

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS MELALUI KEGIATAN BERMAIN PLAYDOUGH PADA ANAK KELOMPOK B DI RA AL-IHSANI PDOROTO KESAMBEN JOMBANG

Suhartin

Jurusan PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: suhartinmaulana2@gmail.com

Mas'udah

Jurusan PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: masudah@gmail.com

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan kreativitas anak dalam membuat bentuk dan mengkombinasikan bentuk benda melalui kegiatan bermain *playdough* di RA Al-ihsani Podoroto Kesamben Jombang. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah anak usia 5-6 tahun di RA Al-ihsani Podoroto Kesamben Jombang dengan jumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan statistik deskriptif yaitu berdasarkan analisis refleksi pada siklus. Hasil dari penelitian pada siklus I, aktivitas guru menunjukkan persentase sebesar 75% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 87,5%. Aktivitas anak pada siklus I sebesar 75% meningkat menjadi 87,5% pada siklus II. Nilai rata-rata kemampuan kreativitas anak dalam membuat bentuk dan mengkombinasikan bentuk benda pada siklus I tingkat perkembangannya memperoleh persentase sebesar 66% dan pada siklus II meningkat menjadi 77%. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kreativitas anak dalam membuat bentuk dan mengkombinasikan bentuk benda pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-ihsani Podoroto Kesamben Jombang melalui kegiatan bermain *playdough*.

Kata kunci : Kreativitas, Bermain *Playdough*

Abstract

This classroom action research aims to describe the ability of creativity in making shapes and combining the forms of objects through playdough play activities in children aged 5-6 years in RA Al-ihsani Podoroto Kesamben Jombang. The subjects of this class action research are children aged 5-6 years in RA Al-ihsani Podoroto Kesamben Jombang with a total of 15 children. Data collection techniques use observation and documentation. Technique analysis data penelitian ini use descriptive statistic that is based on analysis of reflection on cycle. The result of research on cycle I, teacher activity showed percentage of 75% then in cycle II increased to 87,5%. The activity of children in the first cycle of 75% increased to 87.5% in cycle II. The average value of creativity ability in making the shape and combine the form of objects in the first cycle of its development rate obtained a percentage of 66% and in the second cycle increased to 77%. Based on the above description it can be concluded that there is an increase in the ability of children's creativity in making shapes and combine the form of objects in children aged 5-6 years in RA Al-ihsani Podoroto Kesamben Jombang through playdough play.

Keywords: Creativity, Playdough Play

PENDAHULUAN

Salah satu amanat luhur yang tercantum dalam UUD 1945 adalah, "Mencerdaskan Kehidupan Bangsa". Setiap manusia memiliki potensi/bakat kecerdasan, tanggung jawab pendidik untuk memupuk dan mengembangkan secara sistematis. Langkah pemerintah untuk mewujudkan UUD 1945 tersebut adalah dengan membuat UU. No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 1 butir 14 yang bunyinya: "Pendidikan Anak Usia Dini" (PAUD) adalah pembinaan untuk anak usia 0-6 tahun yang dilakukan dengan stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak siap untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.

Pada usia 0-6 tahun (menurut UU. no. 20 tahun 2003) atau 0-8 tahun (menurut para pakar) adalah usia keemasan/*Golden Ages* Moment karena pada usia ini perkembangan otak percepatannya hingga 80 % dari keseluruhan otak orang dewasa.

Masa usia taman kanak-kanak merupakan masa, dimana perkembangan dan kemampuan anak berlangsung dengan sangat cepat. Salah satu perkembangan yang sedang berlangsung pada diri anak TK adalah perkembangan kreativitasnya. Oleh sebab itu, banyak ahli mengatakan bahwa perkembangan kemampuan kreativitas anak berhubungan dengan perkembangan kemampuan anak lainnya seperti perkembangan kognitif dan

sosial emosional anak. Oleh sebab itu, guru perlu mengembangkan kemampuan kreativitas anak agar anak dapat memiliki kemampuan dalam mencipta sebuah karya. Proses tumbuh kembang kemampuan kreativitas anak berhubungan dengan proses tumbuh kembang keterampilan. Perkembangan kemampuan kreativitas anak dapat dilihat secara jelas melalui berbagai hasil karya dan permainan yang anak ciptakan sendiri. Oleh sebab itu peningkatan keterampilan tentang fisik motorik halus anak juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang merupakan aktivitas utama anak usia TK/RA. Terkait dengan pengembangan kreativitas anak di RA Al-Ihsani Podoroto Kesamben Jombang dalam hal membuat bentuk benda dan mengkombinasikan bentuk benda sebaiknya dilakukan dengan tahapan yang tepat yaitu tahap perkembangan yang sesuai dengan perkembangan berfikir anak. Perkembangan kreativitas berarti perkembangan kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata.

Kreativitas sangat dibutuhkan karena banyak permasalahan serta tantangan hidup yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Torrance (1959) dkk, menyimpulkan bahwa kelompok anak yang kreativitasnya tinggi tidak beda dalam prestasi sekolah dengan anak yang inteligensinya tinggi. Perkembangan kreativitas berarti perkembangan keterampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan-perencanaan dalam mencari pemecahan masalah. Kenyataan yang ada di RA Al-Ihsani Podoroto Kesamben Jombang, sebagian anak sudah cukup mampu dalam kemampuan kreativitasnya. Hal ini dibuktikan dari data hasil observasi bahwa dari 15 anak hanya ada dari beberapa anak yang masih dalam kategori mulai berkembang (MB) pada aspek kreativitas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak cukup terpenuhi, sehingga perlu dikembangkan lagi sampai terpenuhi dengan baik melalui kegiatan bermain playdough dalam hal membuat benda bentuk dan mengkombinasikan bentuk benda di RA Al-Ihsani Podoroto Kesamben Jombang. Strategi pembelajaran yang dilakukan di RA Al-Ihsani Podoroto Kesamben Jombang menggunakan kegiatan kelompok dengan kegiatan pengaman. Pada kegiatan ini anak-anak dibagi menjadi tiga kelompok dengan kegiatan yang berbeda. setiap anak yang selesai lebih dahulu dari kegiatan dapat beralih pada kegiatan yang lain, jika

sudah selesai dari semua kegiatan dapat melaksanakan kegiatan di kegiatan pengaman.

Hasil pengamatan masalah yang ada pada RA Al-Ihsani Podoroto Kesamben Jombang, tempat peneliti melakukan penelitian, maka peneliti berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan kegiatan bermain *playdough*. Bahan *playdough* yang digunakan dalam penelitian ini adalah, Tepung Terigu, Garam, Minyak Goreng, Tepung Maisena dan pewarna kue. Dengan pertimbangan bahwa bahan-bahan tersebut mudah didapat, sehingga diharapkan dapat merangsang minat belajar anak untuk dapat meningkatkan kemampuan kreativitas. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Melalui Kegiatan Bermain *Playdough* Pada Anak Kelompok B di RA Al-Ihsani Podoroto Kesamben Jombang”.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana aktivitas guru dan anak dalam meningkatkan kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain *playdough* pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Ihsani Podoroto Kesamben Jombang, dan apakah melalui kegiatan bermain *playdough* dapat meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain *playdough* di RA Al-Ihsani Podoroto Kesamben Jombang.

Kreativitas yang berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang solutif yaitu ketrampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan-perencanaan dalam mencari pemecahan masalah. Menurut Munandar (1999: 6) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Menurut Suratno (2005: 24) kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat asli/original.

Selain itu kreativitas dapat ditingkatkan dengan bermain *playdough* membuat berbagai macam bentuk, karena cara berfikir anak RA/TK atau usia 5-6 tahun menurut Piaget 1972 (dalam Slamet Suyanto, 2008: 5) perkembangan kognitifnya sedang beralih dari fase praoperasional ke fase konkret operasional. Cara berfikir konkret berpijak pada pengalaman akan benda-benda konkret, bukan berdasarkan pengetahuan atau konsep – konsep abstrak. Ki Hajar Dewantara 1965 (dalam Slamet Suyanto, 2008: 11) menyatakan bahwa anak usia dini belajar paling baik

Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Melalui Kegiatan Bermain *playdough* Pada Anak Kelompok B Di RA Al-Ihsani Podoroto Kesamben Jombang

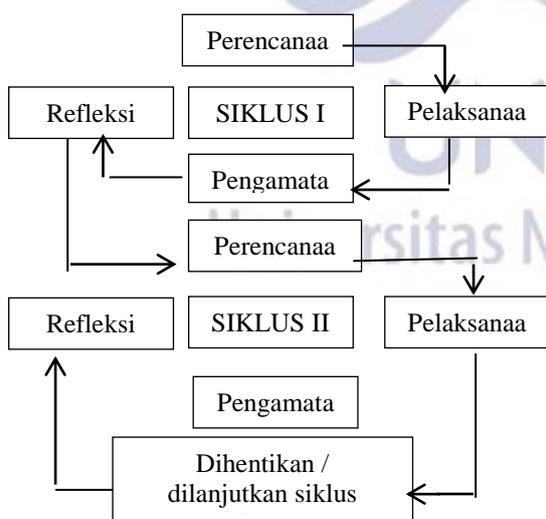
dengan “Indra” (indranya). Dengan menyentuh, meremas, memukul, atau memegang *playdough* anak akan dapat membuat berbagai bentuk apapun yang sering dijumpainya, bahkan anak dapat memanipulasinya menjadi berbagai bentuk yang diinginkan.

Penelitian yang relevan sebelumnya adalah penelitian Ida Mey Liliana (2015) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kreativitas Melalui Kegiatan Menganyam Kertas Di Kelompok B TK STAR Kediri” dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan pada akhir siklus II ini semua aspek dan kriteria kreativitas anak mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Dari hasil penelitian di atas, terbukti bahwa penggunaan kegiatan menganyam dapat meningkatkan kemampuan memegang dan menggunakan alat atau benda pada anak kelompok B di TK STAR Kediri.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) di RA Al-Ihsani Podoroto Kesamben Jombang yang berupaya memberikan gambaran secara sistematis dan akurat serta dapat mengungkapkan adanya Peningkatan Kreativitas Melalui Kegiatan Bermain *Playdough* Pada Anak Kelompok B RA Al-Ihsani Podoroto Kesamben Jombang.

Menurut Arikunto (2009:16), secara garis besar model penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2009: 16)

Tempat penelitian ini dilaksanakan di RA Al-Ihsani Podoroto Kesamben jombang tahun pelajaran 2016/2017. Subyek penelitian adalah anak kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi (pengamatan) dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah aktivitas guru, aktivitas anak dan kemampuan berbicara. Pengamatan dilakukan selama kegiatan berlangsung dan dibantu oleh teman sejawat. Dalam penelitian yang dilaksanakan selain data berupa catatan tertulis juga dilakukan pendokumentasian berupa foto. Foto ini dapat dijadikan bukti otentik bahwa pembelajaran benar-benar berlangsung.

Teknik analisis data berlangsung dari awal penelitian yaitu mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis. Alat yang digunakan untuk mengobservasi aktivitas guru, dan aktivitas anak berupa skor dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Angka Persentase

F = Skor yang diperoleh atau kemampuan yang dicapai anak

N = Nilai Maksimal dikalikan jumlah seluruh anak

Untuk mengetahui persentase tersebut digunakan kriteria sebagai berikut:

80% - 100% = Sangat Baik

56% - 79% = Baik

26% - 55% = Cukup

0% - 25% = Kurang

(Sujarweni, 2014:103)

Adapun indikator penelitian dikatakan berhasil apabila 75% dari jumlah anak mendapatkan nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dari kemampuan membuat bentuk bentuk dan mengkombinasikan bentuk benda. Jika pada siklus I belum mencapai target 75% dari kemampuan membuat bentuk benda dan mengkombinasikan bentuk benda melalui kegiatan bermain *playgough*, maka akan dilanjutkan pada siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang menekankan pada siklus atau putaran kegiatan (Arikunto, 2010:137), yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus masing-masing siklus terdiri atas tiga pertemuan, hal ini dikarenakan pada siklus kedua kriteria tindakan keberhasilan yang diharapkan telah tercapai. Penelitian ini dilaksanakan RA AL-ihsani Podoroto Kesamben Jombang dengan subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun. Adapun hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1
Rekapitulasi Hasil Aktivitas Anak dan Guru Dan Anak Siklus I dan Siklus II

Lembar observasi	Siklus I			Siklus II		
	I	II	III	I	II	III
Guru	56,25	62,5	75	81,25	81,25	87,5
Anak	56,25	62,5	75	81,25	81,25	87,5

Berdasarkan presentase di atas aktivitas anak dan guru pada siklus I sebesar 75 % meningkat menjadi 87,5% pada siklus II

Tabel 2
Hasil Rekapitulasi Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Playdough Siklus I dan II

No	Siklus	Indikator 1			Indikator 2			Rata-rata
		P I	P II	P III	P I	P II	P III	
1	I	63,33	65	70	63,33	65	70	66
2	II	75	76	80	75	76	80	77

Berdasarkan persentase di atas maka pada siklus I kemampuan membuat bentuk dan mengkombinasikan bentuk benda melalui kegiatan bermain playdough sebesar 66% meningkat menjadi 77% pada siklus II. Perolehan ini sudah menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan dan sudah mencapai target keberhasilan yang diharapkan yaitu $\geq 75\%$.

Berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus pertama, ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti, baik positif maupun negatif sebagai konsekuensi dari diterapkannya strategi pembelajaran ini. Beberapa catatan negatif yang belum teratasi pada kondisi awal, telah dilakukan perbaikan pada siklus I agar capaian hasil yang diperoleh lebih baik.

Upaya perbaikan terhadap optimalisasi yang berupa peningkatan kemampuan kreativitas anak kelihatan semakin baik dan semakin nyata hasilnya. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar yang dicapai oleh anak.

Peningkatan persentase kemampuan kreativitas anak melalui pemberian tugas dengan kegiatan bermain *playdough* meningkat dari kondisi awal dan siklus I memberikan arti bahwa perbaikan yang telah dilakukan terhadap kelemahan yang ditemukan pada kondisi awal telah berhasil dicapai dengan baik walaupun masih belum mencapai target yang ditetapkan yaitu hanya 66% pada siklus I. Namun pada siklus II aspek yang di observasi telah memenuhi kreteria dan berada 77%. Pada siklus II peneliti berusaha memperbaiki kekurangan pada siklus I melalui kegiatan bermain *playdough* dengan indikator membuat bentuk benda dan mengkombinasikan bentuk benda untuk meningkatkan kemampuan kreativitas dengan cara memperbaiki, menjelaskan secara jelas dan urut bagaimana cara bermain *playdough* dengan indikator membuat bentuk benda dan mengkombinasikan bentuk benda secara jelas sehingga hasil pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Keberhasilan proses pembelajaran pada siklus II ini menunjukkan bahwa siklus sudah boleh dihentikan hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2013:146), Berdasarkan hasil refleksi siklus I peneliti menganalisa data jika nilai rata-rata bahasa anak mencapai rata-rata 76% maka tindakan cukup hanya pada siklus pertama. Apabila nilai rata-rata kelas belum mencapai 76% maka tindakan siklus I dilanjutkan ke siklus selanjutnya sampai mencapai keberhasilan 76%. Karena sudah memenuhi target keberhasilan yaitu $\geq 75\%$ dimana pada aktivitas guru mencapai prosentase 87,5%, aktivitas anak mencapai prosentase 87,5%, dan kemampuan bermain *playdough* dengan indikator membuat bentuk benda dan mengkombinasikan bentuk benda mencapai prosentase 77%, berarti proses pembelajaran dalam peningkatan kemampuan kreativitas anak sudah berhasil.

Pengembangan kreativitas dengan baik akan melahirkan pola pikir yang solutif yaitu keterampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan-perencanaan dalam mencari pemecahan masalah. Hal ini di dukung dengan pendapat Munandar (1999:6) yang mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya

Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Melalui Kegiatan Bermain playdough Pada Anak Kelompok B Di RA Al-Ihsani Podoroto Kesamben Jombang

nyata yang relative aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat asli/original.

Pada penelitian ini peningkatan kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain *playdough* dengan indikator membuat bentuk benda dan mengkombinasikan bentuk benda, dapat meningkat, hal ini dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran untuk guru dalam memilih kegiatan yang lebih bervariasi dan menarik bagi anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran bagi anak pada anak kelompok B RA Al-Ihsani Podoroto Kesamben Jombang dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan aktivitas anak dalam peningkatan kreativitas Indikator yang digunakan adalah keterampilan membuat bentuk dan kemampuan mengkombinasikan bentuk benda terlihat dari hasil yang diperoleh pada aktivitas guru siklus I mencapai 75% dan siklus II mencapai 87.5% dalam aktivitas guru terjadi peningkatan. Pada aktivitas anak siklus I mencapai 75% dan siklus II mencapai 87,5%. Hasil aktivitas anak juga mengalami peningkatan. Adapun hasil kemampuan pelaksanaan peningkatan kreativitas keterampilan membuat bentuk dan kemampuan mengkombinasikan bentuk benda pada siklus I mencapai 66% dan siklus II mencapai 77%.

Hasil kemampuan pelaksanaan peningkatan kreativitas anak keterampilan membuat bentuk dan kemampuan mengkombinasikan bentuk benda juga mengalami peningkatan 9%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa melalui kegiatan pelaksanaan peningkatan kreativitas anak. Sedangkan Indikator yang digunakan adalah ketrampilan membuat bentuk dan kemampuan mengkombinasikan bentuk benda. dapat meningkatkan kemampuan kreativitas pada anak usia 5-6 di kelompok B RA Al-Ihsani Podoroto Kesamben Jombang. Sehingga peningkatan kemampuan ketrampilan membuat bentuk dan kemampuan mengkombinasikan bentuk benda melalui kegiatan bermain *playdough* pada anak usia 5-6 tahun di Kelompok B RA Al-Ihsani podoroto Kesamben Jombang dinyatakan berhasil

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dan dalam upaya peningkatan kreativitas anak dengan Indikator yang digunakan adalah ketrampilan membuat bentuk dan kemampuan

mengkombinasikan bentuk benda pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B RA Al-Ihsani Podoroto Kesamben Jombang, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru harus mengetahui karakteristik anak
2. Guru hendaknya lebih kreatif dalam menciptakan berbagai macam media yang dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak.
3. Guru harus memberikan pembelajaran yang menarik untuk anak.
4. Guru hendaknya merubah desain kelas supaya anak tidak jenuh.
5. Guru hendaknya memberi motivasi, pujian dan reward pada anak agar lebih semangat dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto,S.Suhardjono,Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*,Jakarta: Bumi Aksara Jakarta.
- Arikunto,Suharsimi,2006.*Prosedur Penelitian*Jakarta: Rineka Cipta Jakarta.
- Myasa, 2010, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*,Bandung: Rosda.
- Munandar, U. 1982.*Pemanduan Anak Berbakat*, Jakarta: Yayasan Pengembangan Kreativitas.
- Munandar, Utami 1995.*Dasar-dasar Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Munandar,U. 1999.*Kreativitas Dan Keberbakatan*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Peraturan pemerintah no 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan Anak Usia Dini.
- Sumanto, 2005.*Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*,Jakarta: Diretur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.