemuan semua guru/edukator di Labschool Rumah Citta Yogyakarta untuk membahas agenda program, hasil Laporan Perkembangan Anak dan sebagainya ?
23. Apakah ada pertemuan khusus dengan wali murid untuk memberikan informasi terkait dengan perkembangan anaknya selama satu semester ?
24. Apakah ada masukan dari wali murid terkait dengan metode pembelajaran yang harus dikembangkan ?
25. Apakah ada guru/edukator pendamping dalam setiap kegiatan pembelajaran atau kegiatan bermain anak ?

26. Sejauh mana peran guru pendamping tersebut di dalam kelas ?
27. Bagaimana format Laporan Perkembangan Anak (Raport) di Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?
28. Bagaimana ungkapan deskriptif dari Laporan Perkembangan Anak (Raport) selama anak mengikuti pembelajaran satu semester ?
29. Apakah ada pengayaan bagi anak terkait dengan proses pembelajaran yang telah dilakukan ?

II. Pedoman wawancara seputer penelitian tesis dalam hal kurikulum dan profil sekolah ditujukan kepada kepala sekolah labschool rumah citta Yogyakarta.

1. Kurikulum apa yang digunakan di Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?
2. Apa tujuan dari pengembangan kurikulum di Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?
3. Sejak kapan kurikulum yang di Labschool Rumah Citta Yogyakarta dikembangkan dan sebelumnya menggunakan kurikulum apa ?
4. Apakah ada perbedaan konten kurikulum yang dikembangkan di Labschool Rumah Citta Yogyakarta dengan kurikulum pemerintah ?
5. Apakah kurikulum di Labschool Rumah Citta Yogyakarta bepusat pada anak dan seperti apa pelaksanaannya ?
6. Bagaimana tanggapan masyarakat (wali murid) terkait dengan kurikulum yang digunakan di Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?
7. Apakah pihak Dinas Pendidikan setempat pernah/sering berkunjung ke Labschool Rumah Citta Yogyakarta ? Bagaimana tanggapan Dinas Pendidikan setempat tersebut terkait dengan kurikulum yang digunakan ?
8. Bagaimana prinsip-prinsip dari kurikulum Labschool Rumah Citta Yogyakarta yang dikembangkan ?
9. Siapakah penggagas berdirinya Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?
10. Apa tujuan dari didirikannya Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?
11. Apakah visi dan misi awal dari di dirikannya Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?
12. Di bawah naungan siapa Labschool Rumah Citta Yogyakarta berdiri ?

13. Berapa jumlah tenaga pengajar/edukator di Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?
14. Bagaimana sistem perekrutan tenaga pengajar/edukator di Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?
15. Bagaimana keadaan sarana prasarana dan fasilitas pendukung pembelajaran di Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?
16. Bagaimana struktur kurikulum dan struktur organisasi di Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?
17. Bagaimana prinsip dari Labschool Rumah Citta Yogyakarta dalam mengakomodir inklusifitas anak di dalam kelas ?
18. Apakah Labschool Rumah Citta Yogyakarta ada menjalin hubungan kerjasama dengan pihak luar dalam membina tumbuh kembang anak, seperti ahli psikologi anak, dinas kesehatan dan sebagainya ?
19. Apakah ada jadwal pelatihan khusus bagi guru/eduktor di Labschool Rumah Citta Yogyakarta untuk mengembangkan skill/keterampilan diri terkait dengan tumbuh kembang anak ?
20. Bagaimana proses akhir tahun dari kegiatan belajar anak di Labschool Rumah Citta Yogyakarta ? seperti apa perayaannya ?
21. Bagaimana proses perekrutan peserta didik di Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?
22. Berapakah biaya masuk dan persemester ?
23. Apakah ada seragam khusus yang digunakan anak di Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?

<p align="center"><b>Deskripsi hasil wawancara peneliti dengan guru kelas TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta</b></p>		
Nama lengkap dan jabatan		Bernadette Sekarjati Svastiningrum jabatan Edukator kelas TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta
Hari/Tanggal/Tempat		Senin 16 Januari 2017 di Ruang Kelas TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta pukul 10.00-selesai.
No	Pertanyaan penelitian	Jawaban responden
1	Bagaimanakah proses pemilihan tema oleh anak-anak dalam kegiatan pembelajaran ?	Jadi untuk tema kegiatan yang akan kita lakukan baik di dalam kelas ataupun di luar kelas itu berangkat dari ide dan kesepakatan anak-anak maunya mereka tema kegiatan tentang apa. Setelah mereka menyepakati untuk tema kegiatan yang akan dilakukan kemudian kami membahasnya bersama-sama dengan anak-anak dengan memberikan kebebasan kepadanya untuk mengemukakan ide dan gagasannya seputar tema yang mereka pilih.
2	Apakah ada intervensi guru dalam hal pemilihan tema tersebut atau murni dari anak-anak ?	Untuk keterlibatan guru dalam proses pemilihan tema itu tetap ada. Keterlibatan guru tersebut terkait dengan bagaimana memberikan motivasi dan semangat kepada anak-anak agar supaya mereka mau mengeluarkan gagasannya terkait dengan tema yang sudah dipilih. Misalnya tema yang sudah dipilih anak tentang uang, maka guru akan mencoba memberikan motivasi dan stimulus kepada anak-anak agar supaya mereka mau menyebutkan apa ciri-ciri uang, manfaat uang, dan memberikan kebebasan kepada anak-anak untuk

		<p>menggambar jenis uang berdasarkan apa yang pernah mereka lihat. Begitu juga keterlibatan guru tersebut terjadi dalam semua jenis kegiatan bermain yang dipilih dan disepakati oleh anak-anak dalam hal membimbing, mengarahkan sampai proses pencatatan laporan perkembangan anak.</p>
3	<p>Berapa lama penggunaan satu tema dalam proses pembelajaran ?</p>	<p>Untuk berapa lama penggunaan satu tema tersebut tergantung dari kemauan anak karna kita berdasarkan kemauan mereka maka kita tidak bisa memprediksi berapa lama kita akan menyelesaikannya karena anak-anak butuh waktu untuk itu. Artinya jika tema tentang uang itu misalkan menarik bagi anak-anak maka kami akan mengembangkan lagi lebih lama berdasarkan permintaan anak-anak. Setelah satu tema diselesaikan oleh anak-anak dalam kegiatannya kemudian kami membuat laporan kegiatan perkembangan anak-anak yang mencakup di dalamnya aspek fisik motorik, bahasa, sosial emosional, seni dan lain-lain.</p>
4	<p>Apa tujuan dari setiap tema yang dipilih kemudian dikembangkan oleh anak-anak ?</p>	<p>Tentunya untuk tujuan dari tema yang dipilih anak-anak tersebut adalah untuk mengetahui lebih mendalam mengenai tema yang sudah mereka pilih tersebut dan lebih jauh agar aspek perkembangan mereka berkembang secara optimal melalui tema yang sudah mereka laksanakan.</p>
5	<p>Bagaimanakah pelaksanaan kegiatan bermain sensori motor,</p>	<p>Untuk kegiatan bermain sensori motorik kami melaksanakannya di dalam area dan luar kelas seperti di lapangan dan halaman sekolah dengan</p>

<p>peran, pembangaunan, musik, konstruktif, sains, masak-masakan, art day, dan bermain membuat ikan yang berpusat pada anak dan apa tujuan dari pelaksanaannya ?</p>	<p>melihat bagaimana mereka berlari, bermain bola, bermain pasir dan air, membuat boneka dari botol dan menghiasnya dengan melihat aspek perkembangan anak, baik fisik maupun motoriknya. Kami mengumpulkan semua anak dan membaginya menjadi beberapa kelompok, kemudian meminta kesepakatan dari mereka mengenai kegiatan bermain apa yang hendak dilakukan, setelah itu kami membuatkan peraturan dalam bermain yang meliputi: (1) suaranya harus pelan, (2) sayang teman, (3) mainannya dijaga, (4) bermainnya harus bersama, dan (5) selesai bermain dibersihkan. Kegiatan bermain yang dilakukan tersebut bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak dalam hal berbahasa, melatih kejelian, melatih motorik anak dan kemampuan memecahkan masalah. Hasil dari kegiatan bermain sensori motorik anak seperti boneka dan lain-lain kami selalu menyimpannya sebagai bukti bahwa tahapan perkembangan anak sudah berkembang motoriknya pada umur sekian dan sekian, dan akan masuk dalam Laporan perkembangan anak yang telah dibuat oleh masing-masing guru.</p> <p>Bermain peran itu berasal dari kemauannya anak, oh ternyata dari rancangan kegiatan tersebut anak-anak pengennya main peran menjadi ayam, dokter, petani, penjual sayur dan lain-lain. Maka kami akan menyediakannya apakah anak-anak maunya yang makro atau mikro. Kalau dia makro maka dia berperan sebagai ayam, anak ayam dan sebagainya. Kalau dia mikro maka dia akan memainkan bonek-</p>
--	--

	<p>boneka kecil dengan ada yang menjadi dokternya, pasiennya, ada yang menjadi penjual sayur dan pembelinya, ada yang menjadi petani dan sebagainya. Kalau sudah begitu, yang kita lihat adalah bagaimana cara bermainnya, sosialisasinya, kemampuan berimajinasi, bahasanya, fisik motorik halus yang masuk dalam kategori pengembangan kreativitas mereka dan semua itu dipantau dan dicatat oleh guru kemudian dimasukkan ke dalam catatan khusus sebagai laporan perkembangan anak.</p> <p>Untuk bermain pembangunan itu juga berangkat dari ide anak-anak maunya bermain pembangunan apa, apakah main balok, main pasir, membangun rumah atau hotel dan lain-lain. Semua kegiatan bermain pembangunan tersebut bersifat fleksibel, terkadang di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Tentunya bermain pembangunan tersebut akan membantu anak untuk mengembangkan kreativitas berpikir, berimajinasi, dan memecahkan masalah. Agar kegiatan bermain pembangunan berjalan dengan baik, biasanya kami selalu membuat kesepakatan sebelum bermain berupa: menjalin kerjasama, tidak ribut, sayang teman, dan membersihkan tempat bermain. Hasil dari kegiatan bermain pembangunan anak-anak seperti hotel atau rumah buatan mereka itu biasanya kami menyimpannya sebagai bukti bahwa oh tahapan perkembangan anak sudah berkembang sekian di umur sekiandan akan masuk dalam laporan perkembangan anak yang sudah dibuat oleh</p>
--	---

	<p>masing-masing guru.</p> <p>Untuk bermain musik kami juga menyediakan peralatan bagi anak-anak yang mau melakukannya, kemudian mereka mengeksplor alat-alat musik itu tergantung minatnya. Guru hanya memfasilitasi mereka dengan alat-alat musik seperti gendang, gitar, dan mikrofon yang sekiranya dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam hal melatih kepekaan rasa dan emosi, mencoba mengungkapkan pikiran dan perasaan mereka dan meningkatkan kepekaan mereka terhadap isi dan pesan musik tersebut. Disaat anak-anak bermain musik kami sebagai guru ikut terlibat di dalamnya memantau dan mencatat perkembangan anak karena hal itu akan masuk nanti dalam catatan khusus sebagai laporan hasil perkembangan anak.</p> <p>Untuk bermain konstruktif anak-anak melakukannya di dalam ruangan dan di luar ruangan dengan alat-alat bermain yang sudah kami siapkan seperti balok, batu bata, kardus, papan, robot, mobil-mobilan dan lain-lain. Pelaksanaannya adalah kami membebaskan kepada anak-anak untuk bermain konstruktif mengikuti daya imajinasi dan kreasi mereka, apakah mereka mau mengkonstruksi mainannya menjadi bangunan rumah, hotel, tenda, rumah sakit, dan lain-lain. Kami juga membuat peraturan yang sudah mereka sepakati dalam bermain yang meliputi: (1) suaranya harus pelan, (2) sayang teman, (3) mainannya dijaga, (4) bermainnya harus bersama, dan (5) selesai bermain dibersihkan. Tujuan dari</p>
--	---

	<p>bermain konstruktif tersebut adalah untuk mengasah dan mengembangkan kreativitas mereka dalam hal mengkonstruksesuatu menjadi bangunan, melatih kemampuan berpikir kreatif, bersosialisasi, keterampilan berbahasa, dan lain-lain. Disaat anak-anak bermain konstruktif kami sebagai guru ikut terlibat memantau dan mencatat perkembangan anak karena hal itu nanti akan masuk ke dalam catatan khusus sebagai laporan perkembangan anak. Hasil dari kegiatan bermain konstruktif buatan anak-anak kami menyimpannya sebagai bukti bahwa tahapan perkembangan anak sudah berkembang sekian di umur sekian.</p> <p>Begini ya mas untuk kegiatan bermain sains di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta kami melakukannya bersama anak-anak yang mulanya kami mengumpulkan mereka kemudian mengajaknya untuk mengamati tumbuhan dengan kaca pembesar, seperti apa tumbuhan kalau tidak air, mengapa tumbuhan membutuhkan air, dan lain-lain. Dengan kegiatan bermain sains ini kami mencoba mengembangkan kreativitas berpikir anak-anak untuk memecahkan masalah terkait jika tumbuhan tersebut layu bagaimana cara mengatasinya, melatih kemampuan berbahasa, emosional, dan analisis sederhana mereka. Ketika anak-anak melakukan kegiatan bermain sains, kami sebagai guru memantau tahapan perkembangan mereka dan menulisnya ke dalam catatan khusus sebagai laporan perkembangan anak.</p> <p>Untuk kegiatan bermain masak-masakan tersebut</p>
--	---

	<p>berangkat dari keinginan anak-anak maunya memasak apa, walaupun ada banyak pilihan maka kami akan membuat undian, mana yang terbanyak dipilih maka tentang masakan itulah yang akan menjadi tema kegiatan bermain masak-masakan anak-anak. Tujuan dari kegiatan bermain masak-masakan tersebut adalah untuk melatih dan mengembangkan kreativitas berpikir anak, memperkirakan penyebab, membuat keputusan, membuat kombinasi baru, dan mengembangkan imajinasinya sehingga diharapkan dapat berkembang secara optimal tahapan perkembangannya. Ketika anak-anak sedang bermain masak-masakan, kami sebagai guru ikut terlibat mendampingi mereka dan mengamati tahapan perkembangannya yang kemudian nanti akan dicatat ke dalam catatan khusus sebagai laporan perkembangan anak.</p> <p>Untuk kegiatan bermain art day kami lakukan setiap hari karena setiap tema untuk pembelajaran pasti ada kegiatan seni dengan melibatkan anak-anak untuk membuat suatu karya, kemudian anak-anak mengembangkannya menjadi sebuah kegiatan yang seperti pameran dan sebagainya, dimana anak-anak dikumpulkan dalam satu lingkaran dan dibagi menjadi beberapa kelompok yang sebelumnya sudah sepakat mengenai art day apa yang mau mereka kerjakan dan membuatkan peraturan dalam bermain yang meliputi: (1) suaranya harus pelan, (2) sayang teman, (3) mainannya dijaga, (4) bermainnya harus bersama,</p>
--	--

dan (5) selesai bermain dibersihkan. Di kegiatan bermain art day, kami juga memperkenalkan kegiatan mendongeng dengan menggunakan wayang. Kegiatan bermain art day tersebut bertujuan untuk mengembangkan kreativitas imajinasi mereka dalam membuat karya, melatih kemampuan berpikir dan analisis sederhana dari kegiatan mendongeng yang mereka saksikan, dan melatih inovasi mereka dalam hal membuat yang lebih kreatif dalam hal seni seperti menggambar, melukis dan lain-lain. Ketika anak-anak melakukan bermain art day, kami sebagai guru mengamati tahapan perkembangan anak yang kemudian nanti akan ditulis ke dalam catatan khusus sebagai laporan perkembangan anak.

Untuk kegiatan bermain membuat ikan sebenarnya sama pelaksanaannya dengan kegiatan bermain yang lain yaitu berangkat dari ide anak-anak serta kesepakatan yang mereka sepakati. Sebelum kegiatan bermain membuat ikan dimulai, kami sebagai guru terlebih dahulu membuat peraturan dalam bermain yang meliputi: (1) anak-anak harus bermain dengan kerjasama, (2) aktifitas bermain harus tenang (3) sayang teman, dan (4) selesai bermain harus dibersihkan tempat bermainnya. Setelah mereka menyepakati mengenai kegiatan bermainnya, barulah kegiatan bermain dimulai dengan anak-anak diberikan kebebasan dalam bermain membuat ikan dengan peralatan yang telah disiapkan seperti kertas, gunting, lem, spidol warna, biji sapu dan peralatan

		<p>lain. Kegiatan bermain membuat ikan tersebut bertujuan untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam hal berkreasi, berimajinasi, melatih mereka berpikir kreatif dan lain sebagainya. Disaat anak-anak melakukan kegiatan bermain membuat ikan, kami sebagai guru ikut terlibat di dalamnya dengan mengamati tahapan perkembangan anak yang kemudian akan dicatat dalam catatan khusus sebagai laporan perkembangan anak. Hasil dari kegiatan anak membuat ikan tersebut kami selalu menyimpannya dan hal itu akan masuk pula ke dalam laporan perkembangan anak yang sudah kami buat.</p>
6	<p>Apa saja aspek perkembangan yang dapat dikembangkan dari semua jenis bermain tersebut ?</p>	<p>Kalu ditanya mengenai aspek apa saja yang dapat dikembangkan dari semua kegiatan bermain tersebut ya tentu jawabannya aspek perkembangan yang lima tersebut yaitu agar anak-anak semakin lentur fisik motoriknya, agar anak-anak semakin banyak perbendaharaan bahasanya, kemudian sosial emosionalnya, seni dan moral nilai agamanya juga dapat berjalan dengan baik.</p>
7	<p>Apakah ada peraturan yang dibuat dalam semua jenis kegiatan bermain tersebut sebelum dimulai ?</p>	<p>Untuk setiap kegiatan bermain semuanya kami buat aturan bermain sesuai kesepakatan bersama yang meliputi (1) suaranya harus pelan, (2) sayang teman, (3) mainannya dijaga, (4) bermainnya harus bersama, dan (5) selesai bermain dibersihkan. Semua peraturan tersebut bertujuan untuk melatih anak-anak agar bertanggung jawab dan sportif dalam bermain sehingga membuahkan hasil yang baik.</p>

8	<p>Bagaimanakah keberhasilan pengembangan kreativitas anak TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta melalui semua jenis kegiatan bermain tersebut ? apakah ada dalam bentuk produk yang dihasilkan oleh anak ketika bermain ?</p>	<p>Untuk keberhasilan anak-anak di sini dalam bentuk produk/karya yang merupakan implikasi dari kreativitas anak-anak ketika mereka bermain adalah banyak sebagaimana yang mas saksikan, ada hotel, teng, boneka, sampan, ikan, mobil-mobilan dan hasil lukisan anak-anak. Semua hasil produk/karya anak-anak tersebut kami selalu menyimpannya sebagai bukti bahwa tahapan perkembangan mereka sudah berkembang sekian dan sekian di umurnya yang sekian sehingga ketika kita ingin melihattahapan perkembangan anak-anak dari umurnya yang sekian dan sekian, maka kita bisa melihat dari hasil produk/karya yang telah mereka hasilkan selama proses kegiatan belajar mereka di sini.</p>
9	<p>Bagaimana menilai keberhasilan pengembangan kreativitas anak melalui semua jenis kegiatan bermain tersebut ? apakah ada indikator tertentu yang dibuat ?</p>	<p>Untuk menilai keberhasilan pengembangan kreativitas anak-anak dari kegiatan bermain yang telah mereka lakukan tersebut kami berpatokan pada tahapan perkembangan yang sudah kami buat, oh bahwa anak-anak tersebut kreativitas mereka dalam hal kelenturan fisik motoriknya berhasil, maka di tahapan perkembangan anak yang sudah kami buat tersebut semuanya sudah ada, bagaimana aspek berbicara anak-anak, sosial emosionalnya, moral nilai agamanya dan seninya. Jadi, indikator yang kami buat ya berdasarkan tahapan perkembangan tersebut dan itu hanya sekedar format yang ada di ECCD-RC adapun mengenai pengembangannya maka kami bersifat fleksibel dan tidak kaku dengan konsep yang baru.</p>

10	<p>Bagaimana prosedur penilaian perkembangan kegiatan belajar anak ? apakah mengacu kepada RPPH atau tidak ?</p>	<p>Jadi untuk penilaian itu kami berdasarkan pada hasil produk/karyanya anak-anak tidak bisa kita mengira-ngira, kami hanya berpatokan pada tahapan perkembangan anak yang sudah dibuat. Jadi intinya untuk penilaian tersebut kami tidak mengacu kepada RPPH namun kepada hasil produk/karya anak-anak yang mereka hasilkan ketika proses pembelajaran.</p>
11	<p>Apakah Labschool Rumah Citta Yogyakarta membuat Prota, Prosem untuk jadwal kegiatan pembelajaran ?</p>	<p>Kami tidak membuatnya secara khusus karena pengembangan dari tema tersebut terkadang dikembangkan melebihi target, tidak dirancang secara khusus namun sudah dirancang secara umum.</p>
12	<p>Apakah tenaga guru/edukator di Labschool Rumah Citta Yogyakarta membuat RPPH, dan RPPM ? kalau tidak, terus seperti apa perencanaan yang dibuat di Labschool Rumah Citta Yogyakarta dalam menumbuh kembangkan aspek perkembangan anak yang meliputi moral nilai agama, fisik</p>	<p>Sebagaimana yang saya sampaikan sebelumnya ya mas bahwa kami tidak membuat itu semua dan untuk menumbuhkan aspek perkembangan anak tersebut kami menggunakan pedoman laporan perkembangan anak yang sudah dibuat oleh pihak ECCD-RC. Jadi di laporan tersebut semua yang berhubungan dengan aspek perkembangan anak tersebut ada di sana dan dari sanalah kita bisa mengetahui bahwa aspek perkembangan anak tersebut berkembang.</p>

	motorik, sosial emosional, bahasa dan seni ?	
13	Apakah kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak hanya di dalam ruangan saja ? kalau tidak, objek mana saja yang dijadikan sebagai tempat bermain anak?	Untuk kegiatan bermain anak-anak mereka melakukannya di dalam ruangan dan di luar ruangan tergantung minat dan kesepakatan mereka maunya di mana kami hanya memfasilitasi mereka dengan objek dan alat-alat bermain yang mereka butuhkan.
14	Apakah ada reward bagi anak dalam kegiatan bermain sebagai stimulus bagi perkembangannya ?	Untuk reward bagi anak-anak ada tapi tidak berbentuk barang namun lebih kepada motivasi yang kami berikan kepada mereka ketika proses pembelajaran. Misalnya kalau ada anak yang bisa mengeluarkan gagasannya ketika kita meminta padanya untuk menyebutkan sesuatu pada waktu proses pembelajaran di dalam kelas, biasanya kami memberikan reward kepada anak tersebut dengan ungkapan “beri tepuk tangan pada dafa” maka kami mengajak kepada teman-temannya yang lain untuk memberikan tepuk tangan kepada anak tersebut sebagai reward baginya.
15	Bagaimana peran guru/ edukator di Labschool Rumah Citta Yogyakarta dalam mengembangkan kreativitas anak melalui semua	Kalau ditanya mengenai bagaimana peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak-anak di sini maka perannya sangat banyak sekali, bisa sebagai pengajar, fasilitator, motivator, pengelola kelas, evaluator, pembimbing, demonstrator, komunikator dan sebagai pelatih. Itulah semua peran guru di sini dalam mengembangkan

	kegiatan bermain tersebut?	kreativitas anak-anak.
16	Sejauh mana keterlibatan guru/edukator dalam pelaksanaan pembelajaran ?	Keterlibatan guru disini dalam semua kegiatan. Ketika anak-anak memilih tema, guru ikut terlibat dalam mengembangkannya bersama anak-anak. Begitu juga ketika anak-anak mau melakukan kegiatan bermain guru ikut terlibat di dalamnya membuat kesepakatan dalam bermain, ketika anak-anak sedang melakukan semua kegiatan bermain guru pun ikut terlibat di dalamnya dalam bentuk memantau kegiatan bermain anak-anak terus mencatatnya dalam sebuah catatan khusus yang kemudian nanti akan dimasukkan ke dalam laporan perkembangan anak. Dan keterlibatan guru di sini juga sebagai fasilitator dan mediator bagi semua kegiatan anak-anak.
17	Sejauh mana guru/edukator dalam memfasilitasi semua kegiatan bermain anak ?	Sejauh kebutuhan anak-anak dalam bermain dapat terpenuhi, misalnya dalam menyediakan fasilitas bermain yang mendukung perkembangan anak kami sangat peka dalam menyediakannya sehingga anak-anak tidak merasa kecewa ketika mereka mau bermain dan kami membebaskan kepada semua anak untuk bergerak, menemukan sendiri, dan memecahkan masalahnya bersama teman-temannya yang lain.
18	Apa saja jenis mainan yang ada di Labschool Rumah Citta Yogyakarta untuk membantu	Untuk mainan yang kami sediakan sangat banyak dan mas bisa menyaksikannya dan mendokumentasikannya mulai dari APE, alat-alat sains, melukis, membangun, dan lain-lain.

	<p>pengembangan kreativitas anak ?</p>	
19	<p>Apakah Labschool Rumah Citta Yogyakarta menggunakan <i>anekdot recorde, check list</i>, skala penilaian dan portofolio dalam mengumpulkan hasil perkembangan belajar anak ?</p>	<p>Ya kami menggunakan <i>anekdot recorde, check list</i> dan portofolio juga kami menggunakannya dalam mengumpulkan hasil perkembangan anak-anak.</p>
20	<p>Apakah ada jadwal khusus pertemuan semua guru/edukator di Labschool Rumah Citta Yogyakarta untuk membahas agenda program, hasil Laporan Perkembangan Anak dan sebagainya ?</p>	<p>Ya ada jadwalnya yaitu setiap hari senin tempatnya di RCCD-RC sekitar jam 2.30-selesai.</p>
21	<p>Apakah ada pertemuan khusus dengan wali murid untuk memberikan informasi terkait dengan perkembangan anaknya selama satu semester ?</p>	<p>Ada jadwal khususnya yaitu 1 tahunnya empat kali, tapi setiap hari juga boleh dilakukan seandainya ada hal-hal penting yang mau didiskusikan terkait dengan perkembangan anaknya dan kami selalu bersikap terbuka.</p>

22	Apakah ada masukan dari wali murid terkait dengan metode pembelajaran yang harus dikembangkan ?	Sejauh ini tidak ada masukan dari seluruh orang tua murid mulai dari awal masuk anak-anaknya sampai lulus dari sini dan walaupun ada masukan kami selalu bersikap terbuka untuk menerimanya.
23	Apakah ada guru/edukator pendamping dalam setiap kegiatan pembelajaran atau kegiatan bermain anak ?	Setiap kelas itu masing-masing memiliki guru pendamping khusus berjumlah dua orang yang bertugas membantu guru dalam proses pembelajaran dan mengarahkan anak-anak.
24	Sejauh mana peran guru pendamping tersebut di dalam kelas ?	Peran guru pendamping tersebut sebenarnya hampir sama dengan edukator di sini, artinya bahwa disaat guru/edukator tersebut misalnya berhalangan hadir maka guru pendamping khusus tersebut berhak menggantikannya dalam proses pembelajaran, baik di dalam kelas ataupun di luar kelas.
25	Bagaimana format Laporan Perkembangan Anak (Rapot) di Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?	Untuk format laporan perkembangan anak didalamnya kami menggunakan Check list dan narasi sebagai bentuk pernyataannya.
26	Bagaimana ungkapan deskriptif dari Laporan Perkembangan Anak (Rapot) selama anak mengikuti	Tentunya kami mendeskripsikannya menggunakan kalimat-kalimat positif dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak yang dilaluinya ketika proses pembelajaran karena dari laporan perkembangan anak tersebut nanti orang tua murid akan

	pembelajaran satu semester ?	mengetahui seberapa jauh tahapan perkembangan anaknya.
27	Apakah ada pengayaan bagi anak terkait dengan proses pembelajaran yang telah dilakukan ?	Kalau kami di sini mas tidak ada pengayaan karena setiap anak tersebut berbeda-beda dan perbedaan tersebut merupakan sesuatu yang harus kita sadari bersama, jadi ketika ada anak yang terlambat misalnya dalam tahapan perkembangannya maka kami justru memberikan motivasi kepada anak tersebut agar supaya tahapan perkembangannya bisa mengejar teman-temannya yang lain.

<b>Deskripsi hasil wawancara peneliti dengan kepala sekolah TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta</b>		
Nama lengkap dan jabatan		mbak Yuni Dhamayanti, M.Pd jabatan Kepala Sekolah TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta
Hari/Tanggal/Tempat		19 Januari 2017 di Ruang Kepala Sekolah TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta pada pukul 10.00-selesai.
No	Pertanyaan penelitian	Jawaban responden
1	Kurikulum apa yang digunakan di Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?	Kurikulum Rumah Citta bisa dikatakan berbeda dengan kurikulum yang lainnya, tidak mengikuti kurikulum pemerintah dan sekolah-sekolah yang lain tapi merupakan hasil diskusi dan kesepakatan bersama dari berbagai sumber dan teori. Artinya bahwa kurikulum kami merupakan kurikulum yang dikembangkan sendiri dengan berpusat pada anak-anak dan kurikulum kami ini setiap tahun terus dikembangkan (terus direview setiap tahunnya) dan menyesuaikan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Karena kurikulum menurut prinsip kami adalah harus dapat memfasilitasi kebutuhan anak dan kebutuhan setiap anak dari tahun ke tahun yang masuk ke Labschool Rumah Citta Yogyakarta berbeda dengan tahun-tahun yang sebelumnya. Oleh sebab itu, kami mereview kurikulum dari tahun ke tahun dengan memperhatikan kebutuhan anak dan hal itu sudah kami lakukan dari awal berdirinya Labschool Rumah Citta Yogyakarta. Memang awalnya kami merasa kesulitan tapi semakin kami

		terus mencoba dan mencoba ternyata hal itu kami merasakan memperoleh kemudahan.
2	Apa tujuan dari pengembangan kurikulum di Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?	Tentu saja agar semakin baik dalam proses pendampingan anak sesuai dengan yang kami pahami dari kurikulum itu sendiri yaitu dapat memfasilitasi kebutuhan anak sesuai dengan dunianya. Kalau kita berbicara mengenai ilmu pengetahuan maka sekarang ini kan sudah berkembang, maka kami mencoba menerapkan isu-isu terkini dari ilmu pengetahuan ke dalam kurikulum yang kami review setiap tahunnya. Contoh misalnya tentang kearifan lokal, kalau dulu kearifan lokal tersebut bukan merupakan sesuatu yang tren dikalangan anak-anak, maka kami dari Labschool Rumah Citta Yogyakarta berusaha mengangkat dan mengembangkannya untuk anak, atau tentang gender, kalau dulu masalah gender merupakan sesuatu yang sangat anti dan tidak mendapatkan perhatian yang serius dalam dunia anak-anak, maka kami dari Labschool Rumah Citta Yogyakarta juga berusaha mengembangkan tentang keadilan gender tersebut pada anak-anak di sini.
3	Sejak kapan kurikulum yang di Labschool Rumah Citta Yogyakarta dikembangkan ? dan sebelumnya menggunakan	Sejak pertama kali berdirinya Labschool Rumah Citta Yogyakarta kami sudah sepakat untuk menggunakan kurikulum yang kami kembangkan sendiri yang berpusat kepada anak dengan memberikan kebebasan kepada mereka untuk mencari, memecahkan masalah, keadilan gender dan menghargai kearifan lokal. Itulah diantara

	kurikulum apa ?	nilai-nilai dalam Labschool Rumah Citta Yogyakarta yang kami kembangkan. Sejak dari tahun pertama itulah kemudian kami mencoba untuk mereview kurikulum kami dari tahun ke tahun dan menyesuaikannya dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi anak-anak.
4	Apakah ada perbedaan konten kurikulum yang dikembangkan di Labschool Rumah Citta Yogyakarta dengan kurikulum pemerintah ?	Kurikulum kami yang di Labschool Rumah Citta Yogyakarta adalah kurikulum yang berpusat pada anak yang selalu diupayakan dan bersifat fleksibel, bedanya dengan kurikulum pemerintah itu kan untuk kegiatannya yang dalam bentuk prota, prosem, dan program minggunya sudah diberikan format jadi harus mengikuti jalur seperti itu, tapi kalau di Labschool Rumah Citta Yogyakarta tidak demikian adanya. Misalkan ketika proses pembelajaran mau dilakukan disaat itulah anak-anak boleh menentukan tema untuk kegiatan apa yang mau dilakukan bersama edukatornya, apakah anak-anak maunya belajar mengenai bagaimana caranya membuat ikan, sampan, boneka dan sebagainya disaat itulah guru menyepakatinya bersama anak-anak untuk kegiatan yang akan mereka lakukan dan guru tinggal memfasilitasi mereka sesuai dengan keinginan anak-anak. Karena yang penting dalam kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak tersebut bukan kegiatannya tapi bagaimana supaya seluruh aspek perkembangan anak-anak tersebut dapat terstimulasi dengan baik, apakah fisik motoriknya, bahasanya, sosial emosionalnya, dan seninya.

5	Apakah kurikulum di Labschool Rumah Citta Yogyakarta bepusat pada anak ? dan seperti apa pelaksanaannya ?	Ya kurikulum Labschool Rumah Citta Yogyakarta berpusat pada anak-anak, untuk pelaksanaannya kami memberikan kebebasan sepenuhnya kepada anak-anak untuk menemukan sendiri, memecahkan masalahnya, mengembangkan kreativitasnya dan lain-lain. Misalnya ketika anak-anak memilih tema untuk kegiatan yang akan dilakukan maka kita sebagai edukatornya di sini memfasilitasi apa kebutuhan mereka itu. Nah sesudah kita memfasilitasi apa yang anak-anak butuhkan maka kita sebagai guru ikut terlibat di dalamnya memantau jalannya kegiatan anak-anak dan berusaha mencatat seluruh gerak-gerik anak yang terkait dengan aspek perkembangannya karena hal itu nanti akan masuk ke dalam laporan perkembangan anak yang akan kita berikan kepada orang tua mereka agar supaya tahu bahwa oh ternyata perkembangan anaknya sudah berkembang aspek perkembangannya yang lima begini begini begini dan lain-lain.
6	Bagaimana tanggapan masyarakat (wali murid) terkait dengan kurikulum yang digunakan di Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?	Orang tua ketika mereka menyekolahkan anaknya mereka bertanya dulu mbak kurikulum apa yang digunakan di sini. Karena sekarang ini zamannya sudah canggih sehingga mereka bisa mengakses informasi yang lebih jauh terkait dengan permasalahan kurikulum. Biasanya mereka menyambut terbuka dengan konsep kurikulum yang kami tawarkan, tapi kami juga tidak bisa bekerja dengan baik dalam menyongsong kurikulum yang kami tawarkan sehingga kami butuh kemitraan antara sekolah dengan orang tua

		<p>murid. Oleh sebab itu, kami bersikap terbuka seandainya ada masukan dari orang tua murid terkait dengan kurikulum yang kami gunakan. Namun sejauh yang kami ketahui sampai sekarang ini tanggapan masyarakat dan wali murid terkait dengan kurikulum yang kami gunakan adalah baik-baik saja (merespons dengan positif).</p>
7	<p>Apakah pihak Dinas Pendidikan setempat pernah/sering berkunjung ke Labschool Rumah Citta Yogyakarta ? Bagaimana tanggapan Dinas Pendidikan setempat tersebut terkait dengan kurikulum yang digunakan ?</p>	<p>Beberapa bulan yang lalu kami pernah ditawarkan untuk akreditasi kurikulum dan kami sedang dalam izin operasional. Kedatangan pihak dinas di sini cuman hanya sekedar untuk mengecek sejauh mana pengembangan kurikulum yang kami lakukan dan kami merasa bahwa pihak dinas/pemerintah juga tidak kaku tentang makna kurikulum tersebut, bahwa kurikulum tersebut harus begini begini karena inti dari kurikulum tersebut bukanlah pada substansi tapi lebih kepada apakah kurikulum tersebut layak atau tidak untuk dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Selama kami menggunakan kurikulum Labschool Rumah Citta Yogyakarta banyak dari instansi yang datang berkunjung kepada kami untuk mengobservasi lebih jauh terkait dengan pengembangan kurikulum yang kami gunakan, misalnya dari pihak Himpaudi, mahasiswa, peneliti dan lain-lain.</p>
8	<p>Bagaimana prinsip-prinsip dari kurikulum Labschool Rumah Citta Yogyakarta yang</p>	<p>Untuk prinsip dari kurikulum yang kami gunakan yang paling pertama yaitu menyangkut metode yang digunakan yang harus benar-benar memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk</p>

	dikembangkan ?	banyak bergerak, menemukan sendiri, menghargai keadilan gender dan berusaha mengembangkan nilai-nilai kearifan lokal kepada anak-anak. Intinya bahwa prinsip kurikulum yang kami gunakan adalah yang berpusat pada anak untuk tahapan perkembangannya.
9	Siapakah penggagas berdirinya Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?	Untuk penggagas berdirinya Labschool Rumah Citta Yogyakarta adalah lembaga sosial masyarakat (LSM), Ausid, dan Plan International bersama LSPPA (Lembaga Studi Pengembangan Perempuan dan Anak).
10	Apa tujuan dari didirikannya Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?	Untuk awal-awal berdirinya Labschool Rumah Citta Yogyakarta bertujuan agar supaya masyarakat dan pendidik mengetahui bahwa anak-anak membutuhkan pendidikan yang layak yang sesuai dengan dunia mereka. Maka dengan didirikannya Labschool Rumah Citta Yogyakarta kami berkomitmen bahwa lembaga ini akan mampu memberikan pendidikan yang layak bagi anak-anak yang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Jadi tujuan dari didirikannya Labschool Rumah Citta Yogyakarta adalah untuk memfasilitasi anak-anak dalam aspek perkembangannya.
11	Apakah visi dan misi awal dari di dirikannya Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?	Untuk visi dan misi Labschool Rumah Citta Yogyakarta adalah agar semakin banyak anak-anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Visinya yang lain adalah agar anak-anak mendapatkan dunianya yang menghargai nilai-nilai inklusivitas, terutama

		<p>hak anak, keadilan gender, ramah lingkungan hidup dan kearifan lokal, sehingga tumbuh dan berkembang secara optimal. Untuk misinya adalah mengikutsertakan masyarakat untuk mempromosikan nilai-nilai inklusivitas, yaitu nilai-nilai yang menghargai keberagaman, penghargaan terhadap hak-hak anak, sosialisasi adil gender, ramah lingkungan hidup dan kearifan lokal dan mengembangkan model pendidikan anak usia dini yang mendukung nilai-nilai inklusivitas.</p>
12	<p>Di bawah naungan siapa Labschool Rumah Citta Yogyakarta berdiri ?</p>	<p>Labschool Rumah Citta Yogyakarta tidak berdiri di bawah naungan yayasan tetapi kami mempunyai direktur dan divisi training dan media kampanye.</p>
13	<p>Berapa jumlah tenaga pengajar/edukator di Labschool Rumah Citta Yogyakarta?</p>	<p>Jumlah tenaga pengajarnya sebanyak 24 orang dan untuk divisi administrasi dan keuangannya sebanyak 3 orang. Jadi jumlah semuanya adalah 27 orang.</p>
14	<p>Bagaimana sistem perekrutan tenaga pengajar/edukator di Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?</p>	<p>Syarat kami merekrut tenaga pengajar di sini adalah tidak pernah terlibat kekerasan pada anak. Jadi siapapun yang mau mengajar di sini dia tidak boleh punya masalah dalam hal kekerasan bersama anak-anak dan bersedia menandatangani perjanjian yang sudah kami buat dengannya dan mencintai dunia anak. Adapun mengenai persyaratan dalam hal khusus seperti harus memperoleh gelar sarjana dan sebagainya ya kami tidak menekankan karena ada diantara tenaga kami juga yang belum memperoleh sarjana dan ada yang sedang menempuhnya juga. Karena kami memaknai</p>

		inklusivitas itu harus sejajar atau sama hak maka begitu juga dengan edukatornya.
15	Bagaimana keadaan sarana prasarana dan fasilitas pendukung pembelajaran di Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?	Untuk keadaan sarana dan prasarana, bukan kami katakan sudah lengkap semuanya tetapi kami masih selalu terus menyediakannya sesuai dengan kebutuhan anak-anak di sini dalam mendukung tumbuh kembangnya. Jadi kami selalu mengupayakannya bahwa sarana prasarana tersebut tidak harus mahal tetapi bagaimana supaya ramah pada anak.
16	Bagaimana struktur kurikulum dan struktur organisasi di Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?	Untuk struktur kurikulumnya yaitu yang memegang bagian training dan media kampanye yaitu mbak Endang Retna Widuri Soekresna, terus bagian staf operasional TMK adalah mbak Resti Pasilatun, terus staf TMK adalah mbak Miranda Yasella. Sedangkan untuk struktur organisasinya mas bisa melihatnya di papan organisasi yang sudah kami buat dan tempel.
17	Bagaimana prinsip dari Labschool Rumah Citta Yogyakarta dalam mengakomodir inklusivitas anak di dalam kelas ?	Yang pertama kami tanamkan kepada semua guru di sini adalah bahwa keragaman tersebut merupakan anugrah yang harus kita jaga bersama. Apabila ada keragaman anak di kelas, baik dalam bentuk agama, ras, warna kulit, ekonomi, status sosial dan sebagainya maka kami mencoba merangkul mereka semua dalam bingkai persatuan bahwa semua anak sama dan berhak mendapatkan pendidikan yang sama pula dengan tidak membedakan antara anak yang satu dengan yang lainnya. Disamping itu pula kami juga berusaha memperkenalkan keragaman kepada sesama anak

		dengan teman sebayanya agar supaya mereka bisa saling menghargai, menghormati dan saling toleransi dalam proses pembelajaran sehingga lama kelamaan anak-anak akan terbangun kesadarannya tersendiri dan itu yang kami selalu bangun bersama anak-anak.
18	Apakah Labschool Rumah Citta Yogyakarta ada menjalin hubungan kerjasama dengan pihak luar dalam membina tumbuh kembang anak, seperti ahli psikologi anak, dinas kesehatan dan sebagainya ?	Yang paling dekat adalah kami menjalin hubungan kerjasama dengan dinas kesehatan karena setiap kecamatan di sini kan punya puskesmas dan setiap tahun itu ada programnya yaitu deteksi dini anak. Selain itu, kami juga menjalin kerjasama dengan klinik tumbuh kembang anak, sehingga apabila ada anak di Labschool Rumah Citta Yogyakarta yang perlu dirujuk terkait dengan tumbuh kembangnya maka kami selalu membawanya ke sana atau instansi-instansi lain yang memang kami perlukan. Karena kita menyadari bahwa untuk membina dan meningkatkan tumbuh kembang anak-anak maka kami tidak bisa hanya mengandalkan pihak sekolah saja tapi kami juga membutuhkan kerjasama dengan puskesmas, klinik tumbuh kembang anak dan lain-lain agar proses yang terjadi di sekolah yang dialami oleh anak-anak juga diimbangi dengan pesan dari dunia kesehatan. Selain itu juga kami selalu melakukan pemeriksaan rutin pada anak-anak setiap tiga bulan sekali terkait dengan pemeriksaan gigi, cek kesehatan dan lain-lain oleh dokter suwasta di sini.
19	Apakah ada jadwal pelatihan khusus bagi	Jadwal secara khusus memang tidak ada tapi setiap tahun kami mempunyai agenda untuk

	<p>guru/eduktor di Labschool Rumah Citta Yogyakarta untuk mengembangkan skill/keterampilan diri terkait dengan tumbuh kembang anak ?</p>	<p>pengembangan skil guru di sini. Disamping itu pula kami selalu melakukan studi banding ke tempat-tempat yang kami rasa bagus. Misalnya tahun ini kami merasa perlu untuk memahami tentang anak berkebutuhan khusus (ABK) maka kami melakukan studi banding ke Rumah Terapi Permata Ananda sehingga di sana kami diberikan pengayaan terkait dengan ABK. Mengenai tempatnya kami bersifat fleksibel tergantung kebutuhan. Artinya kalau kami merasa perlu untuk mempelajari tentang sesuatu maka biasanya kami terus mencari tempat yang bagus untuk itu. Setiap hari senin kami melakukan rapat bersama guru-guru di sini untuk membahas mengenai kebutuhan apa yang diperlukan untuk membina tumbuh kembang anak-anak di sini.</p>
20	<p>Bagaimana proses akhir tahun dari kegiatan belajar anak di Labschool Rumah Citta Yogyakarta ? seperti apa perayaannya ?</p>	<p>Untuk perayaan akhir tahun di sini kami merayakannya dengan bisa-biasa saja tidak semeriah yang mungkin di tempat-tempat yang lain seperti dibuatkan panggung, terus dihiasi, dan sebagainya. Prinsip kami adalah kami merayakannya yang penting ramah bagi anak-anak sesuai dengan kebutuhan mereka. Jadi yang penting dari perayaan akhir tahun tersebut bukan ceremoninya tapi bagaimana supaya akhir tahun mereka itu mengena dan mereka dapat mengambil banyak pelajaran darinya, mulai dari proses pelaksanaannya, acara intinya dan sampai kepada acara penutup dengan berusaha memperkenalkan kearifan lokal kepada mereka.</p>

21	Bagaimana proses perekrutan peserta didik di Labschool Rumah Citta Yogyakarta ?	Yang pertama karena kita di sini mengamini inklusivitas maka begitu orang tua anak mendaftarkan anaknya maka kami tidak melakukan tes seperti sekolah yang lain, baik tes baca, tulis, dan berhitung. Yang menjadi pertimbangan bagi kami adalah siapapun bisa menyekolahkan anaknya di Labschool Rumah Citta Yogyakarta asalkan memiliki komitmen yang kuat untuk itu dan mengenai pendaftarannya kami berdasarkan kuota minat. Artinya kalau orang tuanya berminat menempatkan anaknya di TK besar maka kami akan mempertimbangkannya selama kuota untuk TK besar tersebut tidak habis. Kalaupun misalkan untuk kuota besar habis maka kami akan menginformasikan kepada orang tua murid dan menawarkan kepadanya bahwa masih ada tersisa untuk kuota di kelas yang lain seperti TK Full day dan lain-lain. Jadi mengenai proses pendaftarannya seperti itu berdasarkan kuota minat. Disamping itu untuk proses pendaftarannya tidak mesti harus datang ke Labschool Rumah Citta Yogyakarta tapi bisa mendaftarnya lewat telpon, email dan internet.
22	Berapakah biaya masuk dan perbulannya ?	Untuk TK Kecil perbulannya Rp.130.000. untuk kelas regulernya biaya uang tahunannya sekitar 1.700.000 dan uang pengembangannya 1.000.000 dan setiap kelas itu naiknya 100.000.
23	Apakah ada seragam khusus yang digunakan anak di Labschool	Kami tidak membuatkan seragam kepada anak-anak dengan tujuan untuk memperkenalkan kepada mereka mengenai keberagaman. Artinya bahwa

Rumah Citta Yogyakarta ?	dengan kaos bebas yang anak-anak gunakan diharapkan akan terbangun toleransi antar sesama temannya.
--------------------------	---

Data Siswa Labschool Rumah Citta Yogyakarta tahun 2015/2016		
NO	Nama Kelas	Jumlah Siswa
1	Play Group Kecil Pagi	5 Orang
2	Play Group Kecil Siang	2 Orang
3	Play Group Besar Pagi	7 Orang
4	Play Group Besar Siang	6 Orang
5	Play Group Full day A	5 Orang
6	Play Group Full day B	6 Orang
7	TK Kecil Pagi	12 Orang
8	TK Kecil Siang	10 Orang
9	TK Besar	18 Orang
10	Pra-SD	14 Orang
11	TK Full day	14 Orang
Jumlah		99 Orang
Data Siswa Labschool Rumah Citta Yogyakarta tahun 2016/2017		
NO	Nama Kelas	Jumlah Siswa
1	Play Group Kecil Pagi	6 Orang
2	Play Group Kecil Siang	6 Orang
3	Play Group Besar Pagi	8 Orang
4	Play Group Besar Siang	8 Orang
5	TK Kecil Pagi	12 Orang
6	TK Kecil Siang	12 Orang
7	TK Besar A	13 Orang
8	TK Besar B	14 Orang
9	Pra-SD A	8 Orang

10	Pra-SD B	8 Orang
11	Play Group Full day	10 Orang
12	TK Full day	14 Orang
Jumlah		119 Orang

Hasil Dokumentasi Peneliti di TK Besar Hore Labschool Rumah Citta Yogyakarta



Izin Penelitian dan Wawancara dengan Kepala Sekolah



Bermain Sensori Motorik



Bermain Peran



Hasil Bermain Pembangunan



Bermain Musik



Hasil Bermain Konstruktif



Bermain Sains



Bermain Masak-Masakan



Bermain Art Day



Art Day



Art Day Mendongeng



Hasil Kreativitas Melukis dan Membuat Ikan



Hasil Kreativitas Membuat Sampan dan Boneka

## CURRICULUM VITAE

### A. Biodata Pribadi

Nama Lengkap : Mohamad Hatta.  
Jenis Kelamin : Laki-laki.  
Tempat, Tanggal Lahir : Lendang Klotok 09 Maret 1990.  
Alamat Asal : Batunyala Praya Lombok Tengah.  
Alamat Tinggal : Lendang Klotok RT 002.  
Email : Muhammadhatta@gmail.com.  
No. HP : 087853291104.



### B. Latar Belakang Pendidikan Formal

Jenjang	Nama Sekolah	Tahun
TK	-	-
SD	2 Batunyala Praya loteng	2002
MTs	Nurussabah Batunyala	2005
MA	Nurussabah Batunyala	2008
S1	IAI Hamzanwadi Lotim	2014.

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **A. Identitas Diri**

Nama : Mohamad Hatta, S.Pd.I.  
Tempat/Tgl Lahir : Lendang Kolotok, 09 Maret 1990.  
Alamat Yogyakarta : Sapen GK 1 577 RT 18 RW 06.  
Alamat Lombok : Batunyala Praya Lombok Tengah.  
Nama Ayah : Abdul Majid.  
Nama Ibu : Mardiyah (Almarhumah).  
Email : muhammadhatta90@gmail.com

### **B. Riwayat Pendidikan**

1. Pendidikan Formal
  - a. SDN 2 Batunyala.
  - b. MTs Nurussabah Batunyala.
  - c. MA Nurussabah Batunyala.
  - d. S1 Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIH Pancor Lotim Tahun 2014.
  - e. S2 Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2016-2017.
2. Pendidikan Non formal : Ma'had Darul Qur'an Wal Hadits Pancor Lotim.

### **C. Pengalaman Organisasi**

- a. Himmah Nahdlatul Wathan Pancor.
- b. Devisi Dakwah dan Kemasyarakatan Himmah D.I. Yogyakarta.
- c. Guru TPA di SDN Balerejo Yogyakarta.