

Peningkatan Kreativitas dalam Membuat Bentuk pada Anak Kelompok B2 melalui Bermain *Play Dough* di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016

Increase of Creativity in Making The Form on Child Group B2 Through Play Dough in Kindergarten Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember 2015/2016 Academic Year

Ita Wahyuni, Khutobah, Nanik Yuliati

Program Studi PAUD, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP, Universitas Jember (UNEJ)

Jln. Kalimantan 37, Jember 68121

E-mail : khutobah@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan menerapkan bermain *play dough* untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 yang masih rendah. Hal ini dikarenakan anak selalu meniru contoh yang telah diberikan guru. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitiannya adalah anak kelompok B2, dengan jumlah anak 25 yang terdiri 14 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kreativitas anak kelompok B2 melalui bermain *play dough* mengalami peningkatan dengan kualifikasi sangat baik. Nilai rata-rata kelas pada pra siklus 51,5, siklus I 72,3, dan siklus II meningkat menjadi 87,9.

Kata Kunci: Kreativitas, bermain *play dough*, penelitian tindakan kelas.

Abstract

This study was conducted in kindergarten plus al-hujjah keranjingan summersari jember years lessons 2015/2016 by applying play dough to creative children group b2 remain low. It was because children always imitate pattern which was teachers give. The kind of research used is research the act of a class that was implemented in two cycle. The subject of his research is the son of group b2, with the number of children 25 consisting 14 sons and 11 girls. Data collection method used is observation, interview, documentation, and tests. Based on the research done known that creativity children group b2 through play play dough increased with qualifying very good. The average score classes in 51,5 pre cycle 72,3 cycle I and cycle II increased to 87,9.

Keywords: *creativity, play dough, research the act of a clas.*

Pendahuluan

Anak mengalami berbagai tahap perkembangan yang harus dilalui, salah satunya perkembangan kreativitas. Pengembangan kreativitas anak adalah suatu daya atau kemampuan untuk mencipta, Depdiknas [1]. Pendapat lain dari Chaplin [2] mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam bidang seni atau dalam persenian, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Pendapat yang berbeda juga diutarakan oleh Munandar [3] menjelaskan bahwa biasanya orang yang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru, sesungguhnya hal-hal yang diciptakan itu tidak perlu yang baru atau sama dengan aslinya, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya atau sesuai dengan pengalaman yang diperoleh seseorang selama hidupnya. Menurut Suratno [4] kreativitas merupakan bentuk aktivitas yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat asli/original.

Pentingnya kreativitas untuk dimunculkan, dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak adalah pertama dengan kreasi anak dapat mewujudkan dirinya, kedua dengan kemampuan berpikir dimungkinkan anak dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah, ketiga bersibuk diri secara kreatif (sebagaimana kebutuhan anak TK yang selalu sibuk dan ingin tahu) akan memberikan kepuasan kepada anak, dan keempat dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya, Montolalu [5].

Kreativitas anak juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, dengan bermain anak dapat mengoptimalkan seluruh kemampuan yang dimilikinya. Dalam kehidupan anak bermain adalah sebuah kebutuhan. Melalui bermain anak dapat mengenal dirinya sendiri, belajar mandiri, meningkatkan keterampilan yang dimilikinya, dan mengembangkan kemampuan berfikirnya.

Montolalu [5] memaparkan bahwa bermain memberi kontribusi pada semua aspek perkembangan anak baik fisik, kognitif, sosial emosional, dan moral serta kreativitas. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk

bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik yang menggunakan alat bermain atau tidak. Segala permainan yang dimainkan anak baik hasil buatan manusia atau hasil dari alam sekitar (ciptaan Tuhan) memiliki manfaat yang penting bagi perkembangan anak.

Kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kreativitas anak salah satunya yaitu dengan bermain *play dough*. Bermain *play dough* adalah bentuk permainan dalam membuat bentuk menggunakan *play dough* yang terbuat dari tepung, pewarna makanan, air, minyak goreng, dan garam. Dengan *play dough* anak-anak dapat mengekspresikan kreativitas mereka melalui kreasi tiga dimensi Jatmika [6]. Melalui bermain *play dough* anak menyentuh, meremas, menekan-nekan, memilin dan memanipulasinya menjadi berbagai bentuk sesuai khayalan anak. Kemudian menurut Vebianti [3] bahwa bermain *play dough* dapat meningkatkan kecerdasan ruang, karena *play dough* dapat dibentuk menjadi benda yang memiliki bentuk 3 dimensi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, ditemukan bahwa kreativitas anak kelompok B2 masih rendah. Hanya 24% anak yang kreativitasnya berada pada kategori baik, sedangkan 76% lainnya masih mencapai nilai dibawah kriteria ketuntasan yang ditentukan. Artinya, dari 25 anak dalam satu kelas terdapat 6 anak yang kreativitasnya sudah baik, dan 19 anak lainnya kreativitasnya masih rendah. Hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas keterampilan, seperti menganyam, meronce, dan membuat bentuk dari plastisin masih banyak anak yang mencontoh hasil karya yang dibuat guru dan temannya, mereka tidak berani atau tidak mau mencoba menambah bentuk lain dari bentuk yang sudah ada. Faktor lain penyebab rendahnya kreativitas anak adalah pemberian tugas yang terlalu banyak, karena hal itu dapat membuat anak capek dan dapat memicu perasaan bosan pada diri anak sehingga membuat anak menjadi malas dalam belajar, untuk itu perlu adanya variasi penggunaan media pembelajaran yang lain sebagai bentuk upaya peningkatan kreativitas anak. Media pembelajaran yang dimaksud adalah melalui bermain *play dough*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diangkat judul penelitian "Peningkatan Kreativitas dalam Membuat Bentuk pada Anak Kelompok B2 melalui Bermain *Play Dough* di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016".

Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Plus Al-Hujjah dengan alamat Jalan Sriwijaya No. XXX/5, Kelurahan Keranjingan, Kecamatan Summersari, Kabupaten Jember pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember tahun pelajaran 2015/2016. Jumlah anak kelompok B2 adalah 25 anak, yang terdiri dari 14 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Rancangan penelitian terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Metode

pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes.

Observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi terhadap pembelajaran meningkatkan kreativitas yang dilakukan oleh guru. Observasi dilakukan sebelum tindakan dan pada saat pelaksanaan tindakan. Observasi sebelum tindakan bertujuan untuk mengamati proses pembelajaran meningkatkan kreativitas yang dilakukan oleh guru kelompok B2. Selanjutnya observasi pada saat pelaksanaan tindakan bertujuan untuk mengamati kegiatan guru dan anak selama pelaksanaan tindakan serta untuk melakukan penilaian terhadap kemampuan anak. Kegiatan observasi dilakukan secara langsung terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru baik sebelum tindakan maupun pada saat pelaksanaan tindakan.

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan sebelum dan sesudah tindakan. Wawancara sebelum tindakan dimaksudkan untuk memperoleh informasi awal tentang pelaksanaan pembelajaran dan media yang digunakan guru dalam meningkatkan kreativitas anak. Sementara itu, wawancara sesudah tindakan dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan guru dan anak kelompok B2 mengenai kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti melalui bermain *play dough* untuk meningkatkan kreativitas dalam membuat bentuk.

Metode dokumentasi diperlukan untuk memperoleh dokumen yang digunakan sebagai sumber informasi dalam penelitian. Dokumen tersebut antara lain: (1) profil TK Plus Al-Hujjah; (2) daftar nama anak kelompok B2; (3) daftar nama guru; (4) rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH); (5) daftar nilai anak yang berkaitan dengan kreativitas baik sebelum maupun sesudah tindakan; dan (6) foto pelaksanaan tindakan.

Metode tes dalam penelitian digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember tahun pelajaran 2015/2016 yang berkaitan dengan kreativitas. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes unjuk kerja dan tes lisan. Unjuk kerja yang dilakukan berupa bermain *play dough* untuk membuat bentuk suatu benda. Beberapa hal yang akan dinilai dalam unjuk kerja tersebut yaitu pertama kelancaran dalam membuat bentuk, yaitu kemampuan anak dalam menghasilkan/menciptakan beberapa bentuk. Kedua keaslian dalam berfikir, yaitu berhubungan dengan daya berfikir anak atau imajinasi anak dalam membuat hasil karya yang berbeda dari yang lainnya. Tes lisan dalam penelitian ini berupa kemampuan anak dalam menguraikan atau menceritakan hasil karya yang telah dibuatnya secara rinci.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan analisis data deskriptif kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara sebelum dan sesudah tindakan, sedangkan data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi nilai perkembangan anak sebelum tindakan dan hasil tes unjuk kerja dan tes lisan anak selama dilakukan tindakan pada setiap siklus.

Analisis kuantitatif peningkatan prestasi individu dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan:

- pi : prestasi individual
- srt : skor riil tercapai
- si : skor ideal yang dapat dicapai oleh individu
- 100 : konstanta

Masyhud [7]

Selanjutnya untuk mengetahui nilai rata-rata kelas maka digunakan rumus sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

- M : mean (rata-rata)
- $\sum x$: jumlah nilai
- N : banyaknya nilai (jumlah anak)

Magsun, dkk [8]

Untuk menyatakan frekuensi dalam persentase digunakan rumus:

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

- fr : frekuensi relatif
- f : frekuensi yang didapatkan
- ft : frekuensi total
- 100% : konstanta

Magsun, dkk [8]

Kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran meningkatkan kreativitas melalui bermain *play dough* baik secara individu maupun klasikal yaitu:

1. Apabila nilai yang diperoleh anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember tahun pelajaran 2015/2016 secara individu mencapai ≥ 61 , maka anak tersebut dapat dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kreativitasnya; dan
2. Apabila nilai rata-rata kelas yang diperoleh mencapai ≥ 61 , maka pembelajaran di kelas dapat dikatakan berhasil. Artinya penerapan bermain *play dough* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember tahun pelajaran 2015/2016.

Hasil dan Pembahasan

Proses penerapan bermain *play dough* dalam meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B2 dilaksanakan dalam dua siklus. Kegiatan pembelajaran pada siklus I guru melakukan tanya jawab tentang materi pembelajaran alam semesta, selanjutnya guru menjelaskan materi pembelajaran tentang alam semesta, kemudian guru menunjukkan hasil karya yang terbuat dari *play dough* dan guru menjelaskan tentang prosedur atau cara penggunaan *play dough*, guru membagikan *play dough* sebagai media penugasan, anak diminta untuk mengerjakan dan setelah selesai anak secara bergantian maju ke depan untuk menceritakan bentuk apa yang telah dibuatnya. Hasil refleksi pada siklus I adalah Terdapat 5 anak yang belum lancar dalam membuat bentuk, Terdapat 2 anak yang masih mencontoh hasil karya yang dicontohkan guru sebelumnya,

Terdapat 5 anak yang masih perlu dibantu guru dalam menceritakan hasil karya yang telah dibuat terdapat beberapa anak yang salah dalam menyebutkan nya.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I maka dilakukan perbaikan pada siklus II. Perbaikan yang dilakukan yaitu melakukan variasi atau menggunakan teknik penugasan yang berbeda agar anak lebih tertarik dan dapat meningkatkan imajinasi atau daya khayalnya, namun media yang digunakan tetap sama. Berdasarkan hasil analisis dan refleksi pada siklus II ditemukan bahwa hanya 1 anak masih perlu dibantu guru, anak membuat hasil karya dengan imajinasinya masing-masing, maka dapat disimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus II berhasil dalam meningkatkan kreativitas anak.

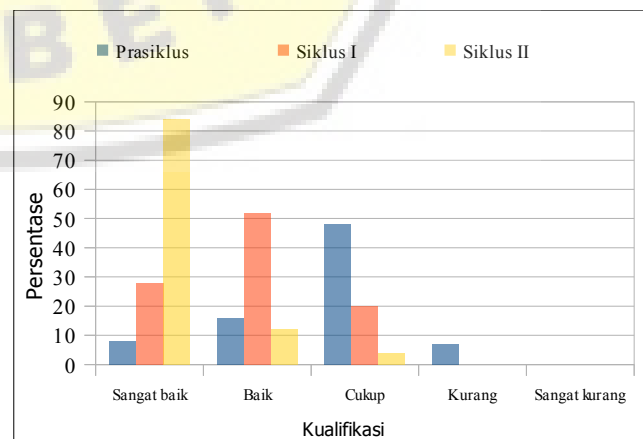
Peningkatan kreativitas dalam membuat bentuk pada anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember tahun pelajaran 2015/2016 setelah menerapkan bermain *play dough* dapat dilihat dari tabel ketuntasan belajar, tabel kualifikasi hasil belajar, diagram kualifikasi hasil belajar, dan diagram perolehan nilai rata-rata kelas.

Tabel 1. Perbandingan Ketuntasan Belajar pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

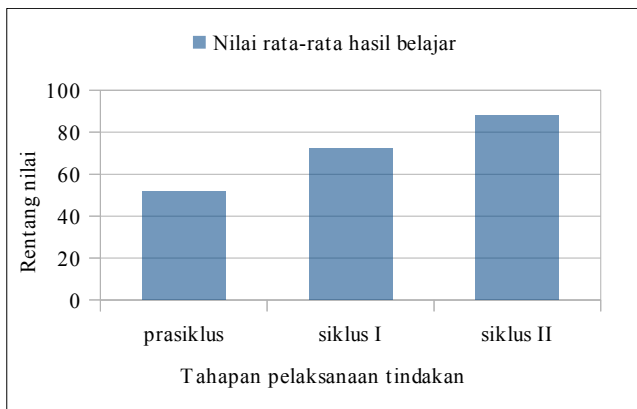
Tahap	Ketuntasan				f	Nilai rata-rata
	Tuntas (nilai ≥ 61)		Tidak tuntas (nilai < 61)			
	f	%	f	%		
Pra Siklus	6	24	19	76	25	51,5
Siklus I	20	80	5	20	25	72,3
Siklus II	24	96	1	4	25	87,9

Tabel 2. Kualifikasi Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No.	Kualifikasi	Pra Siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1	Sangat Baik	8	28	84
2	Baik	16	52	12
3	Cukup	48	20	4
4	Kurang	7	0	0
5	Sangat Kurang	0	0	0
Jumlah		100	100	100



Gambar 1. Diagram Perbandingan Kualifikasi Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



Gambar 2. Grafik Perbandingan Nilai Rata-rata Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa tindakan yang telah dilaksanakan pada siklus I dan Siklus II meningkatkan kreativitas dalam membuat bentuk pada anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian dikatakan berhasil karena nilai kreativitas dari prasiklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan. Pada prasiklus nilai rata-ratanya 51,5, siklus I 72,3, dan siklus II 87,9 dengan kualifikasi sangat baik.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Penerapan bermain *play dough* untuk meningkatkan kreativitas dalam membuat bentuk pada anak kelompok B2 dilakukan dengan membuat berbagai bentuk sesuai imajinasi anak yang menghasilkan suatu hasil karya nyata. Pelaksanaan bermain *play dough* untuk meningkatkan kreativitas dalam membuat bentuk dilakukan selama 2 siklus. Siklus I dilakukan dengan menunjukkan contoh yang sudah jadi kemudian menjelaskan cara membuat bentuk menggunakan *play dough*. Teknik yang diterapkan pada siklus I yaitu membuat bentuk pada kertas karton yang dibuat menyerupai hasil karya menggambar. Sedangkan pada siklus II yang dilakukan hampir sama dengan siklus I, tetapi teknik yang diterapkan berbeda. Pada siklus II *play dough* dibentuk menjadi bentuk tiga dimensi dan disusun pada styrofoam. Kedua siklus dibuat dengan teknik berbeda agar anak tidak bosan berturut-turut belajar membuat bentuk melalui bermain *play dough* serta hasilnya bisa maksimal.
- 2) Melalui bermain *play dough*, kreativitas dalam membuat bentuk pada anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember tahun pelajaran 2015/2016 mengalami peningkatan. Nilai rata-rata kelas pada pra siklus 51,5, nilai rata-rata kelas pada siklus I meningkat menjadi 72,3 dan nilai rata-rata kelas pada siklus II meningkat menjadi 87,9.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat diberikan saran-saran.

- 1) Saran untuk guru antara lain: hendaknya menggunakan media dan menerapkan pembelajaran yang bervariasi agar aspek perkembangan anak dapat berkembang khususnya perkembangan kreativitas, hendaknya menggunakan bermain *play dough* untuk meningkatkan kreativitas dalam membuat bentuk.
- 2) Saran untuk kepala sekolah antara lain: hendaknya melengkapi fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran, hendaknya menyarankan kepada guru agar tidak memberikan terlalu banyak penugasan kepada anak, hendaknya menyarankan kepada guru untuk selalu melakukan variasi pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas.
- 3) Saran untuk peneliti lain yaitu hendaknya menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan dalam penelitian yang sejenis.

Daftar Pustaka

- [1] Suyatmi. 2014. Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Aktivitas Menggambar pada Anak Kelompok A di TK ABA Ngabean 2. [Jurnal Online]. [http://eprints.uny.ac.id/13558/1/Suyatmi%20\(10111247020\).pdf](http://eprints.uny.ac.id/13558/1/Suyatmi%20(10111247020).pdf). [25 Februari 2016].
- [2] Rachmawati, Dwi. 2013. *Permainan Kreatif Mengenal Angka 1-10*. Jakarta: Paps Sinar Sinanti.
- [3] Vebianti, I.N. 2013. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif pada Siswa Kelompok B2 di RA Sunan Pandanaran. [Jurnal Online]. <http://eprints.uny.ac.id/15422/1/SKRIPSI%20INOVIA.pdf>. [24 Februari 2016].
- [4] Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- [5] Montolalu, B.E.F, dkk, 2011. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [6] Jatmika, Y.N. 2012. *Ragam Aktivitas Harian untuk Playgroup*. Jogjakarta: DIVA Press.
- [7] Masyhud, M.S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- [8] Magsun, H., Sofwan, Haitami., dan Lathif, Misno A. 1992. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jember: Universitas Jember.