

JPPPAUD  
VOLUME 4 NOMOR 2

Nov 2017  
HALAMAN 81- 160

ISSN:  
2355-830X



JURUSAN PENDIDIKAN GURU  
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA



JPPPAUD  
VOLUME 4 NOMOR 2

Nov 2017  
HALAMAN 81- 160

ISSN:  
2355-830X



**JPP  
PAUD**

**JURNAL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN  
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU  
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA**



**JURNAL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN  
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
(JPPAUD FKIP UNTIRTA)**

Volume 4 Nomor 2, November 2017

ISSN: 2355-830X

Terbit dua kali dalam setahun (Mei dan November)  
Berisi tulisan ilmiah hasil penelitian dan pengembangan  
kajian tentang Pendidikan Anak Usia Dini

- Penanggung Jawab : Dr. H. Aceng Hasani, M.Pd.
- Redaktur : Atin Fatimah, M.Pd.
- Penyunting : 1. Dr. Cucu Atikah, M.Pd.  
2. Ratih Kusumawardani, M.Pd.  
3. Laily Rosidah, M.Pd.  
4. Kristiana Maryani, M.Pd.  
5. Rr. Dina Kusuma Wardhani, M.Pd.
- Desain Grafis : Dr. Luluk Asmawati, M.Pd.  
Sekretariat : 1. Dr. Siti Khosiah, M.Pd.  
2. Tri Sayekti, M.Pd.  
3. Fahmi, M.Pd.
- Mitra bebestari : 1. Yuli Kurniawati Sugiyo Pranoto, S.Psi., M.A., Ph.D.  
(Universitas Negeri Semarang)  
2. Dr. Pupung Puspa Ardini, M.Pd.  
(Universitas Negeri Gorontalo)

**Alamat Penyunting dan Tata Usaha  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
FKIP UNTIRTA**

Jl. Raya Jakarta KM. 4 Pakupatan Serang  
Telepon (0254)280330 Fax (0254) 281254  
Email: [jpp.paud@untirta.ac.id](mailto:jpp.paud@untirta.ac.id)

## KETENTUAN PENULISAN JPPAUD FKIP UNTIRTA

1. Naskah belum pernah dimuat atau dipublikasikan di jurnal cetak atau online manapun.
2. Naskah diketik menggunakan huruf TNR (Times New Roman) ukuran font 12 pt, spasi 1,5, kertas A4 dengan batas tepi 2cm untuk setiap tepi dan naskah yang dikirim 10 s.d. 15 halaman.
3. Naskah *softcopy* dikirim melalui email: **jpp.paud@untirta.ac.id** dan naskah *hardcopy* dikirim ke Sekretariat Jurusan PAUD FKIP Untirta.
4. Naskah yang diterima akan melalui proses peninjauan (*review*) oleh Tim *Reviewer* ahli sebidang. Jika diperlukan, naskah akan melalui proses revisi. Redaksi berwenang untuk menerima, menolak, dan menyarankan kepada penulis untuk melakukan perbaikan naskah.
5. Naskah yang dikirim meliputi tulisan tentang kebijakan, penelitian, pemikiran, kajian, analisis, dan *review*/teori/konsep/metodologi, resensi buku baru dan informasi lain yang secara substansi berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini.
6. Setiap tulisan harus disertai: (a) Abstrak, (b) kata kunci, (c) identitas pengarang tanpa gelar akademik, (d) pendahuluan: latar belakang, masalah penelitian, tujuan penelitian, (e) kajian teoritik, (f) metode penelitian, (g) hasil penelitian, (h) pembahasan, (i) kesimpulan, (j) saran, dan (k) daftar pustaka.
7. Struktur hasil penelitian dengan sistematika persentase:
  - a. Judul idealnya tidak melebihi 12 kata yang menggunakan Bahasa Indonesia, 10 kata yang menggunakan Bahasa Inggris.
  - b. Identitas penulis (baris pertama: nama tanpa gelar. Baris kedua: Prodi/Jurusan/Instansi. Baris ketiga: alamat email dan nomor HP.
  - c. Abstrak dibuat dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Ditulis secara gamblang, utuh, dan lengkap menggambarkan esensi isi keseluruhan tulisan dan dibuat dalam satu paragraf.
  - d. Kata kunci dipilih secara cermat sehingga mampu mencerminkan konsep yang dikandung artikel terkait untuk membantu peningkatan keteraksesan artikel yang bersangkutan.
  - e. Pendahuluan 10% (Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian).
  - f. Kajian teoritik dan penelitian relevan 15% (teori sesuai variabel, dan hasil penelitian relevan).
  - g. Metodologi Penelitian 10% (Rancangan Model, Sampel/Subjek Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data).
  - h. Simpulan dan Saran 15%.
  - i. Daftar Pustaka 5%.

8. Naskah artikel pemikiran, kebijakan, analisis dengan sistematika persentase:
  - a. Judul, nama penulis tanpa gelar, abstrak, kata kunci, dan isi.
  - b. Pendahuluan 10% (Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penulisan).
  - c. Kajian Teoritik dan Pembahasan 60% (teori sesuai variabel, pembahasan).
  - d. Simpulan dan Saran 20%.
  - e. Daftar Pustaka 10%.
9. Naskah resensi buku dengan sistematika persentase:
  - a. Judul, nama penulis tanpa gelar, abstrak, kata kunci, dan isi.
  - b. Pendahuluan 10% (Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penulisan).
  - c. Isi dan Pembahasan 70% (Menginformasikan bagian-bagian penting dari buku yang dirensi, kelebihan dan kelemahan buku, membandingkan teori/konsep yang ada dalam buku tersebut dengan teori/konsep dari sumber-sumber lain).
  - d. Simpulan dan Rekomendasi 10%.
  - e. Daftar Pustaka 10%.
10. Tabel/gambar/grafik diberi nomor urut sesuai dengan pemunculannya.
11. Isi tulisan sepenuhnya tanggung jawab penulis.
12. Naskah dicetak dalam format warna hitam putih.

**JURNAL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN  
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
(JPPAUD FKIP UNTIRTA)**

Volume 4 Nomor 2, November 2017

ISSN: 2355-830X

Terbit dua kali dalam setahun (Mei dan November)  
Berisi tulisan ilmiah hasil penelitian dan pengembangan  
kajian tentang Pendidikan Anak Usia Dini

**DAFTAR ISI**

- 81** MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL  
**Alexandra Niovani Waluyo, Alis Triena Permanasari, dan Laily Rosidah**
- 91** PERAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERBICARA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN (Penelitian Kualitatif di RA FIRDAUS I Serang)  
**Dila Muliati, Alis Triena Permanasari, dan Tri Sayekti**
- 103** MENINGKATKAN KEMAMPUAN BEREMPATI ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI COOPERATIVE LEARNING  
**Fitri Wulandari Sukmady**
- 113** MENINGKATKAN PENGENALAN KOSAKATA BAHASA ARAB MELALUI PEMANFAATAN MEDIA GAMBAR PADA ANAK KELOMPOK B DI RA AL-JANNAH JAKARTA  
**Hanifah Nazarah**

- 125** KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN MENCETAK DENGAN BAHAN ALAM  
**Nabila Fauziani dan Atin Fatimah**
- 137** MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA BAHAN BEKAS  
**Nila Septianingsih, Luluk Asmawati, dan Tri Sayekti**
- 147** MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI KEGIATAN MELUKIS DENGAN PASIR  
**Tika Mardiana, Ratih Kusumawardani, dan Rr Dina Kusuma Wardhani**

# KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN MENCETAK DENGAN BAHAN ALAM

**Nabila Fauziani**

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
nabila.fauziani@yahoo.com

**Atin Fatimah**

fatimah.79@untirta.ac.id  
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

## ABSTRACT

Creativity as a child's mental process which is able to produce new product that comes from the idea, a combination of new data and information from the surrounding circumstances. Based on the results of preliminary observations, the condition of child creativity is low, children react in the same way and can not develop their imagination. researchers provide action through print activities to make the activities in the classroom more enjoyable for children. The method used in this research is a method of action research consisting of 2 cycles. Each cycle consists of several stages of planning, action and observation and reflection. In cycle I is given as many as 8 times action and in cycle II of meeting 2 research have been declared succeed with creativity success criteria reach 70%. Subjects in this study were children aged 5-6 years who are in BKB Package IQRO Serang-Banten consisting of 2 boys and 8 girls. Data collection techniques through field notes, observation, interview notes and documentation. Before the action, the observation results show a percentage of 27%. In the first cycle, children's creativity increased by 57%, this shows an increase of 30% from pre-action to cycle I. From cycle II, the development of children has a significant increase reached 87%. in other words, the creativity of the child can be improved through the activities of printing using nature materials.

**Keywords:** Creativity, Stamp, Nature Material

## ABSTRAK

Kreativitas adalah proses mental anak yang mampu menghasilkan karya baru yang berasal dari gagasan, kombinasi data dan informasi baru dari keadaan sekitar. Berdasarkan hasil observasi awal, kondisi kreativitas anak rendah, karya yang anak hasilkan tidak beragam. Anak tidak bisa mengembangkan imajinasinya. peneliti memberikan tindakan melalui kegiatan mencetak agar kegiatan di kelas menjadi lebih menyenangkan bagi anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan yang terdiri dari 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari beberapa tahap yaitu perencanaan, tindakan dan pengamatan serta refleksi. Pada siklus I diberikan sebanyak 8 kali tindakan dan pada siklus II pertemuan 2 penelitian sudah dinyatakan berhasil dengan kriteria keberhasilan kreativitas mencapai 70%. Subjek pada penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berada di BKB Kemas IQRO Serang-Banten yang terdiri dari 2 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Teknik pengumpulan data melalui catatan lapangan, observasi, catatan wawancara dan dokumentasi. Sebelum tindakan, hasil observasi menunjukkan persentase sebesar 27%. Pada siklus I, kreativitas anak meningkat sebesar 57%, hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 30% dari pra tindakan ke siklus I. Dari siklus II, perkembangan anak mengalami peningkatan yang signifikan mencapai 87%. dengan kata lain, kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan mencetak menggunakan bahan alam.

**Kata Kunci:** Kreativitas; Mencetak; dan Bahan Alam.

## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pada masa ini anak membutuhkan stimulus agar anak terus berkembang sesuai dengan tahapannya. Setiap anak merupakan individu yang unik dan mempunyai karakteristik tersendiri yang berbeda dengan anak lainnya. Hal ini sejalan dengan yang dituliskan oleh Fatimah, A. (2016). Dalam penelitiannya berjudul *Parent's Visual Literacy Toward Toys Symbol. Publishing Institute, 13, 290. The first year of life is known as the golden age, when children significantly develop their emotional, social, regula-*

*tory and moral capacities-critical dimensions of early development that need focused attention* (Shonkoff and Phillips, 2000).

Berdasarkan UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Selanjutnya, dalam amandemen UUD 1945, pasal 28c ayat 2 tertulis

bahwa setiap anak berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi seni dan budaya demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.

Anak usia dini merupakan anak dengan rentang usia 0-8 tahun yang mempunyai karakteristik unik. Pada masa ini disebut sebagai masa keemasan karena anak berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak akan terulang di masa mendatang. Sehingga sangat diperlukan stimulasi agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara maksimal. Pemberian stimulasi tersebut dapat dimulai dari lingkungan keluarga, lingkungan di sekitar rumah, ataupun dalam pendidikan formal seperti Taman Kanak-Kanak. Pengalaman yang telah dialami anak pada usia dini akan berpengaruh pada kehidupan anak selanjutnya. Stimulasi yang diberikan dengan cara menyenangkan dan membebaskan anak bereksplorasi dengan lingkungan sekitar, akan menjadikan anak pribadi yang kreatif.

Kreativitas merupakan bagian dari kegiatan yang dapat menghasilkan suatu karya seni dan harus disesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan dan minat anak. Hasil kreativitas berupa produk bukan merupakan tujuan yang terlalu penting, yang terpenting adalah bagaimana kegiatan yang dilakukan dengan kesenangan dapat menjadikan kegiatan yang menyenangkan sehingga anak tidak

mudah cepat bosan.

Upaya untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini sangatlah penting, karena kreativitas sangat berpengaruh sekali pada aspek-aspek perkembangan yang lain. Apabila kreativitas anak tidak dikembangkan sejak usia dini, maka kemampuan kelancaran dan kecerdasan berfikir anak tidak berkembang. Dengan demikian, guru seharusnya memahami akan pentingnya mengembangkan kreativitas anak sejak dini.

Kreativitas pada anak usia dini harus dikembangkan secara maksimal, anak perlu dibimbing agar anak dapat memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya. Salah satu kegiatan yang dapat merangsang agar anak menjadi kreatif adalah melalui kegiatan bermain. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Anak dapat bereksperimen dengan ide-ide barunya baik yang menggunakan alat bermain atau tidak. Sekali anak mampu menciptakan suatu yang baru dan unik, maka selanjutnya anak melakukan kembali pada situasi lain. Kreativitas memberikan anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya.

Berdasarkan hasil pra observasi di BKB Kemas IQRO Serang, terlihat kondisi kreativitas anak yang masih rendah. Dari jumlah 10 anak dalam satu kelas, terlihat bahwa 7 orang masih belum dapat berkreasi, hal ini dapat dilihat dari salah satu kegiatan ketika observasi anak sedang diberi

kegiatan mewarnai, ketika memberi warna terdapat beberapa anak yang masih melihat karya temannya dan memberi warna yang sama dengan teman sebangkunya sehingga tidak menghasilkan suatu karya yang baru. Selain itu, daya kreativitas anak juga masih rendah, anak takut dan masih ragu-ragu untuk mencoba hal baru. Hal ini terlihat ketika peneliti mencoba mengenalkan cara mencetak dengan menggunakan kentang, anak malah memilih melukis dengan cat air. Anak juga tidak bisa berimajinasi dan menuangkannya ke dalam hasil karya sehingga karya yang dihasilkan tidak bervariasi. Hal ini terlihat ketika anak sedang mengikuti kegiatan menggambar, anak diberi contoh gambar matahari, rumah dan pohon, kemudian anak mengikuti gambar yang telah guru contohkan. Pada kegiatan menggambar selanjutnya, anak kembali menggambar matahari, rumah dan pohon. Kegiatan pembelajaran seperti ini tidak akan mengembangkan kreativitas anak, justru akan membatasi kreativitas anak dalam mengeksplorasi dunianya. Dengan demikian, untuk dapat mengatasi masalah yang berkaitan dengan rendahnya kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun terdapat berbagai macam kegiatan yang digunakan, salah satunya yaitu melalui kegiatan mencetak. Dengan mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan mencetak, anak dapat bereksplorasi melalui kegiatan tersebut untuk menghasilkan sebuah karya seni.

Peneliti akan menggunakan bahan alam sebagai media dalam kegiatan

mencetak, karena bahan alam merupakan benda-benda yang akrab dengan lingkungan anak. Bahan alam adalah bahan-bahan yang berasal dari alam yang dapat diolah menjadi barang-barang yang bermanfaat bagi penggunaannya, seperti: kayu, ranting, daun-daun kering, pelepah pisang, bunga dan lain-lain. Tujuan peneliti memilih bahan alam dalam kegiatan ini bahan alam murah, mudah dan tersedia di sekitar lingkungan, menambah alat bermain sebagai sumber belajar, memotivasi guru untuk lebih peka dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

Hal ini akan menjadi solusi dalam menstimulasi kemampuan kreativitas anak. Dari uraian di atas, peneliti mencoba mengkaji masalah tersebut dan menuangkannya dalam skripsi ini dan memberi judul skripsi ini dengan judul "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Mencetak dengan Media Bahan Alam".

## **2. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan mencetak, yaitu:

- a. Penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan kreativitas
- b. Kegiatan mencetak ini difokuskan pada penggunaan media bahan alam
- c. Penelitian ini melibatkan anak usia 5-6 tahun

## **3. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana kreativitas anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan melalui kegiatan mencetak dengan media bahan alam di BKB Kemas IQRO Serang?
- b. Apakah kegiatan mencetak dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di BKB Kemas IQRO Serang?

#### 4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilaksanakan adalah:

- a. Mengetahui proses kegiatan mencetak dengan media bahan alam untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di BKB Kemas IQRO Serang.
- b. Mengetahui peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di BKB Kemas IQRO Serang melalui kegiatan mencetak dengan media bahan alam.

#### 5. Kegunaan Penelitian

Kegunaan teoritis dan praktis dari temuan penelitian ini, antara lain:

- a. Secara Teoritis  
Untuk menambah khasanah pengetahuan ilmiah, khususnya terkait dengan peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di BKB Kemas IQRO Serang.
- b. Secara Praktis
  1. Bagi Anak Didik  
Sebagai ajang pembentukan sifat aktif dan kreatif siswa sehingga tercipta ide-ide pembaharuan berpikir anak serta dapat meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan mencetak dengan berbagai media.

#### 2. Bagi Guru

Bagi guru di BKB Kemas IQRO dapat menambah pengetahuan, keterampilan guru dalam menggunakan metode dan alat pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Serta memberi masukan terhadap guru tentang kegiatan yang berpusat pada anak.

#### 3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pemilihan permainan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak serta sebagai bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang lain berkaitan dengan peningkatan kreativitas anak.

## B. KAJIAN LITERATUR

### 1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas menurut Munandar (1999:47) adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Pada kenyataannya kemampuan kreativitas yang dihasilkan anak selama ini masih kurang, karena anak belum bisa menghasilkan karya baru, serta belum bisa menggabungkan informasi yang didapat dan mengumpulkan data-data yang ada di sekitar anak.

### 2. Pengertian Mencetak

Mencetak dianggap sebagai seni grafis dalam kegiatan menghasilkan suatu karya seni. Kegiatan mencetak memberikan anak pengalaman baru

dalam kegiatan pengembangan kreativitas.

Mencetak/seni grafis menurut Sumanto (2005:71) adalah kegiatan berkarya senirupa dwi matra yang dilakukan dengan cara mencapkan alat atau acuan yang sudah diberi tinta/cat pada bidang gambar. Alat cetak tersebut dibuat membentuk gambar atau tulisan pada bahan tertentu sesuai teknik mencetak yang dipilih. Hasil karya seni cetak meskipun memiliki kesan rupa seperti gambar/lukisan, namun kualitas nilai seninya ditentukan dari keaslian hasil cap/cetak dari acuan yang digunakan tanpa ada penambahan pewarnaan dengan alat kuas atau goresan lainnya.

Aktivitas mencetak dalam kegiatan pengembangan kreativitas di Taman Kanak-Kanak sudah jarang dilakukan oleh anak. Hal ini disebabkan karena pengetahuan guru belum cukup luas dalam mengembangkan kegiatan seni untuk anak. Kegiatan mencetak dapat dilakukan dengan memberikan cat kepada alat cetak dan nantinya akan membentuk gambar sesuai dengan alat cetak yang digunakan. Penggunaan bahan alam akan menjadi solusi bagi guru agar lebih mudah mendapatkannya.

### 3. Pengertian Media

Media dalam kegiatan pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dan menjadi pendukung dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Dengan adanya media, pembelajaran akan terasa lebih menarik dan menyenangkan anak.

Menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2014:3) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media pembelajaran merupakan faktor pendukung dalam menyampaikan pengetahuan. Media yang dibuat akan menjadi pelengkap dalam kegiatan pengembangan kreativitas anak usia dini dimana anak masih memerlukan alat penghubung agar terciptanya kegiatan yang menyenangkan dan dapat mengembangkan keterampilan anak.

### 4. Pengertian Media Bahan Alam

Bahan alam dipergunakan untuk mempelajari bahan-bahan alam seperti air, pasir, *playdough*, cat warna dan bahan alam lainnya. Bahan alam memiliki alat-alat penunjang untuk dipelajari. (Dalam Fatimah, Atin menuliskan dalam buku *Bermain dan Permainan*, 2015: 47). Media bahan alam merupakan media yang mudah ditemui di lingkungan sekitar anak. Bahan alam memiliki bermacam manfaat dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, seperti mengenal air, tekstur suatu benda dan warna.

Media alam yaitu dapat dengan mudah dibuat oleh guru ataupun bersama-sama dengan siswa, dapat dibuat dengan bahan-bahan yang mudah diperoleh di lingkungan sekitar, penggunaan media bahan alam dalam kegiatan belajar mengajar tidak memerlukan keahlian atau keterampilan teknik khusus karena itu se-

mestinya mudah dilakukan (Syaiful & Widiastini dkk, 2012: 4).

Media bahan alam dapat dibuat dengan mudah oleh siapapun tanpa memiliki keahlian khusus. Pemanfaatan bahan alam dan digunakan sebagai media pembelajaran dapat melibatkan anak dan guru dalam proses pembuatannya.

## C. METODE PENELITIAN

### 1. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Pada penelitian tindakan kelas, peneliti akan bekerja sama dengan guru dan berharap dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan rendahnya kreativitas anak usia 5-6 tahun di BKB Kemas IQRO Serang-Banten. Peneliti tidak hanya berperan sebagai pengamat namun peneliti akan terjun langsung untuk memberikan tindakan kepada anak.

### 2. Tempat dan Waktu Penelitian

#### a. Tempat Penelitian

Tempat yang menjadi lokasi penelitian ini adalah BKB Kemas IQRO Serang Banten yang beralamat di Komplek Kesawon Baru Kelurahan Trondol Kecamatan Serang Kota Serang, Banten. Sebelumnya peneliti telah melakukan pra penelitian di sekolah tersebut dan menemukan beberapa masalah yang berkaitan dengan rendahnya kreativitas anak usia 5-6 tahun. Dalam proses pembelajarannya, anak terlihat tidak antusias dengan kegiatan yang diberikan oleh guru, karena media dan kegiatan

selalu sama yaitu menggambar atau mewarnai sehingga membuat anak merasa bosan dan tidak memberikan ruang kepada anak untuk menciptakan suatu karya yang baru.

#### b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan tahun ajaran 2016/2017, yang dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan April 2017.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu:

#### a. Observasi

Observasi menurut Sugiyono (2007: 64) adalah alat pengumpulan data yang dilakukan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Dalam penelitian ini peneliti akan mengamati setiap tindakan yang diberikan kepada anak, mengamati peningkatan kreativitas dari setiap langkah yang telah dilakukan. Proses observasi dilengkapi dengan catatan lapangan yang terjadi saat kegiatan berlangsung. Dokumentasi berupa kamera untuk mengambil gambar anak ketika kegiatan, karena sumber observasi merupakan gambar dan kata-kata yang terjadi saat di lapangan.

#### b. Wawancara

Menurut Denzim dalam Wiriatmadja (2012:117) wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjas-

an hal-hal yang dianggap perlu. Menurutny ada tiga macam wawancara, yaitu wawancara baku dan terjadwal, wawancara baku dan tidak terjadwal, serta wawancara tidak baku. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperoleh dari kegiatan tanya jawab yang diajukan kepada guru dan anak mengenai kegiatan mencetak dengan media bahan alam.

Jenis wawancara yang digunakan peneliti berupa wawancara baku-terjadwal dan wawancara tidak baku. Artinya peneliti sebelum melakukan wawancara telah menyusun beberapa bahan pertanyaan untuk wawancara secara baku dan memilih waktu untuk melakukan wawancara. Adapun wawancara tidak baku merupakan pemberian pertanyaan secara spontan tanpa direncanakan sebelumnya, ini akan menjadi data tambahan dalam kegiatan menganalisis data.

### c. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Menurut Sugiyono (2007:82) dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh saat observasi. Data tersebut berbentuk catatan lapangan, foto-foto saat kegiatan berlangsung, RPPH (Rencana Program Pembelajaran Harian), profil sekolah, lembar observasi anak dan identitas anak.

### d. Catatan Lapangan

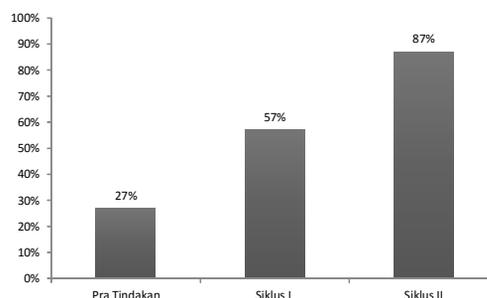
Catatan lapangan merupakan catatan yang digunakan oleh peneliti

untuk mendeskripsikan hasil rekaman peristiwa yang terjadi di lapangan. Peneliti mencatat segala yang terjadi saat penelitian sehingga tercukupi data yang diperlukan.

## D. PEMBAHASAN

Telah dilaksanakan, pada awal pertemuan peneliti bersama kolaborator bertemu untuk membahas langkah-langkah penelitian yang dilaksanakan. Selanjutnya disampaikan laporan pelaksanaan tindakan disetiap siklus serta hasilnya pada masing-masing siklus tersebut. Setelah peneliti melakukan tindakan, kemudian peneliti melakukan pengamatan dan melakukan perhitungan secara menyeluruh tentang karakteristik perkembangan kreativitas anak dan pengukuran dilakukan secara terus menerus sampai hasil pengamatan dapat mencapai hasil yang diinginkan peneliti dan kolaborator. Adapun hasil peningkatan anak dari pra tindakan hingga ke siklus 2 adalah sebagai berikut:

**Grafik 4.4.**  
Peningkatan Kreativitas Anak  
Usia 5-6 Tahun



Dari diagram di atas dapat diketahui bahwa tindakan yang dilakukan dalam upaya peningkatan kreativitas

anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan mencetak telah mengalami peningkatan. Kondisi awal yaitu pada saat pra tindakan dengan persentase hanya sebesar 27%, kemudian meningkat pada siklus I dengan hasil persentase sebesar 57%, hal tersebut berarti antara pra tindakan dengan siklus I mengalami peningkatan sebesar 30%. Peningkatan yang signifikan terjadi pada siklus II yang mencapai 87%, dengan demikian mengalami peningkatan sebesar 30% dari hasil sebelumnya di siklus I. Hal ini berarti dapat dikatakan bahwa penelitian yang dilakukan pada siklus II telah berhasil melebihi skor rata-rata dalam kriteria minimal keberhasilan.

Peneliti melakukan perbandingan antara perkembangan kreativitas anak sebelum dan sesudah diberikan tindakan pada siklus 1 hingga siklus 2. Hasil dari perbandingan tersebut menunjukkan adanya peningkatan perkembangan kreativitas anak dibandingkan sebelum diberikan tindakan. Anak sudah dapat mengembangkan imajinasinya dan tidak lagi mencontoh karya teman yang lain. Peningkatan perkembangan kreativitas anak ini pun didukung dengan peningkatan penghitungan data yang diperoleh peneliti dari pedoman observasi anak pada siklus 1 sampai siklus 2.

## **E. SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

### **1. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data yang diperoleh, dapat dikatakan bahwa tindakan yang dilakukan oleh guru dan

peneliti berjalan dengan baik sehingga menghasilkan meningkatnya kreativitas anak khususnya pada anak usia 5-6 tahun. Dimulai dari kondisi anak saat pra tindakan dengan hasil persentase sebesar 27%. Pada siklus I, kreativitas anak semakin meningkat sebesar 57%, hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 30% dari pra tindakan ke siklus I. Kemudian hasil dari siklus II, perkembangan anak mengalami peningkatan yang signifikan mencapai 87%, hal ini berarti antara siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 30%. Keberhasilan peningkatan perkembangan kreativitas melalui kegiatan mencetak dengan media bahan alam yang ditandai dalam lembar observasi yaitu anak mengikuti kegiatan dengan antusias dan aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memberikan pengalaman yang baru bagi anak, anak mampu menciptakan bentuk yang bervariasi, anak mencoba lebih dari satu kegiatan, anak dapat bereksplorasi dengan berbagai media yang telah disediakan, anak tidak lagi meniru hasil karya teman, anak dapat mengkomunikasikan hasil karyanya di depan guru dan teman, anak mau membantu teman yang sedang kesulitan dan anak memiliki kepekaan terhadap lingkungan, hal ini membuat anak membantu temannya yang sedang kesulitan dalam kegiatan pembelajaran.

### **2. Implikasi**

Kegiatan mencetak dengan media bahan alam merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas

tas anak. Berikut ini merupakan implikasi dari kegiatan mencetak dengan bahan alam:

- a. Bagi anak, kegiatan pembelajaran melalui kegiatan mencetak dengan media bahan alam merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak. Anak menjadi lebih bersemangat dan aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pembelajaran melalui kegiatan mencetak dapat memberikan dorongan semangat untuk anak sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak.
- b. Bagi guru, kegiatan mencetak dengan media bahan alam dapat menambah wawasan mengenai kegiatan pengembangan kreativitas, serta dapat memberikan pengetahuan bahwa masih banyak bahan alam yang bisa dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.
- c. Bagi peneliti lainnya, dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan kreativitas anak dan dapat melakukan penelitian mengenai aspek perkembangan anak lainnya, seperti kemampuan kognitif, motorik dan bahasa.

### 3. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian tindakan yang telah didapat, maka peneliti mengemukakan beberapa saran di antaranya sebagai berikut:

1. Kegiatan mencetak sebaiknya sering dilakukan, agar kegiatan pembelajaran terasa menarik dan tidak membosankan. Namun, langkah baiknya guru dapat ber-

inovasi dalam penggunaan alat cetaknya, tidak hanya menggunakan bahan alam saja;

2. Guru harus memilih kegiatan yang dapat menarik semangat anak, sehingga anak tidak mengeluh merasa bosan dalam kegiatan di kelas;
3. Guru harus aktif, kreatif dan selalu berinovasi terhadap hal-hal yang baru dalam hal meningkatkan kreativitas anak; dan
4. Guru sebaiknya sering mengikuti seminar atau pelatihan yang bisa menambah wawasan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suhardjono, Supandi. dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Dwirahmah, Erina. 2013. Peningkatan Kreativitas Melalui Pendekatan Inquiry dalam Pembelajaran Sains. Vol. 7 Edisi 2
- Einon, Dorothy. 2005. *Permainan Cerdas untuk Anak Usia 2-6 Tahun*. Jakarta: Erlangga
- Fatimah, A. (2016). Parent's Visual Literacy Toward Toys Symbol. *Publishing Institute*, 13, 290.
- Fatimah, A. (2015). *Bermain dan Permainan*. Serang: Untirta Press
- Lerin, Christine. 2009. *105 Permainan untuk Meningkatkan Kecerdasan dan Kreativitas Buah Hati*. Jakarta:

- Trans Media
- Rachmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Sanjaya, Wina. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sudiman. S. Arief, Et al. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi, Evan dan Pamadhi Hajar. 2008. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional



