

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
PERMAINAN PELEPAH PISANG
DI TAMAN KANAK-KANAK
PERTIWI DURI**

Fitria Wati*

ABSTRAK

Penelitian ini di latarbelakangi oleh kreativitas anak yang kurang berkembang, masih terbatasnya alat pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran dan meningkatkan minat anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Duri. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian disetiap siklus bahwa kemampuan kreativitas anak dari siklus I yang umumnya kemampuan kreativitas anak masih terlihat rendah, pada siklus ke II mengalami peningkatan. Dari hasil penelitian dapat di simpulkan bahwa melalui permainan pelepah pisang kemampuan kreativitas anak meningkat.

Kata kunci : Kreativitas, Anak, Permainan Pelepah Pisang

Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting dalam kehidupan, untuk kelangsungan hidup manusia memerlukan pengetahuan, keterampilan dan sikap sehingga manusia dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungannya, baik lingkungan keluarga, masyarakat maupun bangsa.

Perkembangan masyarakat beserta kebudayaan sekarang ini mengalami percepatan diseluruh aspek kehidupan. Salah satu ciri penting masyarakat masa depan adalah meningkatkan kebutuhan layanan profesional dalam berbagai kehidupan manusia. Masyarakat masa depan dengan ciri globalisasi, kemajuan IPTEK dan kesempatan menerima arus informasi yang padat dan cepat, tentulah memerlukan sumber daya manusia (SDM) yang mau dan mampu menghadapi segala permasalahan serta siap menyesuaikan diri dengan situasi baru tersebut. Untuk menciptakan SDM yang berkualitas dan mewujudkan manusia seutuhnya, maka pendidikan berkewajiban mempersiapkan generasi baru yang sanggup menghadapi tantangan zaman yang akan datang.

Taman Kanak-Kanak (TK) adalah salah satu bentuk lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak pada usia 4-6 tahun. Pendidikan Taman Kanak-Kanak diarahkan pada pengembangan potensi

kemampuan yang dimiliki, seperti pengembangan bahasa, kognitif, sosial, emosional, moral, agama dan motorik. Kemampuan dasar anak saling mendukung satu sama lainnya, yang dapat menjadikan anak kreatif. Kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan yang baru dan *orisinil* (Wahyudin, 2007).

Dalam berkreaitivitas anak kurang berkembang dan masih terbatasnya alat pendukung dalam kegiatan pembelajaran serta dalam kegiatan pembelajaran yang disajikan guru kurang menarik bagi anak, dan minat anak dalam melakukan kegiatan serta kemampuan kreativitas anak kurang meningkat disaat belajar, maka diupayakanlah suatu permainan yang dapat memacu anak dalam pengembangan kreativitas yang melalui permainan pelepang pisang.

Tujuan penelitian ini adalah peningkatan pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan pelepah pisang. Manfaat penelitian bagi anak didik adalah sebagai sarana mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran anak usia dini dan menumbuhkan minat pembelajaran anak di Taman Kanak-kanak, untuk peneliti memberikan masukan sehingga metode yang digunakan sesuai dengan tahap perkembangan anak, sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam pengembangan aspek-aspek yang dikembangkan pada anak usia dini.

Pengertian anak usia dini, Usia dini adalah 0 sampai 6 tahun, sedangkan usia TK adalah 4 sampai 6 tahun. Batasan ini sesuai dengan batasan anak usia dini menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional yang menyatakan bahwa anak usia dini adalah sejak lahir sampai umur 6 tahun. Sesudah umur 6 tahun anak masuk ke sekolah dasar.

Anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki karakteristik tertentu (Suratno, 2008:2.9). Awal masa kanak-kanak 3-5 tahun yang merupakan masa yang ideal bagi anak untuk mempelajari berbagai kemampuan seso motorik, sehingga anak mempunyai berbagai keterampilan, karena anak senang melakukan sesuatu kegiatan sehingga dia tidak akan berhenti melakukan kegiatan sampai terampil.

Partini (2010:2) anak usia dini disebut golden age karena fisik dan motorik anak berkembang dan bertumbuh dengan cepat, baik perkembangan emosional, intelektual, bahasa, seni dan kreativitas maupun moral (budi pekerti). Menurut Bukhori (2007:68) fase awal kanak-kanak terhitung sejak dia dilahirkan sampai umur lima tahun. Fase ini disebut juga masa pra sekolah.

K. Dewantara (dalam Nurlaila 2010:2) anak usia dini adalah usia 2-5 tahun dengan memberikan layanan dan kebebasan pada anak agar senang. Sedangkan bahan kuliah Pendidikan Guru Taman Kanak-kanak karakteristik masa usia Taman Kanak-kanak antara lain : masa usia 4-6 tahun, masa prakelompok, masa meniru, masa bermain, dan memiliki keragaman.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini rentang usia 2-5 tahun dengan pengembangan dalam berbagai aspek yakni fisik/motorik, intelektual, emosional, moral dan spiritual, sosial, bahasa, seni dan kreativitas.

Menurut, Rotherberg dalam Mudjito (2008:9) menyebutkan kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Prasetyono (2008:108) kreativitas adalah salah satu bentuk khusus dari kecerdasan. Kreativitas tidak hanya berarti bakat dalam bidang seni dan musik saja, akan tetapi meliputi cara berpikir kreatif dalam segala bidang. Jacques Hadamard dalam yurisal (2010:20) menyebutkan bahwa kreativitas adalah kombinasi ide, jadi bukan sesuatu yang benar-benar baru. Kreativitas bisa pula kombinasi dua atau tiga ide yang sudah ada sehingga menciptakan sebuah ide yang baru.

Wahyudin (2007:3) bahwa kreativitas berarti kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal yang terwujud ide-ide dan alat-alat, serta lebih spesifik lagi, keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru (*inventiveness*). Menurut pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan proses interaksi manusia dengan lingkungan dalam pemecahan masalah. Kreativitas adalah suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode, ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi.

Pengembangan kreativitas (daya cipta) hendaknya dimulai pada usia dini yaitu dilingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan prasekolah. secara eksplisit pada setiap perkembangan anak dan setiap jenjang pendidikan bahwa kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan, ditingkatkan disamping mencerdaskannya.

Safaria (2005:12) mengatakan: “Tujuan pengembangan kreativitas merupakan perwujudan dari kebutuhan tertinggi manusia yaitu aktualisasi diri, menemukan cara-cara baru dalam memecahkan masalah, memungkinkan peradaban manusia berkembang dengan pesat.”. Maslow (dalam Montolalu, 2005:3.4) tujuan pengembangan kreativitas adalah

dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia.

Dapat disimpulkan dari pendapat para ahli di atas bahwa tujuan pengembangan kreativitas adalah memberikan kesempatan selebar-lebarnya untuk memikirkan dan mengembangkan ide kepada anak untuk berperan serta menentukan pilihan. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan alat atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak.

Metodologi

Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas yaitu penelitian akademik yang biasa dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi guru dalam pembelajaran. Darmansyah (2009:10) mengemukakan penelitian tindakan kelas adalah kegiatan penelitian yang berupaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar melalui suatu tindakan berbentuk siklus berdasarkan pencermatan guru yang mendalam terhadap permasalahan yang terjadi dan berkeyakinan akan mendapatkan solusi yang terbaik bagi siswa di lingkungannya sendiri. Penelitian tindakan kelas dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui permainan pelepah pisang, sehingga dapat meningkatkan mutu pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Penelitian ini dapat dilaksanakan pada waktu proses pembelajaran berlangsung di kelas sendiri dengan melibatkan anak didiknya sendiri melalui guru tindakan yang direncanakan, dilaksanakan dan di evaluasi. Guru dan anak memperoleh umpan balik yang disistymatis, mengetahui apa selama ini yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar.

Subjek penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah murid TK Pertiwi Duri kelompok B1 dengan jumlah murid 13 orang, 8 orang perempuan dan 5 orang laki-laki. Adapun alasan pemilih subjek penelitian karena peneliti mengajar di kelas tersebut. Yang terlibat dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai guru kelas dan sebagai observer.

Penelitian ini di rencanakan 2 siklus, yang dimulai pada siklus pertama dengan 3 kali pertemuan/kegiatan. Siklus kedua ditentukan oleh hasil repleksi siklus pertama, dengan 3 kali kegiatan. Penelitian ini dimulai dengan merencanakan kegiatan yang akan dilakukan di dalam dan diluar kelas, sarana dan prasarana apa saja yang dibutuhkan untuk mendukung kegiatan tersebut, penilaian apa saja yang kita lihat selama berlansungnya kegiatan tersebut, serta memikirkan alternatif lain sebagai pelengkap kegiatan sebelumnya.

Dalam siklus I ini, peneliti akan melakukan kegiatan pembelajaran dengan 3 kali pertemuan, pertemuan pertama hari Rabu tanggal 30 November 2011, pertemuan kedua hari Kamis tanggal 1 Desember 2011, dan pertemuan ketiga hari Senin tanggal 5 Desember 2011.

Perencanaan, kegiatan perencanaan, penulis mempersiapkan : menyusun rencana pembelajaran berupa Satuan Kegiatan Mingguan dan Satuan Kegiatan Harian yang berisikan tentang pembelajaran permainan pelepah pisang, menentukan tema yang akan dikembangkan, menyiapkan dan menentukan strategi metode, media, dan sumber belajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, membuat lembaran observasi dan lembaran wawancara, merancang penilaian awal dan akhir yang akan dilakukan untuk permainan pelepah pisang dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun aspek yang akan dinilai dalam penilaian ini antara lain, berani menggunakan benda-benda cair dalam mencetak dengan pelepah pisang, kemampuan anak dalam membentuk dan menciptakan sesuatu bentuk dengan pelepah pisang, melaksanakan kegiatan sendiri sampai selesai.

Pelaksanaan, pelaksanaan tindakan terdiri atas 3 bagian yaitu, kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Secara rinci pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut: pada kegiatan awal dimulai dengan mengkondisikan anak dalam keadaan siap belajar. Diharapkan tahap awal ini guru menceritakan bagaimana menantanginya kegiatan permainan pelepah pisang ini untuk dijadikan suatu hasil karya. Usahakanlah memotivasi anak agar tidak ragu atau takut serta jijik memanfaatkan pelepah pisang tersebut. Motivasi ini bisa saja dari cerita orang-orang yang sukses dalam menggunakan pelepah pisang. Namun demikian, tentang bahaya penggunaan pelepah pisang harus tetap dikemukakan juga dengan porsi pengertian anak yang seharusnya. Jika tahap awal ini berhasil dilakukan oleh guru maka untuk kegiatan selanjutnya akan membuat anak lebih bersemangat melanjutkan kegiatan belajar. Dengan kata lain pada tahap awal ini guru sangat mempunyai peran yang sangat penting disini. Kemudian menyiapkan peralatan yang dibutuhkan dan mengadakan apersepsi dengan memperlihatkan alat yang digunakan, pada kegiatan inti diadakan kegiatan permainan pelepah pisang yang telah disediakan yang dimulai dari pengenalan bahan, kegunaan bahan tersebut, jelaskan dimana letak bahaya penggunaan bahan-bahan dan bagaimana pemakaiannya. Kemudian guru memperagakan cara membentuk gambar ikan dari pelepah pisang. Dalam memperlihatkan cara membuatnya harus *step by step* dan penuh kesabaran dengan kata lain pelan-pelan. Ini untuk menghindari agar tidak bosan dan

mempunyai konsentrasi penuh untuk mengikuti dari awal. Anak akan dibagi menjadi 3 kelompok tujuannya agar anak dapat bekerja berkelompok dan agar guru mudah membimbing. Setelah itu, anak dibiarkan membentuk gambar ikan dari pelepah pisang, pada kegiatan akhir, penilaian dibagi menjadi dua yaitu test dan non test. Dalam penilaian test itu dilakukan dari hasil mengevaluasi anak didik secara lisan tentang materi yang dipelajari. Selama proses kegiatan berlangsung, guru memberikan penghargaan, sanjungan, tepuk tangan dan acungan jempol kepada anak.

Pengamatan, dilakukan dalam proses belajar mengajar berlangsung, pengamatan dapat dilakukan dengan observasi atau pengamatan secara langsung, atau dengan wawancara. Pengambilan data dengan observasi bertujuan untuk dapat secara langsung mengamati semua perilaku anak baik yang positif maupun negatif selama proses belajar mengajar berlangsung.

Refleksi, berdasarkan observasi dan wawancara pada siklus I dijadikan sebagai pedoman. Dari situasi tersebut dapat dipakai untuk membenah dan perbaikan pada tindakan siklus II. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan pada waktu proses belajar mengajar siklus I, misalnya ada beberapa siswa yang fokus terhadap pembelajaran, berpindah tempat duduk, dan permainan pelepah pisang yang dianggap sebagai sesuatu yang aneh. Oleh karena itu pada siklus II akan diambil tindakan untuk meningkatkan pengelolaan kelas dengan jalan menegur mereka yang sering membuat keributan. Dengan kata lain pengamatan lebih intensif pada siswa sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Hasil Penelitian

Pada kondisi awal sebelum penelitian dilakukan ditemukan bahwa kreativitas anak yang masih belum berkembang, hal ini disebabkan strategi guru kurang dalam menyajikan pembelajaran sehingga anak tidak memahami tentang kreativitas yang menimbulkan kurangnya minat anak untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan imajinasi untuk menciptakan hasil karya yang sudah direncanakan oleh guru.

Dari persentase perkembangan kreativitas anak sebelum tindakan (kondisi awal) yaitu ada aspek pertama kemampuan anak dalam membentuk alat peraga dengan persentase anak yang amat baik 0 orang mendapat 0%, baik 0 orang mendapat 0%, cukup 1 orang mendapat 0,8% dan rendah 12 orang mendapat 92,3%. Pada aspek kedua yaitu Anak dapat membentuk macam gambar dengan persentase anak yang amat baik 0 orang mendapat 0%, baik 1 orang mendapat 0,8%, cukup 1 orang mendapat 0,8% dan rendah 11 orang mendapat

84,6%. Pada aspek ketiga yaitu anak dapat menciptakan berbagai macam bentuk variasi dengan persentase anak yang amat baik 0 orang mendapat 0%, baik 1 orang mendapat 0,8%, cukup 1 orang mendapat 0,8% dan rendah 11 orang mendapat 84,6%. Hal ini menunjukkan bahwa pada umumnya kemampuan kreativitas belum mencapai kriteria ketentuan minimal (KKM) yang ditentukan 75%.

Perkembangan kreativitas anak dalam membuat mainan melalui pelepah pisang masih belum berkembang juga, terlihat dari sikap anak yang masih kurang bersemangat dan kurang percaya diri dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Dapat dilihat bahwa pada kondisi awal (sebelum tindakan) pada aspek pertama yaitu bersemangat dalam mengikuti kegiatan dengan persentase tinggi 23%, sedang 30,8% dan rendah 46,2%. Pada aspek kedua yaitu percaya diri dalam menyelesaikan kegiatan dengan persentase tinggi 15%, sedang 30,8% dan rendah 53,8%.

Dapat dilihat tingkat perkembangan kreativitas anak pada pertemuan 1 siklus II yaitu ada aspek pertama kemampuan anak dalam membentuk alat peraga sesuai dengan keinginannya dengan persentase anak yang amat baik 5 orang mendapat 38,5%, baik 3 orang mendapat 23%, cukup 3 orang mendapat 23% dan rendah 2 orang mendapat 15,4%. Pada aspek kedua yaitu anak dapat membentuk macam gambar dari pelepah pisang (ikan, bunga, daun) dengan persentase anak yang amat baik 6 orang mendapat 46,2%, baik 2 orang mendapat 15,4%, cukup 2 orang mendapat 15,4% dan rendah 3 orang mendapat 23%. Pada aspek ketiga yaitu kemampuan anak dalam menciptakan berbagai macam bentuk variasi yang dibuatnya dengan persentase anak yang amat baik 5 orang mendapat 38,5%, baik 4 orang mendapat 30,8%, cukup 2 orang mendapat 15,4% dan rendah 2 orang mendapat 15,4%. Hal ini sudah menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak dalam permainan pelepah pisang sudah meningkat namun belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yang ditentukan yaitu sebesar 75%.

Sikap anak dalam membuat mainan melalui permainan pelepah pisang dapat terlihat dari sikap anak dalam proses pembelajaran yang bersemangat dan percaya diri dalam melakukan kegiatan.

Dapat dilihat bahwa pada pertemuan 1 siklus II, rata-rata persentase jumlah anak yang menunjukkan sikap positif tinggi 57,7%, positif sedang 27% and rendah 15,4%.

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat persentase perkembangan kreativitas anak pada pertemuan 2 siklus II yaitu ada aspek pertama kemampuan anak dalam membentuk alat peraga sesuai dengan keinginannya dengan persentase anak yang amat baik 5 orang

mendapat 38,5%, baik 4 orang mendapat 30,8%, cukup 3 orang mendapat 23% dan rendah 1 orang mendapat 0,8%. Pada aspek kedua yaitu anak dapat membentuk macam gambar dari pelepah pisang (ikan, bunga, daun) dengan persentase anak yang amat baik 7 orang mendapat 53,8%, baik 2 orang mendapat 15,4%, cukup 2 orang mendapat 15,4% dan rendah 2 orang mendapat 15,4%. Pada aspek ketiga yaitu kemampuan anak dalam menciptakan berbagai macam bentuk variasi yang dibuatnya dengan persentase anak yang amat baik 6 orang mendapat 46,2%, baik 3 orang mendapat 23%, cukup 2 orang mendapat 15,4% dan rendah 2 orang mendapat 15,4%.

Sikap anak dalam membuat mainan melalui permainan pelepah pisang sudah meningkat, dapat terlihat dari sikap anak dalam proses pembelajaran yang bersemangat dan percaya diri dalam melakukan kegiatan. Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat persentase perkembangan kreativitas anak pada pertemuan 3 siklus II yaitu ada aspek pertama kemampuan anak dalam membentuk alat peraga sesuai dengan keinginannya dengan persentase anak yang amat baik 11 orang mendapat 84,5%, baik 2 orang mendapat 15,4%, cukup dan rendah 0 orang mendapat 0%. Pada aspek kedua yaitu anak dapat membentuk macam gambar dari pelepah pisang (ikan, bunga, daun) dengan persentase anak yang amat baik 7 orang mendapat 53,8%, baik 4 orang mendapat 30,8%, cukup 1 orang mendapat 0,8% dan rendah 1 orang mendapat 0,8%. Pada aspek ketiga yaitu kemampuan anak dalam menciptakan berbagai macam bentuk variasi yang dibuatnya dengan persentase anak yang amat baik 8 orang mendapat 61,5%, baik 2 orang mendapat 15,4%, cukup 2 orang mendapat 15,4% dan rendah 1 orang mendapat 0,8%.

Diketahui rata-rata persentase jumlah anak yang menunjukkan sikap positif tinggi lebih besar rata-ratanya persentase jumlah anak yang menunjukkan sikap positif sedang dan rendah yaitu sikap positif tinggi 80,8%, sikap positif sedang 15,4% dan sikap positif rendah 3,9%. Hal ini menunjukkan bahwa pada umumnya anak bersemangat dan percaya diri dalam melakukan kegiatan.

Pembahasan

Hasil penelitian meningkatkan kreativitas anak melalui permainan pelepah pisang di Taman Kanak-kanak Pertiwi Duri diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian penelitian ini. Pada kondisi awal di peroleh gambaran kemampuan kreativitas anak masih rendah, dimana sebagian anak di kelas B-1 Taman Kanan Pertiwi

Duri mengalami kesulitan ketika membuat mainan dengan mencap dengan pelepah pisang. Hal ini karena kurangnya pengelolaan kegiatan. Sehingga pembelajaran tidak menyenangkan bagi anak.

Moeslichatoen (Yeni, 2010) menyatakan : bahwa semakin banyak perbendaharaan pengetahuan anak tentang dunia nyata, semakin berkembang kognisi terutama dalam kemampuan berfikir konvergen, divergen dan membuat penilaian. Setelah melihat kondisi awal tentang kreativitas anak Taman Kanak-kanak Pertiwi Duri, peneliti melakukan tindakan untuk memperbaiki pembelajaran melalui kegiatan membuat hasil karya melalui permainan pelepah pisang. Hal ini di dukung oleh Jacques Hadamard (Arman : 2010) menyebutkan kreativitas adalah suatu “kombinasi ide”. Jadi, bukan sesuatu yang harus benar-benar baru. Kreativitas bisa pula dikombinasi dua atau tiga ide yang sudah ada. Berdasarkan kondisi yang ada dan pendapat para ahli di atas, peneliti melakukan tindakan perbaikan pembelajaran melalui permainan pelepah pisang.

Pada siklus I peneliti lakukan kegiatan pembelajaran mendemonstrasikan cara mencap. Pada kegiatan ini, anak melakukannya secara klasikal. Pertemuan kedua peneliti mengajarkan anak cara mencap dengan pelepah pisang melalui berbagai macam media seperti gincu warna, bantal stempel, pertemuan ketiga penulis membuat macam-macam bentuk dari pelepah pisang seperti bentuk bunga, bentuk binatang dan lain-lain

Ketika kegiatan berlangsung, anak-anak terlihat senang melakukan kegiatan ini dan mereka merasa bangga apabila mereka dapat menyelesaikan hasil karya mereka dengan baik. Dengan adanya kegiatan pembelajaran membuat karya dengan permainan pelepah pisang ini anak-anak ingin lagi untuk membuat karya-karya lain, sehingga pada siklus I terdapat peningkatan kreativitas anak di banding dengan kondisi awal. Untuk mencapai hasil yang lebih optimal, peneliti melakukan pembelajaran yang lebih menarik pada siklus II dengan mengajarkan membuat karya-karya yang lain lagi yang membuat anak semakin senang karena mainan mereka akan bertambah. Guru juga memberikan motivasi agar semua anak akan lebih bersemangat lagi dalam pembelajaran pada siklus II ini.

Berdasarkan tindakan penelitian siklus I dan siklus II dapat dijabarkan keberhasilan kreativitas melalui permainan pelepah pisang sebagai berikut: Sikap positif anak dalam mengikuti kegiatan ada peningkatan yaitu dari 23,0% pada pertemuan 3 siklus I menjadi 15,4% pada pertemuan 3 siklus II, sedangkan sikap positif yang rendah berkurang 50,2% pada pertemuan 3 siklus I menjadi 3,9% pada pertemuan 3 siklus II.

Ditinjau dari aktivitas guru, pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan berhasil. Kemampuan kreativitas anak dalam kegiatan : Anak dapat membentuk alat peraga sesuai dengan keinginannya siklus I 53,8% dan pada siklus II 76,9%. Anak dapat membentuk bermacam gambar dari pelepah pisang (ikan, bunga, daun) pada siklus I 53,8% dan pada siklus II meningkat menjadi 84,6%. Anak mampu dalam menciptakan berbagai macam bentuk mainan dengan variasi yang dibuatnya pada siklus I 61,5% dan pada siklus II meningkat menjadi 84,6%.

Berdasarkan uraian diatas menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak meningkat melalui permainan pelepah pisang dilihat dari rata-rata pencapaian kemampuan secara keseluruhan sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum yaitu lebih dari 75% di kelompok B-5 Taman Kanak-kanak Pertiwi – Duri. Terjadinya peningkatan pada siklus II karena sebagai berikut :

Peneliti sebagai guru kelas telah mengadakan pendekatan dan memberi anak motivasi berupa penghargaan, pujian, dan hadiah. Hal ini sesuai dengan asas motivasi bahwa belajar akan optimal jika anak memiliki dorongan untuk belajar seperti memberi penghargaan kepada anak yang berprestasi dengan pujian atau hadiah, memajang hasil karya anak di kelas, lomba antar kelompok dan sebagainya.

Peneliti juga memberi bantuan terhadap anak yang masih kesulitan. Strategi pembelajaran pentahapan (scaffolding) bahwa tugas guru-guru yang lainnya dalam mendukung perkembangan pembelajaran dengan menyediakan struktur bantuan untuk mencapai tingkat berikutnya, bantuan yang diberikan guru dapat dihilangkan apabila anak tampak telah berkembang. Merancang pembelajaran dengan memperhatikan kondisi anak dengan cara mengurangi rentang waktu kegiatan dan merancang kegiatan baru dan peneliti memberi kesempatan pada anak.

Simpulan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pengembangan kreativitas lewat kegiatan bermain haruslah diarahkan untuk merangsang kemampuan agar anak dapat membuat kombinasi baru, sebagai kemampuan untuk mereproduksi respon yang tidak biasa, serta merangsang anak agar anak berpikir.

Guru haruslah memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan diri sendiri apa yang mereka lakukan, sebagaimana menurut Torrena (1962 : 23). Kreativitas mencapai

puncaknya pada usia 4-5 tahun, karena anak pada usia dini mulai mengembangkan perasaan otonomi dan melakukan segala sesuatunya sendiri.

Melalui permainan pelepah pisang dalam membuat mainan dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I dan siklus II. Penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan dalam pembelajaran refleksi mengenai hasil dari tindakan.

Kemampuan anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan pelepah pisang pada anak B-1 Taman Kanak-kanak Pertiwi Duri.

Permainan pelepah pisang dalam pembelajaran pada anak kelompok B-1 Taman Kanak-kanak Pertiwi Duri dapat meningkatkan sikap positif anak.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran membuat mainan dengan teknik mencap dengan pelepah pisang dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B-1 Taman Kanak-kanak Pertiwi Duri.

Saran

Kepada pihak Taman Kanak-kanak Pertiwi Duri hendaknya dapat mengajak anak-anak untuk mengumpulkan bahan pelepah pisang, kardus, koran, dan lain-lain agar dapat dimanfaatkan dan juga untuk mengurangi biaya. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kreativitas anak melalui metode dan media yang lainnya. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

Kepada guru Taman Kanak-kanak diharapkan dapat menggunakan pelepah pisang dan bahan sisa lainnya dalam proses pembelajaran sebagai salah satu alternative untuk meningkatkan kemampuan anak dalam membuat mainan dengan berbagai macam bentuk mainan. Bagi anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

Daftar Rujukan

- Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Pedoman Praktis Bagi Guru dan Dosen*. Padang Suka Bina Pres
- Mudjito. 2008. *Model Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta
- Nelison. 2011. *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Plastik Kemasan*. FIP UNP Padang.
- Nurlaila. 2010. *Multiple Intelegensi Pendidikan Anak Usia Dini*. Bogor: Rekatama

- Partini. 2010. *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo
- Prasetyono .2008. *Metode Membuat Anak Cerdas Sejak Dini*. Yogyakarta: Gara Ilmu
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Safaria Triantoro. 2005. *Panduan Mencetak Anak Super Kreatif*. Yogyakarta: Platinum Diglossia Media Baru
- Wahyudin. 2007. *Atos Anak Kreatif*. Jakarta: Gema Insani