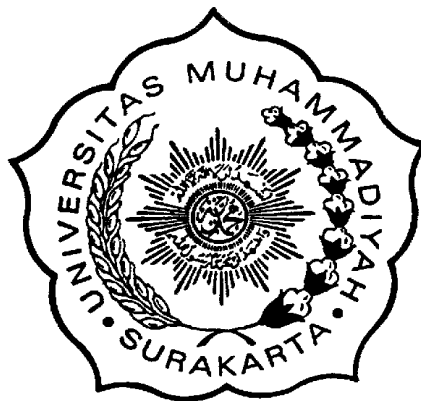


**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI  
PERMAINAN *CLAY* PADA ANAK DIDIK KELOMPOK A  
TK AL ISLAM 9 AL FAJAR SURAKARTA  
TAHUN PELAJARAN 2011 / 2012**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Guna mencapai derajat Sarjana S-1

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**



Disusun Oleh :

**HIDAYATI SRI RAHAYU**

**A520091044**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2012**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Kegiatan di Taman Kanak-kanak tentunya sangat berbeda dengan kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar. Kegiatan di TK dilaksanakan dengan cara bermain sesuai dengan prinsip TK yaitu "bermain sambil belajar, dan belajar seraya bermain", hal ini merupakan cara yang paling efektif, karena dengan bermain, anak dapat mengembangkan berbagai kreativitasnya, termasuk perkembangan motorik halus anak, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungan, terbentuk imajinasi, mengikuti imajinasi, mengikuti peraturan, tata tertib dan disiplin.

Dengan bermain anak dapat menemukan lingkungan orang lain, dan menemukan dirinya sendiri. Sehingga anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan menghargai orang lain, tenggang rasa, tolong menolong sesama teman dan yang lebih utama anak dapat menemukan pengalaman baru dalam kegiatan tersebut. Bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui segala sesuatu secara lebih mendalam, dan secara spontan dapat mengembangkan bahasanya. Dengan bermain anak juga dapat bereksperimen.

Kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Kreativitas diperlukan untuk mengembangkan semua bakat dan kemampuan individu dalam pengembangan prestasi hidupnya, dengan

keaktivitas tinggi yang dimiliki seseorang maka seseorang tersebut akan mempunyai pengembangan diri secara optimal. Mereka dapat mempergunakan ide-idenya untuk menciptakan kreasi baru demi kelangsungan hidup, peningkatan Sumber Daya Manusia dalam era globalisasi dan era reformasi. Hal ini merupakan tantangan kepedulian serius bagi pihak terkait dalam pengembangan Sumber Daya Manusia, terutama dikalangan pendidikan. Kreativitas sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar, terutama bagi guru.

Guru memerlukan kemampuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan kondusif agar anak terangsang untuk lebih ingin mengetahui materi, senang menanyakan, dan berani mengajukan pendapat, serta melakukan percobaan yang menuntut pengalaman baru. Hal ini penting bagi guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan harapan agar anak mendapat kesempatan untuk mengukir prestasi secara optimal.

Setiap anak berpotensi menjadi kreatif. Tak ada seorang pun yang tidak memiliki kreativitas, karena jika demikian sama seperti tidak memiliki kepintaran sama sekali. Kreativitas dapat ditumbuhkan dan dibentuk sehingga setiap anak memiliki peluang menjadi kreatif. Kreativitas tidak hanya terbatas pada satu bidang saja, tapi merupakan sikap (*attitude*) yang tak hanya melibatkan pola berpikir anak tetapi juga kemampuan anak menyelesaikan masalah. Dalam sikap kreatif, tidak hanya memiliki dan menjalankan ide, namun juga mampu mencari keunggulan dari kreativitas tersebut.

Anak harus belajar menemukan solusi sendiri dengan mempertimbangkan beberapa kemungkinan dan berani mengambil resiko atas pilihannya. Anak juga harus menunjukkan bahwa dirinya mampu berteman dengan masalah serta mampu melihat peluang, memiliki ide yang orisinal dan independen. Untuk itu perlu mengajarkan anak menjadikan masalah layaknya sebuah bisnis, seni, atau ilmu pengetahuan, sehingga sikap kreatif bisa menjadi sebuah kebiasaan.

Kreativitas sangat penting untuk ditingkatkan dalam diri anak khususnya bagi anak usia Taman Kanak-Kanak. Dengan kreativitas anak mampu mengekspresikan ide dan gagasan dalam dirinya, sehingga mereka terlatih untuk menyelesaikan suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak ide dan gagasan.

Masa usia dini paling efektif dalam pengembangan kreativitas. Potensi anak seusia mereka berada pada masa yang amat penting untuk dirangsang perkembangannya. Untuk mendukung kreativitas mereka, perlu tercipta suasana yang menjamin terpeliharanya kebebasan psikologis yang dapat diciptakan dan dipelihara dengan membangun suasana bermain yang dapat melatih dan memberikan kesempatan pada anak untuk menampilkan ide dan gagasan baru secara lancar dan orisinal. Untuk mendukung semua itu dibutuhkan media dan alat peraga yang lengkap, baik dari pabrik, buatan guru atau lingkungan.

Perkembangan kreativitas anak usia dini bukanlah didapat dari sumbangan genetik orang tua atau keluarganya. Namun, budaya pola

pengasuhan anak serta lingkungan yang memelihara keterampilan kita bisa diturunkan pada anak. Sayangnya, sering kali lingkungan menghalangi kreativitas anak, dan berulang terus.

Salah satu pembelajaran yang dilakukan di Taman Kanak- Kanak adalah pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak, dalam hal ini, guru dapat memberikan kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Daya ingat anak pada usia dini sangat tinggi, mereka dengan mudah mengingat hal-hal yang ada pada kehidupan di sekitar mereka, maka diperlukan suatu tempat untuk mencurahkan segala bentuk karya, imajinasi dan kreasi anak agar kemampuan anak terus berkembang dan bisa menjadi pribadi yang kreatif.

Potensi yang kreatif pada dasarnya dimiliki setiap manusia, hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya, ada pula yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapatkan kesempatan ataupun tidak menemukan potensi kreatifnya di lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif.

Seperti halnya yang terjadi pada TK Al Islam 9 Al Fajar Surakarta, khususnya pada kelompok A1. Kelompok A1 ini kreativitas anak sangat rendah, terbukti pada waktu guru memberikan kegiatan, masih banyak anak yang merasa tidak mampu dan selalu berkata tidak bisa sebelum mengerjakan. Faktor lain, guru juga jarang memberikan kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak, setiap ada kegiatan berkreasi guru selalu memberi contoh, sehingga anak tidak bisa berkreasi sendiri sesuai dengan daya imajinasinya,

anak hanya dituntut untuk patuh dengan semua keinginan guru. Orang tua pun juga kurang mendukung anak untuk kreatif. Orang tua selalu menuntut anak untuk belajar menulis, membaca dan berhitung tanpa melihat kemampuan anak.

Dari 15 anak, yang mau dan berani memutuskan dan mengeluarkan ide-idenya hanya 5 anak. Anak lain masih meniru teman dan minta pendapat guru. Penulis sangat prihatin melihat hal ini. Penulis ingin meningkatkan kreativitas mereka agar lebih percaya diri, lebih mandiri, dan mampu menciptakan ide-ide baru yang dimiliki sehingga memiliki bekal keterampilan untuk tahap pendidikan selanjutnya.

Permasalahan yang ada di TK Al Islam 9 Al Fajar Surakarta perlu segera mendapat solusi. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan alat peraga serta metode yang tepat agar perkembangan kreativitas anak meningkat. Penulis mencoba menggunakan *clay* untuk meningkatkan kreativitas anak.

Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian tentang **“Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Permainan *Clay* Pada Anak Didik Kelompok A1 Semester II TK Al Islam 9 Al Fajar Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012”**.

## **B. Perumusan Masalah**

Dengan melihat latar belakang masalah diatas, maka dapat diambil suatu masalah sebagai berikut : “Apakah Permainan *Clay* dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok A1 TK Al Islam 9 Al Fajar Surakarta ?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Berpijak dari rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah :

### 1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok A TK Al Islam 9 Al Fajar Surakarta.

### 2. Tujuan Khusus

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak kelompok A1 TK Al Islam 9 Al Fajar Surakarta melalui permainan *clay*.

## **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu :

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan kurikulum di Taman Kanak-Kanak yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan kemajuan ilmu pengetahuan dimasa yang akan datang.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan anak usia dini, yaitu membuka wawasan memaksimalkan penggunaan media untuk meningkatkan kreativitas anak.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kreativitas anak serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

## 2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi penulis  
Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kreativitas anak melalui permainan *clay*.
- b. Bagi pendidik dan calon pendidik  
Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara meningkatkan kreativitas anak, khususnya dengan permainan *clay*.
- c. Bagi orang tua  
Dapat menambah pengetahuan tentang cara agar anak lebih kreatif.