

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI BERMAIN TANAH LIAT

Nana Aprianti
1610271007

Dosen Pembimbing (1) Dra. Tri Endang Jatmikowati, M.Si.
Dosen Pembimbing (2) Anggraeny Unedia Rachman, S.H., M.Pd.
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Abstrak

Aprianti Nana. 2020. *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Tanah Liat*. Skripsi, program studi Pendidikan guru Pendidikan anak usia dini, fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan, universitas Muhammadiyah jember. Pembimbing: (1) Dra. Tri Endang Jatmikowati, M.Si. (2) Angraeny Unedia Rachman, S.H., M.Pd

Masalah dalam penelitian ini adalah belum berkembangnya kreativitas anak usia dini di desa Sidodadi Kecamatan Tempurejo Kabupaten Jember. Tujuan dalam penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di desa Sidodadi Kecamatan Tempurejo Kabupaten Jember. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian Tindakan yang dilaksanakan pada bulan April 2020 dengan dua tindakan. Tindakan I dilakukan melalui 4 pertemuan dan Tindakan II melalui 4 pertemuan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara chatting melalui whatsapp, dan video proses kegiatan hingga hasil kerja anak melalui whatsapp. Data yang dikumpulkan berupa aktivitas anak selama kegiatan bermain tanah liat melalui video, hasil kerja anak serta hasil wawancara orangtua dan guru. Subjek penelitian siswa TK Al-Hidayah III yang berusia 5-6 tahun sebanyak 15 anak dan yang menjadi responden sebanyak 10 anak. Penelitian dilakukan di desa Sidodadi Kecamatan Tempurejo Kabupaten Jember di rumah anak masing-masing. Penelitian ini bersifat kolaborasi antara peneliti dan orangtua dengan komunikasi secara online. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak menunjukkan adanya peningkatan melalui bermain tanah liat yaitu kondisi sebelum tindakan sebanyak 33% dari 15 anak, peningkatan kreativitas pada tindakan I sebesar 53% dari 15 anak. Peningkatan kreativitas pada tindakan II sebesar 80% dari 15 anak. Adapun indikatornya yaitu mampu membuat bentuk sesungguhnya dari tanah liat dan aspek yang diamati yaitu membuat bentuk sesuai benda konkret dan membuat beraneka macam bentuk sesuai imajinasinya. Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa dengan bermain tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di desa Sidodadi Kecamatan Tempurejo Jember.

Kata Kunci: Kreativitas, Bermain Tanah Liat

Abstract

Aprianti Nana. 2020. Enhancing Creativity of Children 5-6 Years Through Playing Clay. Thesis, Education Study Program for Early Childhood Teacher Education, Teaching and Education Faculty, Muhammadiyah University, Jember. Supervisor: (1) Dra. Tri Endang Jatmikowati, M.Sc. (2) Angraeny Unedia Rachman, S.H, M.Pd

The problem of this study is the lack of development creativity in the village Sidodadi, Tempurejo District, Jember. The purpose of this study is to improve the creativity of children aged 5-6 years in Sidodadi village, Tempurejo District, Jember. The type of this research is an action research, conducted in April 2020 with two actions. The first action was carried out through 4 meetings and the second was through 4 meetings. The method used in this study was an interview through WhatsApp, and the video of the activity process to the work of children through WhatsApp. The data collected consists of children's activities during playing clay through video, children's work as well as the results of interviews' teacher and parents. The research subjects of this study is Al-Hidayah Kindergarten III, students aged 5-6 years. There are 15 students but the writer took 10 children as respondents. The study was conducted in the village Sidodadi, Tempurejo District, Jember, in the house of each child. This research involves collaboration between researcher and publications with online communication. Based on the results of the study, it can be concluded that children's creativity indicates an improvement through playing clay. The prior condition showed that it was about 33% of 15 children, in the first action their creativity increased is about 53% of 15 children. The second action their creativity increased is about 80% of 15 children. As for the indicators, is capable of making the actual shape of clay and the observed aspect of making the shapes concrete and creating the various shapes according to their imagination. The conclusion of this study is that playing clay increases the creativity of five-year-old children in Sidodadi Village, Tempurejo district, Jember.

Keywords: Creativity, playing clay



PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan sedang pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Sujiono (2012:6) menyatakan bahwa Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun yang disebut usia emas atau golden age. Pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itu usia dini dikatakan golden age. Oleh karena itu, masa golden age adalah masa efektif dalam mengembangkan potensi luar biasa yang dimiliki oleh anak.

Sujiono (2012:7) Pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Melalui pemberian rangsangan atau stimulasi tersebut anak dapat mengembangkan pertumbuhan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak itu sendiri. Oleh karena itu pentingnya memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan seperti perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosi, perkembangan motorik. Anak usia dini sangat memerlukan stimulasi dalam setiap proses tumbuh kembangnya karena itu berpengaruh terhadap aspek perkembangannya.

Aspek yang dikembangkan dalam proses pendidikan anak usia dini ditekankan pada proses perkembangan kognitif atau daya pikir untuk berpikir kreatif. Anak yang kreatif adalah anak yang suka bertanya, rasa ingin tahu (*curiositas*) yang tinggi dan suka berimajinasi. Oleh karena itu dengan memberikan kesempatan dan kebebasan kepada anak untuk bermain sesuai kreasinya maka kreativitas pada anak akan muncul dan imajinasi anak juga akan berkembang. Sehingga akan menimbulkan sebuah kreativitas yang dimiliki anak. Susanto, (2011:9).

Menurut Suratno (dalam Nuraini, 2015: 2) kreativitas adalah aktivitas imajinatif yang mewujudkan sesuatu dari pikiran yang berdaya untuk menghasilkan produk dan untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri. Dengan bermain kreatif anak akan belajar bagaimana cara menyelesaikan masalah, anak juga dapat berimajinasi sesuai dengan apa yang dipikirkannya sehingga anak dapat menciptakan suatu produk atau hasil karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Oleh karena itu untuk memunculkan kreativitas anak adalah dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan eksperimen

untuk mewujudkan atau mengekspresikan dirinya secara kreatif.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan orangtua di Desa Sidodadi, pada saat dirumah yang sering dimainkan oleh anak adalah bermain lego, bermain kertas lipat, mewarna gambar. Pada saat anak bermain lego anak hanya menyusun lego keatas membuat menara dan kesamping secara berjajar. Pada saat anak bermain kertas lipat anak hanya membuat bentuk perahu dan membuat baju dengan beberapa lipatan. Akan tetapi anak hanya membuat dengan tiga sampai empat lipatan saja. Dan pada saat anak mewarna mereka hanya mewarna gambar saja, tidak berusaha untuk membuat gambar sendiri dan memberikan warna.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas adalah dengan menggunakan tanah liat. Tanah liat dapat menjadi media yang menyenangkan bagi anak karena sifat tanah liat yang elastis, murah dan mudah ditemukan sangat memungkinkan digunakan untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk sesuai imajinasi. Aisyah (dalam Putri, 2014:32) menyebutkan bahwa dengan bermain tanah liat anak dapat meremas-remas, mematahkan, menggulung serta dapat memukul atau merasakan tekstur tanah liat sendiri.

Melalui bermain tanah liat anak dapat mengungkapkan atau mencurahkan semua ide, pikiran dalam mengembangkan kreativitasnya dengan cara membuat berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi anak dan dapat menciptakan produk baru atau hasil karya yang berbeda dari yang sudah ada dengan cara anak sendiri. Diharapkan dengan menggunakan media tanah liat anak dapat mengasah kreativitas dan imajinasinya agar terus berkembang secara optimal.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti dapat merumuskan permasalahan yaitu "Bagaimana Meningkatkan Kreativitas Anak usia 5-6 tahun melalui bermain tanah liat?". Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain tanah liat.

Pengertian Kreativitas

Potensi anak dapat dikembangkan dengan memberikan stimulasi yang tepat dengan memberikan kebebasan serta memfasilitasi anak agar kreativitas anak dapat berkembang. Sejalan dengan hal tersebut Angelou (dalam Sujiono, 2010:38) menyatakan bahwa kreativitas ditandai dengan adanya potensi dalam menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru atau menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif.

Suranto (dalam Rochayah, 2012:8) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan berimajinasi yang mengasilkan bentuk baru yang bersifat asli atau original dari pemikiran sendiri. Ketika anak mengekspresikan pikirannya dalam menciptakan suatu produk, komposisi atau gagasan apasaja dengan berinisiatif sendiri, dengan cara yang original, maka dapat dikatakan bahwa mereka adalah anak yang kreatif.

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan dalam melihat serta dapat memberikan respon terhadap apa yang terjadi di lingkungan sekitar karena mereka berada pada tahap aksplorasi dan berkreasi. Sehubungan dengan itu, Gordon dan Browne (dalam Susanto, 2011:114) berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan dalam menemukan ide baru yang imajinatif dan kemampuan menyesuaikan gagasan baru dengan yang sudah ada.

Chaplin (dalam Rachmawati, 2011:14) kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam membuat bentuk baru dalam seni serta dapat memecahkan masalah dengan metode baru. Kemudian anak mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan caranya sendiri. Agar kreativitas anak dapat berkembang dengan optimal perlu diketahui bahwa kreativitas dapat tumbuh dari dalam diri setiap orang jika diberikan rangsangan atau dorongan dengan baik. Kreativitas merupakan pikiran seseorang yang bersifat inovatif, berguna, dan mudah dipahami sehingga hasil pikiran tersebut sebagai bentuk kreativitas yang dimilikinya. Dalam hal ini bahwa anak dapat memberikan ide atau keterampilan berpikirnya dalam menciptakan, menemukan suatu hasil karya yang unik sesuai dengan imajinasinya. Lawrence (dalam Wulandari dan Riyanto, 2018:53).

Sedangkan menurut Munandar (dalam Susanto, 2011:112) menyebutkan bahwa empat istilah dalam proses kreativitas yaitu pribadi(*person*), proses (*process*), pendorong(*press*), dan produk(*product*)antara lain sebagai berikut:

1. Pribadi (*person*)

Definisi yang menekankan pada pribadi yang mengacu pada kemampuan yang merupakan ciri atau karakteristik dari orang-orang kreatif (*creativity refers to the abilities that are characteristics of creative people*) pribadi yang kreatif yang mampu mengembangkan potensi kreativitasnya dari hasil interaksi, emosi, sikap, dan perilakunya.

2. Proses (*process*)

Definisi yang menekankan pada proses yang mencerminkan kelancaran, keluwesan maupun keaslian dalam berpikir. Dimana anak mampu menciptakan sesuatu atau hasil karya baru secara original dari diri anak sendiri.

3. Pendorong (*press*)

Definisi pemahaman kreativitas pada dorongan, baik dorongan internal maupun dorongan eksternal. Dengan memberikan motivasi atau dorongan kepada anak agar terus belajar dalam mengembangkan kemampuannya.

4. Produk (*product*)

Pemahaman kreativitas produk adalah sebagai kemampuan anak untuk menghasilkan sesuatu yang baru sebagai karya kreatif. Ditandai saat anak mampu menciptakan sesuatu sesuai dengan daya pikir anak sendiri.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan anak dalam memikirkan sesuatu, menciptakan, menemukan dalam membuat bentuk serta dapat menghasilkan sesuatu yang unik atau hasil karya baru dan memberikan solusi dari setiap masalah melalui keterampilan imajinatif dan inovatif yang bersifat asli atau original dengan metode baru. Istilah kreativitas seperti pribadi, proses, pendorong dan produk itu saling berhubungan, mulai dari pribadi yang melibatkan diri seseorang dalam proses kreatifnya, serta dukungan dan dorongan dari lingkungan baik keluarga maupun masyarakat hingga dapat menghasilkan produk yang kreatif dari keterampilan berpikirnya.

Ciri-Ciri Kreativitas

Anak dapat meningkatkan potensi kreativitasnya dengan berbagai macam cara sesuai dengan keinginannya. Potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-cirinya. Williams (dalam Susanto, 2011:119), menjelaskan ciri-ciri kreativitas antara lain, sebagai berikut:

1. kemampuan berpikir kreatif

- a. keterampilan berpikir lancar yaitu mencetuskan banyak gagasan dan menemukan cara dalam penyelesaian masalah dan memilik lebih dari satu jawaban dari sebuah pertanyaan.

- b. Keterampilan berpikir luwes(*fleksibel*), yaitu menghasilkan gagasan pertanyaan yang bervariasi serta dapat memandang suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda dan

- menyelesaikan dengan beberapa metode.
- c. Keterampilan berpikir orisinal artinya mampu melakukan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri serta tidak membatasi potensi diri.
- d. Keterampilan memerinci (*mengelaborasi*), yaitu mampu mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau merinci detail-detail dari suatu objek atau gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
- e. Ketersampilan menilai (*mengevaluasi*), yaitu mampu mengenali diri sendiri baik potensi serta dapat mengambil sebuah keputusan dalam setiap situasi.

2. ciri-ciri afektif (*non-aptitude*)

- a. Rasa ingin tahu artinya selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak hal, lebih banyak bertanya.
- b. Bersifat imajinatif, yaitu daya pikir untuk membayangkan hal-hal yang tidak ada dan mampu menciptakan sesuatu tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
- c. Merasa tergantung oleh kemajemukan, yaitu memiliki ketertarikan dengan situasi-situasi yang rumit untuk mengatasi suatu masalah.
- d. Sifat berani mengambil resiko artinya berani mencoba meskipun salah atau benar serta tidak merasa takut gagal dan mendapat kritik dari orang lain.
- e. Sifat menghargai, yaitu sikap menghargai kemampuan dan bakat yang sedang berkembang serta menghargai bimbingan dan pengarahan dari orang lain.

Kreativitas bias dalam bentuk yang lain sesuai dengan apa yang ingin ditampilkan. Menurut Jamaris (dalam Sujiono, 2010:38) karakteristik suatu bentuk kreativitas tampak dalam proses berpikir antara lain sebagai berikut:

- a. Kelancaran dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau ide-ide. Dalam hal ini anak dapat mengutarakan semua ide dalam setiap situasi atau kondisi.
- b. Kelenturan berupa kemampuan untuk mengajukan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah. Ditandai saat anak mampu menemukan solusi dalam setiap masalah yang dihadapinya.

- c. Keaslian berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai karya yang asli dari pemikiran sendiri. Dimana anak memiliki keterampilan berpikir sendiri dalam menemukan ide atau memikirkan masalah.
- d. Elaborasi berupa kemampuan dalam memperluas ide dan aspek-aspek yang belum tentu terpikirkan atau terlihat oleh orang lain. Dimana anak memiliki rasa berusaha untuk memperdalam kemampuannya untuk terus menerus belajar.
- e. Keuletan dan kesabaran dalam menghadapi suatu kondisi yang tidak menentu.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa potensi kreatif yang dimiliki setiap anak berbeda dan memiliki ciri tersendiri didalamnya seperti kelancaran berpikir, keluwesan, keaslian atau orisinal, keterampilan elaborasi, rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan berpikir imajinatif. Oleh karena itu kreativitas perlu dikembangkan agar dimasa depannya anak menjadi pribadi yang prestasi.

Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Anak

Setiap kreativitas yang dimiliki anak berbeda, ada beberapa anak yang kreativitasnya berkembang dan ada yang masih rendah, secara otomatis membutuhkan banyak stimulasi atau dorongan dari lingkungan sekitar. Adapun faktor pendukung dan faktor penghambat kreativitas adalah sebagai berikut:

a. Faktor Pendukung Kreativitas

Untuk meningkatkan kreativitas anak, dibutuhkan stimulasi atau dorongan dalam mengembangkan kreativitas anak. Harlock (dalam Utami, 2014:15) mengemukakan beberapa faktor pendorong dalam meningkatkan kreativitas yaitu:

1. Waktu, artinya anak membutuhkan waktu untuk mengeluarkan semua ide atau gagasan serta mencoba hal baru atau original untuk mengembangkan kreativitasnya.
2. Kesempatan menyendiri, anak membutuhkan waktu dan sarana anakmembutuhkanwaktu dan sarana sebagai pendorong untuk merangsang atau menstimulasi dalam bereksperimen dan bereksplorasi. Oleh karena itu perlunya sarana bermain untuk anak.

Ada beberapa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak yakni sarana belajar dan bermain disediakan untuk merangsang

dorongan eksperimen dan eksplorasi lingkungan sekolah, masyarakat maupun keluarga, yang terstur, bersih dan indah, secara langsung mendorong kreativitas.kemenarikan seorang pendidikmaupun oramngtua dan memberikan motivasi serta peran masyarakat dalam mendukung kegiatan disuatu lembaga yaitu menyediakan kebutuhan atau bahan praktek seni bagi anak. Sumanti (dalam Putri, 2014:15)

Sedangkan Susanto (2011:9) Untuk meningkatkan kreativitas membutuhkan ruang gerak, ruang berpikir, dan ruang emosional, dan memberikan stimulasi yang memungkinkan anak untuk terus mengembangkan potensi yang dimiliki agar dapat berkembang dengan optimal. Ruang gerak yang dimaksud dengan memberikan kebebasan dalam mengekspresikan aktivitas fisik, dalam dunia pendidikan disebut sebagai motorik, ruang berpikir dengan melakukan kegiatan sesuai dengan imajinasi anak dan ruang emosional dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan apa yang dirasakan oleh anak. Sehingga anak dapat mengembangkan kreativitasnya.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan kreativitas anak dikembangkan dengan memberikan waktu, kesempatan dan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan diri, memberikan dorongan atau motivasi serta penyediaan sarana untuk mengembangkan kreativitasnya. Sarana yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dengan menyediakan media tanah liat. Selain itu membutuhkan ruang gerak, ruang berpikir, dan ruang emosional, dan memberikan stimulasi yang memungkinkan anak untuk terus mengembangkan potensi yang dimiliki agar dapat berkembang dengan optimal.

b. Faktor Penghambat Kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas, seseorang dapat mengalami berbagai hambatan. Musbin (dalam Anggia dan Nopriansyah, 2018:10) menyatakan ada delapan penghambat kreativitas anak diantaranya sebagai berikut:

1. Tidak ada dorongan bereksplorasi yakni tidak ada stimulasi atau dorongan dan kurangnya pertanyaan yang memunculkan rasa ingin tahu anak, sehingga dapat menghambat kreativitasnya.
2. Jadwal yang terlalu ketat, yaitu kegiatan yang padat membuat anak kehilangan waktu dalam pengembangan kreativitas sehingga tidak dapat mengeksplorasi dengan kemampuannya.

3. Terlalu menekankan kebersamaan keluarga, yakni anak membutuhkan waktu untuk menyendiri sehingga anak akan belajar untuk mengembangkan imajinasi dalam menumbuhkan kreativitasnya. Mandiri untuk anak sangat diperlukan, karena memberikan kepercayaan menjadikan anak lebih percaya diri.
4. Tidak boleh berkhayal yakni dengan berkhayalanak akan belajar mengembangkan kreativitas melalui imajinasi dan memberikan fasilitas anak agar dapat mengembangkan kreativitasnya serta memberi pengarahan yang tepat.
5. Orangtua konservatif, yaitu orangtua tidak berani keluar dari pola social lama. Orangtua cepat khawatir ketika anak berada pada luar garis kebiasaannya. Hendaknya orangtua selalu mendorong dan membimbing anak untuk terus belajar melalui lingkungan rumah dan
6. *Over-protektif*
Artinya orangtua lebih handal dalam melindungi anak dari segala bentuk ancaman, maka akan hilang kesempatan untuk bereksplorasi dengan cara baru sehingga perkembangan kreativitasnya kurang berkembang.
7. Disiplin otoriter yakni disiplin yang mengarahkan tidak diperbolehkan menyimpang dari perilaku yang ditetapkan dari orangtua. Akibatnya, kreativitas anak menjadi terhambat dengan aturan-aturan yang belum tentu benar sehingga mematikan kreativitas anak.
8. Penyediaan permainan yang terstruktur yakni alat permainan yang terstruktur dapat menghalangi kesempatan anak untuk bermain secara kreatif, karena dengan memberikan permainan yang terstruktur dapat membuat anak tidak bias mengembangkan imajinasinya. oleh karena itu alat permainan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi akan lebih baik digunakan dalam mengembangkan kreativitasnya.

Dari paparan tersebut dapat menyimpulkan bahwa ada banyak kondisi yang dapat menghambat kreativitas anak diantaranya yaitu tidak ada dorongan bereksplorasi, jadwal yang terlalu ketat, terlalu menekankan kebersamaan keluarga, tidak boleh berkhayal, orangtua yang konservatif, over

protektif, disiplin otoriter, alat permainan yang terstruktur.

Strategi Pengembangan Kreativitas

Potensi kreatif yang dimiliki setiap anak dapat dikembangkan melalui proses kreatif dengan memberikan kesempatan dan kebebasan pada anak untuk beraktivitas. Sehubungan dengan itu, Rachmawati (dalam Pratiwi, 2018:11) mengungkapkan lima strategi pengembangan kreativitas yaitu:

1. Menciptakan produk

Menciptakan produk adalah aktivitas membuat, menyusun, serta memberikan kesempatan dan kebebasan pada anak untuk menciptakan produk buatanya sendiri. Dalam menciptakan suatu benda anak tidak hanya menggunakan aspek kreativitas tetapi juga menggunakan kognitifnya. Anak juga menggunakan imajinasi dalam membentuk dan menghasilkan suatu hasil yang berbeda antara anak satu dengan yang lainnya.

2. Imajinasi

Imajinasi adalah daya Pikir anak dalam menciptakan suatu gambaran kemudian merespon atau melakukan fantasi yang mereka buat. Dengan berimajinasi anak dapat mengembangkan daya ciptanya sesuai dengan keinginannya. Potensi ini yang akan mendorong adanya kreativitas pada anak.

3. Eksplorasi

Eksplorasi merupakan kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru. Dengan bereksplorasi * memberikan kesempatan pada anak untuk mendapatkan pengetahuan baru dan lebih banyak dengan mengamati, memahami serta anak dapat membuat sesuatu yang menarik perhatiannya sehingga anak akan belajardengan cara memahami dan memanfaatkan suatu objek.

4. Eksperimen

Eksperimen adalah kegiatan yang membuat anak akan menemukan sesuatu yang baru dan menakjubkan. Melalui kegiatan eksperimen anak dapat menemukan ide dan mengetahui proses terjadinya sesuatu serta dapat memecahkan masalah.

5. Metode proyek

Metode proyek dapat memberikan kesempatan dan kebebasan kepada anak dalam mengekspresikan diri atau daya

pikir, keterampilan dan potensinya dalam pengembangan kreativitas yang dilakukannya.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa strategi untuk mengembangkan kreativitas yaitu menciptakan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen dan metode proyek. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menciptakan produk dimana anak dapat menciptakan hasil karya baru sesuai dengan imajinasinya dengan memberikan kesempatan dan kebebasan kepada anak.

Tahap Perkembangan Aak Usia 5-6 Tahun

Tahap perkembangan anak dalam mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan tahapan usianya, karena setiap anak berbeda-beda. Menurut PERMENDIKBUD 137 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak menyebutkan bahwa beberapa tingkat perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

Lingkup Perkembangan	Usia 5-6 tahun
Tertarik dengan kegiatan seni	1. Menyanyi lagu dengan sikap yang benar
	2. Menggunakan berbagai macam alat music tradisional maupun alat musik lain untuk meniru sesuatu irama atau lagu tertentu
	3. Bermain drama sederhana
	4. Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam
	5. Melukis dengan berbagai cara dan objek
	6. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, platisin, balok, tanah liat dan lain-lain).

Berdasarkan uraian diatas Tingkat capaian perkembangan anak sesuai dengan tahapan usia 5-6 tahun. Indikator yang sesuai dalam penelitian ini

yaitu membuat karya seperti membuat bentuk sesungguhnya dengan media tanah liat sesuai dengan imajinasinya. Oleh karena itu orang tua berperan penting dalam memfasilitasi dan membantu mengembangkan potensi kreativitas anak dengan optimal.

Bermain Tanah Liat **Pengertian Bermain**

Bermain adalah kebutuhan anak yang harus dipenuhi. Aktivitas bermain yang dilakukan anak ditunjukkan melalui kegiatan bermain yang dipilih secara bebas oleh anak. Anak yang diberi kebebasan sendiri untuk memilih aktivitasnya yang dapat memberikan kesenangan bagi anak serta memuaskan dirinya yang ditandai dengan tertawa dan komunikasi yang hidup. Oleh karena itu bermain sangat penting dilakukan bagaimana untuk mendorong anak agar berperan aktif dan daya pikirnya ikut bekerja dalam menikmati permainan yang dilakukan. Fauziddin (2016:6).

Kegiatan bermain yang dilakukan anak bukan hanya sekedar bermain, tetapi dalam bermain anak mendapat pengetahuan serta pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Aktivitas yang dilakukan sehari-hari oleh anak adalah pembelajaran penting dalam mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak. bermain merupakan aktivitas anak yang dilakukan sepanjang hari karena bagi setiap anak bermain adalah hidup dan hidup adalah dengan bermain. Mayesty (dalam Septiasari, 2016:19).

Menurut Ristanti (2013:20) bermain adalah bagian penting dalam membantu mendorong tumbuh kembangnya. Dengan bermain akan membuat anak menjadi senang, bergembira, rileks, ceria, mendidik, serta menumbuhkan aktivitas serta kreativitas. Selain itu bermain membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti, perkembangan fisik, perkembangan aspek bahasa, perkembangan aspek sosial, perkembangan aspek emosi dan perkembangan aspek kognitif. Selain itu melalui bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya.

Belajar sambil bermain dengan memberikan kesempatan kepada anak agar dapat memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri dan bereksplorasi. Sejalan dengan hal tersebut, Yus (2012:134) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang disenangi anak dengan mencoba diri secara aktif. Dengan bermain anak dapat memperoleh pengalaman yang dapat mengembangkan potensi perkembangan yang dimilikinya.

Bermain bagi anak adalah bermain dengan memungkinkan anak untuk mengeksplorasi dunianya, membantu mengekspresikan apa yang dipikir, membantu anak menemukan dan menyelesaikan masalah, menumbuhkan kepercayaan diri mengembangkan keterampilan, serta dapat mengembangkan kreativitas anak. Raharjanti (2013:4)

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan menyenangkan bagi anak yang dapat memuaskan dirinya, mengeksplorasi dunianya dengan memilih kegiatan sendiri tanpa harus dipaksa. Sehingga dapat melatih kemampuannya.

Macam-Macam Bermain Anak Usia Dini

Dalam mengembangkan kegiatan bermain diperlukan aktivitas bermain yang menyenangkan bagi anak agar dapat mengembangkan kreativitasnya melalui bermain bebas, aktif, dan kreatif. Melalui bermain anak dapat mengekspresikan dirinya sesuai keinginannya. Adapun beberapa jenis bermain menurut Freeman dan Munandar (dalam Ihsana, 2019:12) adalah sebagai berikut:

1. Bermain eksploratif
Eksplorasi diri sendiri dengan lingkungan sekitar. Proses mengeksplorasi dengan menjelajah melalui Gerakan, pendengaran, perabaan, penglihatan anak dapat mengenal dunianya.
2. Bermain destruktif
Anak bermain dengan benda-benda yang diperlukan secara destruktif atau merusak seperti melempar, membanting, menyobek dan sebagainya.
3. Bermain kreatif
Bermain Kreatif merupakan kegiatan yang dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi, mengekspresikan diri sehingga menimbulkan kesenangan pada anak yang memungkinkan anak menciptakan sesuatu atau kombinasi baru baik dengan alat maupun tanpa alat sesuai dengan keinginannya. Dengan media yang tersedia, maka anak dapat berkreasi sesuai dengan imajinasinya dan dapat menjelaskan apa yang diciptakannya.
4. Bermain konstruktif

Bermain konstruktif adalah anak dapat membentuk, membangun atau menggabungkan objek-objek dengan proses eksplorasi. Yang dimaksud konstruktif adalah anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, tanah liat, manik-manik, cat, gunting dan krayon.

Berdasarkan macam-macam bermain diatas yang sesuai dengan penelitian adalah bermain kreatif. Dimana dengan bermain kreatif

menggunakan tanah liat mencurahkan semua ide sehingga dapat menciptakan atau membuat sesuatu hal baru sesuai dengan imajinasinya.

Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini

Melalui bermain anak dapat mengembangkan proses berfikir yang dapat mengeluarkan semua ide, kreativitas sesuai dengan imajinasinya, selain itu dapat memberikan pengalaman untuk memperkaya pemikiran anak. Melalui bermain anak mendapat manfaat yang menunjang perkembangan anak. Salah satunya dengan mengembangkan kreativitas anak. Setiap kegiatan bermain yang dilakukan akan memiliki manfaat tersendiri seperti yang dikatakan Triharso (dalam septiasari, 2016:21), manfaat bermain bagi anak adalah:

1. Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak

Bila anak memiliki kesempatan dalam melakukan kegiatan yang banyak melibatkan Gerakan tubuh secara aktif maka akan memperkuat fisik anak.

2. Bermain dapat digunakan sebagai terapi

Bermain dapat digunakan sebagai media terapi karena selama bermain perilaku anak terlihat lebih bebas yang melibatkan berbagai ekspresi seperti semangat, takut marah dan sebagainya.

3. Bermain meningkatkan pengetahuan anak

Bermain adalah belajar, melalui bermain tidak hanya aspek motorik kasar tapi juga motorik halus anak ikut berkembang. Selain itu dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak karena membuat anak mengembangkan kompetensinya serta memperoleh keterampilan melalui cara yang menyenangkan. Misalnya dengan aktivitas bermain tanah liat, anak dapat belajar tentang tekstur, warna, bentuk dan sebagainya.

4. Bermain melatih pengelihatian dan pendengaran

Melalui bermain anak dapat melatih kepekaan pengelihatian dan pendengaran anak. Dimana anak dapat mencermati permainan yang akan mainkan serta anak dapat melatih pendengarannya dengan menyimak.

5. Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak

Melalui bermain anak akan merasa lebih gembira dan dapat mengeskpresikan dirinya. Dengan bermain anak akan menemukan hal baru, yang muncul secara unik yang membuat kreativitas anak semakin meningkat. Misalnya dalam kegiatan membuat berbagai bentuk dengan tanah liat sesuai imajinasinya, anak diberi kesempatan dan

kebebasan serta dapat mengekpresikan dirinya sehingga kreativitas anak akan muncul dengan sendirinya

6. Bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak

Melalui bermain anak akan belajar mengenal lingkungan dan bersosialisasi, dengan teman sebaya.

Berdasarkan paparan diatas bahwa dengan bermain anak akan mendapatkan banyak manfaat seperti pengembangan motorik anak, pengetahuan anak, terapi, panca indra, mengembangkan kreativitas serta mengembangkan tingkah laku sosial anak.

Pengertian Tanah Liat

Menurut Supriatna (2014:49) Tanah liat didapatkan dari alam, yang berasal dari pelapukan kerak bumi yang tersusun dalam batuan yang terdiri dari batuan granit dan batuan beku. Kerak bumi tersebut terdiri atas unsur-unsur seperti silikon, oksigen, dan aluminium. Aktivitas panas bumi membuat pelapukan batuan silika oleh asam karbonat. Kemudian membentuk terjadinya tanah liat. Khamdun, dkk (2013:11) menyatakan bahwa tanah liat mengandung unsur-unsur organik yang berbentuk seperti arang dan lilin. Tanah liat membentuk sifat plastis atau mudah dibentuk pada waktu basah dan sifatnya kuat jika pada saat kering, contoh tanah liat berwarna seperti merah, abu-abu dan kuning krem.

Tanah liat sebagai salah satu contoh media yang cukup dalam antar hubungan atau interaksi, kreatif, dan mengandung unsur edukatif bagi anak usia dini. Menurut Sumanto (dalam putri, 2014:30) tanah liat adalah bahan alam yang dapat dibuat adonan menggunakan air supaya lentur dan siap untuk dibentuk. Media tanah liat ini dapat membantu dalam meningkatkan kreativitas anak seperti dapat meremas atau memijat, menekuk, mematahkan, menggulung, memukul atau merasakan tanah liat serta memipihkan karena tekstur yang mudah dibentuk yang hampir sama dengan plastisin. Oleh karena itu media tanah liat sangat tepat sebagai langkah awal dalam mengembangkan kreativitasnya serta dapat melatih dalam membangun daya imajinasi, koordinasi dan keseimbangan motorik anak dan membuat karya seni.

Dari uraian diatas menyatakan bahwa tanah liat dapat dikreasikan menjadi berbagai macam bentuk sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak sehingga memberikan pengalaman langsung pada anak. Oleh karena itu, penggunaan media tanah liat menjadi salah satu media yang tepat dalam mengembangkan kreativitas melalui ide sesuai dengan imajinasi serta dapat mengasah

kemampuan kreativitasnya dalam membentuk benda dari tanah liat.

Ciri-ciri Tanah Liat

Tanah liat memiliki sifat elastis atau mudah dibentuk pada waktu basah dan sifatnya kuat jika pada saat kering. Sehubungan dengan itu Supriatna (2014:49) menyatakan tanah liat atau tanah lempung memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Tanah liat berwarna coklat
- b. Memiliki tekstur tanah liat yang lengket dalam keadaan basah dan kuat menyatu antara butiran tanah yang satu dengan lainnya sehingga sifat lengket membuat tanah liat mudah dijadikan bentuk- bentuk tertentu.
- c. Tanah liat berbentuk sebagai gumpalan dan terpecah-pecah secara halus pada saat kering
- d. Tanah liat sebagai bahan baku pembuatan dan kerajinan tangan lainnya.



Gambar. 2.1 Jenis Tanah Liat

Banyaknya tanah liat yang digunakan disesuaikan dengan kelompok atau jumlah anak, agar anak lebih leluasa dan dapat berimajinasi dengan baik dalam bermain tanah liat.

Kelebihan dan Kekurangan Tanah Liat

Setiap kegiatan memiliki kekurangan dan kelebihan begitu juga dengan tanah liat. Ada pun kelebihan dan kekurangan dari tanah liat menurut Moedjiono (dalam putri, 2014:32) yaitu:

1. Kelebihan

Dapat memberikan pengalaman secara langsung, dan konkrit, tanah liat sulit dilalui air dan memiliki tekstur yang lengket sehingga mudah menempel atau merekat. Tanah liat memiliki tekstur yang lunak dan plastis atau mudah dibentuk dan mudah dikreasikan, selain itu tanah liat juga mudah diperoleh sehingga sangat memungkinkan digunakan untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk sesuai imajinasinya.

2. Kekurangan

Bermain kotor terkadang membuat anak merasa jijik karena media tanah liat yang digunakan lengket pada telapak tangan dan jari-jari serta terhambat pada saat pengeringan.

Hubungan Kreativitas Anak Dengan Bermain Tanah Liat

Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Santrock (dalam Sujiono, 2010:38). Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan dalam melihat serta dapat memberikan respon terhadap apa yang terjadi di lingkungan sekitar karena mereka berada pada tahapan eksplorasi dan berkreasi. Sehubungan dengan itu Gordon dan Browne (dalam Susanto, 2011:114) berpendapat bahwa Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada.

Jenis bermain menurut Freeman dan Munandar (dalam Ihsana, 2019:12) salah satunya adalah tentang bermain kreatif. Bahwa bermain Kreatif adalah merupakan kegiatan yang dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi, mengekspresikan diri sehingga menimbulkan kesenangan pada anak yang memungkinkan anak menciptakan sesuatu atau kombinasi baru baik dengan alat maupun tanpa alat sesuai dengan keinginannya. Dalam kegiatan ini anak bermain menggunakan tanah liat. Menurut hasil penelitian yang dilakukan Raharjanti (2013) peningkatan kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda melalui metode bermain dengan bahan alam tanah liat pada anak kelompok B TK Pertiwi lumbungkerep wonosari tahun ajaran 2013/2014, bahwa kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda pada anak masih rendah. Kondisi sebelumnya kreativitas anak masih mencapai 33% kemudian peneliti melakukan Tindakan untuk meningkatkan kreativitas mencipta bentuk melalui metode bermain dengan bahan alam tanah liat mengalami peningkatan pada siklus pertama dengan 60% kemudian dilanjutkan pada siklus kedua meningkat menjadi 80%. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Raharjanti bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui bermain dengan tanah liat. Kegiatan membuat bentuk dengan tanah liat sangat tepat dilakukan sebagai langkah awal dalam pembentukan kreativitas anak.

Hipotesis Tindakan

Hipotesis Tindakan adalah dugaan sementara mengenai masalah karena harus dibuktikan kebenarannya.

Berdasarkan pemaparan teori diatas maka hipotesis dalam penelitian Tindakan ini adalah

bermain tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di desa Sidodadi kecamatan Tempurejo kabupaten Jember.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan (*Action Research*). Menurut Kosyi (dalam Yaumi dan Damopolli, 2016:4) Penelitian Tindakan adalah Tindakan untuk mencapai dan menciptakan bentuk pemahaman baru serta prosedur untuk mengumpulkan informasi guna untuk memperbaiki cara penyelenggaraan, baik dalam segi belajar dan pembelajaran. Menurut Ary (dalam Sulistiya, 2015) Penelitian Tindakan adalah penelitian dengan melakukan tindakan yang didasarkan pada penelitian dan melakukan penelitian dari tindakan yang diambil.

Prosedur penelitian tindakan menurut model Kurt Levin dalam Sanjaya (2014:154) konsep inti dalam proses penelitian Tindakan yaitu ada empat yang harus dilakukan yaitu perencanaan (*planing*), aksi atau Tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflecting*). Tindakan tersebut dilakukan secara berulang-ulang dari tindakan I hingga tindakan II sampai tercapainya sasaran dari penelitian.

Data yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah bagaimana kreativitas anak dapat diwujudkan melalui bermain tanah liat di desa Sidodadi Tempurejo Jember seperti hasil wawancara dan dokumentasi. Sumber data diperoleh melalui hasil pengamatan anak yang menjadi subyek penelitian serta dilihat dari video proses kerja anak dan hasil kerja anak usia 5-6 tahun Sidodadi Tempurejo Jember.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang bersekolah di TK Al-Hidayah III didesa Sidodadi Tempurejo Jember, dengan jumlah siswa 10 yakni 6 laki-laki dan 4 perempuan dan rentang usia berkisar antara 5 -6 tahun.

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

E = Presentase keberhasilan anak

n = Jumlah anak yang tuntas belajar

N = Jumlah seluruh anak

HASIL DAN PEMBAHASAN

PRA TINDAKAN

Studi pendahuluan, dari hasil wawancara peneliti kepada orangtua, pada kenyataannya bahwa kegiatan yang sering dimainkan anak pada usia 5-6 tahun dirumah hanya bermain lego, bermain kertas lipat, mewarna gambar. Pada saat anak bermain lego anak hanya menyusun lego keatas membuat menara dan kesamping secara berjajar. Pada saat anak bermain kertas lipat anak hanya membuat bentuk perahu dan membuat baju dengan beberapa lipatan. Akan tetapi anak hanya membuat dengan tiga sampai empat lipatan saja. Dan pada saat anak mewarna mereka hanya mewarna gambar saja, tidak berusaha untuk membuat gambar sendiri dan memberikan warna. Dalam wawancara yang dilakukan peneliti dengan orangtua, dapat diketahui bahwa kegiatan yang dilakukan anak masih belum terlihat bahwa anak perkembangan kreativitasnya masih belum optimal. Oleh karena itu peneliti memberikan kegiatan bermain tanah liat yang dilakukan secara berulang-ulang dengan membuat berbagai macam bentuk sesuai dengan imajinasinya sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya. Sebelum tindakan dilakukan yang mendapat bintang tiga hanya 5 anak atau 33% yang dikatakan sudah mencapai sesuai harapan, serta memiliki imajinasi tinggi. Sedangkan beberapa anak yang lain masih belum berkembang dengan maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya kreativitas pada anak. Oleh karena itu peneliti mencari solusi untuk meningkatkan kreativitas anak peneliti menggunakan metode dengan bermain tanah liat.

TINDAKAN I

Berdasarkan hasil observasi pada tindakan I menunjukkan adanya peningkatan kreativitas sebanyak 8 anak atau 53%. Akan tetapi belum memenuhi kriteria kesuksesan dengan indikator membuat bentuk sesungguhnya dengan media tanah liat sesuai dengan imajinasinya dan mencakup 2 aspek yang diamati yaitu membuat bentuk sesuai dengan benda konkret dan membuat beraneka bentuk benda. Pada tindakan I ini peneliti sudah memberikan contoh melalui video dan menjelaskannya, serta anak diberikan kebebasan dalam bermain tanah liat untuk berkreasi. Pada tindakan I terdapat beberapa anak yang belum mampu mengembangkan atau menyalurkan semua ide yang dimilikinya. Anak masih ada yang kurang berminat dan tidak mengikuti saat kegiatan bermain berlangsung, beberapa anak juga masih terlihat bingung atau kesulitan saat membuat bentuk karena sebelumnya

anak belum pernah bermain dengan tanah liat, anak masih mencontoh pada gambar bahkan anak belum mampu membuat sesuai dengan contoh, dan anak kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan bermain tanah liat. Pada saat melakukan kegiatan bermain tanah liat, anak merasa jijik karena belum terbiasa bermain tanah liat. Selain itu beberapa anak yang lain sudah mampu menyalurkan ide sehingga dapat membuat bentuk benda yang unik. Dari keseluruhan jumlah anak yang diamati ada 3 anak yang mulai meningkat kreativitasnya. Pelaksanaan tindakan I yang dilakukan dirumah, anak belum menunjukkan kriteria kesuksesan sehingga kegiatan bermain tanah liat dilanjutkan pada tindakan II.

TINDAKAN II

Dari hasil penelitian pada tindakan II yang tergolong meningkat kreativitasnya. Hasil dari penelitian meningkat yaitu dengan jumlah siswa 12 atau 80% dari 15 anak dan proses kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Sehingga kriteria kesuksesan yang telah peneliti tentukan dihentikan pada tindakan II. Dalam proses pelaksanaannya, peneliti memperbaiki kegiatan bermain tanah liat dengan menambahkan media tambahan untuk menarik perhatian anak seperti tusuk gigi, tusuk sate dan batu krikil warna, serta memberikan kesempatan dan kebebasan kepada anak dalam menciptakan karya baru. Kegiatan bermain dilakukan secara berulang-ulang, sehingga kemampuan kreativitas yang dimiliki anak dapat diasah dan dikembangkan. Terlihat saat anak dapat membuat berbagai macam bentuk yang unik serta dengan kelancaran, keluwesan dan keaslian yang dibuatnya seperti anak membuat bentuk pentol corona, membuat vas bunga dengan hiasan batu krikil, membuat burger, membuat mainan kesukaannya. Saat bermain berlangsung ada anak membuat bentuk dengan tusuk gigi saja, ada yang membuat bentuk dengan batu krikil warna dan tusuk gigi saja dan ada yang membuat bentuk dengan tusuk gigi, tusuk sate serta batu krikil warna. Oleh karena itu orangtua maupun guru dapat memberikan media bermain yang menarik bagi anak untuk membantu dalam mengembangkan kreativitasnya. Temuan pada tindakan II, anak mulai meningkat dalam kreativitas dari keseluruhan jumlah anak yang diamati ada 7 anak yang mulai meningkat kreativitasnya.

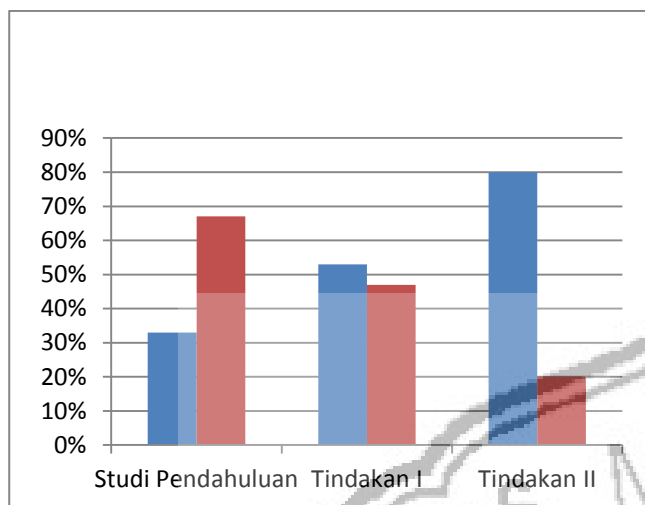
Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat diketahui dari hasil yang sudah diperoleh bahwa dengan bermain tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal tersebut disebabkan karena

adanya dorongan atau stimulasi yang terus menerus kepada anak dalam bermain tanah liat baik orangtua maupun peneliti. Selain itu peneliti memberikan pujian atau motivasi kepada anak melalui *videocall* dan pesan suara serta memberikan media yang menarik bagi anak. Sehingga dapat merubah belajar anak menjadi lebih baik. Dimana anak sebelumnya anak hanya bermain lego, bermain kertas lipat, mewarna gambar serta ditekankan untuk membaca, menulis dan berhitung. Sehingga anak cenderung kurang kreatif. Kreativitas tidak dapat terbentuk secara tiba-tiba tetapi memerlukan tahap-tahap dalam proses peningkatannya bahkan dilakukan secara berulang-ulang. Sehubungan dengan hal itu Munandar (dalam Susanto, 2011:112) menyebutkan bahwa empat istilah dalam proses kreativitas yaitu pribadi (*person*), proses (*process*), pendorong (*press*), dan produk (*product*) yang saling berhubungan, mulai dari pribadi yang melibatkan diri seseorang dalam proses kreatifnya, serta dukungan dan dorongan dari lingkungan baik keluarga maupun masyarakat hingga dapat menghasilkan produk yang kreatif dari keterampilan berpikirnya. Anak yang kreatif adalah anak yang dapat menciptakan hasil karya baru. Sehubungan dengan itu, Munandar (dalam Susanto, 2011:112) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan anak dalam memikirkan sesuatu, menciptakan, menemukan dalam membuat bentuk serta dapat menghasilkan sesuatu yang unik atau hasil karya baru dan memberikan solusi dari setiap masalah melalui keterampilan imajinatif dan inovatif yang bersifat asli atau original dengan metode baru.

Dari hasil penelitian ini, peneliti memperkuat hasil penelitian dengan judul "meningkatkan kreativitas anak melalui bermain tanah liat" penelitian tersebut juga didukung oleh penelitian lain yang dilakukan oleh Raharjanti (2013) yang menyebutkan bahwa melalui penerapan metode bermain dengan bahan alam tanah liat dapat meningkatkan kemampuan kreativitas mencipta bentuk benda pada anak kelompok B TK Pertiwi Lumbungkerep I, Lumbungkerep, Wonosari, Klaten.

Hal tersebut dilihat pada setiap siklus yang telah dilakukan sehingga dengan bermain dengan bahan alam tanah liat bisa meningkatkan potensi kreativitas dalam mencipta bentuk benda pada anak.

Grafik 4.3 Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Kreativitas Anak



KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak pada usia 5-6 tahun yang dilakukan didesa Sidodadi kecamatan Tempurejo Kabupaten Jember dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain tanah liat. Karena dengan bermain tanah liat anak dapat membuat bentuk sesuai dengan imajinasinya untuk berkreasi. Kegiatan yang dilakukan dengan cara memberikan kesempatan dan kebebasan kepada anak untuk berkreasi dengan caranya sendiri, selain itu memberikan motivasi serta pujian kepada anak agar anak lebih semangat dan tanpa paksaan. Sehingga dengan bermain tanah liat kreativitas anak dapat berkembang dan meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan dalam meningkatkan kreativitas anak melalui bermain tanah liat, maka peneliti mengemukakan saran yaitu orangtua dalam proses belajar anak dirumah, menggunakan metode yang bervariasi serta menyenangkan bagi anak, agar anak tidak merasa bosan saat belajar dan bermain, orangtua hendaknya memberikan motivasi dan pujian serta memberikan perhatian yang lebih kepada anak dengan cara membagi waktu disela-sela kesibukan atau pekerjaan, agar perkembangan belajar anak dalam kreativitasnya dapat meningkat dan Peran orangtua sangat penting dalam membantu perkembangan kreativitas belajar dan bermian anak, maka dari itu orangtua hendaknya dalam mendampingi setiap kegiatan belajar anak dirumah, sehingga dapat menambah kekayaan, pengalaman bermain anak.

DAFTAR RUJUKAN

Alma Rara Anggia & Untung Nopriansyah. (2018). *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Perwanida I Bandar Lampung.*

Fauziddin Mohammad. (2014). *Pembelajaran PAUD (Bermain, Cerita, Menyanyi Secara Islami).* Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Febri Nuraini. (2015). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Kegiatan Finger Painting Pada Anak Kelompok A1 Di Ra Sunan Averrous Bogoran Bantul: Universitas Negeri Yogyakarta.*

Ihsana Maulida. (2019). *Bermain Pasir Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok A di TK ABA 1 Rambipuji Tahun 2018/2019: Universitas Muhammadiyah Jember.*

Khamdun, dkk. (2013). *Pembentukan Nilai-Nilai Karakter Anak Tunanetra Melalui Pembelajaran Tematik Menggunakan Media Tanah Liat.* Universitas Muria Kudus.

Nurainisujiono Yuliani. (2012) *Konsep Dasar PAUD.* Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media.

Nurainisujiono Yuliani. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak.* Jakarta: PT Indeks.

PERMENDIKBUD 137. Lampiran I. Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.

Pratiwi Ratri kurnia. (2018). *Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok Bermain Dengan Fingerpainting Di TK Al-Ikhlas Jember Tahun 2017-2018.* Jember: Universitas Muhammadiyah Jember.

Putri Rizki Artika. (2014) *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Teknik Membutsirmenggunakan Tanah Liat Pada Kelompok B2 Taman Kanak-Kanak*

- Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Rachmawati Yeni. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Rochayah Siti (2012). *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap*: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Raharjanti Nuraini. (2013). *Peningkatan Kemampuan Kreativitas Mencipta Bentuk Benda Melalui Metode Bermain Dengan Bahan Alam Tanah Liat Pada Anak Kelompok B TK Pertiwi Lumbungkerepi Wonosari Tahun Ajaran 2013/2014*: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ristanti Sri Yuli. (2013). *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Mencipta Dari Bentuk Geometri Pada Kelompok B Tk Muslimat Nu Tamanagung I Muntilan*: Universitas Negeri Yogyakarta
- Susanto Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sajaya wina. (2013). *Penelitian Pendidikan (jenis, metode dan prosedur)*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Supriatna Milla Anggamala. (2014). *Penggunaan Tanah Liat Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Bentuk Dasar Tiga Dimensi Bagi Pendidikan Anak Usia Dini*: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Utami Sri Uning Puji. (2014). *Peningkatan Kreativitas Seni Melalui Bermain Membentuk Bebas Terarah Pada Anak Kelompok B Di TK Pedagogia Yogyakarta*: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wulandari Sri & Riyanto Arifah A. (2018). *Peningkatan Kreativitas Melalui Media Kertas Kokoru Pada Anak Usia Dini Di TK Kartika XIX-43 Cimahi*: IKIP Siliwangi Bandung.
- Yus Anita. (2012). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Yaumi Muhammad & Damopolli Muljono. (2016). *Action Research (Teori, Model & Aplikasi)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grou