

**UPAYA MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN
PLAYDOUGH KELOMPOK A TK PELITA BANGSA PRAMBANAN KLATEN
TAHUN AJARAN 2012/2013**

NASKAH PUBLIKASI

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai
derajat Sarjana S-1 Program Studi
Pendidikan Anak Usia Dini**



DISUSUN OLEH

TITI SARI

A53B090176

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU KEPENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

Tahun 2013



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 – Pabelan, Kartasura Telp (0271) 717417 Fax: 715448 Surakarta
57102

Website: <http://www.ums.ac.id>

Email: ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : Dr. Hj. Darsinah, SE. M.Si

NIK. : 355

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa:

NAMA : TITI SARI

NIM : A53B090176

Program Studi : PAUD

Judul Skripsi : UPAYA MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
BERMAIN *PLAYDOUGH* KELOMPOK A TK PELITA BANGSA
PRAMBANAN KLATEN TAHUN AJARAN 2012/2013

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Pembimbing

Dr. Hj. Darsinah, SE. M.Si

NIK. 355

**UPAYA MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN
PLAYDOUGH KELOMPOK A TK PELITA BANGSA PRAMBANAN KLATEN
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Oleh :

TITI SARI

NIM : A53B090176

abstrak

**UPAYA MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
BERMAIN *PLAYDOUGH* KELOMPOK A TK PELITA BANGSA
PRAMBANAN KLATEN TAHUN AJARAN 2012/2013**

Titi Sari, A53B090176, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak melalui bermain *playdough* kelompok A TK Pelita Bangsa Prambanan Klaten Tahun ajaran 2012/2013. Peneliti membatasi masalah dengan membuat bentuk baru menggunakan *playdough*. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan empat kali pertemuan. Prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak kelompok A di TK Pelita Bangsa Prambanan Tahun 2012/2013 sebanyak 17 anak terdiri dari 6 anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan terjadi perkembangan kreativitas melalui bermain *playdough* pada anak kelompok A TK Pelita Bangsa Prambanan Tahun 2012/2013. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kreativitas anak dengan bermain *playdough* awalnya pada Pra Siklus persentasenya 46,42%, kemudian dilakukan Siklus I 70,16% dilanjutkan Siklus II 90,74%. Kreativitas dengan bermain *playdough* terbukti berkembang dengan baik, dengan demikian melalui bermain *playdough* dapat mengembangkan kreativitas anak pada anak kelompok A TK Pelita Bangsa Prambanan Tahun 2012/2013 terbukti dan dapat diterima kebenarannya.

Kata kunci: *Bermain playdough, kreativitas.*

A. Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri seseorang, yang menentukan perkembangan bangsa dan negara. Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal, dengan harapan dapat berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya.

(Widyasari 2010:48)

Undang-Undang Dasar Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas mengemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (Sundari 2011:81). Masa usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan selanjutnya, sehingga pada usia dini sangat diperlukan pembelajaran dengan metode yang menyenangkan.

TK merupakan lembaga pendidikan Anak Usia Dini pada jalur formal, ini berarti TK mempunyai tanggung jawab dalam mempersiapkan anak untuk memasuki pendidikan sekolah dasar. Pendidikan di TK idealnya dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan, yang salah satunya adalah dengan cara bermain.

Anak usia dini mengalami tumbuh kembang yang sangat luar biasa baik dari segi fisik motorik, bahasa, sosial emosi, kognitif, dan psikososial. Demikian juga kreatifitas anak mengalami perkembangan yang pesat, ini dibuktikan dengan anak usia 4-5 th memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, selalu aktif bergerak, berani tampil, memiliki imajinasi yang tinggi.

Upaya pengembangan kreativitas sangatlah penting karena kreativitas merupakan kemampuan yang sangat berarti dalam kehidupan manusia, terlebih di era globalisasi yang didominasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, dibutuhkan orang yang memiliki kemampuan dan daya saing yang tinggi. Ini terwujud jika anak memiliki kreativitas, kemandirian, dan kemampuan adaptasi dengan perubahan yang terjadi dalam bidang kehidupan masyarakat. Kreativitas bukan sekedar keberuntungan melainkan sebuah kerja keras yang disadari. Kegagalan bagi orang yang kreatif merupakan sebuah variabel pengganggu untuk keberhasilan. Orang yang kreatif biasanya selalu mencoba sesuatu hal untuk mencapai suatu keberhasilan.

Playdough merupakan mainan dari lilin yang dapat diubah-ubah bentuknya. Namun untuk membuat sendiri kita tidak menggunakan lilin tetapi diganti dengan bahan lain. Bermain *playdough* memerlukan kelenturan motorik halus anak. Permainan ini sangat sederhana dan tidak mahal, karena bisa membuat sendiri dari bahan yang sederhana dan mudah didapat.

Kenyataan anak-anak kelompok A TK Pelita Bangsa berjumlah 17 anak terdiri 11 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Dalam satu kelas ada 12 anak dari 17 anak yang kurang mampu mengekspresikan pikiran dan imajinasinya ke dalam karya yang baru. Mereka cenderung meniru contoh atau menunggu perintah dari guru. Kondisi seperti tersebut dikarenakan media pembelajaran

berupa bahan jadi dan kurang menarik perhatian anak. Untuk mengembangkan kreatifitas membentuk guru masih menggunakan plastisin. Padahal plastisin harganya mahal karena guru tidak bisa membuat sendiri, sedangkan guru dituntut kreatif saat pembelajaran. Selain hal tersebut kondisi ini juga dikarenakan metode pembelajaran yang diterapkan guru yang mengharuskan anak untuk sama dengan contoh bu guru adalah anak mempunyai inisiatif, tidak bergantung pada orang lain, dan punya rasa ingin tahu yang tinggi, selalu aktif bergerak, tidak mudah bosan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk meneliti tentang UPAYA PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN *PLAYDOUGH* DI TK PELITA BANGSA PRAMBANAN KLATEN.

B. Metode Penelitian

Seting penelitian ini adalah TK Pelita Bangsa Prambanan Klaten yang beralamatkan di desa Pereng Kecamatan Prambanan Kabupaten Klaten. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2012/2013. Subyek dari penelitian ini adalah anak kelompok A TK Pelita Bangsa yang berjumlah 17 anak yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Peneliti melakukan penelitian dan berkolaborasi dengan guru kelas sebagai observer. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang merupakan pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2006:96). Penelitian Tindakan Kelas memiliki empat tahapan yang dilaksanakan, yaitu: tahap (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Penelitian yang akan dilaksanakan ini terdiri dari dua siklus dengan empat kali pertemuan. Metode pengumpulan data adalah suatu kegiatan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan dapat diolah menjadi suatu data yang disajikan sesuai dengan masalah yang dihadapi dalam pengembangan kreativitas anak di kelas. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan catatan lapangan.

- 1) Teknik observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti dan sistematis Arikunto (Herawati 2012:23). Data kualitatif berupa pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain *playdough* diperoleh dengan teknik observasi, yang meliputi: kegiatan pembukaan, kegiatan inti, kegiatan penutup. Data ini dianalisis dengan teknik analisis interaktif, yaitu dengan melakukan pengumpulan data, kemudian mereduksi data yang tidak perlu, dan mengklasifikasikan data lalu membuat display data, sehingga diperoleh data yang dipergunakan untuk merencanakan tindakan pada siklus selanjutnya. Data kuantitatif berupa kreativitas anak diketahui dengan melakukan pengamatan langsung pada anak sebagai subyek penelitian, dengan cermat dan hati-hati. Observasi yang dilakukan dengan membandingkan hasil pencapaian anak dengan indikator penelitian pada tiap siklus penelitian. Data ini dianalisis dengan menggunakan analisis komparatif yaitu dengan membandingkan hasil pencapaian anak dengan indikator penelitian dalam tiap siklus.
- 2) Catatan lapangan adalah catatan yang dibuat saat ada kejadian yang muncul dalam pembelajaran yang tidak teramati dalam lembar observasi berupa aktivitas anak dan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran.

C. Hasil penelitian dan pembahasan

1. Hasil penelitian

a. Pra siklus

Tahap pra siklus adalah tahap dimana peneliti melakukan observasi terlebih dahulu sebelum melakukan tindakan penelitian dalam mengembangkan kreativitas anak. Pra siklus dilakukan untuk mengetahui kreativitas awal anak. Kegiatan Pra siklus dilakukan pada hari senin, 26 Februari 2013. Pengamatan dilakukan dari kegiatan awal yaitu berdoa sampai kegiatan selesai dengan menggunakan lembar observasi kreativitas. Peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas anak masih rendah. Anak kurang memperhatikan pembelajaran yang dilakukan guru, karena media kurang menarik, dan guru kurang bisa menguasai kondisi kelas. Berdasarkan observasi yang dilakukan diperoleh rata-rata prosentase sebesar 46,42%.

b. Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari kamis 28 februari sampai 1 maret 2013 dengan melalui beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi sehingga diperoleh data tentang kreativitas anak dan proses pembelajara dalam siklus I. Tema dalam pembelajaran siklus I adalah pekerjaan dengan sub tema macam-macam pekerjaan dan koki, dengan indikator imajinatif dan rasa ingin tahu. Pelaksanaan tindakan pada siklus I yaitu melakukan bermain menggunakan *playdough* dengan batasan membuat bentuk baru. Kegiatan observasi pembelajaran dilakukan dengan pedoman observasi pembelajaran dan observasi kreativitas anak dengan dilakukan dengan pedoman observasi kreativitas. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siklus I diperoleh rata-rata kreativitas anak dalam I kelas sebesar 70,16% . Hasil observasi pembelajaran pada siklus I adalah: (1) Suara guru kurang jelas, (2) Guru kurang menguasai kondisi kelas. (3) Guru masih memberi contoh. (4) Guru memberi bantuan pada anak saat menyelesaikan tugas. (5) Guru tidak memberi reward pada anak yang berprestasi. (6) Media pembelajaran sudah menarik namun sedikit.

c. Siklus II

Pelaksanaan siklus II yaitu pada hari rabu 7 sampai 8 Maret 2013 dengan rancangan tindakan yang berbeda dengan siklus I dengan harapan akan didapat hasil berkembangnya kreativitas anak. Siklus II dimulai dengan merencanakan tindakan dengan tema kebutuhanku dan sub tema makanan sehat serta makanan tradisional. Kegiatan observasi kreativitas anak dilakukan dengan menggunakan instrument pedoman observasi kreativitas anak, dan observasi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan lembar pedoman observasi kegiatan pembelajaran. Perbedaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II terletak pada (1) Peningkatan volume suara guru. (2) Guru memberi reward pada anak yang berprestasi. (3) Jumlah media pembelajaran diperbanyak. (4) Lokasi pembelajaran diluar kelas. Berdasarkan hasil observasi pada siklus II didapat hasil kreativitas anak mengalami perkembangan menjadi 90,74%, ini sudah mencapai target indikator pencapaian yang ditetapkan. Kegiatan pembelajaran dari hasil observasi menunjukkan bahwa guru sudah bisa menguasai kondisi kelas dengan baik dan anak tidak bosan karena pembelajaran dilakukan juga diluar kelas. Berdasarkan hasil penelitian diatas maka hipotesis yang menyatakan bahwa melalui bermain *playdough* dapat

mengembangkan kreativitas pada anak kelompok A TK Pelita Bangsa dapat diterima kebenarannya.

2. Pembahasan hasil penelitian

Kegiatan pembelajaran pra siklus yang dilakukan guru dengan metode klasikal peserta didik harus duduk mendengarkan dan menunggu perintah guru menjadikan kreativitas anak kurang maksimal dilihat dari prosentase ketuntasan belajar pada pra siklus yaitu 46,42%, padahal nilai prosentase yang ditargetkan 50%, maka dilakukan tindakan siklus I. Pada siklus I dan siklus II guru sudah memperbaiki metode pembelajarannya, yaitu dengan menggunakan media *playdough* yang menarik serta metode bermain. Peserta didik diajak berinteraksi langsung bermain sambil belajar. Prosentase keberhasilan siklus I mencapai 70,16% dan siklus II mencapai 90,74%. Berdasarkan hasil penelitian hampir seluruh butir amatan pada indikator pencapaian dapat dilaksanakan oleh anak, walaupun dengan prosentase pencapaian yang berbeda, ini dikarenakan anak perbedaan potensi yang dimiliki tiap anak. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran kreativitas di kelompok A TK Pelita Bangsa dengan metode bermain *playdough*, dapat diperoleh hasil positif diantaranya adalah: (1) Anak lebih antusias dalam pembelajaran dan bisa mengekspresikan ide/gagasannya dalam bentuk hasil karya baru. (2) Proses pembelajaran menjadi lebih efektif jika dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak mempergunakan media pembelajaran. (3) Penggunaan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak.

D. Saran

Dari hasil penelitian ini, ada beberapa dari penelitian yang perlu dipertimbangkan dalam mengembangkan kreativitas anak dengan bermain *playdough* yaitu:

1. Bagi guru untuk meningkatkan kualitas dalam mengajar agar semakin inovatif dan kreatif dalam mengembangkan kreativitas peserta didik.
2. Bagi orang tua
Hendaknya orang tua selalu menjalin komunikasi untuk dapat bersama-sama memantau, mengembangkan kreativitas peserta didik.
3. Bagi peneliti
Agar dapat melakukan penelitian lebih lanjut pada aspek pengembangan kreativitas peserta didik dengan berbagai pendekatan dengan menggunakan media yang lebih menarik agar lebih variatif dan mencoba menggunakan metode yang lain. Semoga penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Will.2010. *Bermain Dan Teknik Permainan*, Surakarta: UMS
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, Supardi.2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Angkasa
- Departemen Pendidikan Nasional. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 thn 2009 Tentan Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- HerawatiAstuti. 2012. *Upaya Peningkatan Kemampuan Berbahasa Melalui Metode Bercakap-cakap*. Surakarta: UMS
- Mulyasa. 2011. *Praktek Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Qosdakarya
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas melalui Bermain: Grasindo*
- Munandar, U. 1995. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta
- Purwaningsih. *Perkembangan Kecakapan Hidup*. Surakarta: UMS
- Soetopo, Helyantini.2009. *Pintar memakai alat bantu ajar*, Bandung: Erlangga
- Sundari. 2011. *Landasan Pendidikan*. Surakarta: UMS
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Widyasari, Choiriyah.2010.*Kreatifitas Dan Keberbakatan*, Surakarta: UMS
- Repository.Upi. Edu/operator/upload/s paud 0603871 chapter 2.pdf* 21/02/2012
jam 16.06
- Elearning. Unesa.ac.id/my blog/alim.sumarno/mengembangkanbakatanak* 21/02/2012
jam 16.02