

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI ALAT PERMAINAN
EDUKATIF MENGGUNAKAN BARANG BEKAS PADA KELOMPOK B DI
TK SIWI PENI, SRAGEN**



**Disusun sebagai satu syarat menyelesaikan Program Studi Stara I pada
Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

LEGI WATI

A520140046

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

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI ALAT PERMAINAN
EDUKATIF MENGGUNAKAN BARANG BEKAS PADA KELOMPOK B DI
TK SIWI PENI, SRAGEN**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

LEGI WATI

A520140046

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



(Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd)

NIDN. 0601066102

HALAMAN PENGESAHAN

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI ALAT PERMAINAN
EDUKATIF MENGGUNAKAN BARANG BEKAS PADA KELOMPOK B DI
TK SIWI PENI, SRAGEN**

OLEH :

LEGI WATI

A520140046

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Selasa, 16 Oktober 2018
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Susunan Dewan Penguji

1. Drs. Ilham Sunaryo, M.pd (.....)
(Ketua Dewan Penguji)
2. Sri Slamet. S.Pd, M.Hum (.....)
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Drs. Haryono Yuwon, M.Pd (.....)
(Anggota II Dewan Penguji)

Dekan,



(Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum)

NIP. 196504281993031001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 12 Oktober 2018



LEGI WATI

A520140046

PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF MENGGUNAKAN BARANG BEKAS PADA KELOMPOK B DI TK SIWI PENI, SRAGEN

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dari barang bekas pada TK Siwi Peni Baleharjo Sukodono, Kabupaten Sragen. Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Subjek dari penelitian ini adalah 19 anak dari TK Siwi Peni Baleharjo Sukodono, Kabupaten Sragen. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Teknis analisis data dilakukan secara diskriptif kualitatif, sedangkan instrumen yang digunakan adalah lembar observasi kreativitas anak selama proses pembelajaran. Pada proses awal bisa dilihat bahwa rata-rata kreativitas anak sebesar 44,51%, pada siklus pertama terjadi peningkatan skor rata-rata kreativitas anak yakni 59,21%. Untuk siklus kedua penelitian ini mencapai skor sebesar 84,86%. Maka anak-anak dalam penelitian ini mengalami peningkatan kreativitas yang signifikan karena metode pembelajaran yang digunakan memanfaatkan media dari barang bekas yang diolah menjadi permainan yang bersifat edukatif.

Kata Kunci : kreativitas, permainan edukatif.

Abstract

This study aimed to improve the creativity of children through an educative game from the second at TK Siwi Peni Baleharjo Sukodono, in Sragen. The study is a Classroom Action Research (CAR) it consisted of two cycles. The subjects of this study were 19 children. The data collection was observation, field notes and documentation. The data analysis technique was descriptive qualitative, while the instruments were the observation of children's creativity during the learning process. At the beginning of the process can be seen that the average child's creativity was 44.51%, in the first cycle an increase in the average score of children's creativity was 59.21%. The cycle II of the study achieved a score was 84.86%. Then children in this study experienced a significant increase due to the creativity of teaching methods are used utilizing media from scrap is processed into an educative game.

Keywords: Creativity, educative game.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha dari manusia untuk mengembangkan dan menumbuhkan potensi yang dibutuhkan untuk mencapai kesejahteraan, melalui pendidikan pula dapat mencetak sumber daya manusia yang berpotensi tinggi sebagai penggerak untuk memajukan suatu negara. Sedangkan menurut Fuad Ihsan, Pendidikan adalah "usaha manusia untuk menumbuhkan, mengembangkan

potensi-potensi pembawaan baik jasmani dan rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan (Fuad 2011: 2)

Sedangkan pendidikan menurut UU RI Nomer 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 1 butir 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak darilahir hingga umur 6 tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan non fisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, motoric, akal pikiran, emosional dan social yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal (Mansur 2007: 88)

Berdasarkan Undang-undang Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 pasal 1 pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usi 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak. Ada dua poin penting dari tujuan penyelenggaraan PAUD, pertama ialah membentuk anak Indonesia yang berkualitas, dengan anak tumbuh dan berkembang sesuai tingkat perkembangannya, anak akan memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa, kedua membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar akademik disekolah (Hasan 2010:16-17).

Pendidikan anak usia dini secara khusus mempunyai tujuan agar terciptanya tumbuh kembang anak usia dini yang optimal melalui peningkatan pelayanan prasekolah, terciptanya peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap orang tua dalam upaya membina tumbuh kembang anak secara optimal,

mempersiapkan anak usia dini yang kelak siap masuk pendidikan dasar (Fadillah 2014: 72-73)

Dari tujuan tersebut, jelas bahwa pendidikan pada anak usia dini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak, diperlukan media pendukung. Salah satunya dengan memanfaatkan media barang bekas sebagai media pembelajaran. Bahan sisa adalah bahan/barang bekas yang bukan baru yang masih bisa di manfaatkan kembali, seperti kertas bekas (majalah, koran, karton bekas), kardus, bahan/kain, plastik, kaleng, dan lain-lain (Asmawati 2014: 39)

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di TK Siwi Peni Baleharjo pembelajaran mengenai perkembangan motorik halus yang diberikan kepada anak belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan sehari-hari, pengajar atau guru sering menggunakan media pembelajaran berupa lembar kerja siswa. Penggunaan media berupa lembar kerja ini kurang menstimulus kecerdasan motorik halus karena anak kurang diberi keleluasaan dalam hal rasa keingintahuannya. Kekurangan dari media lembar kerja siswa yaitu hanya mengenai calistung dan mewarnai. Selain itu dalam penyampaian pembelajaran guru kurang menstimulasi anak untuk menggali pengetahuan yang lebih dalam.

2. METODE

Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Sanjaya (2009: 26) penelitian tindakan kelas adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Penelitian tindakan kelas memiliki 4 tahap dalam pelaksanaannya yaitu (1) perencanaan, yakni kegiatan yang disusun sebelum tindakan dimulai (2) pelaksanaan, yakni perlakuan yang dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan

perencanaan yang disusun. (3) observasi, yakni kegiatan yang dilakukan oleh pengamat untuk mengumpulkan informasi (4) Refleksi, yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mengkaji dan menganalisis hasil observasi. (Sanjaya 2009:5 7).

Subjek penelitian dalam penelitian ini merupakan anak Taman kanak-kanak Siwi Peni Baleharjo, Kabupaten Sragen yang memiliki permasalahan kreativitas anak. Objek penelitian adalah anak kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 19 anak, terdiri dari 6 anak perempuan 13 anak laki-laki.

Prosedur penelitian ini dimaksudkan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan guru serta mengatasi permasalahan yang terjadi dilapangan (TK), Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, proses penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus. Dengan 4 tahapan sebagai berikut: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa untuk meningkatkan kreativitas anak dapat dilakukan melalui alat-alat yang sudah tersedia dan ada di sekitar kita. Alat-alat tersebut berupa barang-barang bekas yang sudah tidak terpakai dan diolah menjadi permainan yang bersifat edukatif sehingga anak-anak tertarik untuk bermain dan mampu menggali potensi kreativitas yang dimiliki oleh setiap anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat seiring dengan adanya bantuan atau pengarahan dari guru maupun orang tua.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi Penelitian terletak di TK Siwi Peni Baleharjo Rt08/Rwo2 Desa Baleharjo, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sragen, Provinsi Jawa Tengah. Berdiri pada tanggal 16 maret 2007 dengan NSPN 20350879 lokasi sekolah bersebelahan dengan SD 03 Baleharjo.

Visi dan misi TK Siwi Peni Baleharjo adalah Menjadikan Taman kanak-kanak Siwi Peni untuk membentuk dan meletakkan pondasi dasar untuk membentuk karakter anak berilmu dan berakhlak mulia mengembangkan potensi Anak, sebagai tempat belajar dan bermain, membentuk Anak berilmu, berakhlak dan mulia serta pribadi yang baik.

Pembelajaran di TK Siwi Peni Baleharjo jarang sekali menggunakan metode Permainan edukatif karena terbatas pada kegiatan yang berupa LKS dimana guru sering memberikan kegiatan anak secara individu dan tanpa melibatkan teman lainnya. Selain itu penggunaan metodenya berpusat pada guru sehingga anak merasa bosan dalam kegiatan pembelajarannya.

Dari hasil belajar anak didik kelompok B di TK Siwi Prni dalam peningkatan kecerdasan interpersonal pada anak melalui bermain kooperatif secara umum mengalami peningkatan. Data tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Perbandingan Peningkatan kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Barang Bekas

Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Presentase Pencapaian meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dari barang bekas pada anak	44,51%	59,21%	84,86%
Indikator pencapaian penelitian		60% anak minimal mampu mencapai perkembangan sesuai harapan	80% anak minimal mampu mencapai perkembangan sesuai harapan

Berdasarkan hasil Tabel1, pada Prasiklus observasi prasiklus menunjukkan bahwa kreativitas anak pada kelompok B di TK Siwi Peni masih rendah. Karena hal ini dapat dilihat dari kriteria perkembangan anak yang rata-rata masih menunjukkan kriteria Mulai Berkembang (MB) yang sebesar 19 anak lebih. Kreativitas anak pada pra siklus seperti yang telah di uraikan di atas pada tabel yang menunjukkan bahwa rata-rata Kreativitas pada anak yaitu sebesar

44,51% yang berarti rata-rata anak masih dalam kriteria Mulai Berkembang (MB).

Masalah yang ingin dipecahkan disini adalah hasil kegiatan yang belum sesuai dengan harapan peneliti, peneliti merasa belum berhasil mendidik anak dalam berinteraksi sesama teman. Untuk itu peneliti memberi kesimpulan bahwa kreativitas perlu dikembangkan dengan metode permainan edukatif.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan pada dua kali pertemuan, pertemuan pertama pada 14 Mei 2018. Pertemuan kedua 16 Mei 2018. Berdasarkan tabulasi, dapat diketahui bahwa setiap anak mempunyai kemampuan dan kesulitan yang berbeda. pada pertemuan pertama tabulasi skor anak setelah dihitung mendapat skor sebesar 49,78% pada pertemuan pertama hasil skor yang didapat masih cukup rendah. Hal ini dikarenakan masih banyak anak yang bingung dalam bermain dalam kelompok. Pada pertemuan pertama pada siklus I kreativitas pada anak belum meningkat sesuai dengan target yang ditentukan yaitu sebesar 80%. Sedangkan pada pertemuan kedua sebagian anak sudah mulai berkembang. Hal ini dapat dilihat dari persentasenya yang telah meningkat. Anak sudah mulai terbiasa bermain dengan temannya secara berkelompok. Hal ini berdampak pada peningkatan skor pada saat pertemuan pertama dan kedua yang sudah mengalami peningkatan sebesar 14,7% yang berarti skor pada pertemuan kedua rata-rata anak sebesar 59,21%. Akan tetapi skor tersebut juga belum mencapai target yang dicapai yaitu 80%. Oleh karena itu guru dan peneliti membuat perencanaan untuk melaksanakan siklus berikutnya.

Pelaksanaan pembelajaran kreativitas anak melalui permainan edukatif pada siklus I pada umumnya sudah berkembang, namun secara individual masih ada anak yang kreativitasnya kurang dibandingkan anak yang lain. Untuk mengatasi kekurangan pada siklus I, pada tanggal 18 Mei 2018 dilaksanakan perencanaan tindakan pada siklus II. Siklus II ini direncanakan akan dilakukan selama 2 pertemuan. Pelaksanaan pertemuan pertama pada tanggal 18 Mei 2018. Dan pertemuan kedua pada 21 Mei 2018. Adapun hasil observasi secara garis besar adalah sebagai berikut: anak-anak lebih aktif dan antusias dalam menyelesaikan tugasnya secara berkelompok, Berdasarkan analisis dan refleksi

diatas, tindakan pada siklus II ini dikatakan berhasil. Hal ini dibuktikan dengan prosentase kreativitas anak yang sudah berkembang dibanding dengan siklus sebelumnya dan sudah mencapai rata-rata prosentase yang ditargetkan. Perkembangan kreativitas pada tiap siklus adalah pra siklus sebesar 44,51%, siklus I sebesar 59,21% dan siklus II sebesar 84,86%.

4. PENUTUP

Berdasarkan rangkaian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa meningkatnya Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Kelompok B di TK Siwi Peni Baleharjo Sukodono, Kabupaten Sragen dapat dilihat dari rata-rata Kreativitas Anak Melalui Alat permainan Edukatif Barang Bekas pada kondisi awal yang hanya sebesar 44,51%, meningkat pada siklus I menjadi 59,21%, dari prasiklus menjadi siklus I terdapat peningkatan sebesar 14,7% dan pada siklus II mencapai 84,86% ini juga terdapat peningkatan sebesar 25,65% dan skor tersebut sudah mencapai target penelitian yaitu sebesar 80%. oleh karena itu penelitian ini dihentikan sampai pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian pembahasan dan kesimpulan maka ada beberapa saran sebagai berikut Guru hendaknya berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, serta dalam penggunaan media pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukan dapat terus meningkat, Selaku kepala sekolah lebih memeberikan kesempatan dan memeberi fasilitas pada guru atau pendidik sehingga dapat memotivasi untuk melaksanakan dan mengembangkan media dan alat pembelajaran lebih efektif lagi, guru meningkatkan kualitas belajar anak dan tujuan pembelajaran tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, L. (2014). *Perencanaan Pembelajaran paud*. Penerbit PT Rosdakarya Bandung.
- Fadillah, M. (2014). *Desain Pembelajaran PAUD (Tinjauan teoritik dan prkatik)*
- Fuad Hasan. (2011). *Dasar- dasar Pendidkan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta

Hasan,Maimunah. (2010). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta; Diva Press

Mansur. (2007). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka
Pelajar

Sanjaya, Wina. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada
Media Group.