

NASKAH PUBLIKASI
PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI MEDIA PEMANFAATAN BARANG BEKAS
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok A TK Aisyiyah 1 Kacangan,
Andong, Boyolali Tahun Pelajaran 2011-2012)



Disusun Oleh :
Nama : PARMi
NIM : A53C090003

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN 2012

PENGESAHAN

SKRIPSI

PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA

PEMANFAATAN BARANG BEKAS

**(Penelitian Tindakan Kelas Kelompok A TK Aisyiyah I Kacangan, Andong,
Boyolali, Tahun Pelajaran 2011-2012)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh ;

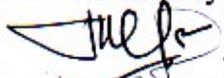
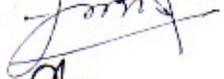
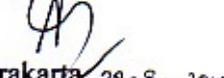
PARMI

A53C090003

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal, 9 Agustus 2012

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

1. Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd AUD ()
2. Drs. Joko Santosa, M.Ag ()
3. Aryati Prasetyarini, S.Pd, M.Pd ()

Surakarta, 28-8-2012

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,




Drs. H. Sofyan Anif, M.Si

NIK. 547

ABSTRAK

PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA PEMANFAATAN BARANG BEKAS (Penelitian Tindakan Kelas Kelompok A TK Aisyiyah I Kacangan, Andong, Boyolali Tahun Pelajaran 2011-2012)

Parmi, A53C090003, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,
2012, 146 halaman.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui media pemanfaatan barang bekas di kelompok A TK Aisyiyah I Kacangan, Andong, Boyolali. Penelitian dilakukan melalui metode observasi, catatan lapangan dan dokumentasi dengan sumber data primer dan sekunder. Untuk mengukur validitas instrumen, penelitian ini menggunakan validitas instrumen perolehan data. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa 71,6% dari 12 anak Kelompok A TK Aisyiyah I Kacangan, Andong, Boyolali mengalami peningkatan yang signifikan dalam peningkatan kreativitas anak.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan titik awal pertumbuhan dan perkembangan anak baik secara psikis maupun fisik anak. Pendidikan Anak Usia Dini akan membawa dampak bagi sepanjang kehidupan anak selanjutnya. Pendidikan Anak Usia Dini memegang peranan yang penting dan sangat menentukan bagi sejarah perkembangan anak di masa yang akan datang, karena Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pondasi awal bagi dasar kepribadian anak. Anak yang mendapatkan pembinaan sejak usia dini akan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik dan mental, yang itu akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja dan produktivitas, yang pada akhirnya anak akan lebih mampu untuk mandiri dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki.

Perkembangan anak usia dini, ditinjau dari perkembangan otak manusia pada tahapan ini menempati posisi yang paling vital, yakni mencapai 80% perkembangan otak. Lebih jelasnya bayi lahir telah mencapai perkembangan otak 25% orang dewasa. Untuk mencapai kesempurnaan perkembangan otak manusia 50% dicapai hingga usia 4 tahun, 80% hingga usia 8 tahun dan selebihnya diproses hingga anak usia 18 tahun.

Salah satu permasalahan di dunia pendidikan kita adalah dengan rendahnya kualitas belajar yang dicapai anak didik, yang selalu menilai segala sesuatu dari hasil IQ anak yang akan dicapai. Perkembangan ilmu pengetahuan, seni dan teknologi telah berkembang pesatnya. Seluruh manusia telah menikmati hasil karya ilmu pengetahuan dan teknologi, itu semua merupakan sebuah kreativitas yang dikembangkan oleh manusia-manusia kreatif. Ilmu pengetahuan dan teknologi akan terus berkembang sejalan dengan perkembangan manusia itu sendiri, dan manusialah yang membuat suatu peradaban, dengan adanya potensi yang diberikan Tuhan, manusia dapat terus mengembangkan diri.

Orang tua selalu mengutamakan pendidikan anak dengan melihat nilai anak, kemampuan anak secara akademik, namun tidak menyadari dan mungkin tidak mau tahu dengan kemampuan anak yang terpendam yang mungkin di luar

dunia pendidikan, padahal untuk mengetahui kemampuan anak harus diasah dengan baik dan dengan lebih terarah, tidak diabaikan, dan tidak dapat mengalir dengan sendirinya. Pendidikan yang kurang mendukung dan sikap atau pola asuh orang tua yang otoriter dapat mematikan kreativitas anak.

Sejumlah orang mungkin berfikir bahwa seni hanyalah tambahan. Tetapi, seni penting untuk membuat otak berfungsi secara lengkap, dan seni adalah inti Kegiatan Sukses untuk Anak-anak.(Rich,2008:75)

Dalam dunia pendidikan selalu ditekankan lebih pada hafalan dan menjawab pertanyaan yang diberikan dengan benar, namun proses-proses pemikiran tinggi termasuk berfikir kreatif jarang sekali dilatih di dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan kreativitas perlu dikembangkan sejak dini, karena berkaitan erat dengan pertumbuhan dan perkembangan anak didik serta berkaitan dengan tuntutan perkembangan masyarakat. Secara alamiah perkembangan anak itu pastinya sangat berbeda-beda, baik dalam inteligensi, bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani dan keadaan sosialnya.

Dengan tidak perdulinya kita akan kelebihan atau kreativitas yang dimiliki anak, itu akan mengurangi potensi kreatif tersebut, dan akan berkurang dari hari ke hari, bahkan akan hilang sama sekali. Sebagai contoh anak itu aktif, banyak bertanya dan selalu ingin tahu, namun ketika anak tersebut masuk Pendidikan Anak Usia Dini dengan berbagai macam tuntutan yang ada, bahwa anak yang sudah masuk Pendidikan Anak Usia Dini harus duduk diam yang rapi, anteng, manis, penurut dan tidak boleh banyak bicara bahkan dalam setiap Pendidikan Anak Usia Dini memiliki aturan yang berbeda-beda, yang mungkin aturan tersebut belum saatnya diterapkan pada anak usia dini, yang akan mengurangi kebebasan anak dalam berkreasi dan dalam mengekspresikan diri. Jadi secara tidak langsung aturan tersebut telah mematikan kreativitas anak yang seharusnya ditanamkan sejak dini.

Pembelajaran anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh segi kepribadian anak dalam rangka untuk menjembatani pendidikan dalam keluarga

dan pendidikan sekolah. Dengan demikian akan dapat menyukseskan tujuan program kegiatan belajar anak usia dini. Tujuan program kegiatan belajar anak usia dini adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan. Masa anak merupakan masa bermain, maka kegiatan pendidikan untuk anak-anak diberikan melalui bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Semiawan berikut, bagi seorang anak bermain adalah suatu kegiatan yang serius tapi menyenangkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaannya terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan bukan karena akan memperoleh hadiah atas pujian. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bermain adalah medium, dimana si anak mencobakan diri bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar, nyata secara aktif. Bila anak bermain secara bebas sesuai kemauan maupun sesuai kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Jadi bermain mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari seorang anak. (Semiawan, 2008:20)

Pada kelompok A TK Aisyiyah I Kacangan kreativitas anak masih sangat rendah, dengan tidak adanya peningkatan atau kemampuan anak dalam menuangkan ide atau gagasan. Terbukti 75% dari 12 anak kreativitasnya masih sangat rendah, dapat dilihat anak-anak kelompok A selalu terfokus pada satu alat permainan saja sehingga perlu adanya tindakan untuk meningkatkan kreativitas anak pada kelompok A TK Aisyiyah I Kacangan.

Dari berbagai definisi di atas maka penulis menarik kesimpulan bahwa kreativitas perlu diasah dan harus digali sejak dini. Supaya dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang dimiliki anak, maka diperlukan suatu upaya agar mereka dapat tumbuh optimal dengan kondisi yang nyaman dan menyenangkan. Hal ini dapat dimulai dari pemahaman para pendidik berkenaan dengan konsep dan aplikasi pengembangan kreativitas anak usia dini.

Adanya fenomena di atas sangat mendorong penulis untuk memperbaiki proses pembelajaran yang ada di TK Aisyiyah 1 Kacangan tersebut. Pemanfaatan melalui media barang bekas yang dapat meningkatkan kreativitas anak dalam belajar supaya lebih efektif.

Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan barang bekas di kelompok A TK Aisyiyah 1 Kacangan, Andong, Boyolali Tahun Ajaran 2011/2012.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pembelajaran melalui pemanfaatan barang bekas di kelompok A TK Aisyiyah 1 Kacangan, Andong, Boyolali Tahun Ajaran 2011/2012.

LANDASAN TEORI

Kreativitas

Kreatif adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan atau menciptakan sesuatu yang baru, baik yang berupa gagasan maupun sebuah karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun sebuah kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang belum pernah ada sebelumnya dengan menekankan kemampuan yaitu yang berkaitan dengan kemampuan mengkombinasikan, memecahkan atau menjawab masalah, dan cerminan kemampuan operasional anak kreatif. (www.labschool.unj.sch.id/smpjkt/materi-download?id=7)

Kreativitas dapat dirumuskan dalam istilah sebagai berikut :

- 1) Ditinjau dari aspek pribadi kreativitas muncul dari interaksi pribadi yang unik dengan lingkungannya. Faktor pribadi menurut Calr Rogers (1902-1987) tiga kondisi pribadi ialah :
 - a) Keterbukaan terhadap pengalaman,
 - b) Kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*), dan

c) Kemampuan untuk bereksperimen, untuk “bermain” dengan konsep-konsep. (dalam Munandar, 2004:34)

2) Ditinjau dari aspek pendorong

Ditinjau dari aspek pendorong kreativitas dalam perwujudannya memerlukan dorongan internal maupun eksternal dari lingkungannya, kreativitas dapat terwujud dengan adanya dorongan dari diri individu maupun dorongan dari lingkungan. Pada setiap orang ada kecenderungan atau dorongan untuk mewujudkan potensinya, untuk mewujudkan dirinya, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, dorongan untuk mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas seseorang. Menurut Rogers dalam Vernon (1982) Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya. Dorongan ada pada setiap orang dan bersifat internal, ada dalam diri individu sendiri, namun membutuhkan kondisi yang tepat untuk diekspresikan. (dalam Munandar, 2004:38)

3) Ditinjau dari proses

Berabad-abad orang berupaya untuk menjelaskan apa yang terjadi apabila seseorang menciptakan salah satu teori tradisional yang sampai sekarang banyak dikutip ialah teori Wallas yang dikemukakan tahun 1926 dalam bukunya *The Art Of Thought* (Pirto, 1992) yang menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, (1) persiapan; (2) inkubasi; (3) iluminasi; (4) verifikasi. Pada tahap pertama, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang, dan sebagainya. Pada tahap kedua, kegiatan mencari dan menghimpun data/ informasi tidak dilanjutkan. Tahap inkubasi ialah tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar, tetapi “mengeramnya” dalam alam pra-sadar. Tahap iluminasi ialah tahap timbulnya “*insight*” atau “*aha-Erlebnis*”, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti

munculnya inspirasi/ gagasan baru. Tahap verifikasi atau tahap evaluasi adalah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas.

4) Ditinjau dari produk

Kreativitas menekankan bahwa apa yang dihasilkan dari proses kreativitas adalah sesuatu yang baru, orisinal, dan bermakna. Cropley (1994) menunjukkan hubungan antara tahap-tahap proses kreatif (Wallas) dan produk yang dicapai. Ia menekankan bahwa perilaku kreatif memerlukan kombinasi antara ciri-ciri psikologis yang berinteraksi sebagai hasil dari berfikir konvergen atau inteligensi (memperoleh pengetahuan dan pengembangan ketrampilan), manusia memiliki seperangkat unsur-unsur mental.

Amabile mengemukakan empat cara yang mematikan kreativitas, yaitu :

1) Evaluasi

Rogers (dalam Vernon,1982) menekankan salah satu syarat untuk memupuk kreativitas konstruktif ialah bahwa pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi. Bahkan menduga akan dievaluasi pun dapat mengurangi kreativitas anak.

2) Hadiah

Kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Ternyata tidak demikian. Pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas.

3) Persaingan (kompetisi)

Kompetisi lebih kompleks daripada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetisi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas.

4) Lingkungan yang membatasi

Albert Einstein yakni bahwa belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Sebagai anak ia mempunyai pengalaman

mengikuti sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan semata-mata. (dalam Munandar,2004:)

Pemanfaatan media barang bekas untuk meningkatkan kreativitas anak

Media barang bekas merupakan bahan yang dapat digunakan untuk membuat alat permainan sederhana yang dapat digunakan sebagai alat peraga dalam pembelajaran di TK. Alat peraga dari barang bekas dapat dibuat sedemikian rupa sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak. Dalam hal ini media barang bekas dapat digunakan untuk alat peraga, alat bermain, serta untuk mengenalkan warna pada anak. Dengan demikian media barang bekas dapat meningkatkan kemampuan kreativitas pada anak.

Kajian Penelitian yang Relevan

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik yang berupa gagasan maupun sebuah karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya ekskalasi dalam kemampuan berfikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi dan inkgrasi antar setiap tahap perkembangan.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kemmis (1988), Penelitian Tindakan Kelas adalah sesuatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka. Adapun menurut Hasley (1972), seperti dikutip Cohen (1994), penelitian tindakan adalah intervensi dalam dunia nyata serta pemeriksaan terhadap pengaruh yang ditimbulkan dari intervensi tersebut.(dalam Sanjaya,2011:24). Menurut Burns (1999), yang menyatakan bahwa penelitian tindakan adalah penerapan berbagai fakta yang ditemukan untuk memecahkan masalah dalam situasi sosial untuk meningkatkan kualitas tindakan yang dilakukan dengan melibatkan kolaborasi dan kerjasama

para peneliti dan praktisi. Menurut Elliot (1982), penelitian tindakan adalah kajian tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan melalui proses diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan mempelajari pengaruh yang ditimbulkannya. (dalam Sanjaya,2011:25)

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah 1 Kacangan yang terletak di Kacangan RT 01/ RW 01 Andong Boyolali. Subjek penelitian ini adalah anak didik kelompok A TK Aisyiyah 1 yang berjumlah 12 anak, terdiri dari 8 laki-laki dan 4 perempuan yang berusia antara 3.5-4.5 tahun.

Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek darimana data diperoleh. Data penelitian ini dikumpulkan dari berbagai sumber antara lain:

- a. Narasumber atau informan, yaitu anak TK Aisyiyah 1 dan Guru TK Aisyiyah 1 .
- b. Tempat dan peristiwa atau kejadian berlangsungnya kegiatan melalui media barang bekas dari plastik di TK Aisyiyah 1 Kacangan.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan informasi tentang keefektifan pembelajaran ketika guru mengajar melalui media barang bekas. Sedangkan data kuantitatif berupa hasil tes tentang peningkatan kreativitas. Dokumen atau arsip, yaitu rencana kegiatan harian, pedoman observasi, catatan lapangan, dan hasil penilaian anak. Data yang akan diambil dalam penelitian ini adalah tentang peningkatan kreativitas anak melalui media pemanfaatan barang bekas dari plastik.

HASIL PENELITIAN

Kemampuan peningkatan kreativitas anak melalui media barang bekas sudah cukup ada peningkatan dibandingkan dengan sebelum adanya tindakan. Akan tetapi, keberhasilan secara umum rata-rata peningkatan kreativitas anak baru mencapai 55.27 % dari target keberhasilan 65% diakhir siklus. Masih terdapat empat anak yang belum mencapai keberhasilan pada peningkatan kreativitas anak pada siklus yang pertama.

Peningkatan kreativitas anak pada siklus II dengan menggunakan media barang bekas dari plastik meningkat dibandingkan dengan siklus I. Keberhasilan rata-rata peningkatan kreativitas anak telah mencapai 71.6 % dari keberhasilan rata-rata 55.27 % di siklus I.

Dalam indikator kinerja dinyatakan bahwa penelitian ini dikatakan berhasil apabila 70% anak sudah bisa mencapai prosentase minimal yang harus dicapai pada setiap siklusnya. Tinjauan tersebut mengarah pada suatu simpulan bahwa penelitian bisa disebut berhasil karena indikator kinerja telah tercapai.

Berdasarkan hasil pencapaian dan keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak dalam satu kelas meningkat dengan baik dan hasil dari penggunaan media pemanfaatan barang bekas dari plastik benar-benar dapat meningkatkan kreativitas anak.

Penelitian ini dilaksanakan dengan berbagai variasi seperti mendorong motivasi anak dengan pemberian tepuk semangat dan memberikan *reward* bintang 1,2,3 dan 4.

Pada peningkatan kreativitas anak prasiklus yang hanya 45% sehingga diperlukan suatu tindakan untuk meningkatkan kreativitas anak.

Pada tindakan siklus I setelah dilakukan tindakan meningkat menjadi 55.27% dengan indikator meronce, membuat kalung, membuat gelang, membuat baling-baling, membuat kincir angin, membuat bintang dari bahan sedotan.

Pelaksanaan siklus II meningkat menjadi 71.6% dan telah mencapai target yang diharapkan oleh peneliti.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok A TK Aisyiyah 1 Kacangan dapat diambil simpulan sebagai berikut :

1. Dengan media “barang bekas” mampu meningkatkan kreativitas anak kelompok A TK Aisyiyah 1 Kacangan pada semester II tahun pelajaran 2011/2012.

Peningkatan itu terjadi pada siklus I dan siklus II. Keberhasilan rata-rata kreativitas anak kelompok A TK Aisyiyah 1 Kacangan meningkat dari hanya sebesar 45% pada kondisi prasiklus menjadi 55.27% di siklus I dan akhirnya sebesar 71.6% di siklus II. Berdasarkan indikator keberhasilan penelitian (rata-rata keberhasilan peningkatan kreativitas anak satu kelas adalah 70% di akhir siklus). Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini dianggap telah berhasil meningkatkan kreativitas anak kelompok A TK Aisyiyah 1 Kacangan.

2. Pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok A TK Aisyiyah 1 Kacangan dilakukan melalui media pemanfaatan barang bekas dari plastik. Peneliti menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan seperti sedotan, gelas aqua plastik, botol bekas plastik, kesemuanya sudah dalam keadaan bersih dan siap untuk digunakan atau dipakai sebagai alat permainan dari barang bekas. Anak-anak dapat membuat berbagai alat permainan seperti meronce sedotan yang dapat dipakai sebagai kalung dan gelang, kemudian gelas aqua plastik bisa dibuat menjadi baling-baling, sedangkan botol plastik bisa dibuat menjadi mobil-mobilan ataupun alat musik perkusi yang indah.

Pada pelaksanaan tindakan guru mengawalinya dengan kegiatan tanya jawab atau percakapan, dengan demikian antara guru dan anak akan terjadi timbal balik yang baik, anak lebih rileks tidak tegang serta guru lebih mudah dalam memberikan pengarahan atau menerangkan pada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan, alat permainan yang akan dibuat. Setelah itu guru melaksanakan langkah kegiatan inti tindakan dengan cara klasikal.

Setelah semua dilakukan dengan baik, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya apabila mengalami kesulitan dalam membuat alat permainan, serta saling bertukar pendapat kepada teman-temannya.

Pada kegiatan akhir guru mengadakan evaluasi dengan tanya jawab, tentang kegiatan yang sudah dilakukan dan kesulitan yang dihadapi

masing-masing anak dalam membuat alat permainan dari barang bekas plastik.

Pelaksanaan semua siklus dapat dilakukan dengan lancar. Anak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan anak sangat menikmati kegiatan melalui media barang bekas plastik untuk peningkatan kreativitas anak kelompok A TK Aisyiyah 1 Kacangan. Dalam pelaksanaan kegiatan tersebut anak-anak sangat senang serta dapat mengemukakan, menuangkan ide-idenya. Mereka akhirnya bisa mencapai indikator peningkatan kreativitas anak melalui media pemanfaatan barang bekas dari plastik. Dalam lembar catatan lapangan dapat digunakan untuk memperkuat pada hasil akhir penelitian.

B. Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian dan implikasi di atas dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut :

1. Saran Bagi Guru

- a. Guru dalam kegiatan belajar mengajar perlu melakukan tindakan yang dapat mengurangi kejenuhan anak dan dapat memberikan motivasi bagi anak didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga tercipta suasana yang efektif dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
- b. Guru hendaknya lebih kreatif dalam pembelajaran guna meningkatkan kemampuan kreativitas anak.
- c. Guru harus bisa dan berani mengadakan perbaikan pembelajaran sesuai dengan situasi dan kondisi anak, tanpa paksaan dan harus ada kemauan pada anak.

2. Saran Bagi Siswa

- a. Untuk meningkatkan kreativitas perlu banyak latihan dan lebih sesering mungkin.
- b. Kreativitas dapat diasah dengan sering banyak berlatih dan tidak malas.
- c. Bermain adalah salah satu cara untuk mengasah kreativitas anak.

3. Saran Bagi Kepala TK

- a. Sebagai Kepala TK, hendaknya selalu memberikan dukungan dalam setiap pelaksanaan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak.
- b. Kepala TK, hendaknya bisa memotivasi gurunya untuk lebih berkreasi dan sebagai Kepala TK memberikan fasilitas sarana dan prasarana yang dibutuhkan sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Nasucha, Yakub dan Rohmadi, Muhammad, dan Wahyudi, Agus, Budi. 2010. *Bahasa Indonesia Untuk Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Surakarta: Media Perkasa.
- Rahman, Hibana S. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anaka Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press Yogyakarta.
- Rich, Dr. Dorothy. 2008. *Sukses Untuk Anak-Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Indeks.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Prenada Media Group.
- Semiawan, Conny, R. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suyadi. 2011. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Utami, Munandar. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Widyasari, Choiriyah. 2011. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Surakarta: PSKGJ-FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta. Qinant.