Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Pada Kelompok B di Kelompok Bermain Islam Dan Raudhatul Athfal Taqiyya Mangkubumen, Rt 02 / Rw 01 Ngadirejo, Kartasura, Sukoharjo Tahun Ajaran 2011 / 2012

# **SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Mencapai Derajat SI Program Studi Pendidikam Anak Usia Dini



Diajukan oleh : TUTIK A520080094

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA 2012

## **ABSTRAK**

Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Pada Kelompok B di Kelompok Bermain Islam Dan Raudhatul Athfal Taqiyya Mangkubumen, Rt 02 / Rw 01 Ngadirejo, Kartasura, Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012

# Tutik, 520080094, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012, 74 halaman

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif.Penelitian dilakukan pada Kelompok B di KBI-RA Taqiyya Kartasura tahun ajaran 2011/2012. Penelitian ini dirancang dengan penelitian tindakan kelas (PTK) pada setiap siklusnya terdiri dari "perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengumpulan data (observing), refleksi (reflecting)".Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Metode pengumpulan data peningkatan kreativitas dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Subyek penelitian ini adalah anak dan guru KBI-RA Taqiyya Kartasura.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif. Sebelum dilakukan tindakan mencapai 44,81%. Setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan alat permainan edukatif, kreativitas anak menunjukkan peningkatan yakni pada siklus I mencapai 60,90% dan siklus II peningkatan mencapai 71,72%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah alat permainan edukatif dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B di KBI-RA Taqiyya Kartasura.

Kata kunci: Kreativitas, Alat Permainan Edukatif

#### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar, sebagai peletak atau fondasi pembentukan karakter dan kepribadian anak. Berdasarkan Undang - undang Sistem Pendidikan Nasional NO.20 Tahun 2003 BAB I ayat 14, menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa anak usia dini mengalami masa peka, dimana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi

Menurut Benyamin S Bloom menyatakan bahwa seorang anak jika diperlakukan benar dapat berkembang lebih baik, hidup lebih baik dan berfikir lebih cemerlang. Maka usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral. Maka banyak pihak berpendapat bahwa anak - anak itu bagaikan kertas putih, bersih. Orang dewasa bebas untuk menggambari, mewarnai, menulisi, mencoreti, bahkan menyobek atau meremas - remas kertas tersebut.

Berdasarkan pertumbuhan dan kemampuan anak - anak usia dini maka sebenarnya hanya ada tiga tujuan pendidikan dasar termasuk Taman Kanak - Kanak yaitu membentuk dan mengembangkan jiwa eksploratif, membentuk dan mengembangkan jiwa kreatif serta membentuk dan mengembangkan kepribadian yang integral. Pendidikan prasekolah bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam bentuk pengenalan keimanan, ketaqwaan, hidup sehat, pengenalan kegiatan mandiri, nilai keindahan, peran demokrasi, peran sosial, atribut bangsa, dan lingkungan alam melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

Multiple Intelligences merupakan potensi yang dimiliki oleh seseorang sebagai bawaan sejak lahir, Multiple Intelligences juga banyak didefinisikan oleh banyak orang yaitu sebagai kecerdasan ganda, kecerdasan jamak dan kecerdasan majemuk . Macam Multiple Intelligences diantaranya : kecerdasan verbal linguistik, matematika. visual spasial. kinestetik. musikal. interpersonal. intrapersonal, dan naturalis. Gardner dalam Rachmawati (2005:22). Salah satu pengembangan Multiple Intelligences adalah kreativitas, dalam Multiple Intelligence termasuk kedalam kecerdasan visual spasial yang berkaitan dengan kemampuan menangkap warna, arah dan ruang.

Zaman sekarang ini kurang banyak orang yang mempunyai kreativitas, hal ini dapat dilihat dari banyaknya orang - orang yang suka meniru karya milik orang lain, tidak menghasilkan karya sendiri yang original. Keadaan tersebut dikarenakan kurangnya stimulus sejak usia dini. Anak – anak usia dini di KBI-RA Taqiyya Kartasura pada khususnya juga kurang mempunyai kreativitas. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya minat

anak untuk mencipta sendiri saat bermain, anak - anak suka meniru milik teman yang lain, anak - anak juga sangat tergantung dengan contoh yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Pada Kelompok B Di Kelompok Bermain Islam Dan Raudhatul Athfal Taqiyya Mangkubumen, RT 02/RW 01 Ngadirejo, Kartasura, Sukoharjo. Tahun Aajaran 2011/2012"

#### A. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini efektif dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah :

- 1. Kreativitas yang diteliti hanya kreativitas pada usia TK yaitu usia 5 6 tahun
- 2. Alat permainan edukatif (APE) dari botol plastik bekas yang dibentuk sesuai keinginan dan kreasi anak.

## B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut diatas dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

- 1. Apakah dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kreativitas anak di KBI-RA Taqiyya Kartasura?
- 2. Bagaimana cara meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dari botol plastik bekas ?

# C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dari botol plastik bekas. Secara khusus penelitian ini bertujuan :

- 1. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui penggunaan alat permainan edukatif dari botol plastik bekas di KBI-RA Taqiyya Kartasura.
- 2. Untuk mengetahui cara meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dari botol plastik bekas.

## D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

## 1. Manfaat praktis

- a. Bagi Pendidik dan Calon Pendidik Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan kreativitas anak, khususnya dengan APE
- b. Bagi Anak

Memberikan contoh pada anak cara memanfaatkan barang bekas sebagai alat permainan, sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak

## 2. LANDASAN TEORI

Menurut Gordon dan Browne dalam Moeslichatoen (2004:19), kreativitas adalah kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki.

Supriadi dalam Rachmawati (2005:15) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Tetapi kreativitas juga merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya ekskalasi dalam kemampuan berfikir.

Dari berbagai definisi para ahli diatas belum terdapat kesepakatan tentang kreativitas namun dapat ditarik kesimpulan bahwa :

- 1. Kreativitas bertujuan menghasilkan suatu produk yang baru.
- 2. Kreativitas merupakan hasil dari ide ide yang kreatif
- 3. Kreativitas menghasilkan sesuatu yang orisinil.
- 4. Kreativitas tidak dapat dipaksakan, melainkan diberikan suatu stimulus yang cukup.

# a. Perkembangan Kreativitas

Menurut Lehman dalam Akbar (2001:27) menjelaskan beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu lingkungan, tekanan keuangan, dan kurangnya waktu bebas. Dan tidak ada bukti bahwa menurunnya kreativitas pada puncak perkembangan karena faktor hereditas. Yang pasti, pengaruh lingkungan lebih berpengaruh terhadap munculnya ekspresi kreativitas.

# b. Karakteristik Kreativitas

- 1) Kreativitas merupakan proses bukan hasil.
- 2) Proses itu mempunyai tujuan yang mendatangkan keuntungan bagi orang itu sendiri atau kelompok sosialnya.
- 3) Kreativitas mengarah ke penciptaan sesuatu yang baru, berbeda, dan karenanya unik bagi orang itu, baik itu berbentuk lisan atau tulisan, maupun konkret atau abstrak.
- 4) Kreativitas timbul dari pemikiran divergan, sedangkan konformitas dan pemecahan masalah sehari-hari timbul dari pemikiran konvergen.

(http://www.id.shvoong.com/social-

science/education/2185261-unsur-karakteristik-kreativitas/)

## b. Variasi dalam kreativitas

Menurut Akbar ( 2001: 28-29 ) ada lima faktor yang dapat dilihat sebagai variasi, antara lain:

- 1) Faktor jenis kelamin
- 2) Status sosial ekonomi
- 3) Urutan kelahira
- 4) Lingkungan Perkotaan dan Pedesaan

# c. Hal yang mempengaruhi perkembangan kreativitas

Menurut Akbar ( 2001:30-31 ) kondisi yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas sebagai berikut:

## 1) Rumah, Sekolah dan Sosial

## 2. Alat Permainan Edukatif

## a. Pengertian Bermain

Pengertian bermain dapat diidentifikasikan melalui beberapa kriteria: *pertama*, bermain secara pribadi dimotivasi oleh kepuasan yang melekat pada kegiatan itu sendiri dan tidak diatur oleh kebutuhan dasar, dorongan - dorongan atau tuntutan sosial. *kedua*, anak lebih tertarik pada kegiatan bermain daripada upaya untuk mencapai hasil. Tony D.Widiastoro dalam Ratnawati (2001:13-14).

## b. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Menurut Tedjasaputra (2001:81) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Selain itu Ismail (2009:113) mengatakan bahwa alat permainan edukatif yaitu alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi mendidik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah suatu alat permainan yang dapat berfungsi mendidik dan merangsang aktivitas anak.

## c. Ciri - ciri Alat Permainan Edukatif

Menurut Tedjasaputra (2001:81) Alat permainan edukatif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam - macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam - macam bentuk.
- 2) Ditujukan terutama untuk anak anak usia prasekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.
- 3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.
- 4) Membuat anak terlibat secara aktif.

## d. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif yang digunakan dalam proses pendidikan memiliki banyak manfaat. Menurut Ismail (2009:113-116) manfaat alat permainan edukatif yaitu:

- 1) Dapat melatih konsentrasi anak
- 2) Dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu, tempat dan bahasa
- 3) Dapat mambangkitkan emosi manusia
- 4) Dapat menambah daya pengertian dan ingatan murid
- 5) Dapat menambah kesegaran dalam mengajar

## e. Alat Permainan Edukatif dari botol plastik bekas

Alat permainan edukatif dari botol plastik bekas merupakan suatu alat permainan yang dibuat secara khusus untuk pelaksanaan pendidikan yang terbuat dari bekas tempat benda cair, yang berleher sempit biasanya terbuat dari plastik. Penggunaan botol tersebut yang sudah tidak terpakai lagi. (Kamus Besar Bahasa Indonesia : 1989 )

Penggunaan alat permainan edukatif dari botol plastik bekas ini dapat dilakukan dengan menempeli berbagai kertas warna - warni yang dibentuk sesuai dengan kreasi anak.

#### 3. Anak Usia Dini

# a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usai lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencangkup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani dan rohani ( moral dan spritual ), motorik, akal pikiran, emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. ( Mansur, 2007:88 )

# b. Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Montessori dalam Handoko ( 2005:8 ) ada beberapa tahap perkembangan anak usia dini sebagai berikut :

- a. Sejak lahir sampai usia 3 tahun, anak memiliki kepekaan sensoris dan daya pikir yang sudah mulai dapat menyerap pengalaman pengalaman melalui sensorinya.
- b. Usia satu setengah tahun sampai kira kira tiga tahun, mulai memiliki kepekaan bahasa dan sangat tepat untuk mengembangkan bahasanya (berbicara, bercakap cakap )
- c. Masa usia 2 4 tahun, gerakan gerakan otot mulai dapat dikoordinasikan dengan baik, untuk berjalan maupun untuk banyak bergerak yang semi rutin dan yang rutin, berminat pada benda benda kecil, dan mulai menyadari adanya urutan waktu (pagi, siang, sore, malam)
- d. Rentang usia tiga sampai enam tahun, terjadi kepekaan untuk peneguhan sensoris, semakin memiliki kepekaan inderawi, khusus pada usia sekitar 3-4 tahun memiliki kepekaan menulis dan pada usia 4 – 6 tahun memiliki kepekaan yang bagus untuk membaca.

Langeveld dalam Handoko ( 2005:11 ), menerangkan bahwa pada tahap Taman Kanak - Kanak (3-6 tahun), kemampuan - kemampuan yang hendak dicapai siswa adalah :

- a) Berbahasa lisan, berbicara, dan bercerita
- b) Mengenal pola kehidupan sosial ( aku, keluarga, dan sekolah )
- c) Mengerti dan menguasi keterampilan untuk kepentingan kebutuhan sehari hari, misalnya mandi, menggosok gigi, berganti pakaian, makan dll

## c. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Solehuddin (2000:12) hakikat anak usia

4-6 tahun ( usia dini ) adalah :

- 1) Anak bersifat unik
- 2) Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan

- 3) Anak bersifat aktif dan energik
- 4) Anak itu egosentris
- 5) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal

# d. Tugas Perkembangan Masa Kanak - Kanak

Menurut Triyon dalam Moeslichatoen (2004:4-5) tugas - tugas perkembangan masa kanak - kanak awal yang harus dijalani anak taman kanak - kanak adalah sebagai berikut :

- 1) Berkembang menjadi pribadi yang mandiri
- 2) Belajar memberi, berbagi dan memperoleh kasih sayang
- 3) Belajar bergaul dengan anak yang lain
- 2) Mengembangkan pengendalian diri

# e. Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

Menurut Yus ( 2011:67-68 ) Pembelajaran pada pendidikan anak usia dini ( PAUD ) dilaksanakan dengan menggunakan prinsip - prinsip sebagai berikut :

- 1) Berorientasi pada kebutuhan anak
- 2) Belajar melalui bermain
- 3) Kegiatan belajar mengembangkan dimensi kecerdasan secara terpadu.
- 4) Menggunakan pendekatan klasikal, kelompok, dan individual
- 5) Lingkungan kondusif
- 6) Menggunakan media dan sumber belajar

# A. Kajian Penelitian yang Relevan

Tinjauan pustaka merupakan uraian sistematis tentang hasil - hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang dilakukan : Qusnul Khotimah (2010) mengkaji tentang permainan *playdough* dapat membuat anak aktif dalam mengemukakan ide dan aktif membentuk *playdough*. Ratna Noer Hidayah (2010) mengkaji tentang permainan sains tinta transparan dapat membuat anak aktif dalam mengemukakan ide, selain itu anak memperoleh konsep dari alam bahwa minyak dan air tidak bisa bercampur. Tri Nur Azizah (2011) mengkaji tentang permainan konstruktif dapat membuat anak lebih berani mengambil resiko dan dapat menghasilkan produk yang orisinil.

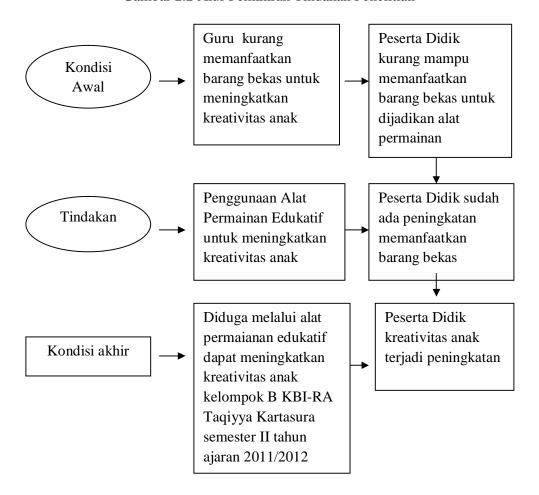
Tabel 2.1. Peta perbedaan pendekatan pembelajaran dalam penelitian:

Nama Peneliti					
	Permainan Playdough	Bermain Sains Tinta Transparan	Permainan Kontruktif	Alat Permainan Edukatif	Kreativitas
Qusnul	$\sqrt{}$				$\sqrt{}$
Ratna		V			V

Tri		V		V
Penulis			V	V

## B. Kerangka Pemikiran

Kerangka berfikir dalam penelitian tindakan kelas sebagai berikut : Gambar 2.2 Alur Pemikiran Tindakan Penelitian



# C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah dugaan sementara yang dianggap dapat dijadikan jawaban dari suatu permasalahan yang timbul. Hipotesis dalam penelitian ini adalah bahwa dengan menggunakan alat permainan edukatif dari botol plastik bekas dapat meningkatkan kreativitas anak di KBI-RA Taqiyya Kartasura.

## 3. METODE PENELITIAN

# 1. Tempat Penelitian

Sekolah yang dipilih untuk dijadikan tempat penelitian ini adalah KBI-RA Taqiyya Kartasura tahun ajaran 20011/2012. Peneliti mengadakan penelitian ini dengan pertimbangan sekolah ini belum pernah dilakukan penelitian dengan judul yang sama dengan peneliti lain.

## 2. Waktu Penelitian

Tabel 3.1 Perincian Waktu Penelitian

No Vaciata:		Desember			Januari			Februari			Maret						
No	Kegiatan	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan penyusunan proposal	X	X	X	X												
2	Dialog Awal, menyiapkan peralatan,dan instrumen					х	x	х	x								
3	Pelaksanaan																
	siklus I									X							
	siklus II										X						
4	Analisis data											X	X	X			
5	Penyusunan Laporan												X	X	X	X	X

## A. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa KBI-RA Taqiyya Kartasura tahun ajaran 2011/2012 yaitu siswa kelompok B yang anak didiknya berjumlah 11 anak terdiri dari 7 anak laki - laki dan 4 anak perempuan. Pemilihan dan penentuan subyek penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak secara keseluruhan.

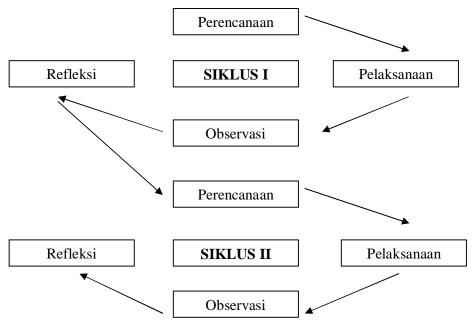
## **B.** Prosedur Penelitian

# 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Arikunto,2007:3)

Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan pemecahan masalah yang dimulai dari : a) perencanaan ( planning ), b) pelaksanaan ( action ), c) pengumpulan data ( observing ), d) menganalisis data atau informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kekurangan

tindakan tersebut ( reflecting ). PTK bercirikan perbaikan terus menerus sehingga kepuasan peneliti menjadi tolak ukur berhasilnya atau berhentinya siklus - siklus tersebut.

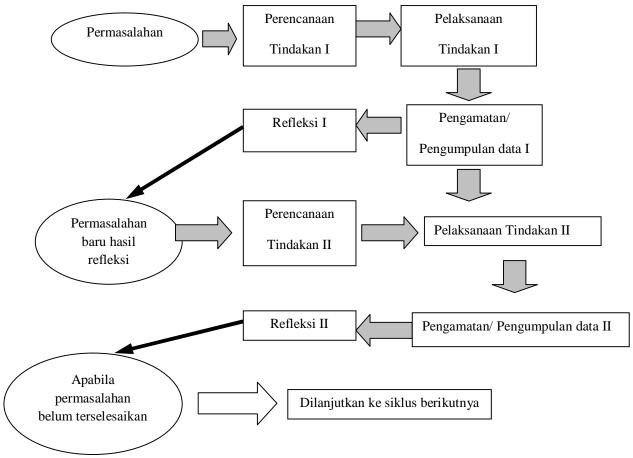


Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara kepala sekolah, guru, dan peneliti. Hal ini dilakukan untuk menyamakan pemahaman kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan (action).

## 2. Desain Penelitian

Langkah - langkah yang ditempuh dalam penelitian ini yaitu : 1) Perencanaan tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Pengamatan, 4) refleksi. Langkah - langkah penelitian untuk setiap siklusnya dapat diilustrasikan dalam siklus sebagai berikut :



Gambar 3.2 Proses Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2007: 74)

## C. Jenis Data

Data adalah fakta empirik yang dikumpulkan oleh peneliti untuk kepentingan memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan penelitian. Menurut Sukmadinata (2005:53) jenis data ada dua jenis yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

Peneliti menggunakan data kualitatif karena data kualitatif merupakan data yang berbentuk kata - kata, bukan dalam bentuk angka.

# D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1) Metode Observasi, Wawancara, Dokumentasi, Catatan Lapangan

## E. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian adalah segala peralatan yang digunakan untuk memperoleh, mengelola, dan menginterprasikan informasi dari para responden yang dilakukan dengan pola pengukuran yang sama.

Butir Amatan Peningkatan Kreativitas Anak Dengan Alat Permainan Edukatif Dari Botol Plastik Bekas

No.	Indikator		Butir Amatan	Jumlah Butir Amatan
1	Menciptakan sesuatu dari barang bekas		Mampu memanfaatkan bahan bekas sebagai media belajar Mampu menciptakan sesuatu untuk media belajar	2
2	Membedakan konsep tebal- tipis, tinggi-rendah, besar- kecil	2.	•	2
3	Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk	2.	koordinasi motorik halus	2
	6			

Menentukan deskriptor butir amatan dengan pemberian skor dengan ketentuan sebagai berikut:

- 4 = jika anak bisa tanpa bantuan
- 3 = jika anak bisa dengan sedikit bantuan
- 2 = jika anak bisa dengan banyak bantuan
- 1 = jika anak tidak mau mencoba

## F. Indikator Pencapaian

Untuk menentukan keberhasilan dan keefektifan penelitian ini, dirumuskan indikator kinerja keberhasilan apabila telah mencapai rata - rata prosentase 70%. Yang berpedoman pada kurikulum di taman kanak - kanak dengan indikator sebagai berikut :

- 1. Menciptakan sesuatu dari barang bekas
- 2. Membedakan konsep tebal-tipis, tinggi-rendah, besar-kecil
- 3. Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Profil KBI-RA Taqiyya Kartasura

KBI-RA Taqiyya Kartasura terletak di desa Mangkubumen Rt 02 Rw 01 Ngadirejo Kartasura Sukoharjo.

2. Visi dan Misi

Menumbuhkan dan mengoptimalkan potensi anak yang meliputi kreativitas, kemandirian serta potensi fikiran dan dzikir anak secara islami sejak dini, Memberikan rangsangan dan lingkungan yang islami, Menanamkan Akhlak islami, Mendekatkan anak pada Al-Qur'an dan menghafalkannya sejak dini, Mengembangkan life skill dan berfikir kreatif

Tujuan : Menyelenggarakan sekolah berbasis mutu, Terbentuknya generasi muslim yang unggul

Motto: Menanamkan ketaqwaan sejak dini.

3. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang terdapat di KBI-RA Taqiyya Kartasura diantaranya adalah gambar - gambar, hasil karya anak, papan tulis, almari, rak buku, meja dan kursi anak, meja dan kursi guru, UKS, almari tempat menyimpan piala, kantor guru, kamar mandi dan dapur.

4. Kondisi Peserta Didik KBI-RA Taqiyya Kartasura

Jumlah peserta didik KBI-RA Taqiyya Kartasura tahun ajaran 2011/2012 secara keseluruhan berjumlah 84 anak. Anak - anak terbagi kedalam 6 kelas.

5. Keadaan SDM

KBI-RA Taqiyya Kartasura dipimpin oleh ibu Tri Hasti.S,SP selaku kepala sekolah dan memiliki 9 guru tetap yayasan. Dalam menjalankan tugas kepala sekolah dibantu oleh beberapa guru, tenaga administrasi, dan seorang penjaga sekolah.

6. Kegiatan Pembelajaran di KBI-RA Taqiyya Kartasura

KBI-RA Taqiyya Kartasura dibagi dalam 6 kelompok yaitu : KB, A1, A2, A3, B1 dan B2. Setiap kelompok masuk setiap hari senin sampai hari jum'at.

## A. Refleksi Awal

Kegiatan pembelajaran di KBI-RA Taqiyya Kartasura menggunakan kurikulum 2010. Selama ini kegiatan belajar mengajar banyak dilakukan di dalam kelas.

Penelitian mulai dilaksanakan pada bulan Maret dan April 2012, yaitu diawali dengan dialog awal antara peneliti, guru kelas dan kepala sekolah KBI-RA Taqiyya Kartasura.

# **B.** Analisis Pencarian Fakta

Peneliti menyimpulkan akar permasalahan rendahnya kreativitas anak, sebagai berikut :

1. Pengembangan kreativitas yang belum dikembangkan.

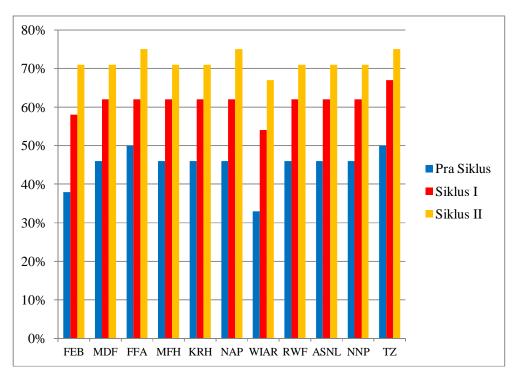
- 2. Kebosanan siswa, karena dalam pembelajaran hanya mengembangkan kognitif saja.
- 3. Teknik pembelajaran yang kurang menarik atau cenderung monoton.

# C. Hasil Pembahasan

Tabel 4.5 Rincian pelaksanaan peningkatan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dari botol plastik bekas

p		dari botol plastik bekas			
Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II		
Metode pembelajaran	Demonstrasi	Eksperimen	Ekperimen		
Waktu pembelajaran	±60 menit	±60 menit	±70 menit		
Penyampaian materi		Eksperimen langsung terintergrasi dengan metode demonstrsi	Eksperimen langsung terintergrasi dengan metode demonstrsi		
Proses pembelajaran	Dilakukan saat kegiatan awal yang terdiri dari pembukaan, inti dan penutup	Dilakukan saat kegiatan awal yang terdiri dari pembukaan, inti dan penutup	<ul> <li>Dilakukan saat kegiatan awal yang terdiri dari pembukaan, inti dan penutup</li> <li>Pemberian hadiah pada anak.</li> </ul>		
Hasil observasi	Masih banyak anak yang pasif saat mengikuti kegiatan dan kurang konsentrasi sehingga melakukan kegiatan masih belum mampu.	<ul> <li>Anak sangat antusias.</li> <li>Anak merasa belum puas berkarya karena waktu yang dibutuhkan kurang.</li> </ul>	<ul> <li>Waktu ditambah menjadi ±70 menit.</li> <li>Anak antusias kembali</li> </ul>		
Refleksi		<ul> <li>Masih ada beberapa anak yang gaduh sendiri.</li> <li>Ada anak yang tidak mau mengalah.</li> <li>Waktu masih kurang</li> </ul>	- Karena peningkatan kreativitas anak sudah meningkat, indikator keberhasilan sudah dapat dicapai, untuk itu tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.		
Prosentase rata – rata	44,81%	60,90%	71,72%		
Indikator penelitian		≥ 60%	≥ 70%		

Berdasarkan tabel tersebut diatas dapat diketahui bahwa peningkatan kreativitas anak sebelum diberikan tindakan sampai dengan siklus II telah menujukkan peningkatan. Hal ini dipengaruhi oleh adanya kebebasan anak dalam berkarya, karena dengan kegiatan tersebut dapat merangsang munculnya kreativitas anak dan tanpa adanya paksaan untuk melakukan kegiatan tersebut. Adapun kegiatan peningkatan kreativitas ini membutuhkan persiapan yang terencana dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.



Melihat peningkatan - peningkatan prosentase di setiap siklusnya peneliti, seperti penelitian yang dilakukan oleh Qusnul Khotima (2010) menyatakan bahwa dengan permainan *playdough* dapat membuat anak aktif dalam mengemukakan ide dan aktif membentuk *playdough*.

Dengan demikian penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Qusnul Khotimah bahwa dengan penelitian ini telah berhasil meningkatkan kreativitas anak.

## D. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini terbatas pada anak kelompok B2 KBI-RA Taqiyya Kartasura, dan indikator proses proses peningkatan kreativitas anak yang digunakan meliputi : menciptakan sesuatu dari barang bekas, membedakan konsep tebal-tipis, tinggi-rendah, besar-kecil, menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk.

## 5. KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui siklus I dan siklus II serta berdasarkan hasil seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan: Bahwa dengan alat permainan edukatif dari memanfaatkan botol plastik bekas dapat meningkatkan kreativitas dan memunculkan ide kreatif anak pada kelompok B di KBI-RA Taqiyya Kartasura. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan prosentase kemampuan peningkatan kreativitas anak sebelum tindakan adalah 44,81%, siklus I 60,90% dan siklus II 71,72%.

## A. Implikasi

Berdasarkan simpulan penelitian ini, maka implikasi penelitian ini adalah:

Guru harus mengembangkan kreativitas anak agar siswa tidak jenuh ketika mengikuti kegiatan yang hanya mengembangkan kemampuan dari segi kognitif. Peningkatan kreativitas melalui alat permainan edukatif dari botol plastik terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B di KBI-RA Taqiyya Kartasura. Keberhasilan penggunaan alat permainan edukatif dari botol plastik bekas telah mengubah paradigma tentang peran guru di dalam proses pembelajaran. Guru tidak lagi menjadi satu satunya pusat pembelajaran melainkan dalam pembelajaran anak sebagai pusat pembelajaran. Peran guru tidak lebih sebagai mediator, fasilitator serta motivator dalam pembelajaran.

## B. Saran

# 1. Kepada Guru

- a. Guru hendaknya memanfaatkan bahan bekas untuk menyalurkan ide ide kreatif anak agar dalam pembelajaran tidak membuat anak jenuh dan memberi variasi variasi dalam pembelajaran.
- b. Mengingat kemampuan kreativitas tiap anak berbeda beda, guru hendaknya membuat kegiatan yang menyenangkan agar dapat mendorong munculnya ide kreatif dan membuat anak tertarik mengikuti pembelajaran sehingga tujuan dapat tercapai dengan baik.

# 2. Kepada Orang Tua Anak Didik

Orang tua hendaknya selalu memberikan kebebasan dan motivasi pada anak dan tidak menuntut dalam hal kognitif saja, sehingga terpenuhinya rasa ingin tahu anak, dapat juga diterapkan saat anak berada dirumah.

# 3. Kepada Peneliti Berikutnya

Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian yang serupa, tetapi dengan materi dan pendekatan yang berbeda untuk mendapatkan temuan yang lebih baik lagi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Akbar, Reni dan Hawadi. 2000. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Grasindo
- Azizah, Tri Nur. 2001. Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Kontruktif. Surakarta: UMS
- Handoko, Martin dkk. 2005. Pendidikan Pada Usia Dini. Jakarta: Grasindo
- Hidayah, Ratna Noer. 2001. *Upaya Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Sains Tinta Transparan*. Surakarta: UMS
- Hurlock. Elizabeth. 2003. Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga
- Ismail, Andang. 2009. Education Games. Yogyakarta: Pro-U Media
- Khotimah, Qusnul. 2001. Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan PlayDough. Surakarta: UMS
- Mansur. 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Meleong Lexy. 1991. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Milles, Mattew B dan A. Michael Hubberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif : Buku Sumber Tentang Metode Metode Baru*. Jakarta : UI Press
- Moeslichatoen. R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak Kanak*. Jakarta : Rineka Cipta
- Mulyasa. 1991. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Nazir, Moh. 1995. Metode Penelitian. Jakarta: Ghalia Indonesia

- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniawati. 2005. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Usia Taman Kanak Kanak. Jakarta : Depdiknas
- Ratnawati, Sintha. 2001. *Mencetak Anak Cerdas dan Kreatif.* Jakarta : PT Kompas Media Nusantara
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana Premada Media Group
- Santi, Danar. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktek*. Jakarta : PT Indeks
- Solehuddin. 2000. Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah. Bandung : FIP Universitas Pendidikan Indonesia Bandung
- Sugiyono. 2006. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Tedjasaputra, Mayke. 2001. Bermain Mainan dan Permainan. Jakarta: Grasindo
- Umi, Dian Maftuhah Rahmawati. 2010. *Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Dari Botol Plastik Bekas*: UMS
- Yus, Anita. 2005. *Penilaian Belajar Anak Taman Kanak Kanak*. Jakarta :

  Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Dikti Direktorat Pembinaan PTK dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- ( http://www.id.shvoong.com/social-science/education/2185261-unsur-karakteristik-kreativitas/