

Upaya Meningkatkan kreativitas Anak Melalui Kegiatan Membuat Boneka Sendok

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN MEMBUAT BONEKA SENDOK di PPT MUTIARA BUNDA SURABAYA**Dwi kristianingsih**PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: dwinindy99@gmail.com**Nur Ika Sari Rakhmawati**PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: nurrakhmawati@unesa.ac.id**Abstrak**

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya meningkatkan kreativitas melalui kegiatan membuat boneka sendok pada semester gasal 2016/2017. Subjek penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun di PPT Mutiara Bunda Surabaya yang berjumlah 18 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dokumentasi sedangkan teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil dari siklus I pengamatan aktivitas guru mendapatkan 56,25% dan pada siklus II meningkat 25% menjadi 81,25%. Aktivitas anak pada siklus I 53,12% dan pada siklus II meningkat 21,88% menjadi 75%. Nilai rata-rata kreativitas anak pada siklus I sebesar 53,64% dan pada siklus II meningkat 28,63% menjadi 82,27%. Dari hasil penelitian terbukti bahwa kegiatan membuat boneka sendok dapat meningkatkan kreativitas anak secara signifikan dan penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil.

Kata kunci: kreativitas, boneka sendok

Abstract

This classroom action research to describe the Effort to improve children's activity through activity of creating spoon dolls for it in odd semester 2016/2017. The subject of this stud in children aged 3-4 years in PPT Mutiara Bunda Surabaya amounting to 18 children. Data collection technique used documentation observation while data analysis techniques using descriptive statistical analysis. The results of the cycle 1 observation of activities by teacher result in 56,25% and cycle II the score increases 25% to become 81,25%. Of activities children's in cycle I 53,12% and increase 21,88% to become 75% in cycle II. Of creativity by children's in cycle I 53,64% and increase 28,63% and to become 82,27% in cycle II. From result of the research above, it proves that the activity of creating spoon dolls can significantly increase children's creativity and this classroom action research can be claimed to be success.

Keywords: creativity, spoon doll.

PENDAHULUAN

Anak usia dini ialah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Pada masa anak usia dini merupakan waktu yang tepat untuk mengarahkan dan memberikan pendidikan kepada anak, pada masa inilah anak memiliki kemampuan yang luar biasa yang baik untuk dikembangkan, baik perkembangan fisik-motorik, emosional, intelektual, moral, sosial, maupun kreativitas. Menurut Rahman (dalam Fadlillah, 2012:63-64) tujuan pendidikan sebenarnya adalah untuk mengembangkan manusia sedemikian rupa sehingga semua pengetahuan yang diperolehnya akan menjadi organ keseluruhan pribadi yang kreatif, yang memungkinkan manusia untuk memanfaatkan sumber-sumber alam untuk kebaikan umat manusia dan menciptakan kedilan, kemajuan, dan keteraturan dunia. Melalui pendidikan dapat mengali potensi dalam diri dan dapat memanfaatkan sumber-sumber alam untuk menumbuhkan kreativitas.

Munandar (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2005:40) menekankan perlunya kreativitas dipupuk sejak dini, disebabkan faktor di bawah ini (a) Dengan berkreasikan anak dapat mewujudkan kebutuhan pokok pada tingkat

tertinggi dalam hidup manusia. (b) Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. (c) Bersibuk diri secara kreatif dapat bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan. (d) Kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidup diri pribadi.

Menurut Munandar (dalam Susanto, 2011:118) Ciri-ciri sikap kreatif, yaitu: (a) Mempunyai daya imajinasi yang kuat, kemampuan untuk membayangkan bentuk yang abstrak menjadi nyata. (b) Mempunyai inisiatif, kemampuan memecahkan masalah sendiri (c) Mempunyai minat luas, mau mencoba hal-hal yang baru. (d) Mempunyai kebebasan dalam berpikir, tidak merasa terikat dengan nilai-nilai atau norma-norma umum yang berlaku atau orang lain. (e) Bersifat ingin tahu, ketertarikan pada hal-hal yang baru. (f) Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru, tidak puas pada satu hal atau monoton pada satu informasi. (g) Mempunyai kepercayaan diri yang kuat, bersifat mandiri tidak tergantung pada orang lain. (h) Penuh semangat, energik, tidak cepat putus asa. (i) Berani

mengambil resiko, suka pada hal-hal yang membutuhkan tantangan.. (j) Berani berpendapat dan memiliki keyakinan, tidak mudah terpengaruh pada pendapat orang lain.

Kreativitas merupakan proses perkembangan kognitif yang dimiliki manusia, menurut Gallagher (dalam Rachmawati dan Kurniati, 2005:15) kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.

kenyataannya kemampuan kreativitas anak usia 3–4 tahun, di PPT Mutiara Bunda Surabaya tempat penelitian mengajar dalam kegiatan pembelajaran lingkup perkembangan kognitif dalam membuat berbagai bentuk benda sekitar dengan menggunakan plastisin anak kurang mampu berimajinasi. Pada anak usia 3–4 tahun yang terdiri dari 12 anak, hanya tiga anak (25%) yang dapat mengerjakan tugas dengan imajinasinya sendiri dan sembilan anak (75%) yang belum mampu mengerjakan (membutuhkan bantuan guru).

Anak dikatakan kreatif apabila dapat menciptakan sesuatu yang baru atau mengubah benda yang sudah ada menjadi sesuatu melalui imajinasi. Menurut Angelou (dalam Sujiono, 2010:38) berpendapat bahwa kreativitas ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan, menggandakan, menemukan sesuatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui ketrampilan imajinatif.

Tahap-tahap perkembangan kreativitas menurut Copley (1999:102), terdapat tiga tahapan perkembangan kreativitas diantaranya: (a) Tahap *prekonvensional*, pada tahap ini, individu menunjukkan spontanitas dan emosional dalam menghasilkan suatu karya, yang kemudian mengarah kepada hasil yang estetis dan menyenangkan. Individu menghasilkan sesuatu yang baru tanpa memperhatikan aturan dan batasan dari luar. (b) Tahap *konvensional*, Pada tahap ini kemampuan berpikir seseorang dibatasi oleh aturan-aturan yang ada sehingga karya yang dihasilkan menjadi kaku. Selain itu, pada tahap ini kemampuan kritis dan evaluatif juga berkembang. (c) Tahap *poskonvensional*, pada tahap ini, individu sudah mampu menghasilkan karya-karya baru yang telah disesuaikan dengan batasan-batasan eksternal dan nilai-nilai *konvensional* yang ada di lingkungan.

Berdasarkan penjelasan di atas diuraikan bahwa anak usia 3–4 tahun kreativitasnya belum berkembang, oleh karena itu untuk menumbuhkan kreativitas, peneliti memberikan pembelajaran dengan media yang menarik melalui kegiatan membuat boneka dari sendok. Boneka adalah sejenis mainan yang dapat berbentuk macam-macam, terutamanya manusia atau hewan, serta tokoh-tokoh fiksi. Sedangkan sendok adalah alat makan

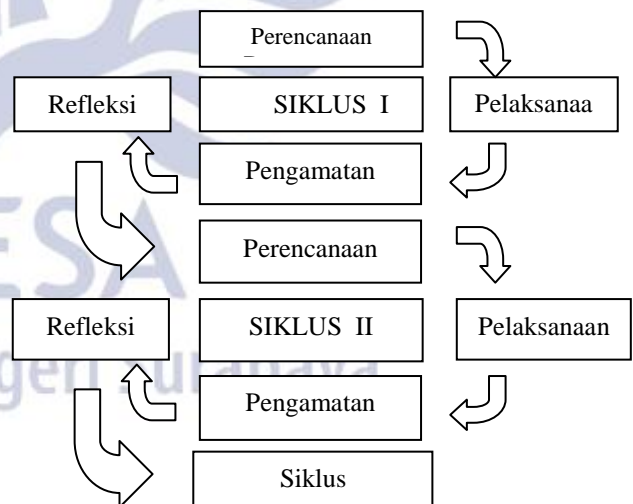
yang memiliki cekungan berbentuk oval atau bulat lonjong di satu ujung dan gagang di ujung lainnya.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan upaya meningkatkan kreativitas melalui kegiatan membuat boneka sendok pada anak usia 3–4 tahun di PPT Mutiara Bunda Surabaya.

Manfaat Penelitian ini bagi (a) guru penelitian ini memberikan manfaat yaitu pengalaman praktis dalam pembelajaran, khususnya pengembangan kegiatan kreativitas dengan media yang menarik, (b) Bagi Kepala Sekolah sebagai masukan dan inspirasi guna meningkatkan mutu pembelajaran khususnya kreativitas melalui kegiatan boneka sendok di PPT Mutiara Bunda Surabaya.(c) Bagi penelitian lain dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam hal meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan boneka sendok.

METODE

Penelitian tentang upaya meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan membuat boneka sendok di PPT Mutiara Bunda Surabaya ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), penelitian ini sesuai dengan rancangan penelitian menurut Arikunto, dkk (2061:16), model penelitian tindakan pada garis besarnya terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yakni: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi dan refleksi. Desain dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



(Arikunto, dkk 2061:16)

Subjek penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun di PPT Mutiara Bunda berjumlah 12 anak yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Pelaksanaan penelitian pada semester gasal 2016/2017.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik pengamatan dan dokumentasi. Adapun pengamatan dalam pengumpulan data ini adalah

lembar aktivitas guru, lembar aktivitas anak serta lembar kreativitas anak melalui kegiatan membuat boneka sendok.

Analisis data dilakukan guna mengetahui seberapa besar keberhasilan tindakan dalam penelitian untuk perbaikan belajar siswa (Suyadi, 2010:85). Data yang diamati dan dianalisis adalah lembar aktivitas guru dan anak dengan menggunakan rumusan ferkuensi tunggal sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

f = kemampuan yang dicapai pada aktivitas guru dan anak

N = Jumlah nilai maksimal pada aktivitas guru dan anak

Sedangkan untuk data kemampuan kreativitas anak dianalisis dengan menggunakan rumusan distribusi frekuensi tunggal sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Winarsuhu, 2002:22)

Keterangan:

P = Angka prosentase

f = Jumlah anak yang memperoleh nilai (1-4)

N=Total jumlah anak dalam suatu kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 2 siklus dengan tiap siklus ada 2 pertemuan, masing-masing pertemuan dua hari dan setiap pertemuan membutuhkan ± 120 menit, tiap siklus penelitian terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Dalam tahap perencanaan peneliti mempersiapkan Rencana Kegiatan Mingguan dan Rencana Kegiatan Harian, tahap pelaksanaan mengikuti perencanaan yang sudah disiapkan, dan menyiapkan lembar pengamatan aktivitas guru, anak dan kreativitas anak melalui kegiatan membuat boneka sendok.

Hasil dari penelitian ini pada siklus I aktivitas guru menunjukkan persentase 56,25% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 81,25%. Sedangkan aktivitas anak pada siklus I sebesar 53,12% meningkat menjadi 75% pada siklus II.

Perolehan persentase kreativitas anak membuat boneka sendok indikator menciptakan siklus I 52,08%

meningkat pada siklus II menjadi 81,25%. Pada indikator menggandakan pada siklus I mendapat persentase 55,20% meningkat pada siklus II menjadi 83,29%.

Berdasarkan hasil pengamatan di atas dapat direkapitulasi persiklus, sebagai berikut:

Tabel 1
Rekapitulasi Aktivitas Guru dan Anak

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1.	Aktivitas guru	56,25%	81,25%	Meningkat 25 %
2.	Aktivitas anak	53,12%	75%	Meningkat 21,88 %

Tabel II
Rekapitulasi kreativitas anak membuat boneka sendok

No	Indikator yang diamati	Siklus I	Siklus II	Ket
1.	Menciptakan	52,08 %	81,25 %	Meningkat 29,17%
2.	Menggandakan	55,20 %	83,29 %	Meningkat 28,09%

Pembahasan

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang, dengan lingkungan yang kondusif memungkinkan anak berkreasi secara bebas dan dapat dikembangkan secara maksimal. Di lihat dari segi pendidikan untuk anak usia dini bakat kreatif dapat dikembangkan, untuk itu guru dalam memberikan pembelajaran yang akan diberikan harus dikemas dalam bentuk permainan. Tidak hanya pembelajaran yang diperhatikan oleh guru, psikologi anak juga diperhatikan dengan memberikan kegiatan yang menyenangkan dengan alat dan bahan yang aman untuk anak, guru juga memberikan kesempatan kepada anak untuk berimajinasi, memotivasi anak untuk lebih kreatif dan memberikan *reward* untuk hasil karya yang dihasilkan oleh anak serta menyiapkan suasana kelas yang nyaman. Menurut Conny Setiawan (dalam Susanto, 2011:123), meninjau faktor pendorong kreativitas dari segi lingkungan sekolah, Ia mengemukakan bahwa kebebasan dan keamanan psikologi merupakan kondisi penting bagi perkembangan kreativitas. Sejalan pernyataan di atas Devito (dalam Supriadi, 2001:16) bahwa kreativitas merupakan suatu

kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda, setiap orang lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk. Dari segi pendidikan bakat kreatif ini dapat ditingkatkan, maka perlu dipupuk sejak dini.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan memberikan tindakan kelas melalui kegiatan membuat boneka sendok yang dilakukan sampai siklus II ini dapat dikatakan berhasil dikarenakan perubahan kinerja guru dalam menyampaikan pembelajaran diikuti dengan aktivitas anak dan adanya peningkatan kreativitas anak, mendapatkan perolehan nilai lebih dari nilai yang ditentukan yaitu $\leq 75\%$, dan membuktikan bahwa melalui kegiatan membuat boneka sendok dapat meningkatkan kreativitas anak, sehingga penelitian ini dapat dihentikan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan kegiatan membuat boneka sendok mampu meningkatkan kreativitas anak usia 3-4 tahun di PPT Mutiara Bunda Surabaya. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I aktivitas guru mendapat nilai 56,25% pada siklus II meningkat 25% menjadi 81,25% diikuti dengan peningkatan aktivitas anak pada siklus I memperoleh nilai 53,12% pada siklus II meningkat 21,88% menjadi 81,25%, sedangkan kreativitas anak membuat boneka sendok pada siklus I mendapatkan nilai 53,64% pada siklus II meningkat 28,63% menjadi 82,27% dan dianggap tercapai sesuai harapan dikarenakan melebihi nilai yang ditentukan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan tentang upaya meningkatkan kreativitas anak usia 3-4 tahun melalui kegiatan membuat boneka sendok di PPT Mutiara Bunda Surabaya, maka saran yang dapat peneliti berikan antara lain:

(a) Sebaiknya sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran harus menentukan perencanaan dengan cermat, bervariasi dan tujuan yang jelas. (b) Dalam memberikan pembelajaran diharapkan guru dapat menyampaikan dengan rinci, jelas dan berekspresi sehingga dipahami anak. (c) Guru memberikan bimbingan dan memotivasi untuk menumbuhkan semangat anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran. (d) Guru memantau perkembangan sesuai dengan usia anak dan menindak lanjuti apabila ada keterlambatan dalam perkembangan anak didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S, dkk. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Citra
- Copley, A. 1999. *Encyclopedia of Creativity Vol.1*. California: Academic Press
- Fadlillah, muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media.
- Rachmawati, yeni dan Kurniati, euis. 2005. *Strategi Perkembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sujiono, Yuliani N dan Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Suyadi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: Diva Press.
- Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana prenada media group.
- Supriyadi. 2001. *Antara Taman Knak-Kanak dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen Depdiknas.
- Winarsuhu, Tulus. 2002. *Stastistik Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.