

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KREATIFITAS
MELALUI BERMAIN CUBLAK-CUBLAK SUWENG
KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI 2 MANGGIS
KECAMATAN MOJOSONGO KABUPATEN BOYOLALI
TAHUN 2013/2014**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Mencapai Derajat

Sarjana S-1

PAUD



Oleh :

MARPUAH

NIM : A53C111020

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

2013



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Il. A. Yani Tromol Pos I – Pabelan, Kartasura Telp (0271) 717417 Fax : 715448 Surakarta
57102

SURAT PERSETUJUAN ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini Pembimbing Skripsi / Tugas akhir :

Nama : Dr. Anam Sutopo, S.Pd, M.Hum.
NIP/NIK : 849

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

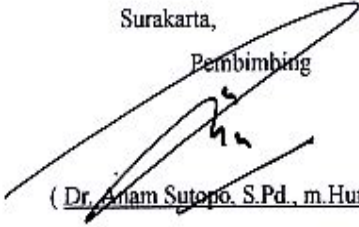
Nama : MARPUAH
NIM : A53C111020
Progam Studi : PAUD

Judul Skripsi : Pengembangan Kemampuan Kreativitas melalui bermain Cublak-cublak Suweng Kelompok B Taman Kanak-Kanak Pertiwi 2 Manggis Kecamatan Mojosongo Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.
Demikian Persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta,

Pembimbing


(Dr. Anam Sutopo, S.Pd., m.Hum.)

NIP/NIK : 849

PUBLIKASI

PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KREATIFITAS
MELALUI BERMAIN CUBLAK-CUBLAK SUWENG
KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI 2 MANGGIS
KECAMATAN MOJOSONGO KABUPATEN BOYOLALI
TAHUN 2013/2014

Oleh :

*MARPUAH, A53C111020, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, UMS*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kreatifitas pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Pertiwi 2 Manggis Tahun 2013/2014. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Pertiwi 2 Manggis Semester 1 Tahun Ajaran 2013/2014 dengan jumlah anak kelompok B adalah 21 terdiri dari laki-laki 14 anak dan perempuan 7 anak. Data dikumpulkan melalu observasi, penilaian unjuk kerja, catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi. Keabsahan data diperiksa dengan triangulasi data. Data dianalisis dengan analisis komperatif dan kritis. Pengembangan kreatifitas pada anak melalui bermain dapat meningkat. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan prosentase kreatifitas pada anak. Kondisi awal atau prasiklus 40,47% dan pasca siklus I meningkat menjadi 70,47% dan kondisi pasca siklus II meningkat menjadi 85,71%. Jadi kesimpulannya bahwa melalui bermain dapat mengembangkan kemampuan kreatifitas pada anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Pertiwi 2 Manggis Kecamatan Mojosongo Kabupaten Boyolali Tahun 2013/2014.

Kata kunci : *Pengembangan Kreatifitas, Bermain*

A. PENDAHULUAN

Peradaban suatu bangsa pada masa yang akan datang akan ditentukan oleh generasi penerusnya yang dalam pembentukannya harus dimulai sejak dini. Generasi muda saat ini adalah cerminan suatu bangsa yang akan datang, manakala generasi muda memiliki kemampuan dan kreativitas sebagaimana yang diharapkan itulah cermin bangsa nantinya. Generasi muda tidak terbentuk dan tercipta begitu saja secara alamiah, tetapi ada suatu proses yang panjang yang hal itu sangat ideal ketika pembentukannya dan pembinaannya dimulai sejak dini, yaitu sejak masih anak-anak dengan kata lain sejak usia pra sekolah anak sudah harus mendapatkan bimbingan dan pembinaan dalam segala aspek kehidupannya, termasuk diantaranya kreativitas anak. Ketika kreativitas telah dibina sejak dini atau sejak usia TK, maka ke depan anak tersebut akan memiliki kemampnan dan kebiasaan untuk berkreasi sebagaimana kemampuannya masing-masing.

Saat ini bangsa indonesia menyadari bahwa kreativitas anak masih kurang, terbukti kondisi masih kurangnya hasil karya kreasi anak-anak indonesia. Padahal pembentukan dan peningkatan kreativitas anak adalah asset berharga untuk masa depan suatu bangsa.

Dalam mempersiapkan masa depan suatu bangsa pendidikan menjadi hal penting dan menjadi kebutuhan pokok. Pendidikan merukaan sarana paling strategis bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia baik secara sosial, spiritual, intelektual maupun profesional.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa, pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya

potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam pelaksanaan program pendidikan nasional, pendidikan dasar memegang peranan yang sangat penting untuk menciptakan sumber daya yang berkualitas dan mampu serta tanggap menghadapi persoalan dan tantangan bangsa-bangsa ke depan. Sebagaimana tertuang dalam keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor : 048/V/1990, yaitu membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap perilaku, pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Akan tetapi kenyataan yang kita jumpai saat ini adalah anak terbiasa untuk bersikap tunduk dan patuh terhadap aturan-aturan orang tua yang berlaku di rumah, orang tua sering bersifat mendikte dalam mendidik anak. Sifat anak yang cenderung aktif demi memenuhi rasa ingin tahunya sering kali dianggap bermasalah dan berbahaya bagi orang tua, padahal pada usia inilah perkembangan rasa ingin tahu anak terhadap dunia dan lingkungannya sangatlah besar, sehingga anak memerlukan adanya wahana atau lembaga yang mewadahnya sebagai fasilitator dan pembimbing dan di sinilah arti pentingnya suatu pendidikan, tetap banyak dari mereka yang melalui pendidikan tanpa mendapatkan proses perkembangan aspek kreativitas yang maksimal. Proses belajar cenderung menilai keberhasilan anak didik dari segi kognitifnya dan kurang memperhatikan sisi lain

yaitu kemampuan kreativitas anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya yang selalu berubah dari masa ke masa.

Kurang berkembangnya daya kreativitas pada sebagian besar anak usia TK adalah kurang termotivasi dari para guru dan orang tua untuk terbiasa menyelesaikan persoalan yang mereka hadapi tanpa adanya campur tangan dorongan tua dan guru. Campur tangan orang tua atau guru hanya sebatas membimbing dan mengarahkan seperlunya dalam keterbatasan fasilitas dan materi yang sesuai dengan batasan usianya. Disamping permasalahan tersebut ada permasalahan mendasar yang dilakukan oleh kebanyakan pelaku pendidikan data guru yaitu penggunaan alat peraga atau alat permainan di TK yang masih sangat rendah, belum lagi kesesuaian alat tersebut dengan aspek yang akan disampaikan, sehingga daya kreatifnya rendah, harus disadari bahwa anak TK masih bersifat konkret maka perlu sarana nyata untuk memvisualisasikan dan disinilah peran alat permainan bagi anak TK.

Dengan berfikir kreatif, anak didik dan dipersiapkan secara mental dan spiritual agar menjadi subyek yang makin berperan menampilkan keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, mandiri dan profesional pada bidangnya masing-masing. Dengan demikian diperlukan pendidikan yang berorientasi terhadap kecakapan hidup (*life skill education*) dan setiap anak mempunyai pola pikir yang kreatif dari belajar.

Berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan kreatifitas anak di kelompok B TK Pertiwi 2 Manggis, Kecamatan Mojosongo, Kabupaten Boyolali masih

rendah terbukti dari 22 anak terdapat 6 anak yang mampu berkeaktifitas dengan baik, sedangkan 17 anak kemampuan kreatifitasnya masih rendah.

Sebagaimana tingkat perkembangan anak TK adalah masa bermain, maka segala aktivitasnya dilakukan dalam kerangka bermain tidak terkecuali dalam peningkatan aspek kreatifitasnya dengan bermain anak akan mendapatkan kehidupan yang sesuai dengan perkembangannya dan di sisi lain dibina dan diarahkan untuk meningkatkan kreatifitasnya. Ketika kedua hal tersut dilakukan seiring dan serasi maka kemungkinan akan mendapatkan hasil yang maksimal. Saat ini masyarakat, pemerintah dan dunia pendidikan telah menyadari betapa pentingnya kreatifitas dan bermain bagi anak TK, karena disamping mendapatkan dunianya juga diharapkan dapat memperoleh bimbingan yang sesuai dengan tuntutan jaman.

Mengacu pada uraian di atas, maka dalam penulisan tugas akhir ini penulis mencoba akan membahasnya melalui judul “ Pengembangan Kemampuan Kreatifitas Melalui Bermain Cublak-Cublak Suweng Kelompok B Taman Kanak-Kanak Pertiwi 2 Manggis Kecamatan Mojosongo Kabupaten Boyolali Tahun 2013/2014 ”.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 2 Manggis yang beralamat di Dukuh Jambu Wetan, Desa Manggis, Kecamatan Mojosongo, Kabupaten Boyolali. Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan yaitu bulan Agustus, September dan Oktober.

Subjek dalam penelitian ini adalah semua anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Pertiwi 2 Manggis, Kecamatan Mojosongo, Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 22 anak terdiri dari 10 anak laki-laki dan 12 anak perempuan.

Data dalam penelitian ini adalah semua informasi yang berkaitan dengan kemampuan kreativitas anak yang diberikan oleh informan serta nilai hasil test.

Sumber data dalam penelitian ini antara lain Informan/ nara sumber yaitu semua guru dan semua murid. Guru kelompok A dan kelompok B serta murid kelompok B, Peristiwa/ proses pembelajaran kreatifitas yaitu proses belajar mengajar di kelas dengan bermain untuk meningkatkan kreatifitas anak, Dokumen (Silabi/ RPP/ Rapat) / buku yang dipakai yaitu berupa data peningkatan kreatifitas awal yang diperoleh dari murid dan Test yaitu berupa data peningkatan kreatifitas yang diperoleh dari guru.

Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, kajian isi dan test. Data tentang proses pembelajaran saat dilakukan tindakan kelas diambil dengan lembar observasi terstruktur, wawancara langsung untuk mencari data yang belum jelas. Dokumentasi berupa daftar penilaian dan foto-foto saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Instrumen Penelitian adalah alat bantu yang digunakan untuk mencatat dalam mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan dua alat bantu penelitian yaitu *check list* dan catatan lapangan.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Permainan merupakan sebuah stimulasi yang bisa meningkatkan banyak sisi kepribadian dan permainan juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran (Agus Supriyono, 2009 : 11). Dengan menggunakan media bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan aspek kreatifitas secara optimal dengan melihat dan mengikuti bermain untuk mengembangkan kreatifitas anak.

Berdasarkan permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai dalam upaya meningkatkan hasil penelitian kreatifitas anak setelah diterapkan dengan bermain dalam Perbandingan Pencapaian dan Prosentase Anak Persiklus.

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa ada beberapa anak yang prosentasenya masih di bawah target yang ditetapkan peneliti. Pada siklus I peneliti menargetkan pencapaian $\geq 70\%$, namun dari pelaksanaan siklus I ini kemampuan anak masih ada yang prosentasenya $\leq 70\%$ dari yang ditargetkan peneliti yaitu sejumlah 7 anak. Pada siklus II ada 8 anak yang prosentasenya masih di bawah 85% dari yang ditargetkan peneliti.

Pengembangan kreatifitas anak lebih lengkap dapat dilihat pada Tabel Skor Peningkatan Nilai Indikator Tiap Siklus. Dari tabel tersebut dapat dilihat ada beberapa butir amatan yang mudah dilakukan dan sulit dicapai anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas pada anak kelompok B TK Pertiwi 2 Manggis tahun pelajaran 2013/2014. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti dan kepala sekolah yang juga sebagai guru kelas. Data

dikumpulkan melalui observasi, penilaian unjuk kerja, catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi. Keabsahan data diperiksa dengan triangulasi data. Data dianalisis dengan analisis komperatif dan kritis.

Pengembangan kreatifitas pada anak melalui bermain kata dapat meningkat. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan prosentase minat bermain pada anak, kondisi awal atau prasiklus 28,6% dan pasca siklus I meningkat menjadi 71,4%, dan kondisi pasca siklus II meningkat menjadi 85,7%. Jadi kesimpulan bahwa melalui bermain dapat mengembangkan kreatifitas pada anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Manggis, Mojosongo, Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan sebagaimana Bab IV. Maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan metode bermain dapat mengembangkan kreatifitas pada anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Pertiwi 2 Manggis Kecamatan Mojosongo Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014. Hal ini ditunjukkan perolehan skor pada masing-masing siklus.
2. Peningkatan yang dicapai siswa sebanyak 45,24% hal ini diperoleh dari hasil siklus II dikurangi pra siklus.

DAFTAR PUSTAKA

- Purwadarminta. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Tedjasaputra. 2001. *Bermain Permainan dan Alat Permainan*. Jakarta : Grasindo.
- Utami Munandar. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*.
Jakarta : Grasindo.
- B.E.F. Montolulu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan anak*. Jakarta. Universitas
Terbuka.
- Alfonsus Samosir. 1996. *Seni Berpikir Kreatif*. Jakarta : Erlangga
- B. Simanjuntak. 1986. *Didaktik dan Metodik*. Bandung : Tarsito
- Purwanto, 2007. *Pembelajaran Seni Tari di Sekolah*. Purwokerto : Artikel
- Syafei, Sahlan. 2002. *Bagaiman Anda Mendidik Anak*. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Syaiful Bahri Djamarah dan aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*.
Jakarta: Rineka Cipta
- Utami Munandar. 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*.
Jakarta : Grasindo
- Utami Munandar. 2002. *Kraeatifitas dan Keberkatan Strategi Mewujudkan
Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta : Grasindo

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KREATIFITAS
MELALUI BERMAIN CUBLAK-CUBLAK SUWENG
KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI 2 MANGGIS
KECAMATAN MOJOSONGO KABUPATEN BOYOLALI
TAHUN 2013/2014**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Mencapai Derajat

Sarjana S-1

PAUD



MARPUAH

A53C111020

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

2013