

Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Pasir Kelompok A
Di Taman Kanak Kanak Dharma Wanita Petiken

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN PASIR KELOMPOK A
DI TAMAN KANAK KANAK DHARMA WANITA PETIKEN

Etik Widyah Ningsih

etikwidyah@gmail.com

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Muhammad Reza, S.Psi.,M.Si.

Mrezt@yahoo.com.uk

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Tujuan Taman Kanak-kanak adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan ,ketrampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas anak adalah melalui kegiatan bermain pasir. Hal tersebut belum nampak di Sekolah TK Dharma Wanita Petiken, karena di sekolah ini lebih menekankan pada kegiatan pengembangan kognitif. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan kegiatan bermain pasir untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok A di TK Dharma Wanita Petiken.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelas A TK Dharma Wanita Petiken yang berjumlah 20 anak, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis datanya menggunakan statistik deskriptif.

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus I hasilnya adalah 50%. Hal ini menunjukkan bahwa kriteria tingkat pencapaian perkembangan belum berhasil. Maka penelitian ini berlanjut pada siklus II. Pada siklus II diperoleh hasilnya 85 %. Hal ini membuktikan bahwa kriteria tingkat pencapaian perkembangan sudah tercapai. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain pasir di TK Dharma Wanita Petiken.

Kata kunci : Kreativitas Anak, Bermain Pasir.

Abstract

The purpose of kindergarten is helping lay the groundwork attitude towards the development of knowledge, skills and creativity that is needed by the child adjust to the environment. One effort to improve the creativity of children is through play sand. It is not yet visible in kindergarten Dharma Wanita Petiken, because at this school more emphasis on cognitive development activities. The purpose of this study is to describe the activities of play sand to enhance creativity in preschool children in group A Dharma Wanita Petiken.

This research is a class action consisting of four stages: planning, implementation, observation and reflection. Subjects in this study were all children kindergarten class A Dharma Wanita Petiken totaling 20 children, data collection techniques in this study is the observation and documentation, while data analysis using descriptive statistics.

Based on the analysis of data in the first cycle the result is 50%. This suggests that the criteria for the achievement levels of development have not been successful. This research is continuing on the second cycle. In the second cycle the results obtained by 85%. This proves that the criteria for the level of achievement of development has been reached. It can be concluded that there is an increase in children's creativity through playing with sand in group A Dharma Wanita Petiken

Keywords: Child Creativity, Play Sand.

PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan sekolah. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, jasmani dan rohani anak diluar keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Dengan demikian Taman Kanak-kanak mempunyai peranan fungsi yang sangat penting yaitu untuk membentuk kepribadian serta kemampuan berfikir yang kelak sebagai dasar bekal masuk lembaga sekolah yang sesungguhnya yaitu Sekolah Dasar(SD) (Rachmawati,2005:1)

Pendidikan anak usia dinimemegang peran yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, sebab Pendidikan Anak Usia Dini merupakan fondasi bagi dasar kepribadian anak. Menurut undang-undang nomor 20 Tahun 2003 dalam pasal 1 (butir 14) mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Hasan, 2010:15). Oleh karena itu dalam proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal.

Tujuan Taman Kanak-kanak (TK) adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak-anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Dalam rangka mengembang tugas dan tanggung jawab untuk mengoptimalkan potensi kreatif yang dimiliki anak sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang mereka miliki, maka diperlukan suatu upaya yang kreatif agar mereka dapat tumbuh optimal dengan kondisi yang nyaman dan menyenangkan. Salah satu upaya itu adalah melalui kegiatan bermain pasir. Tetapi hal tersebut tidak nampak di Sekolah TK Dharma Wanita Petiken, karena di sekolah ini lebih menekankan pada kegiatan yang mengembangkan kognitif dan motorik anak misalnya kegiatan membaca dan menulis. Hal ini mengakibatkan kreativitas anak banyak dibatasi oleh aturan-aturan tertentu sehingga kreativitas anak tidak bisa berkembang

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kegiatan bermain pasir dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok A TK Dharma Wanita Petiken?

Apakah peranan kegiatan bermain pasir dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok A di TK Dharma Wanita Petiken?

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kegiatan bermain pasir dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok A di TK Dharma Wanita Petiken”.
2. Untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain pasir di TK Dharma Wanita Petiken.

Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru.

Dapat menambah bekal pengetahuan dan keterampilan dalam menjalankan tugas sebagai pendidik untuk mampu memfasilitasi dan menstimulasi anak ketika bermain sehingga kegiatan bermain di TK dapat berjalan dengan optimal.

2. Bagi Sekolah

Sebagai acuan atas dasar untuk meningkatkan mutu pendidikan di Taman Kanak-kanak terutama dalam upaya pemilihan alat permainan di TK.

3. Bagi Murid

Anak tidak merasa bosan dan senang, anak juga mempunyai kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan bermain pasir yang baik dan benar.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu. Bagi

anak, bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar anak dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya, menjadi pribadi yang matang dan mandiri. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain-main pada umumnya dalam keadaan sakit, jasmaniah ataupun rohaniah. Padahal ikatannya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Artinya bermain secara ilmiah memberi kepuasan pada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendirian paorang lain, anak mengalami kesenangan yang lalu memberikan kepuasan baginya (Montolalu, 2007:1 .2).

Menurut Montolalu (2007:7.18) permainan pasir sangat bermanfaat bagi perkembangan fisik, kognitif, sosial dan emosional anak.

a. Perkembangan motorik kasar terjadi ketika mengangkut pasir berulang-ulang, anak-anak mengembangkan kekuatan, keseimbangan dan daya tahan tubuhnya. Perkembangan motorik halus terjadi ketika anak bermain pasir basah. Anak dapat membuat gambar-gambar dengan jarinya maupun dengan kayu/ranting, mencetak telapak tangannya di pasir, mencetak berbagai bentuk

Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Pasir Kelompok A
Di Taman Kanak Kanak Dharma Wanita Petiken

cetakan- cetakan.

b. Ukuran, timbangan, hitungan, memecahkan masalah, mengamati dan bereksplorasi merupakan kegiatan-kegiatan yang menunjang perkembangan kognitif anak.

c. Perkembangan sosial dan emosional terjadi ketika anak bermain dengan riang gembira, rukun dan sabar, menghasilkan sesuatu yang membanggakan dan menimbulkan perasaan puas, meningkatkan percayadiri dan harga diri.

METODE

Menurut Yasin (2002:21), penelitian tindakan kelas bertujuan untuk mengembangkan cara-cara mengatasi permasalahan yang terjadi dalam suatu proses pembelajaran, ketrampilan-ketrampilan baru, atau cara pendekatan baru untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia kerja atau dalam kegiatan aktual lainnya.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka PTK dapat disimpulkan sebagai pencermatan terhadap kegiatan belajar yang berupa sebuah tindakan yang diberikan oleh guru dan dilakukan oleh siswanya yang bertujuan untuk mengembangkan cara-cara mengatasi suatu permasalahan..

Alasan peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas yang sifatnya deskriptif kualitatif adalah karena sebagai seorang guru, penulis perlu melakukan penelitian tindakan di tempat mengajar atau kelas untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak yang dapat dilakukan melalui kegiatan bermain pasir.

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh, dengan tujuan kegiatan bermain pasir dapat meningkatkan kreatifitas anak kelompok A di TK Dharma Wanita Petiken dengan cara membuat istana pasir.(Arikunto, 2006:95)

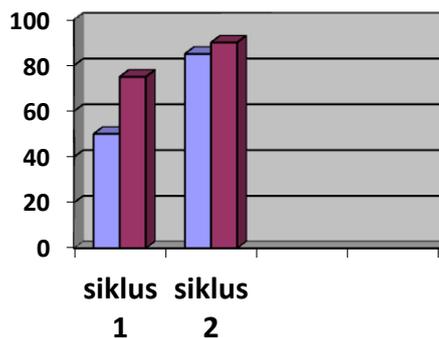
Pada teknik analisa data ini, maka peneliti dalam pengumpulan data penelitian tindakan kelas dengan cara menghitung nilai presentase anak yang berhasil dapat dirumuskan:

$$X = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data hasil belajar anak pada siklus 1 dan 2 diperoleh nilai rata-rata presentase dari 50% mengalami penigkatan menjadi 85%. Terlihat bahwa pengalaman belajar anak menjadi termotivasi untuk berkembang dalam kreativitasnya dan anak cenderung lebih semangat belajar.

Hasil yang diperoleh kelompok A dalam perkembangan kreativitas anak dalam kegiatan bermain pasir pada siklus1 dan 2



Grafik I

Dari refleksi pada siklus 1 banyak sekali kekurangan pada observasi guru antara lain :Guru dalam memberikan penjelasan yang akan dilakukan suara guru harus lebih keras, jelas dan tidak terlalu panjang lebar atau berbelit-belit biar anak tidak terlalu bosan. Kerjasama dengan teman sejawat sangat diperlukan untuk mempermudah kita dalam mengevaluasi dan melakukan penilaian atau pengamatan pada anak. Pengulangan-pengulangan dalam kegiatan bermain pasir sangat diperlukan agar kemampuan kreativitas anak lebih berkembang dan anak merasa percaya diri. Dengan demikian hasil peningkatan kemampuan kreativitas anak dalam kegiatan bermain pasir dapat dilihat dalam tabel rekapitulasi berikut ini.

Table I
Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak

N	Siklus	Presentase Peningkatan Hasil Kemampuan Motorik Halus Anak	
1	I	50%	75%
2	II	85%	90%
3	Peningkatan persiklus	35%	15%
4	Keterangan	Meningkat	Meningkat

Sumber: Hasil Perhitungan Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak.

PENUTUP
Simpulan

Berdasarkan pembahasanhasil pengumpulandatapeningkatan kreativitas anak melaluikegiatanbermain pasir diTKDharma Wanita Petikentergolong kriteria efektif. Artinya bahwadengan memberikan permainan bermain pasir, dapatmeningkatkan kreativitasanakdidik diTKDharma Wanita Petiken,halini dikarenakan denganbermainpasiranakdapatmengeksplorasiberba gaipemikiran danpilihan,memainkanidenya,mencobaalternatif

Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Pasir Kelompok A Di Taman Kanak Kanak Dharma Wanita Petiken

dengan memodifikasi pemikirannya untuk memperoleh hasil yang kreatif, seperti: bagaimana ketika mereka berimajinasi saat membuat menara pasir. Imajinasi setiap anak berbeda antar satu anak dengan yang lainnya, sehingga hasil karya yang dibuat antara anak yang satu dengan yang lain bentuknya berbeda-beda pula. Hasil analisis pada siklus 1 mencapai 75% dan meningkat pada siklus 2 menjadi 90% yang tergolong kriteria efektif. Artinya bahwa kegiatan bermain pasir yang sering digunakan dalam proses pembelajaran efektif dalam meningkatkan perkembangan kreativitas anak.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat dikemukakan saran sebagai berikut : Agar kreativitas anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, maka dalam melaksanakan pembelajaran bermain pasir, seorang guru harus lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil peran yang lebih aktif dan kreatif dalam suasana belajar yang menyenangkan, bersikap terbuka dan menghargai minat dan gagasan yang muncul dari anak agar hasil belajar anak dapat tercapai secara optimal.

Agar kegiatan bermain pasir dapat dilaksanakan secara optimal sebaiknya untuk kegiatan bermain pasir disediakan ruang atau tempat khusus agar anak bisa bebas dan nyaman dalam bermain dan guru tidak repot dalam membersihkan pasir setelah digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. 2004. *Bermain dan Anak*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaifuldkk. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hurlock, Elizabeth. 1993. *Jilid 2 Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Montolalu. 2007. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munandar, Utami. 1995. *Dasar-dasar Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Purwanto, Setiyo. 2008. *Kreativitas Verbal, (Online)*, (<http://klinis.wordpress.com/2008/11/22/kreativitas-verbal.html>, diakses tanggal 14 Desember 2013 pukul 23.21 WIB)
- Rachmawati, Yeni Dan Kurniati, Euis. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada*

- Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan Dan Sumber Belajar*. TK. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Sugianto, Mayke. 1995. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunar, Prasetya Dwi. 2008. *Biarkan Anakmu Bermain*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Supriadi, Rahmawati, Kurniati. 2010. *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Turmudi, dan Sri, Harini. 2008. *Metode Statistika Pendekatan Teoritis dan Aplikatif*. Yogyakarta: UIN-Malang Press.