

NASKAH PUBLIKASI

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN
PLAY DOUGH PADA ANAK KELOMPOK B DI TKIT AL HASNA MANJUNG
KLATEN TAHUN AJARAN 2012/2013**

Untuk memenuhi tugas akhir program Sarjana S-1



Di Susun Oleh:

Luluk Atika Hidayati

A53B090256

**PROGRAM STUDI PG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2013

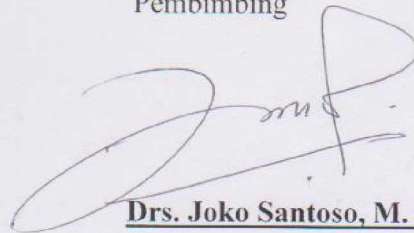
HALAMAN PERSETUJUAN

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIFITAS ANAK MELALUI
BERMAIAN PLAY DOUGH PADA ANAK KELOMPOK B
TKIT AL HASNA MANJUNG KLATEN
TAHUN AJARAN
2012/2013**

Yang diajukan oleh :
LULUK ATIKA HIDAYATI
A53B090256

Telah Disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan

Mengetahui,
Pembimbing



Drs. Joko Santoso, M. Ag.

NIK. 159

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN
PLAY DOUGH PADA ANAK KELOMPOK B DI TKIT AL HASNA MANJUNG
KLATEN TAHUN AJARAN 2012/2013**

Luluk Atika Hidayati, A53B090256, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013,
xv + 124 halaman (termasuk lampiran)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bermain play dough di kelompok B TKIT Al Hasna Manjung Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten tahun ajaran 2012/2013. Sebelum diberikan tindakan, tingkat kreativitas anak rendah dan guru mengupayakan alternative pemecahan masalah dengan beberapa metode. Penerapan metode tersebut ternyata belum mampu meningkatkan kreativitas anak. Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah dengan bermain play dough. Subjek pelaksanaan tindakan adalah anak kelompok B TKIT Al Hasna Manjung yang berjumlah 13 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan wawancara. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui dua siklus. Prosedur dalam penelitian ini terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Indikator kinerja dalam tindakan kelas ini adalah diharapkan dengan bermain play dough dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TKIT Al Hasna Manjung Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten tahun ajaran 2012/2013 meningkat minimal 75% dari 13 anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kreativitas anak melalui bermain play dough, yakni kreativitas pada saat pra siklus sebanyak 3 anak (23%), peningkatan kreativitas pada siklus 1 sebanyak 7 anak (53,85%) dan peningkatan kreativitas pada siklus 2 meningkat menjadi 10 anak (76,92%). Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan ini, terbukti bahwa melalui bermain play dough dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B di TKIT Al Hasna Manjung Kecamatan Ngawen, Kabupaten Klaten tahun ajaran 2012/2013.

Kata kunci : Kreativitas, bermain play dough.

PENGESAHAN

NASKAH PUBLIKASI

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN
PLAY DOUGH PADA ANAK KELOMPOK B DI TKIT AL HASNA MANJUNG
KLATEN TAHUN AJARAN 2012/2013**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

LULUK ATIKA HIDAYATI

A53B090256

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Mengetahui,

Pembimbing

Drs. Joko Santoso, M.Ag

Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan

Drs. H. Sofyan Anif, M.Si

NIK 547

SURAT PERNYATAAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Bismillahirrahmanirrohim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : LULUK ATIKA HIDAYATI
NIM : A53B090256
Fakultas/Jurusan : FKIP PAUD/PSKGJ
Jenis : Skripsi
Judul : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI BERMAIN PLAY DOUGH PADA ANAK
KELOMPOK B DI TKIT AL HASNA MANJUNG
KLATEN

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih menyediakan/mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikan serta menampilkannya dalam bentuk soft copy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan UMS, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, Maret 2013
Yang Menyatakan,

(Luluk Atika Hidayati)

A. PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan salah satu bagian dari seluruh perkembangan manusia, oleh karena itu faktor yang mempengaruhi perkembangan manusia secara keseluruhan juga secara umum berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas individu, meskipun secara spesifik ada penekanan-penekanan tertentu pada setiap aspek perkembangan. Permasalahan yang sering dihadapi dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini terutama di TKIT Al Hasna pada kelompok B ini adalah dalam menggali ide/imajinasi anak-anak untuk berkreasi dan menumbuhkan rasa percaya diri anak dalam berkreasi.

Sebagai pendidik/guru, kita berusaha untuk dapat menemukan kunci dari berbagai kesulitan dan hambatan yang kita hadapi sendiri dalam mendidik dan mengembangkan kreativitas anak didik kita. Kesulitan dan hambatan tersebut mungkin berasal dari program apa yang seharusnya dikembangkan oleh guru, karakteristik guru seperti apa yang dapat mengembangkan bakat dan kreativitas anak usia dini, serta strategi apa yang harus dilakukan oleh guru agar dapat memfasilitasi berkembangnya kreativitas anak. Sehingga dalam pembelajaran setiap harinya diharapkan anak dapat memahami, mengerti, berkreasi dan bisa mengembangkan ide atau imajinasi mereka sendiri dalam berbagai bentuk hasil karya anak.

Untuk menunjang tercapainya guru dalam meningkatkan kreativitas anak ini perlu dilakukan penelitian dalam memberikan pengajaran dengan berbagai metode pembelajaran. Upaya untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya melalui bermain play dough. Sebagaimana pada saat mengikuti kegiatan bermain play dough disekolahan, sangatlah menarik dan menyenangkan buat anak, karena selain lembek dan berwarna warni juga mudah dibentuk sesuai dengan keinginan anak. Hal inilah yang menjadi pertimbangan kami untuk menggunakan play dough sebagai media dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak didik kami. Dengan bermain play dough diharapkan anak dapat membentuk sesuatu sesuai dengan imajinasi anak masing-masing sesuai dengan kreativitas yang di miliki oleh anak sendiri dan kami sebagai pendidik tinggal memotivasi dan memberikan bimbingan seperlunya.

Penelitian yang dilakukan oleh guru ini bertujuan untuk meningkatkan daya imajinasi anak, kemampuan berkreasi dan eksplorasi anak juga dapat meningkatkan kepercayaan diri anak dalam mengeluarkan ide-idenya serta dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalahnya. Selain itu, tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bermain play dough pada anak kelompok B di TKIT Al Hasna Manjung Klaten.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TKIT Al Hasna yang terletak di desa Manjung kecamatan Ngawen kabupaten Klaten. Lokasi TKIT Al Hasna berada ditengah perkampungan Dukuh sehingga mudah dijangkau. Alasan peneliti memilih tempat ini dikarenakan peneliti juga bekerja sebagai guru ditempat tersebut, sehingga memudahkan untuk memperoleh data dan mempunyai waktu yang cukup memadai. Selain itu, di TKIT Al Hasna belum pernah dilakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini.

Tahap-tahap pelaksanaan kegiatan sejak persiapan sampai dengan penulisan laporan penelitian tindakan kelas ini, secara keseluruhan dilakukan selama 3 bulan, yaitu sejak akhir bulan Januari sampai dengan akhir bulan Maret 2013.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Rencananya adalah sebagai berikut: siklus dalam PTK minimal 2 siklus meliputi: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi / perenungan. Suharsimi, asuhardjono dan Supardi (2006) menyimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (treatment) yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru bersama-sama dengan peserta didik atau oleh peserta didik di bawah bimbingan dan arahan guru dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B di TKIT Al Hasna Manjung Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten, yang berjumlah 13 anak yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Penelitian dilakukan oleh peneliti di bantu satu guru pendamping yang sekaligus sebagai observer. Hal ini dilakukan untuk menyamakan persepsi (pemahaman), kesepakatan tentang pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan (action). Penelitian ini bersifat

praktis, situasional dan kontekstual berdasarkan pada permasalahan yang muncul dalam pembelajaran sehari-hari terutama dalam meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TKIT Al Hasna Manjung Kecamatan ngawen Kabupaten Klaten.

Pelaksanaan tindakan ini dilakukan oleh peneliti yang di bantu oleh guru pendamping, adapun prases pelaksanaan tindakan antara lain: peneliti dan guru pendamping menata ruang kelas yang akan digunakan, menyiapkan alat peraga/media yang akan digunakan, membuka kegiatan dengan salam dan do'a bersama, dilanjutkan menyanyi dan tepuk, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, memulai kegiatan, memberi reward/pujian kepada anak-anak yang bisa dan mau berusaha untuk berkreasi, memotivasi dan membimbing anak yang belum/kurang mampu dalam berkreasi.

Data yang diperoleh dari proses pelaksanaan tindakan adalah dari informasi guru pendamping sebagai observer dan respon anak yang berkenaan dengan peningkatan kreativitas melalui bermain play dough. Tehnik pengumpulan data menggunakan pengamatan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, wawancara antara peneliti dengan guru pendamping dan anak didik. Tujuannya untuk melengkapi informasi yang telah diperoleh melalui pengamatan dengan lembar butir amatan dari penjabaran indikator, lembar observasi peningkatan kreativitas dan lembar observasi proses penerapan metode bermain play dough dari observer.

Tehnik analisis data pada penelitian ini menggunakan hasil observasi kegiatan pembelajaran maupun dari hasil tindakan. Analisis data dari observasi guru sebagai pelaksanaan kegiatan pembelajaran digunakan untuk melakukan refleksi, agar peneliti dapat menentukan tindakan yang akan diambil pada siklus berikutnya. Analisis data terhadap anak dilakukan dengan beberapa tahap yaitu:

1. Menjumlahkan skor yang dicapai oleh anak pada setiap butir amatan
2. Menjumlahkan skor yang dilakukan guru/peneliti dalam penerapan metode bermain play dough
3. Menjumlahkan skor wawancara anak
4. Membuat tabulasi skor observasi peningkatan kreativitas anak
5. Menghitung prosentase peningkatan kreativitas anak dengan menjumlahkan skor amatan yang dicapai tiap anak dibagi jumlah skor maksimum kali 100%

6. Membandingkan hasil prosentase pencapaian pada setiap anak dengan prosentase keberhasilan pada setiap siklus yang telah ditentukan oleh peneliti.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pencapaian kreativitas anak saat dilakukan tindakan Siklus 1 masih rendah yaitu masih belum mencapai apa yang di targetkan oleh guru/peneliti. Dari data yang telah diolah, pada siklus 1 ini kreativitas yang dapat dicapai hanya 53,85% atau 7 anak. Keberhasilan yang di capai oleh sebagian anak dikarenakan dari awal anak tersebut memang sudah kreatif, hanya saja kreativitas mereka tidak maksimal karena kurangnya dukungan dan motivasi dari guru serta fasilitas dan sarana APE yang kurang dalam pelajaran yang dilakukan oleh guru setiap harinya. Sedangkan anak yang masih rendah kreativitasnya, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran sehari-hari guru lebih banyak mengutamakan peningkatan akademik dan jarang melakukan kegiatan yang sifatnya meningkatkan kreatifitas anak. Selain itu, jika ada kegiatan yang berhubungan dengan kreativitas kegiatannya hanya menggunakan APE yang monoton dan di ulang-ulang sehingga anak menjadi bosan dan kurang terangsang kreativitasnya. Motivasi dan dukungan dari guru juga sangat kurang sekali dan kreativitas guru dalam memberikan pelajaran juga belum maksimal hanya apa adanya dalam penggunaan APE. Sedangkan pencapaian kreativitas anak saat dilakukan tindakan Siklus 2 sudah mulai menampakkan kenaikan yang banyak dan sudah sesuai dengan target pencapaian yang diharapkan oleh guru/peneliti. Dari data yang diolah pencapaian kreativitas anak mencapai 76,92% atau 10 anak. Keberhasilan yang di capai oleh anak dikarenakan guru/peneliti sudah mulai kreatif dan inovatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Selain itu kematangan guru/peneliti dalam mempersiapkan pembelajaran sebelumnya dan guru/peneliti tidak segan-segan untuk selalu memotivasi anak agar percaya diri dalam menuangkan ide/imajinasikan dalam bentuk karya yang nyata.

Dari hasil yang telah dicapai anak, dapat di lihat pada table berikut:

No	Nama	Hasil Siklus 1 (%)	Hasil Siklus 2 (%)
1	Anis	75	80,36
2	Desta	82	91,1
3	Fika	57	67,85
4	Friska	78,57	87,5
5	Hafihz	73	80.36
6	Ibnu	83,9	94,64
7	Ira	71,4	83,93
8	Ikhsan	58,9	75
9	Jihan	75	78,57
10	Lala	55,36	67,85
11	Nevin	64	75
12	Rama	66	78,57
13	Wine	58,9	66,07

Dari table tersebut dapat diketahui bahwa ada peningkatan kreativitas anak dari tindakan pertama dan tindakan kedua setelah anak mengikuti kegiatan yang direncanakan oleh peneliti. Dengan mengikuti kegiatan pembelajaran ini diharapkan anak dapat lebih percaya diri lagi dalam mengembangkan ide/imajinasinya sehingga akan dapat menghasilkan karya yang lebih baik lagi sebagai bekal untuk masa depan anak nantinya. Hal ini juga di dukung dan sesuai dengan teori – teori yang sudah kami sajikan di depan bahwasannya dengan bermain menggunakan media play dough dapat meningkatkan kreativitas anak. Karena play dough tidak sulit di bentuk, lembek, warna warni dan tidak membuat anak merasa bosan untuk memainkannya. Hal ini terbukti dengan adanya tindakan yang dilakukan peneliti dengan menggunakan media play dough dapat meningkatkan kreativitas anak. Dan peningkatan kreativitas anak ini secara signifikan dapat dilihat dari hasil tindakan siklus 1 dan siklus 2. Anak juga merasa tidak terbebani dalam melakukan kegiatan selama ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Angkasa
- Astuti, Willi. 2010. *Bermain Dan Teknik Bermain*. Surakarta: UMS
- Anonim, 2013. *Pengertian Play Dough*. <http://www.google.com>. Diakses Selasa, 22 Januari 2013. 17.30
- Anonim. 2010. *Jenis-Jenis Penelitian Pendidikan*. <http://www.Dunia Pendidikan.com>. Diakses 24 Maret 2010. 11:49 PM
- Istiqomah, 2012. “*Peningkatan Kreativitas Anak Didik Melalui Percobaan Sains Pada Kelompok B-1 Di TKIT Al Hasna Gondang*”. Klaten: Tidak Diterbitkan
- Musbikin, Imam. 2007. *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*. Yogyakarta: Mitra Pustaka
- Mulyasa, 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja
- Munandar, SC. Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nurkamto, Joko. 2003. *Pengumpulan, Pencatatan dan Penganalisaan Data*. Surakarta: UMS
- Rahmawati, Y dan Euis, K. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Santayasa, I Wayan. 2007. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Singaraja: UPG
- Sudrajat, Akhmad. 2010. *Konsep Dasar Penelitian Pendidikan*. Tidak Diterbitkan
- Semiawan, C. 2010. *Kreativitas Keberbakatan : Mengapa, Apa dan Bagaimana*. Jakarta: Indeks
- Supriadi. D. 1994. *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta
- Suratno, 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Tusadiah, Halimah. 2009. “*Efektifitas Permainan Konstruktif dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Di Taman Pendidikan Alqur’an (TPQ) Al Hikmah*”. (<http://www.PTK PAUD.com>) Diakses pada 01 Januari 2012 pukul 21.08
- Widyasari, Choiriyah. 2010. *Kreativitas Dan Keberbakatan*. Surakarta: UMS