

MENINGKATKAN KREATIVITAS MELALUI BERMAIN PASIR PADA
ANAK USIA 3-4 TAHUN DI KBIT AZ-ZAHROH AMBULU JEMBER
TAHUN AJARAN 2015-2016

ABSTRAK

Mada, Lia Yunita Cindra. 2016.
*Meningkatkan Kreativitas
Melalui Bermain Pasir pada
Anak Usia 3- 4 Tahun di
KBIT Az- Zahroh Jember
Tahun Ajaran 2015-2016.*
Skripsi, Program Studi
Pendidikan Guru Pendidikan
Anak Usia Dini,
Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas
Muhammadiyah Jember.
Pembimbing: (1) Dra. Tri
Endang J, M.Si (2) Drs. H.
MF. Rachman Tawil, M.Si

Kata kunci : bermain pasir.
Kreatifitas.

Bermain pasir merupakan salah satu kegiatan eksplorasi di taman kanak-kanak yang dapat membantu terbentuknya sikap dan rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu yang besar ini sangat dibutuhkan dalam pengembangan kreatifitas anak.

Kreativitas merupakan suatu proses atau gagasan dalam kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan menghasilkan suatu hasil karya asli buatan anak dan belum pernah dibuat oleh orang lain sebelumnya.

Masalah penelitian yang ingin dipecahkan adalah bagaimana cara meningkatkan kreativitas anak melalui bermain pasir pada anak usia 3- 4 tahun di KBIT Az- Zahroh Ambulu Jember Tahun Ajaran 2015-2016.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara meningkatkan kreativitas anak melalui bermain pasir pada anak usia 3- 4 tahun di KBIT Az- Zahroh Ambulu Jember Tahun Ajaran 2015-2016.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas, pada anak kelompok bermain yang berjumlah 10 anak, di KBIT Az- Zahroh Ambulu Jember Tahun Ajaran 2015-2016, metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan berupa hasil dari lembar observasi dan hasil dokumentasi aktivitas anak selama bermain pasir.

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa bermain pasir dapat meningkatkan kreativitas anak secara klasikal dari 10 anak terdapat 7 anak yang meningkat kreatifitasnya, dari perhitungan tersebut dapat diketahui peningkatan secara klasikal mencapai 70% yang berarti kreativitas anak telah mencapai kriteria kesuksesan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa bermain pasir dapat meningkatkan kreativitas anak usia 3- 4 tahun di KBIT Az- Zahroh Ambulu Jember Tahun Ajaran 2015-2016.

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, maka saran yang diberikan oleh peneliti adalah: 1) dalam proses pembelajaran, hendaknya guru memberikan sebuah aturan jelas yang telah disepakati, 2) senantiasa memberi motivasi dan pujian kepada anak, 3) dalam menjelaskan sebuah materi hendaknya diulang-ulang dan

perlahan, supaya anak lebih memahami, 4) hendaknya guru memberikan kegiatan pada anak yang lebih banyak mengandung unsur eksplorasi.

ABSTRACT

Mada, Lia Yunita Cindra. 2016.

Increasing the Creativity Of the Children through Sand Game for 3-4 years old at KBIT Az-Zahroh Ambulu Jember School Year 2015-2016. The Essay, The Study Of the Children Education Teachers Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Jember. The Advisers : (1) Dra. Tri Endang Jatmikowati, M.Si. (2) Drs. H. MF. Rachman Tawil, M.Si

Key word : Sand Game, the creativity.

Sand game is one of the exploration event at kinder garten which helps to create a behaviour and high curiosity, This affect can very be needed for growing of the children's creativity.

Creativity is a process or concept for the children to have an authentic result from the children and also it has never been done by others before.

A subject that has to be solved is how to increase the creativity of the children through this game at the age of 3 – 4 at KBIT Az Zahroh Ambulu Jember School Year 2015-2016.

This research aims to know how to increase the creativity of the

children at the age of 3 – 4 at KBIT Az Zahroh Ambulu Jember School Year 2015-2016.

Types of this research that has to be done is a research of class behaviour, for group of children which has 10 children, at KBIT Az Zahroh Ambulu Jember School Year 2015-2016, the collecting data methode which is used by this research is a basic of observation and documentation. The data which was collected by comes from observation sheet and result of the children activity documentation during this game.

According to observation can be known that this game can classically increase the creativity of the children from 10 student, there are 7 student whose creativity has been increased, from this calculation can be know classically reaches 70% which has been increasing the criteria. It can be concluded that finger painting can increase the student at the age of 3-4 in KBIT Az-Zahroh Ambulu Jember School Year 2015-2016.

Therefore, According to the result of the subject and it's conclusion, can be given a suggestion by researcher, they are : 1) Teacher should give a negotiated rule during the lesson, 2) Teacher constantly gives a motivation and credit to children, 3) Teacher should explain the lesson slowly and repeated so that children will understand, 4) Teacher should give more activity to children which contains exploration subject.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi hasil karya anak, diperoleh informasi bahwa kreativitas yang dimiliki anak masih 50 %, sedangkan ketuntasan klasikal yang harus dicapai 70 %. Rendahnya kreativitas yang dimiliki anak kelompok bermain dikarenakan banyak faktor. Diantaranya adalah kebiasaan guru yang memberikan contoh pada setiap kegiatan pembelajaran. Sehingga anak hanya terfokus pada contoh guru, tidak berkreasi sesuai dirinya sendiri.

Metode pembelajaran yang diberikan selalu terasa monoton sehingga anak-anak menjadi malas untuk berkreaitivitas, alat yang digunakan dalam proses pembelajaran selalu paten dengan lembar kegiatan siswa (lks), papan tulis, sehingga anak menjadi kurang tertarik dengan pembelajaran dikelas dan cenderung asyik main diluar kelas.

Hendaknya guru memberikan kesempatan pada anak untuk mencoba sesuatu dengan cara mereka sendiri. Biarkan anak untuk bereksplorasi dengan pengalaman yang ditemuinya, dengan bermain pasir anak dapat bereksplorasi secara maksimal, anak bebas menciptakan suatu karyanya sendiri. Ketika anak berada di lingkungan sekolah, guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam memberikan stimulasi untuk meningkatkan kreativitas anak.

Setelah diterapkan kegiatan bermain pasir, pada siklus I hasil belajar siswa secara klasikal mencapai 55 %. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pada kegiatan siklus I ini, hasil belajar anak belum tuntas meskipun sudah mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan sebelum

diterapkannya praktek kegiatan bermain pasir. Sebelum diterapkan bermain pasir masih 50 % atau 5 anak yang mempunyai kreativitas rendah. Setelah diadakan kegiatan bermain pasir pada siklus I, jumlah anak yang tuntas belajar mencapai 55%.

Karena pada siklus I hasil belajar siswa secara klasikal belum tuntas, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II dikarenakan beberapa kendala, yaitu:

1. Masih ada beberapa anak yang belum bisa menciptakan karya sendiri, masih melihat karya teman.
2. Masih ada beberapa anak yang masih belum bisa menggunakan media secara maksimal.
3. Ada beberapa anak yang masih belum bisa memahami aturan dan cara bermain pasir yang benar.

Pelaksanaan kegiatan pada siklus II berjalan lancar, setelah ada perbaikan baik dari teknik maupun dari peralatan yang digunakan. Meskipun pada siklus II, masih ada beberapa kendala namun dapat diatasi. Pada siklus II ini peneliti masih dibantu oleh guru kelompok bermain, untuk mencatat pada lembar observasi sekaligus mengkondisikan anak. Dari hasil observasi dan refleksi di siklus II terdapat peningkatan hasil belajar bila dibandingkan dengan siklus I, hasil belajar anak secara klasikal pada siklus I mencapai 55% dan pada siklus II mencapai 75%.

Berdasarkan analisa penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain pasir pada anak kelompok bermain Az- Zahroh Ambulu Tahun

pelajaran 2015/ 2016. Dengan adanya kegiatan bermain pasir, dapat melatih anak untuk mengembangkan kreativitasnya, anak bisa menghargai hasil karya orang lain, anak dapat berbagi tempat dengan teman ketika bermain.

Pasir merupakan salah satu bahan main pembangunan bersifat cair/ bahan alam. Di mana dengan main pembangunan membantu anak mengembangkan ketrampilan yang mendukung tugas- tugas di sekolahnya dikemudian hari. Piaget dalam Mutiah (2012:116).

Menurut Freeman dan Munandar (2000:265), bermain pasir merupakan salah satu bentuk bermain konstruktif. Di mana anak dapat membuat rumah, menara, benteng dan sebagainya.

Selain membuat anak merasa senang, bermain pasir dapat mengembangkan pengetahuan dan daya imajinasi anak. Tilong (2014:132).

Rachmawati (2011:119) menyebutkan bahwa bermain pasir merupakan salah satu kegiatan eksplorasi di taman kanak- kanak yang dapat membantu terbentuknya sikap dan rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu yang besar ini sangat dibutuhkan dalam pengembangan kreativitas anak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan bahwa bermain pasir dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok bermain di KBIT Az-Zahroh Ambulu– Jember yang meliputi: terampil dalam membuat bentuk baru dan berbeda dari pasir dan membuat bentuk dari pasir dengan menggunakan media

yang telah ada. Ketuntasan belajar pada siklus II tercapai dengan sedikit perbaikan disiklus I, yaitu mengingatkan kepada anak untuk membuat karya sesuai dengan kreasinya dan tidak harus sama dengan teman, untuk memakai semua media yang ada secara maksimal dan menyampaikan kembali pada anak bahwa ketika bermain pasir, anak bebas bereksplorasi dengan kedua tangannya. Oleh karena itu, bermain pasir merupakan cara tepat untuk mengoptimalkan kreativitas anak.

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, maka saran yang diberikan oleh peneliti adalah:1) dalam proses pembelajaran, hendaknya guru memberikan sebuah aturan jelas yang telah disepakati, 2) senantiasa memberi motivasi dan pujian kepada anak, 3) dalam menjelaskan sebuah materi hendaknya diulang-ulang dan perlahan, supaya anak lebih memahami, 4) hendaknya guru memberikan kegiatan pada anak yang lebih banyak mengandung unsur eksplorasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsini dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan*

- Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia dini (PAUD).*
- Freeman, Joan dan Utami Munandar. 2000. *Cerdas dan Cemerlang*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Fadlillah, Muhammad dan Lilif Muallifatul Khoirida. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hanafi, DKK. 2015. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember.
- Hasan, Maimunah. 2011. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Jatmika, Yusep Nur. 2012. *Ragam Aktifitas Harian Untuk Playgroup*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Semiawan, Conny R. 2008. *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Suratno. 2005. *Penembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. 2005. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tilong, Adi D. 2014. *Lebih Dari 40 Aktifitas Perangsang Otak Kanan Dan Kiri Anak Bisa Lebih Canggih*. DIVA Press.
- Wulan, Ratna. 2012. *Mengasah Kecerdasan Pada Anak (bayi-Pra sekolah)*. Jakarta: Pustaka Pelajar.