

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KREATIVITAS MENCIPTA BENTUK
BENDA MELALUI METODE BERMAIN DENGAN BAHAN ALAM
TANAH LIAT PADA ANAK KELOMPOK B TK PERTIWI
LUMBUNGKEREP I WONOSARI
TAHUN AJARAN 2013/2014**

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



**NURAINI RAHARJANTI
A53B111047**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

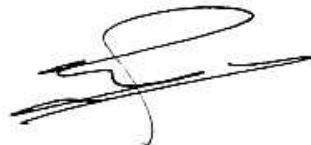
**PENINGKATAN KEMAMPUAN KREATIVITAS MENCIPTA BENTUK
BENDA MELALUI METODE BERMAIN DENGAN BAHAN ALAM
TANAH LIAT PADA ANAK KELOMPOK B TK PERTIWI
LUMBUNGKEREP I WONOSARI
TAHUN AJARAN 2013/2014**

Naskah Publikasi Ilmiah
Dipersiapkan dan disusun oleh:

NURAINI RAHARJANTI
A53B111047

Telah disetujui dan disyahkan oleh
Pembimbing untuk di publikasikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Mengetahui
Pembimbing



Drs. H. SUTAN SYAHRIR ZABDA, M.H.

NIK. 142
Tanggal : 31/10 2013

PENGESAHAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KREATIVITAS MENCIPTA BENTUK
BENDA MELALUI METODE BERMAIN DENGAN BAHAN ALAM
TANAH LIAT PADA ANAK KELOMPOK B TK PERTIWI
LUMBUNGKEREK I WONOSARI
TAHUN AJARAN 2013/2014**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

NURAINI RAHARJANTI

NIM: A53B111047

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

1. **Drs. H. Sutan Syahrir Zabda, M.H.**

()

2. **Drs. M. Yahya, M.Si.**

()

3. **Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd.**

()

Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,





Dra. Nining Setyaningsih, M.Si

NIK. 403

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KREATIVITAS MENCIPTA BENTUK
BENDA MELALUI METODE BERMAIN DENGAN BAHAN ALAM
TANAH LIAT PADA ANAK KELOMPOK B TK PERTIWI
LUMBUNGKEREP I WONOSARI
TAHUN AJARAN 2013/2014**

Nuraini Raharjanti, A53B111047 Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta, 2013, xviii + 97 halaman (termasuk lampiran)

ABSTRAK

Penelitian dilaksanakan karena kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda pada anak kelompok B TK Pertiwi Lumbungkerep I masih rendah. Observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa faktor rendahnya kemampuan ini karena pembelajaran berpusat pada guru, anak kurang aktif mengikuti kegiatan belajar. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda yaitu melalui metode bermain dengan bahan alam tanah liat pada anak kelompok B TK Pertiwi Lumbungkerep I Wonosari Klaten. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Data yang dikumpulkan menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Data dianalisis, dengan menerapkan 2 siklus, dimana siklus I dilaksanakan tiga kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda pada anak kelompok B TK Pertiwi Lumbungkerep I Wonosari Klaten melalui metode bermain dengan bahan alam tanah liat, sebelum tindakan sampai dengan siklus II, kondisi sebelum tindakan 33%, pasca siklus I menjadi 60% dan pasca siklus II menjadi 80%. Kesimpulan penelitian ini adalah melalui penerapan metode bermain dengan bahan alam tanah liat dapat meningkatkan kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda pada anak kelompok B TK Pertiwi Lumbungkerep I, Wonosari Klaten.

Kata Kunci: *Kreativitas Mencipta Bentuk Benda, Bermain Bahan Alam Tanah Liat*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini sebagai pendidikan yang mendasar dan sangat menentukan bagi perkembangan anak di kemudian hari. Usia dini merupakan masa yang sangat penting dalam keseluruhan tahap perkembangan manusia. Pada masa ini terjadi peningkatan perkembangan anak yang tidak akan terulang pada usia selanjutnya, dimana tidak hanya aspek kecerdasan saja yang berkembang tetapi semua aspek perkembangan yang mencakup moral-spiritual, sosial-emosional, bahasa, kognitif, fisik-motorik serta kreativitas anak.

Kebutuhan akan kreativitas dalam penyelenggaraan pendidikan dapat dikatakan sebagai kebutuhan setiap anak. Pada era globalisasi dan masa pembangunan yang penuh dengan persaingan, setiap individu dituntut untuk mempersiapkan diri supaya mampu menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. Pengembangan potensi kreativitas akan berkembang dengan baik jika orang tua serta pendidik memberikan kebebasan dan mengarahkan anak untuk berkreasi, memotivasi dalam keberanian anak untuk mencoba secara berulang.

Potensi kreatif yang pada dasarnya setiap anak memiliki terlebih mereka yang mempunyai kemampuan dan kecerdasan yang luar biasa, sehingga kemampuan ini sangat perlu untuk diasah, digali dan dikembangkan secara optimal mulai sejak usia dini, baik sebagai bentuk perwujudan diri secara pribadi atau untuk kelangsungan kemampuan bangsa. Dengan kreativitas anak akan lebih percaya diri untuk menghadapi kehidupan di kemudian hari, anak akan lebih siap menghadapi dunianya dan mampu memecahkan permasalahan dengan berbagai solusi, serta mempunyai banyak ide dan gagasan yang cemerlang.

Untuk mengembangkan kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda pada anak diperlukan stimulasi, motivasi yang berkelanjutan dan metode pembelajaran yang tepat dengan kegiatan yang menarik serta menyenangkan, melalui bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Melalui bermain anak dapat melakukan banyak hal, anak mampu berkreasi sesuai dengan imajinasinya, bisa menceritakan pengalamannya dengan teman main, anak dapat membangun pengetahuannya sendiri. Bermain memungkinkan anak bereksperimen dengan kemungkinan-kemungkinan baru (Tedjasaputra dalam Astuti, 2011:7).

Berdasarkan dari hasil observasi yang telah dilakukan pada anak kelompok B di TK Pertiwi Lumbungkerep I, kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda pada anak masih rendah. Hal ini disebabkan karena guru menuntut anak untuk membuat suatu benda sesuai contoh yang telah dibuat oleh guru, tanpa memberikan kesempatan bagi anak untuk membuat menurut kreasi dan imajinasi anak. Apabila permasalahan ini tidak segera mendapatkan solusi maka kreativitas anak akan mati dan tidak berkembang.

Melihat berbagai faktor yang ada, peneliti mencoba mengambil tindakan dalam upaya meningkatkan kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda pada anak melalui metode bermain dengan bahan alam tanah liat. Dengan bermain anak akan lebih leluasa untuk mengekspresikan imajinasinya, segala kemampuan akan dicurahkan untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan dalam bermain. Bermain sebagai dunia anak yang mampu membangkitkan harapan, cita-cita, pemecahan berbagai persoalan, menemukan kepercayaan diri anak.

Dari latar belakang diatas maka penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut : “Apakah melalui metode bermain dengan bahan alam tanah liat dapat meningkatkan kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda pada anak kelompok B TK Pertiwi Lumbungkerep I Wonosari Tahun Ajaran 2013/2014?

Tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatkan kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda melalui metode bermain dengan menggunakan bahan alam tanah liat pada anak kelompok B TK Pertiwi Lumbungkerep I Wonosari Klaten.

LANDASAN TEORI

Kreativitas adalah suatu proses mental individu yang menghasilkan gagasan baru, proses, metode atau produk baru yang efektif serta berdaya guna dalam berbagai bidang ilmu sebagai bentuk pemecahan suatu masalah.

Kreativitas mencipta bentuk benda adalah kemampuan individu untuk dapat menghasilkan dan menciptakan suatu bentuk benda yang beragam, berbeda dengan yang lain serta orisinalitas dalam menghasilkan sebuah karya.

Indikator kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda Sesuai dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan anak usia 5-6 tahun, pada Permendiknas

nomor 58 tahun 2009 adalah sebagai berikut : 1). Anak mampu untuk membuat atau mencipta berbagai bentuk benda, 2). Kemampuan berkomunikasi untuk menjelaskan ide gagasan mengenai hasil karya yang telah dibuat, 3). Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Strategi Pengembangan Kemampuan kreativitas Anak Usia Dini adalah kegiatan belajar yang bersifat menyenangkan (*Learning is Fun*), pembelajaran dalam bentuk kegiatan bermain, mengaktifkan siswa (belajar aktif), memadukan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan, serta pembelajaran dalam bentuk kegiatan konkret.

Metode bermain adalah metode yang memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi dengan lingkungan sekitar, merupakan kegiatan yang dilakukan secara spontan, sukarela, menyenangkan bagi anak, melibatkan peran aktif anak demi mencari kesenangan tanpa memikirkan hasil akhir yang akan dicapai.

Metode bermain yang dilakukan oleh anak akan mempengaruhi seluruh aspek perkembangannya, melalui bermain anak akan dapat memahami akan keberadaan dirinya, orang lain, serta keberadaan lingkungan sekitarnya.

Manfaat dan arti penting bermain bagi anak adalah dengan bermain memungkinkan bagi anak untuk mengeksplorasi dunianya, menumbuhkan kepercayaan diri, membantu mengekspresikan apa yang dirasa dan yang dipikir, membantu anak menemukan dan menyelesaikan masalah, mengembangkan bahasa dan ketrampilan, serta mengembangkan kreativitas anak.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ifan (2010) yang menggunakan metode pendekatan *Contextual Learning* untuk meningkatkan kreativitas menggambar, Ifan menyimpulkan bahwa perbaikan pelajaran menggambar dengan pendekatan *contextual learning* berjalan dengan baik dan karenanya kreativitas anak dalam menggambar meningkat. Disisi lain Evania dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Melukis dengan Menggunakan Lilin pada Anak Kelompok A di TKK BPK Penabur 246 Kec. Andir Kota Bandung” menyimpulkan bahwa hasil penelitian meningkatkan kreativitas melukis anak

menunjukkan peningkatan yang lebih baik, terbukti dari hasil penelitian dengan prosentase yang terus naik.

Sementara Tri Ariyanti dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Anak melalui Permainan Konstruktif pada Anak Didik Kelompok B di TK Aisyiyah V Gemolong”, menyimpulkan melalui permainan konstruktif berupa balok sangat tepat dan dapat meningkatkan kreativitas anak, hal ini dapat ditunjukkan dari hasil analisis bahwa rata-rata persentase kreativitas yang mengalami kenaikan pada setiap siklusnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di TK Pertiwi Lumbungkerep I yang terletak di Desa Lumbungkerep Kecamatan Wonosari Kabupaten Klaten. Peneliti memilih TK ini sebagai tempat penelitian karena peneliti mengajar di TK tersebut sehingga mempermudah bagi peneliti untuk mencari dan mengumpulkan data-data. Penelitian dilakukan dalam semester gasal Tahun Ajaran 2013/2014 pada anak kelompok B TK Pertiwi Lumbungkerep I.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelompok B di TK Pertiwi Lumbungkerep I Wonosari Tahun Ajaran 2013/2014, yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 9 anak perempuan dan 6 anak laki-laki.

Prosedur Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan serangkaian kegiatan dilaksanakan berurutan mulai dari proses perencanaan sampai dengan refleksi disebut dengan satu siklus penelitian. Setiap siklus penelitian terdiri atas empat tahap, yaitu (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan dan (4) refleksi. Penelitian ini akan diakhiri pada siklus kedua.

Adapun peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan tujuan untuk merubah proses kegiatan belajar mengajar, dalam hal ini untuk memperbaiki metode pengajaran dalam meningkatkan kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda pada anak kelompok B di TK Pertiwi Lumbungkerep I Wonosari Klaten. Untuk memecahkan masalah dalam kemampuan anak agar dapat mencapai nilai yang sesuai dengan harapan guru, dan

secara langsung peneliti dapat mengetahui perkembangan anak didik dalam aspek peningkatan kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda yang disampaikan guru dalam pembelajaran melalui metode bermain dengan bahan alam tanah liat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil TK

TK Pertiwi Lumbungkerep I terletak di desa Lumbungkerep kecamatan Wonosari kabupaten Klaten, yang didirikan pada tanggal 1 Mei 1968 dengan status tanah milik desa seluas 500 meter persegi dan luas bangunan 84 meter persegi.

Hasil Penelitian

Pra Siklus

Observasi didapatkan bahwa dalam peningkatan kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda pada anak prosentase pencapaian baru 33% yaitu 5 anak dari 15 anak didik di kelompok B, maka peneliti dan guru berusaha untuk merubah metode guna meningkatkan kualitas pembelajaran dalam kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda. Untuk itu peneliti berdiskusi sebagai awal dalam menentukan langkah-langkah berikutnya.

Siklus I

Perencanaan dilakukan dalam menentukan langkah penelitian di TK Pertiwi Lumbungkerep I yang akan dilaksanakan pada siklus pertama dengan 3 kali pertemuan yaitu hari Rabu tanggal 21 Agustus 2013, hari Jumat tanggal 23 Agustus 2013 dan hari Senin tanggal 26 Agustus 2013. Dari observasi peningkatan kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda pada anak sudah menunjukkan adanya peningkatan dari sebelum tindakan 33%, dan pada siklus I mencapai 60% dari jumlah siswa yang mempunyai kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda yang baik ada 9 anak. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti dan kolaborator melakukan analisis terhadap proses kegiatan bermain tanah liat sebagai upaya peningkatan kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda pada anak. Analisis dilakukan dengan cara berdiskusi,

mengevaluasi proses pembelajaran dan melihat berbagai kekurangan yang ada berdasarkan lembar pedoman observasi kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda.

Siklus II

Perencanaan tindakan dilakukan dengan melihat hasil observasi pada siklus I. Tindakan penelitian pada siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu hari Kamis tanggal 29 Agustus 2013 dan hari Sabtu tanggal 31 Agustus 2013. Dalam pelaksanaan kegiatan bermain tanah liat pada siklus II anak-anak terlihat lebih antusias dan bersemangat untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Dari hasil observasi kemudian dianalisis sudah menunjukkan peningkatan yang baik dalam kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda pada anak. Peningkatan ini terlihat dari prosentase keberhasilan meningkat menjadi 80% dari sebelumnya siklus I hanya mencapai 60%. Proses pelaksanaan pada siklus II sudah baik, yang mana sebagian besar anak sudah berkembang sangat pesat dalam kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda. Berdasarkan pembelajaran secara keseluruhan dari tindakan kelas siklus I dan siklus II, upaya untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda pada anak sudah mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I mencapai 60% kemudian meningkat pada siklus II sudah mencapai 80%.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, diketahui adanya peningkatan kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda pada anak. Kondisi sebelum melakukan tindakan 33%, Pasca Siklus I menjadi 60% dan Pasca Siklus II menjadi 80%. Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti peningkatan kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda ini dipengaruhi oleh penerapan metode bermain dengan bahan alam tanah liat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari serangkaian kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa melalui penerapan metode bermain dengan bahan alam tanah liat dapat

meningkatkan kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda pada anak kelompok B TK Pertiwi Lumbungkerep I, Lumbungkerep, Wonosari, Klaten. Melalui bermain dengan bahan alam tanah liat dapat meningkatkan kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda pada anak kelompok B TK Pertiwi Lumbungkerep I Wonosari dari kondisi sebelum tindakan 33%, pasca siklus I menjadi 60% dan pasca siklus II menjadi 80%.

Berdasarkan pengalaman dalam penerapan metode bermain dengan bahan alam tanah liat maka disarankan beberapa hal sebagai berikut: kepala sekolah sebagai penggerak dan pemimpin dalam perbaikan pembelajaran dengan melibatkan peran serta para guru. kepala sekolah harus melakukan supervisi di dalam kelas, untuk dapat mengetahui permasalahan yang muncul di dalam kelas dan berusaha mengatasi permasalahan tersebut bersama-sama dengan guru kelas masing-masing. Sebaiknya para guru menggunakan metode bermain dengan bahan alam tanah liat dalam kegiatan pembelajaran kreativitas mencipta bentuk benda karena dapat menumbuhkan minat anak dan kesenangan dalam pembelajaran kreativitas mencipta bentuk benda, sehingga pembelajaran akan lebih optimal. Setiap anak didik sebaiknya dapat membina hubungan dan komunikasi yang baik dengan guru agar proses kegiatan belajar mengajar terasa nyaman serta menyenangkan. Anak sebaiknya lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian yang serupa sebaiknya dilaksanakan, akan tetapi dalam serangkaian materi tertentu dan menggunakan strategi tertentu. Untuk itu diperlukan suatu strategi yang lebih kreatif serta inovatif dari guru, sehingga dapat memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan anak usia dini pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan untuk Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Widyasari, Choiriyah. 2011. *Kreatifitas dan Keberbakatan*. Solobaru: Qinant.
- Astuti,Wili. 2011. *Bermain dan Teknik Permainan*. Solobaru: Qinant.
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. 2010. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD Berbasis Pendidikan Al-Qur'an*. Jakarta: Kemdiknas.
- Sularmi. 2010. “*Pola Asuh Orang Tua dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di TK Pertiwi Bener 1 Kecamatan Wonosari Kabupaten Klaten*”. Skripsi S-1. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Veteran Semarang.
- Setyorini, Ariyanti Tri. 2010. “*Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif pada Anak Didik Kelompok B di TK Aisyiyah V Gemolong*”. Skripsi S-1. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Prasetyo, Ifan. 2010. “*Upaya Meningkatkan Kreativitas Menggambar Melalui Pendekatan Contextual Learning*”, diakses pada tanggal 4 Desember 2012 dari PTK untuk guru TK.TK.blogspot.com/2010/10/upaya-meningkatkan-kreativitas-html.
- Yafie, Evania. 2012. “*Upaya Meningkatkan Kreativitas Melukis Anak dengan Menggunakan Lilin. PTK terhadap Anak Kelompok A di TKK BPK Penabur 246 Kec. Andir Kota Bandung*”, diakses pada tanggal 4 Desember 2012 dari Proskripsi.blogspot.com/2012/07/skripsi-paud-upaya-meningkatkan_22.html.