



**UPAYA MENINGKATKAN IMAJINASI DAN KREATIVITAS ANAK
MELALUI METODE BERMAIN TANAH LIAT**

**Penelitian Tindakan di Kelompok B1 Taman Kanak-kanak Melati Dharma Wanita
Persatuan Kabupaten Bengkulu Selatan**

SKRIPSI

OLEH :

ZELVA FETRIANI A.Ma.

NPM : A11112073

**PROGRAM SARJANA (S-1)
KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN (PSKGJ)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**



UPAYA MENINGKATKAN IMAJINASI DAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE BERMAIN TANAH LIAT

**Penelitian Tindakan di Kelompok B1 Taman Kanak-kanak Melati Dharma Wanita
Persatuan Kabupaten Bengkulu Selatan**

SKRIPSI

OLEH :

ZELVA FETRIANI A.Ma.
NPM : A11112073

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada
Program Studi Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan**

PAUD FKIP Universitas Bengkulu

**PROGRAM SARJANA (S-1)
KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN (PSKGJ)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ZELVA FETRIANI, A.Ma.

NPM : A11112073

Program Studi : S1 PAUD

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain, telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Manna , Januari 2014

Yang membuat

ZELVA FETRIANI, A.Ma.

UPAYA MENINGKATKAN IMAJINASI DAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE BERMAIN TANAH LIAT

OLEH : ZELVA FETRIANI, A.Ma.
NPM : A11112073

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak melalui metode bermain tanah liat pada anak kelompok B1 TK Melati Dharma Wanita Persatuan Kabupaten Bengkulu Selatan. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B1 TK Melati Dharma Wanita Persatuan Kabupaten Bengkulu Selatan berjumlah 12 orang yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Tehnik pengumpulan data yang digunakan yaitu tehnik observasi, wawancara, dan hasil karya anak. Analisis data pada penelitian ini adalah data persentase sederhana, data dikumpulkan untuk melihat keberhasilan pada proses pembelajaran dan hasil pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, pada siklus 1 hasil proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas sebesar 55%, yang terdiri dari 7 orang anak mampu menyelesaikan tugasnya, siklus pertama belum berhasil. Hasil penelitian ini meningkat pada siklus kedua, yaitu hasil dari proses pembelajaran yang dilakukan diluar kelas dengan pemberian hadiah mencapai hasil 83% dimana jumlah anak yang mampu berhasil menyelesaikan tugas sebanyak 10 orang dan yang belumberhasil menyelesaikan tugas sebanyak 2orang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui metode bermain tanah liat dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak.

Kata kunci: imajinasi, kreativitas dengan metode bermain tanah liat.

EFFORTS TOIMPROVE CHILDREN IMAGINATION ANDCREATIVITY METHODTHROUGHPLAYCLAY

BY : ZELVA FETRIANI, A.Ma.

NPM : A11112073

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of children's imagination and creativity through play method of clay in the B1 group of kindergarten children Bed Dharma WanitaPersatuan South Bengkulu. The subjects were children in group B1 kindergarten Bed Dharma WanitaPersatuan South Bengkulu amounted to 12 people consisting of 6 men and 6 women. Techniques of data collection techniques used were observation, interviews, and student work. Analysis of the data in this study is a simple percentage of the data, the data collected to see the success of the learning process in the learning process and learning outcomes. This study was conducted with two cycles, the first cycle of learning outcomes is done in the classroom by 55%, which consisted of 7 children were able to complete the task, the first cycle is not successful. The results of this study increased in the second cycle, which is the result of a learning process that is done outside the classroom by awarding prizes reaching 83% results in which the number of children who are able to successfully complete the task. Based on the results of this study concluded that through playing clay method can improve the imagination and creativity of children.

Keywords: imagination, creativity a play clay method.

Motto dan Persembahan

Motto

- *Hidup tidak akan berjalan dengan sempurna apabila kita selalu melangkah dalam ketidakpastian dan tidak memaknai setiap detik waktu yang kita lalui.*
- *Kesombongan dan keangkuhan menjauhkan diri kita dari orang-orang yang menyayangi kita.*
- *Orang yang bijak adalah orang yang mau mengakui kesalahannya dan mau menerima kritik dan saran dari orang lain.*
- *Pengalaman adalah guru yang berharga dalam hidup kita.*
- *Kesuksesan dan kekayaan berasal dari Allah, maka berusaha meraih itu semua melalui usaha dan ikhtiar.*
- *Jadilah pribadi yang lebih baik diantara pribadi yang baik,*
- *Jadilah diri sendiri jangan pernah berubah.*

Persembahan

Ditengah malam yang hening, ditemani oleh tetesan air hujan yang membasahi alam ciptaanMu, ku bermunajat kepadaMu berharap aku menemukan secercah cahaya yang akan menuntun ku pada gerbang yang penuh keindahan.....

Langkah demi langkah ku ayuhkan mencari dimanakah cahaya itu akan ku temukan, cahaya yang mampu menyinari jalan ku menuju kebahagiaan yang KAU janjikan.....

Kini perlahan ku dapatkan impian ku, kebahagiaanku, Lelah memang lelah melewati jalan itu, putus asa kadang menghampiriku, tapi kini ku mengucapkan syukur kepadaMu ya Allah atas limpahan berkah dan doa kedua orang tuaku yang selalu menyertai ku disetiap langkahku.....

Kupersembahkan karyaku ini untuk yang tercinta :

- *Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT, yang telah memberikan kekuatanterhebat dalam hidupku, menunjukkan jalan indah dan kebaikan dalam hidupku.*

- *Orang tuaku (Arsin Yasir dan Duniarti) yang telah berusaha keras dan selalu berdoa untuk keberhasilan diriku tanpa henti dan takkan tergantikan pengorbanan itu, untuk menjadikanku kebanggaan kalian, love you father and mother.*
- *Adik-adikku tersayang (Ezi Apino dan Ganding Nopta) kalian adalah motivasiku dalam menghadapi hidup ini, ku akan berusaha dan belajar menjadi kakak yang bisa mengayomi, menjadi contoh, dan menjadi pribadi yang dewasa bagi kalian.*
- *Teman-temanku tersayang, sedih, senang, suka dan duka telah kita hadapi bersama dengan penuh tangisan, semoga kita semua akan menjadi pribadi yang lebih baik, Trima kasih untuk semua yang telah kita lalui bersama.*
- *Thanks for someone atas motivasi, semangat dan kasih sayang yang telah diberikan padaku.*
- *Almamaterku.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat, taufik dan hidayah-Nya yang telah memberikan kekuatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyusun skripsi laporan PenelitianTindakan Kelas ini dengan judul *Upaya Meningkatkan Imajinasi dan kreativitas Anak Melalui Metode BermainTanah Liat di Kelompok B 1 Taman Kanak-Kanak Melati Dharma Wanita Persatuan Kabupaten Bengkulu Selatan.*

Keberhasilan dalam penyusunan laporan ini, adalah berkat bantuan dan bimbingan dari banyak pihak, untuk itu peneliti banyak menghaturkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof.Dr Rambat Nur Sasongko, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
2. Bapak Dr. I Wayan Dharmayana, M.Pd. selaku Ketua Program Sarjana Kependidikan Guru dalam Jabatan (PSKGJ) FKIP UNIB
3. Bapak Drs. Herman Lusa, M.Pd. selaku pembimbing utama dan bapak Drs. Agus Joko Purwadi, M.Pd. selaku pembimbing pendampingyang telah memberikan semangat, arahan, bimbingan, nasehat, dan pengalaman, dalam proses penyelesaian skripsi.
4. Ibu Kepala sekolah ibu Ningsih Arniliy, M.Pd. yang telah banyak memberikan masukan.

5. Teman sejawat Ibu Wita Herlena, S.Pd. dan guru TK Melati Dharma Wanita Kabupaten Bengkulu Selatan yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian.

Dalam penyusunan laporan ini penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dan kesalahan, maka dari itu penulis mohon sumbang saran dari semua pihak yang bersifat membangun untuk perbaikan dimasa yang akan datang. semoga penelitian ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin ya Rabbal Alamin.

Manna, Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB 1. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	8
C. Pembatasan Fokus Penelitian	10
D. Perumusan Masalah Penelitian	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Hasil Penelitian	13
G. Pemecahan Masalah	14
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Acuan Teori dan Fokus yang diteliti	15
1. Imajinasi	15
a. Pengertian Imajinasi	15
b. Ciri-ciri Anak Memiliki Imajinasi	15
c. Manfaat Berimajinasi.....	16
2. Kreativitas.....	16

a. Pengertian Kreativitas	16
b. Teori-teori Kreativitas	19
c. Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Anak	19
d. Ciri-ciri Anak Kreatif	19
e. Fokus Studi Kreativitas	20
3. Metode Bermain	22
a. Pengertian Bermain	22
b. Karakteristik Bermain Anak	23
c. Jenis-jenis Bermain	24
d. Cara-cara Bermain	24
e. Tujuan dan Manfaat Bermain	25
f. Fungsi Bermain	26
4. Tanah Liat	27
a. Pengertian Tanah Liat	28
b. Manfaat Media Tanah Liat.....	28
c. Media Pembelajaran Menggunakan Tanah Liat	30
B. Acuan Teori Desain Alternatif Intervensi Tindakan- yang Dipilih	32
1. Pengertian PTK.....	32
2. Model Penelitian Tindakan Kelas	33
C. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan	33
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan	33

BAB III. METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Subjek dan Partisipan dalam Penelitian	
1. Subjek penelitian	37
2. Partisipan dalam Penelitian	37

D. Prosedur Penelitian	37
E. Instrumen-instrumen Pengumpulan Data	42
F. Teknik Pengumpulan Data	44
G. Teknik Analisis Data	44
H. Indikator keberhasilan siswa	44
BAB. IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	46
1. Deskripsi Siklus Pertama	46
2. Deskripsi Siklus Kedua	56
B. Pembahasan	63
BAB. V. KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Lembar Observasi Imajinasi Anak Dalam Bermain Tanah Liat Siklus 1	51
Tabel 4.2 Data Hasil Kreativitas Anak Siklus 1	53
Tabel 4.3 Lembar Observasi Imajinasi Anak Dalam Bermain Tanah Liat Siklus 2	58
Tabel 4.4 Data Hasil Kreativitas Anak Siklus 2	60

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak adalah subjek didik dalam pendidikan Taman Kanak-kanak, artinya sebagai pelaku utama dalam pendidikan itu. Anak adalah individu unik dan memiliki kekhasan tersendiri. Kajian tentang anak selalu menarik sehingga memunculkan berbagai pandangan tentang hakikat seseorang yang sebenarnya.

Pendidikan bagi anak usia dini sangat penting, karena mereka adalah generasi penerus bangsa yang akan meneruskan cita-cita bangsa kita. pendidikan bertujuan untuk membentuk kepribadian yang baik pada anak usia dini, membekali mereka dalam kesiapan menghadapi masa depan, sehingga apabila suatu saat mereka menjadi pemimpin, akan ada pemimpin yang baik, bijaksana, berkepribadian yang teguh, dan berbudi pekerti yang luhur sesuai yang diharapkan.

Batasan tentang anak usia dini antara lain disampaikan oleh NAEYC (*National Association for The Education of Young Childhren*), yang mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*Family Child Care*

Home), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK, dan SD (NAEYC, 1992) (Aisyah, 2007:1.3).

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2003).

Pendidikan menjadi salah satu fungsi terbesar dan terpenting bagi pemerintah dalam pembangunan anak bangsanya. Dengan kondisi yang demikian penting, pendidikan harus mendapat perhatian dan direncanakan secara matang. Pendidikan merupakan kontributor (penyambung) utama dalam pertumbuhan ekonomi. Oleh karena itu, perencanaan pendidikan mikro biasanya dirumuskan dalam bentuk pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan anak TK adalah : (1) membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, ketrampilan, dan daya cipta yang diperlukan anak dan (2) menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar (Saputra, 2005:2).

Usia TK biasanya anak mengalami masa peka, dimana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi

anak. Masa peka adalah masa-masa terjadinya pematangan-pematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon rangsangan yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisikmotorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh sebab itu, diperlukan rangsangan yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Anak TK berada pada masa lima tahun pertama yang disebut usia keemasan (*The Golden Years*) merupakan masa emas perkembangan anak. Anak pada usia ini memiliki potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, termasuk perkembangan keterampilan. Perkembangan keterampilan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Terdapat hubungan yang saling mempengaruhi antara keterampilan dengan kemampuan keseluruhan anak TK. Keterampilan dan kreativitas anak TK tidak akan berkembang tanpa adanya kematangan. Beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan dan kreativitas pada anak yaitu: keturunan, makanan, intelegensi, pola asuh, kesehatan, budaya, ekonomi sosial, jenis kelamin, dan rangsangan dari lingkungan (Saputra, 2005:2).

Bakat kreatif pada setiap anak perlu dikenali, dipupuk, dan dikembangkan melalui stimulus yang tepat agar kreativitas anak dapat terwujud. Ekspresi tertinggi dari keberbakatan adalah kreativitas yang

ditampilkan oleh individu. Potensi yang kreatif terdapat dalam diri setiap anak dan umumnya terjadi secara alamiah. Melalui bermain anak mampu mengembangkan potensi yang ada yang tersembunyi dalam dirinya secara aman, nyaman, dan menyenangkan.

Pada kenyataannya masih banyak orang yang beranggapan bahwa bermain hanya penting untuk mengisi waktu luang anak. Pandangan ini tentu saja tidak benar karena bagi anak bermain merupakan “pekerjaan” dan alat yang digunakan untuk bekerja alat permainannya. Melalui bermain dan alat permainannya, anak belajar mengenali diri dan dunia sekitarnya melalui eksplorasi dan meneliti berbagai hal yang dilihat, didengar dan dirasakannya. Sejalan pernyataan tersebut, Irawati berpendapat “bermain tentu menyenangkan dan merupakan suatu hal yang sangat menggembirakan bagi anak karena anak menemukan dunia mereka yang sebenarnya (Sujiono, 2010:7).

Selain itu, masih banyak lembaga pendidikan anak usia dini yang belum dapat menyediakan lingkungan bermain yang dapat merangsang kreativitas anak. Praktik pendidikan lebih mementingkan pada struktur berpikir yang ada di belahan otak kiri saja. Sejak dini anak dipaksa untuk mempelajari deretan panjang angka-angka dan menghafal huruf (Retnawati, 2001:5). Belum lagi pembelajaran yang dilakukan oleh para pengajar lebih bersifat men-*drill* yang notabennya adalah kegiatan yang “memaksa” menguasai sesuatu dengan menghafal. Bahkan ada oknum

yang dengan sengaja memindahkan begitu saja cara belajar membaca, menulis, dan berhitung (calistung) di sekolah dasar yang bersifat skolastik ke dalam pembelajaran bagi anak usia dini khususnya di Taman Kanak-kanak ataupun Radatul Athfal. Permasalahan yang terjadi adalah anak dibelajarkan tidak melalui bermain, padahal dunia anak adalah dunia bermain, pembelajaran yang demikian dapat membebani pola pikir anak dan pada akhirnya dapat mematikan kreativitas anak (Sujiono, 2010:7).

Berdasarkan uraian di atas guru harus merencanakan suasana pembelajaran secara matang agar anak dapat kesempatan berinteraksi dengan optimal. Dalam berinteraksi didalam kelompok, maka anak dapat menyukai proses pembelajaran dengan suasana yang menarik sehingga anak mampu bereksplorasi dan mengembangkan kreativitas yang dimilikinya.

Usia prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pembelajaran TK Melati Dharma Wanita Persatuan Manna pada saat ini mengalami permasalahan penurunan perkembangan kreativitas anak. Kurangnya kemampuan kreativitas anak dapat menyebabkan pengaruh terhadap perkembangan selanjutnya di masa yang akan datang jadi, kondisi ini harus diatasi agar anak lebih produktif untuk kemajuan zaman era globalisasi.

Kemajuan perkembangan imajinasi dan kreativitas anak sangat penting untuk direncanakan, hal itu dapat dilakukan jika terhadap permasalahan kurangnya imajinasi dan kreativitas anak untuk berkreasi dalam membentuk tanah liat, menjadi bermacam mainan di kelompok B1 maka akan menyebabkan hambatan kecerdasan pada diri anak. Sehubungan dengan masalah tersebut, salah satu cara untuk mengatasinya, yaitu dengan cara melakukan penelitian di kelas. Salah satunya dengan menerapkan metode bermain tanah liat, yang diduga mampu untuk meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak.

Hal yang perlu diperhatikan bahwa banyaknya pengetahuan baru yang diperoleh anak akan sangat tergantung dari kemampuan dan kreativitas guru untuk mengolah dan mengembangkan kegiatan serta melengkapi alat-alat sebagai sarana penunjang pembelajaran di kelas. Selain itu, juga dipengaruhi oleh sebagaimana kemampuan guru dalam memberikan rangsangan terhadap imajinasi dan kreativitas anak untuk lebih berkembang.

Dengan demikian dalam meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak terdapat banyak sekali bahan dan kesempatan bagi anak untuk mengamati, membandingkan dan menarik kesimpulan serta menemukan hubungan sebab akibat untuk memperoleh pengetahuan baru.

Di dalam pembelajaran, di TK Melati Dharma Wanita Persatuan Bengkulu Selatan selama ini belum begitu bervariasi media yang

digunakan guru hanya menggunakan media balok dan plastisin saja, sehingga anak merasa bosan, imajinasi dan kreativitasnya kurang berkembang karena, media yang digunakan tidak bervariasi selain itu, anak tidak mampu untuk berpikir dan menuangkan apa yang ada di dalam pikirannya, anak belum mampu menimbulkan rasa percaya diri dan kemampuan yang dimilikinya, metode yang digunakan juga tidak sesuai dengan perkembangan dan kemampuan anak sehingga di sini perlu adanya penerapan metode dengan kegiatan yang berbeda seperti terdapat media pengembangan imajinasi dan kreativitas antara lain melalui bermain tanah liat. Di mana anak dapat menciptakan berbagai bentuk dari tanah liat sesuai yang diinginkan dan sejauh mana imajinasi dan kreativitas anak tersebut berkembang.

Kegiatan bermain tanah liat sangat baik dilakukan oleh guru Taman Kanak-kanak dalam rangka meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak. Kegiatan bermain tanah liat memerlukan keterampilan khusus yang dimiliki oleh anak dalam hal meningkatkan imajinasi dan kreativitas yang tinggi agar mendapatkan hasil yang diinginkan.

Dari uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan ini dengan mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul, *Upaya Meningkatkan Imajinasi dan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Tanah Liat di Kelompok B1 Taman Kanak-kanak Melati Dharma wanita Kabupaten Bengkulu Selatan.*

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Dari latar belakang yang telah dijelaskan dapat dilihat cara pembelajaran yang diterapkan guru kurang begitu tepat karena guru menggunakan pembelajaran tidak dengan membiarkan anak untuk bebas berekspresi dalam melakukan kegiatan bermain, hal inilah yang akan berpengaruh pada perkembangan imajinasi dan kreativitas anak.

Selain itu peran serta guru dalam membimbing anak saat melakukan kegiatan pembelajaran sering kali tidak memperhatikan, kurang melakukan pendekatan kepada anak, sehingga kesulitan atau hambatan yang ditemui anak ketika bermain dan belajar tidak diketahui oleh guru, hal inilah yang membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Tidak hanya di TK anak di rumah juga jarang mendapatkan media belajar yang dapat merangsang imajinasi dan kreativitas diri anak, peran serta orang tua juga kurang, mereka terkadang hanya memberikan apa yang diinginkan oleh anak, sehingga kesadaran akan perkembangan anak sulit untuk berkembang tidak disadari oleh orang tua.

Dengan adanya permasalahan ini peneliti hanya mampu melakukan pembenahan terhadap proses pembelajaran yang telah diterapkan selama ini kepada anak dengan bertukar pikiran dengan teman sejawat. Upaya ini dilakukan agar kegiatan proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan tujuan, hasil yang diperoleh tercapai, maka

peneliti menerapkan satu metode pembelajaran yaitu dengan metode bermain tanah liat.

Metode bermain memberikan kesempatan kepada anak agar dapat mengenal jenis media atau alat praga yang baru dikenalnya seperti tanah liat, karena selama ini media yang digunakan oleh guru hanya bahan jadi seperti plastisin, *playdough*, anak merasa bosan dalam bermain, guru tidak memberikan kebebasan kepada anak dalam bermain, waktu dalam bermain relatif sedikit, sehingga dengan memperkenalkan anak media tanah liat rasa ingin tahu anakpun terangsang dimana anak akan bertanya tentang benda yang baru dilihatnya itu.

Alasan penerapan metode bermain tanah liat digunakan dalam penelitian ini karena, dengan melihat objek baru dilihatnya anak akan memiliki kesan tersendiri dan mendapatkan pengalaman baru berupa pengetahuan kalau tanah liat adalah media yang bisa dibuat dalam berbagai bentuk mainan.

Kurikulum yang digunakan oleh peneliti yaitu kurikulum TK 2013/2014, yang mana bidang pengembangannya adalah sosial emosional, agama dan moral, kognitif, bahasa dan fisik motorik. Di sini peneliti ingin meningkatkan kemampuan fisik motorik anak terutama motorik halus anak, yang mana dengan menggunakan media tanah liat koordinasi antara mata dan otot-otot kecil terutama jari-jemari anak akan berkembang, media yang digunakan adalah tanah liat.

Pada proses pembelajaran guru terlebih dahulu mempersiapkan media apa saja yang akan digunakan, memperkenalkan media tanah liat dan menjelaskan apa yang akan dilakukan dengan tanah liat itu, setelah memperkenalkan dan menjelaskan aturan membuat mainan tersebut guru mempersilahkan anak untuk berkreasi sesuai dengan apa yang akan dia buat. Dengan berjalanya proses pembelajaran guru kemudian melakukan pengamatan dengan menilai hasil karya anak dan proses kegiatan bermain, guru memberikan pujian dan memberikan nilai terhadap hasil yang telah dibuat oleh anak, kemudian hasil kerja anak diletakan dalam loker masing-masing anak, agar anak merasa hasil karyanya dihargai dan anak merasa senang.

Dengan melakukan penelitian tindakan kelas ini, peneliti berharap dapat dapat mencari solusi dan mencari hambatan atau kekurangan yang masih terdapat dalam meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak melalui bermain tanah liat di TK Melati Dharma Wanita Persatuan Bengkulu Selatan.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Mengingat luasnya ruang lingkup area dan fokus penelitian tentang pendidikan anak usia dini maka tidak semua area dan fokus yang sudah diidentifikasi akan diteliti karena keterbatasan, sehingga penelitian tindakan kelas ini lebih menitikberatkan pada pembelajaran di dalam kelas

dan fokus penelitian ini adalah upaya meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak melalui kegiatan bermain tanah liat.

Dengan dipilihnya metode bermain tanah liat, karena dilandasi dengan adanya asumsi bahwa: 1) Dengan bermain tanah liat anak dapat mengenal benda atau media baru yang dapat dibuat mainan, 2) Dengan tanah liat anak akan mampu berimajinasi sesuai dengan keinginannya sendiri, 3) Rasa percaya diri anak dapat dibangun, 4) Dengan menggunakan media tanah liat maka motorik halus anak dapat dilatih dan berkembang, 5) Anak mampu membuat mainan sesuai dengan bentuk asli benda yang dibuatnya, 6) Anak akan mampu membuat hasil karya yang berbeda.

Penelitian ini hanya terbatas pada peningkatan dan pengembangan imajinasi dan kreativitas anak melalui bermain tanah liat, mudah-mudahan dengan penerapan metode ini anak-anak TK bisa berkembang imajinasi dan kreativitas yang dimilikinya.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : ***Apakah penerapan metode bermain tanah liat dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak di kelompok B1 Tk Melati Dharma Wanita Persatuan Bengkulu Selatan?***

Rumusan masalah khusus yaitu:

1. Apakah penerapan metode bermain dapat meningkatkan imajinasi anak melalui bermain tanah liat di kelompok B1 TK Melati Dharma Wanita Persatuan Bengkulu Selatan?
2. Apakah penerapan metode bermain dapat meningkatkan kreativitas anak melalui media tanah liat di kelompok B1 TK Melati Dharma Wanita Persatuan Bengkulu Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak melalui metode bermain tanah liat di kelompok B1 TK Melati Dharma Wanita Persatuan Bengkulu Selatan.

Tujuan penelitian secara khusus yaitu:

1. Meningkatkan imajinasi anak melalui bermain tanah liat di kelompok B1 TK Melati Dharma Wanita Persatuan Bengkulu Selatan.
2. Meningkatkan kreativitas anak melalui media tanah liat di kelompok B1 TK Melati Dharma Wanita Persatuan Bengkulu Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian secara umum adalah dapat mengatasi masalah yang timbul dan untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas.

1. Manfaat bagi anak

- a) Anak didik mampu mengembangkan pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru.
- b) Anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya ciptanya.
- c) Memperoleh kesempatan untuk dapat berkreasi sesuai dengan apa yang ada di dalam pikirannya.
- d) Agar anak dapat berpikir secara efektif.
- e) Meningkatkan keterampilan anak.
- f) Meningkatkan keterampilan otot-otot tangan. dan,
- g) Meningkatkan kreativitas anak.

2. Manfaat bagi guru

- a) Memperoleh pengalaman PTK sehingga pada kesempatan lain dapat melakukan PTK dalam rangka meningkatkan mutu kemampuannya sebagai guru yang profesional.
- b) Menambah wawasan untuk perbaikan mengajar di TK.
- c) Memudahkan guru dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak.

3. Manfaat bagi TK/Sekolah

Kepala dan guru TK mendapat pengalaman dalam melakukan penelitian untuk meningkatkan imajinasi dan kreativitas sekaligus meningkatkan mutu pendidikan di TK.

G. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dicari solusi pemecahan, yaitu bermain dengan menggunakan tanah liat dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak. Teknik ini mempunyai keunggulan diantaranya:

1. Memberi motivasi pada anak untuk dapat berimajinasi dalam bermain tanah liat.
2. Memberikan antusias pada anak dan menimbulkan kreativitas anak dalam membentuk tanah liat sesuai dengan keinginannya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

1. Imajinasi

a. Pengertian Imajinasi

Pengertian imajinasi secara umum adalah kekuatan atau proses menghasilkan citra mental dan ide. Selain itu imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan angan-angan atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, benda, kejadian) berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang. Imajinasi juga dapat diartikan sebagai khayalan atau suatu gambaran dan visualisasi dari dalam otak yang berupa gambaran, suara, dan rasa ([Arti definisi. Com/ pengertian imajinasi](#)).

b. Ciri-ciri Anak Memiliki Imajinasi

Adapun ciri-ciri anak yang mempunyai imajinasi yaitu:

1. Mempunyai kemampuan bernalar yang bagus.
2. Bisa belajar dengan cepat.
3. Punya perbendaharaan kata yang luas.
4. Punya kemampuan mengingat yang bagus.
5. Bisa konsentrasi lama pada hal-hal yang menarik bagi dirinya.

6. Punya rasa ingin tahu yang tinggi (Scribd.com.Ciri-ciri Anak berimajinasi).

c. Manfaat berimajinasi

Adapun manfaat anak memiliki imajinasi yaitu:

1. Dapat melatih cara kerja otak agar tidak selalu berpikir mengenai ilmu pengetahuan, tetapi dapat melatih otak agar menyukai warna, garis, bentuk, gambar dan lain-lain.
2. Dapat menstimulasi, menumbuhkan dan meningkatkan kecerdasan anak.
3. Dapat menumbuhkan kreativitas bagi anak.
4. Sarana untuk anak belajar memahami realitas keberadaan dirinya juga lingkungannya.

2. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang ada pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Pendidik dapat mengembangkan kreativitas anak dibidang matematika, bahasa, musik, olahraga, atau mengembangkannya menurut indikator kecerdasan (Musfiroh, 2008:1.38)

Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah yang dihadapi. Potensi kreatif yang terdapat dalam diri setiap individu dapat diobservasi saat anak melakukan kegiatan bermain karena bermain adalah dunia anak dan umumnya terjadi secara alamiah. Melalui kegiatan bermain anak mampu mengembangkan potensi yang tersembunyi di dalam dirinya secara, nyaman dan menyenangkan. Irawati berpendapat bermain tentu menyenangkan dan merupakan suatu hal yang sangat menggembirakan bagi anak karena anak menemukan dunia mereka yang sebenarnya. Irawati melanjutkan bahwa sering terjadi kesalahan yang dilakukan orang tua, guru, dan atau pengasuhan anak dalam mengartikan tentang pentingnya bermain pada usia dini. Kesalahan yang umum terjadi adalah bermain selalu dikaitkan dengan berbagai sarana bermain yang harus disediakan oleh orang (Sujiono, 2010:7)

Berdasarkan analisis faktor, Guilford menemukan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berfikir kreativitas, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originalty*), penguraian (*elaboration*), dan perumusan kembali (*redefinition*). Kelancaran adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan. Orisinalitas adalah kemampuan untuk mencetuskan

gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise. Redefinisi adalah kemampuan untuk meninjau suatu personal berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui oleh banyak orang (Murniati, 2011:10-11).

Masih ada definisi mengenai kreativitas. Namun pada intinya ada persamaan antara definisi-definisi tersebut, yaitu kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang telah ada sebelumnya (Murniati, 2011:10-11).

b. Teori-teori Kreativitas.

a. Teori Psikoanalisis.

Teori ini menganggap bahwa proses ketidaksadaran melandasi kreativitas. Kreativitas merupakan manifestasi dan psikopatologi.

b. Teori asosiasi.

Teori asosiasi memandang kreativitas sebagai hasil dari proses asosiasi dan kombinasi antara elemen-elemen yang telah ada sehingga menghasilkan sesuatu yang baru.

c. Teori Gestalt

Teori ini memandang kreativitas sebagai manifestasi dari proses tilikan individu terhadap lingkungannya secara holistik.

d. Teori Eksternal

Teori ini mengemukakan bahwa kreativitas merupakan proses untuk melahirkan sesuatu yang baru melalui perjumpaan antara manusia dengan manusia.

e. Teori Interpersonal

Teori ini menafsirkan kreativitas dalam konteks lingkungan sosial (Murniati, 2011:10-11)

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas Anak

ada beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar siswa:

- a. Sikap orang tua terhadap kreativitas anak.
- b. Strategi mengajar guru.

d. Ciri-ciri Anak Kreatif

Beberapa ciri anak kreatif antara lain adalah:

1. Lancar berpikir

Anak banyak jawaban terhadap satu pertanyaan yang anda berikan.

2. Fleksibel dalam berpikir

Anak mampu menjawab pertanyaan dengan bervariasi, dapat melihat masalah dalam berbagai sudut pandang, fleksibilitas ini juga sangat penting dalam kehidupan.

3. Orisinal (asli) dalam berpikir

Ia dapat memberikan jawaban-jawaban yang jarang diberikan anak lain. Jawaban baru yang diberikan biasanya tidak lazim dan jarang terpikirkan oleh yang lain.

4. Elaboritas

Anak mampu memberikan alasan-alasan terhadap jawaban yang dikemukakan, sehingga ia mampu mengembangkan, memperkaya jawabannya dengan memperinci sampai hal-hal kecil semua, ciri-ciri anak kreatif tersebut dapat dikembangkan.

Adapun, ciri alamiah anak memiliki kreativitas yaitu:

- a. Imajinatif.
- b. Senang menjajaki lingkungan.
- c. Banyak mengajukan pertanyaan.
- d. Mempunyai rasa ingin tahu yang sangat kuat.
- e. Suka melakukan eksperimen.
- f. Terbuka terhadap rangsangan-rangsangan baru.
- g. Berminat untuk melakukan hal-hal baru
- h. Tidak pernah merasa bosan.

e. Fokus Studi Kreativitas

Arasteh & Arasteh dalam buku Pendidikan Anak Kreatif merinci 21 atau *key areast* yang dapat dijadikan fokus studi kreativitas, yaitu:

1. Latar belakang dan asal usul perilaku kreatif.

2. Defenisi kreativitas.
3. Pengukuran kreativitas.
4. Motivasi prilaku kreatif.
5. Proses kreatif.
6. Karakteristik kreativitas.
7. Kondisi-kondisi yang menyatukan perilaku kreatif.
8. Memprediksi perilaku kreatif.
9. Usaha-usaha pengembangan kreativitas.
10. Peranan keluarga dan orang tua dalam pengembangan kreativitas.
11. Peranan sekolah dalam kreativitas.
12. Peranan keterampilan.
13. Peranan status pernikahan.
14. Peranan pekerjaan.
15. Hubungan kreativitas dengan intelegensi.
16. Peranan faktor-faktor sosial budaya dan biologis dalam kreativitas.
17. Hubungan kreativitas dengan intelegensi.
18. Hubungan kterativitas dengan komunikasi interpersonal.
19. Hubungan kreativitas dengan kesadaran, ketegangan, dan kecemasan.
20. Hubungan kreativitas dengan emosi, afeksi, dan ketaksadaran.

21. Pengkajian terhadap berbagai hasil studi tentang kreativitas
(Murniati, 2011:24-25)

3. Metode Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah segala kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak. Bermain dilakukan anak dengan sukarela tanpa paksaan atau tekanan dari luar. Kegiatan bermain tidak mempunyai aturan kecuali yang diterapkan oleh pemain itu sendiri pada setiap usia anak. Anak melakukan kegiatan bermain sesuai dengan tahap yang ia lalui, anak mendapatkan kebahagiaan dan kegembiraan melalui kegiatan bermain.

Berdasarkan pengamatan dan hasil penelitian para ahli bermain dapat dikatakan bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut :

1. Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi–potensi yang ada padannya.
2. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahan kemampuannya serta juga minat dan kebutuhannya.
3. Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku, psikososial serta emosional.

4. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik.
5. Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi (Montolalu, 2007:1.3)

Menurut Gordon dan Browne, dalam buku berjudul metode pembelajaran di taman kanak-kanak bermain memberikan kegemaran dan memungkinkan anak berkhayal untuk menciptakan suatu bentuk. Melalui bermain anak belajar mengekspresikan apa yang ada dipikiranya (Moeslichatoen, 2004:32).

Dari beberapa pendapat di atas dapat diberi makna bermain adalah suatu kegiatan dimana anak dapat melakukannya tanpa ada paksaan dari siapapun. adapun ciri-cirinya, yaitu: 1) Permainan yang dimainkan memiliki tujuan yang jelas untuk perkembangan anak, 2) Desain yang digunakan sesuai tingkat perkembangan fisik dan nonfisik tingkat prasekolahnya anak, 3) Adanya permainannya yang tidak membahayakan anak baik fisik dan nonfisik, 4) Mendorong anak untuk terlibat secara aktif baik fisik maupun nonfisiknya, 5) Bersifat mendukung dan menumbuhkan/meningkatkan perkembangan anak.

b. Karakteristik Bermain Anak

Beberapa pakar menyebut beberapa karakteristik bermain anak, yaitu:

- a. Bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri.
- b. Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata (bermain drama).
- c. Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil akhir atau produknya.
- d. Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak.

c. Jenis-jenis Bermain

Adapun penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak dalam 4 bentuk, yaitu:

- a. Bermain soliter, yaitu bermain sendiri-sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru.
- b. Bermain secara paralel, yaitu anak bermain dengan materi yang sama, tapi masing-masing kerja sendiri secara berdampingan.
- c. Bermain asosiatif, yaitu terjadi apabila anak bermain bersama dalam kelompoknya.
- d. Bermain kooperatif, yaitu terjadi bila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak lain (Moeslichatoen, 2004:37)

d. Cara-cara Bermain

Cara-cara bermain atau rancangan kegiatan bermain yaitu :

- a. Menentukan tujuan kegiatan bermain.
- b. Menentukan macam kegiatan bermain.
- c. Menentukan tempat dan ruang bermain.
- d. Menentukan bahan dan peralatan bermain.
- e. Menentukan urutan langkah bermain.

e. Tujuan dan Manfaat Bermain

Adapun tujuan bermain yaitu: 1) Dengan bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi, perkembangan motorik, kognitif, bahasa dan seni 2) Anak dapat mengembangkan kreativitasnya, 3) anak dapat melakukan koordinasi otot besar, 4) Anak dapat melatih kemampuan bahasanya dengan mendengarkan beraneka bunyi, 5) Anak dapat mengatakan kepekaan emosinya dengan cara mengenalkan bermacam perasaan, membuat pertimbangan, dan menumbuhkan rasa kepercayaan diri, 6) Anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti membina hubungan anak dengan anak lain.

Bermain di sekolah dapat membantu perkembangan apabila guru cukup membantu, ruang, materi dan kegiatan bermain bagi murid-muridnya. Manfaat bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan

bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas dan perkembangan fisik anak (Moeslichatoen, 2004 : 32),

f. Fungsi Bermain

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia TK, ada 8 fungsi bermain bagi anak yaitu :

1. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa.
2. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata.
3. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.
4. Untuk menyalurkan perasaan yang sangat kuat seperti memukul–mukul kaleng, menepuk–nepuk air dan lain–lain.
5. Untuk melepaskan dorongan–dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan dan lain–lain.
6. Untuk kilas balik peran–peran yang biasa dilakukan seperti menggosok gigi, sarapan pagi.
7. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan semakin tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya.

8. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai pemecahan masalah (Moeslichatoen, 2004:33).

3. Tanah Liat

a. Pengertian Tanah Liat

Tanah liat adalah media lain yang dapat diperkenalkan pada anak-anak ketika mereka mulai menggunakan seni sebagai cara mengekspresikan dan menggambarkan diri mereka sendiri. Dengan media ini anak mulai menggunakan tanah liat dengan cara mematah-matahkan, memukul-mukulkan, mengaduk dan menggulungnya menjadi bola-bola kecil atau gulungan melingkar (Aisyah, 2007:7.13).

Tujuan dari kegiatan ini adalah anak dapat meremas-remas, mematah-matahkan, atau merasakan tanah liat itu sendiri tanpa membuat sesuatu yang mungkin kelihatan sulit bagi orang dewasa untuk memahaminya. Tampaknya tanah liat bukanlah media seni yang paling baik untuk merangsang guru yang kurang pengalaman jika ia hanya membuat contoh atau model untuk ditiru anak-anak. Sebaiknya dalam kegiatan menggunakan tanah liat guru membantu anak seutuhnya dengan cara melakukan hal yang sama dengan apa yang dilakukan anak-anak, yaitu memegang dan mengeksplor bahan dan peralatan itu sendiri secara nyata.

Suatu saat anak-anak mulai memasukan imajinasinya pada tanah liat. Pada saat dia menyusun beberapa bagian atau bentuk-bentuk kecil, dia mengatakannya sebagai anggota keluarganya. Pada saat dia menumpuk atau membuat susunan keatas dia mungkin akan mengatakan bahwa itu adalah sebuah gedung. Ia membentuk dengan cara menarik (mencubit) sebagian dari tanah liat itu, kemudian mulai membuat sesuatu. Hal ini dapat membantu anak belajar bagaimana menggunakan tanah liat untuk mengekspresikan dirinya. Setelah anak dapat menggunakan dan mengeksplor tanah liat. Selanjutnya mereka dapat menggunakan dan menikmati senangnya menikmati bahan-bahan lain, seperti: biji-bijian, manik-manik, pipa plastik dan lain-lain. Bahan-bahan itu sangat berguna dengan mendorong anak menggunakan imajinasinya (Aisyah, 2007:7.13).

Tanah liat adalah suatu komoditi yang tergabung dalam lingkungan bahan galian industri yang mempunyai arti penting dalam kehidupan manusia dan termasuk mineral komoditi yang dapat juga memberi keuntungan, baik untuk para pengusaha dan negara.

b. Manfaat Media Tanah Liat

Adapun manfaat dari media tanah liat yaitu:

- a. Anak mampu berimajinasi pada tanah liat.

- b. Anak mampu meremas-remas, mematah-matahkan, memukul-mukul, menggulung-gulung, dan merasakan tanah liat itu sendiri.
- c. Anak mampu mengekspresikan dirinya melalui tanah liat.
- d. Melatih motorik halus anak

Selain manfaat di atas, Seperti kita ketahui lewat bermain anak bisa belajar, bermain tanah liat adalah satu aktivitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain tanah liat, anak tidak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan otaknya yaitu:

1. Kemampuan Sensorik

Salah satu cara anak untuk mengenal sesuatu melalui sentuhan. Dengan bermain tanah liat mereka belajar tentang tekstur, serta bagaimana menciptakan sesuatu.

2. Kemampuan berpikir

Bermain tanah liat bisa mengasah kemampuan berpikir anak. Latihlah dia dan memberikan contoh bagaimana bermain dan menciptakan sesuatu dengan tanah liat.

3. *Self esteem*

Bermain tanah liat adalah permainan yang tanpa aturan sehingga berguna untuk pengembangan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak. Dengan bermain tanah liat dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak, sekaligus mengajarkannya

tentang *problem solving* yang berguna untuk meningkatkan *self esteemnya*.

4. Kemampuan berbahasa

Meremas, berguling, membuat bola dan berputar adalah beberapa kata yang akan sering didengar anak pada saat bermain tanah liat. Gunakan kata-kata itu untuk mendeskripsikan kegiatan anda bermain tanah liat, atau jika perlu, berilah nama untuk setiap bentuk yang akan anda buat dari tanah liat.

5. Kemampuan sosial

Anak sering bermain tanah liat dengan temannya, dengan bermain bersama anak punya kesempatan untuk menjalin interaksi yang akrab dengan teman-temannya. Seorang anak pada dasarnya berpikiran *self center*, namun dengan melakukan aktivitas bermain bersama tersebut, maka anak-anak akan belajar bahwa bermain bersama juga sangat menyenangkan

c. Media Pembelajaran Menggunakan Tanah liat

Salah satu bentuk media pembelajaran yang termasuk dalam kategori tiga dimensi adalah benda-benda asli, atau wujud kenyataan kondisi yang sebenarnya. Dari segi efektivitas pengajaran, penggunaan benda sebenarnya sebagai media pembelajaran dapat memberikan turunan yang cukup berarti, terutama dari pemerolehan pengalaman yang bersifat langsung dan konkret. Karena segala

peristiwa yang terungkap di dalam jalinan interaksi dengan media sebenarnya tersebut, cukuplah untuk mendapatkan pengalaman langsung, lengkap dan kesan yang mendalam dari apa yang dipelajari, tepatlah apabila kita belajar melalui benda-benda atau keadaan yang sebenarnya. Ada yang menyebut media ini sebagai alat peraga langsung.

Pengertian yang termasuk dalam kategori media pembelajaran yang sebenarnya, baik benda yang hidup seperti manusia, tumbuhan, dan hewan, di samping benda mati dan benda tak hidup (anorganik). Ada dua cara yang ditempuh untuk belajar melalui benda sebenarnya, yaitu membawa kelas ke dunia luar atau membawa dunia ke dalam kelas. Untuk membawa kelas ke dunia luar caranya dapat melalui Widyawisata/ Karyawisata, yaitu perjalanan keluar kelas atau sekolah (wisata) untuk tujuan belajar (widya). Sedangkan untuk dapat membawa dunia (luar) ke dalam kelas adalah dengan cara menggunakan specimen atau barang contoh, yaitu benda-benda asli baik dalam keadaan hidup dan utuh, maupun dalam keadaan mati ataupun sebagian dari benda asli itu untuk diperagakan atau dipelajari di kelas.

Adapun media tiruan atau model adalah merupakan tiruan dari benda yang berbentuk tiga dimensi yang dibuat sedemikian rupa sehingga serupa dalam bentuk dan tidak sama dalam hal-hal yang

lainnya. Meskipun semua orang tahu, bahwa belajar melalui pengalaman langsung atau melalui benda sebenarnya mempunyai sejumlah keuntungan, perlu diketahui juga bahwa sejumlah besar keterbatasan akan teratasi dengan penggunaan model media pembelajaran seperti ini. Belajar seperti ini adalah pembelajaran yang bisa digunakan agar siswa bisa berimajinasi sesuai dengan kemampuannya dan akan menimbulkan rasa ingin mencoba untuk berkreasi.

B. Acuan Teori Desain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih

1. Pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Adapun rancangan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, Penelitian tindakan kelas (PTK) itu sendiri adalah proses penelitian yang sistematis dan terencana melalui tindakan perbaikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri, PTK bertujuan untuk memperbaiki kinerja guru sehingga kualitas kegiatan pengembangan menjadi lebih meningkat (Tim PKP PG-PAUD, 2010:12).

Manfaat PTK bagi guru yaitu:

- a. Membantu guru memperbaiki kegiatan pengembangan
- b. Membantu guru berkembang secara profesional

- c. Meningkatkan rasa percaya diri guru (Tim PKP PG-PAUD, 2010:12).

2. Model Penelitian Tindakan Kelas

Model penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan berdasarkan prosedur yaitu: refleksi awal (permasalahan), perencanaan tindakan, observasi, dan refleksi, dimana tiap siklus terdiri atas 4 tahap yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

C. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian Tugas Akhir (TA) yang dilakukan oleh peneliti (Fetriani, 2008:31), dengan judul meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain, mempunyai persamaan dan perbedaan. Persamaan tersebut terlihat pada pengkajian topik dan bahasan yang sama-sama meningkatkan kreativitas anak melalui bermain, sedangkan perbedaannya terletak pada metode pembelajaran, dimana kegiatan yang dilakukan masih bersifat umum, sedangkan peneliti menggunakan metode bermain dengan media tanah liat, kegiatan yang dilakukan lebih bersifat khusus.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian tindakan kelas (PTK) Kemmis dan Mc Tanggart, yang menggunakan empat tahap dalam penelitian yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi masalah yang ada di kelas rangka mengenali permasalahan yang tampak yang perlu dipecahkan dalam rangka meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak. Setelah mengidentifikasi permasalahan di atas maka dirumuskan hipotesis penelitian tindakan secara umum jika diterapkan metode bermain tanah liat maka dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak di kelompok B1 TK Melati Dharma Wanita Persatuan Bengkulu Selatan, dalam penerapan ini peneliti menyusun langkah-langkah kegiatan sebagai berikut:

- a. Membuat SKM (Satuan Kegiatan Mingguan).
- b. Membuat SKH (Satuan Kegiatan Harian).
- c. Menyediakan media pembelajaran tanah liat/ alat praga.

2. Pelaksanaan

Dalam melaksanakan penelitian, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan apa yang telah direncanakan dan dipersiapkan oleh peneliti.

3. Pengamatan (observasi)

Pada tahap ini dilakukan proses pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti agar peneliti mengetahui keberhasilan peneliti, observasi ini dilakukan oleh peneliti dan teman sejawat.

4. Refleksi

Refleksi ini dilakukan berdasarkan analisis hasil observasi dan hasil karya anak, dan hasil diskusi antara peneliti dan teman sejawat sehingga dapat diketahui apa yang telah dicapai dan apa yang belum berhasil dicapai pada siklus ini, kemudian dapat dilakukan tindakan pada siklus selanjutnya.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Tempat penelitian tindakan kelas ini peneliti laksanakan di kelompok B1 TK Melati Dharma Wanita Persatuan Kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan.

2. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu dari bulan November-Desember 2013, dan dilakukan pada semester 1 tahun pelajaran 2013–2014.

C. Subjek dan Partisipan dalam Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B1 TK Melati Dharma Wanita Persatuan Kota Manna yang berjumlah 12 orang yang terdiri atas 6 orang anak perempuan dan 6 orang anak laki-laki yang mana pekerjaan orang tuanya mayoritas Pegawai Negeri Sipil.

2. Partisipan dalam Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah TK Melati Dharma Wanita Persatuan Bengkulu Selatan dan teman sejawat yang merupakan pendidik yang berkolaborasi membantu peneliti melakukan penelitian dan pengamatan.

D. Prosedur Penelitian

Adapun prosedur penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan per siklus, dimana apabila pada siklus pertama hasil persentase dalam membentuk mainan dari tanah liat yang dilakukan anak belum mengalami peningkatan maka akan dilakukan penelitian pada siklus

selanjutnya. Adapun prosedur penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

Siklus 1:

1. Perencanaan

Dalam menerapkan kegiatan yang akan dilakukan guru merencanakan kegiatan yang, adapun rancangan kegiatannya sebagai berikut:

1. Membuat SKM (satuan kegiatan mingguan)
2. Membuat SKH (satuan kegiatan harian)
3. Membuat media yang akan diajarkan
4. Menyiapkan alat praga
5. Menyiapkan lembar observasi

2. Pelaksanaan

Pada tahap ini guru menerapkan metode bermain tanah liat pada anak. Sebelumnya guru menyiapkan apa saja media yang akan digunakan pada saat anak bermain tanah liat. Guru melakukan perencanaan di kelas. Adapun, langkah-langkahnya adalah:

a. Kegiatan awal (± 30 menit)

Sebelum masuk kelas anak berbaris di depan kelas, kemudian masuk kelas, guru membuka pelajaran memberikan salam, do'a sebelum belajar, bernyanyi sesuai tema, dan tanya jawab tentang isi tema yang akan dipelajari pada hari itu.

b. Kegiatan inti (\pm 60 menit)

Sebelum melakukan kegiatan inti guru mengenalkan terlebih dahulu menyebutkan tema dan subtema pada hari itu, kemudian guru memperkenalkan media yang akan digunakan yaitu tanah liat, tanah liat yang digunakan adalah tanah liat yang sudah diolah dan siap untuk dibentuk oleh anak-anak sehingga anak tidak akan terlalu sulit dalam bermain. Setelah itu, guru menjelaskan aturan tata cara bermain dengan tanah liat dengan benar, sebelum memulai kegiatan guru terlebih dahulu mengajak anak untuk memikirkan dan membayangkan benda apa saja yang akan dibuatnya nanti, anak diberikan waktu untuk memikirkan apa yang akan dibuatnya, setelah lebih kurang 15 menit anak berpikir guru kembali bertanya kepada anak-anak benda apakah yang akan mereka buat dan tentunya anak telah mempunyai imajinasinya sendiri-sendiri benda apakah yang akan dibuatnya, setelah itu, guru mengajak anak untuk mengambil masing-masing tanah liat tapi, di sini guru memperingatkan kepada anak untuk harus hati-hati menggunakan tanah liat jangan sampai terkena pakaian, untuk mengatasinya guru menyiapkan air dan lap tangan agar tidak terlalu belepotan. Di sini guru membagi anak 3 kelompok, guru juga menyiapkan tiga kegiatan, Adapun kegiatan yang akan dilakukan anak yaitu:

1. Anak bermain tanah liat dengan membentuk tanah liat menjadi bentuk tanaman dengan subtema buah-buahan seperti: buah apel, buah jeruk, buah semangka, anggur sesuai dengan keinginan anak itu sendiri. Selain membuat beraneka bentuk buah-buahan dari tanah liat anak juga diperbolehkan membuat berbagai jenis mainan yang diinginkannya seperti sayuran, boneka dan lain-lain.
2. Menulis urutan bilangan dengan balok 1-10.
3. Menyebutkan huruf awal tanaman buah-buahan yaitu: apel (A), jeruk (J), semangka (S), anggur (A).

Selanjutnya guru hanya mengamati, membimbing dan membantu anak apabila anak mengalami kesulitan. Setelah 1 jam anak-anak bermain dengan membentuk tanah liat guru bertanya kepada anak siapa sajakah yang berhasil membuat mainan dan memberikan pujian kepada anak, kemudian hasil karyanya di keringkan terlebih dahulu.

- c. Istirahat/ makan (± 30 menit)

Setelah menyelesaikan kegiatan yang diberikan guru anak membersihkan dan membereskan alat permainan dan mengembalikannya pada tempatnya, kemudian anak diperbolehkan untuk bermain diluar kelas, setelah bermain diluarkelas anak masuk

kelas kembali dan mencuci tangan persiapan untuk makan, berdo'a sebelum makan dan sesudah makan.

d. Penutup (± 30 menit)

Pada kegiatan penutup anak bercerita dengan teman-temannya kalau mereka bermain tidak saling ganggu, guru melakukan sesi tanya jawab tentang apa saja kegiatan yang telah di pelajari tadi bagaimana perasaan anak saat bermain tanah liat, apa saja benda dan mainan yang berhasil mereka buat, guru kembali mengulang tema pada hari itu dan menunjukan kepada anak-anak hasil karya yang telah mereka buat dan memberikan pujian kepada anak, kemudian guru juga menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan esok hari, setelah itu berdo'a sebelum pulang sekolah dan salam.

3. Observasi

Selama pelajaran berlangsung guru melakukan observasi apakah indikator pengembangan kreativitas anak sudah berhasil atau belum, adapun indikator yang harus dicapai yaitu:

- a. Kemampuan anak belajar dengan cepat.
- b. Kemampuan anak dalam mengingat.
- c. Kemampuan anak dalam berkonsentrasi saat membuat mainan dari tanah liat.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan pengumpulan data yang dilakukan oleh guru bersama teman sejawat mengapa media tanah liat yang dipergunakan dan guru mendiskusikan untuk mengetahui apakah pelaksanaan tindakan pada siklus 1 berhasil atau tidak, jika terdapat kekurangan dan kemampuan yang dimiliki anak belum meningkat maka dilakukan perbaikan pada siklus II.

E. Instrumen-instrumen Pengumpulan Data

Adapun instrumen pengumpulan data yang akan digunakan adalah:

1. Observasi (*observing*)

Kegiatan observasi adalah teknik pengumpulan data yang mengamati aktivitas anak baik kelompok maupun perorangan dengan pencatatan atau pengamatan langsung.

2. Portofolio anak/ hasil kerja anak

Portofolio anak merupakan hasil karya anak, sebagai hasil pelaksanaan tugas dan kinerja yang ditentukan oleh guru dan siswa, atau siswa bersama guru sebagai usaha mencapai tujuan belajar dan mencapai hasil belajar yang ada dalam kurikulum.

Lembar Observasi Anak dalam Berimajinasi Bermain Tanah Liat

No	Aspek yang diamati	Penilaian		
		B	C	K
1	Kemampuan belajar dengan cepat			
2	Punya kemampuan mengingat yang bagus			
3	Kemampuan berkonsentrasi lama pada hal-hal yang baru			

Lembar Penilaian Hasil Kreativitas Anak Membuat Mainan dari Tanah Liat

No	Aspek yang diamati	Penilaian		
		B	C	K
1	kemampuan melakukan eksperimen			
2	Tidak merasa bosan			
3	Imajinatif			

Kriteria penilaian :

- a. Baik = B : apabila anak mampu belajar dengan cepat
- b. Cukup = C : apabila anak ragu-ragu dalam belajar
- c. Kurang = K : apabila anak tidak mampu belajar dengan cepat

F. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan bersifat kualitatif, data yang dicari mencakup tiga hal yaitu :

1. Prilaku guru dalam melaksanakan proses pembelajaran
2. Prilaku anak ketika sedang bermain
3. Semangat dan antusias anak dalam proses belajar dan bermain tanah liat

G. Teknik Analisis Data

Data yang akan didapat pada penelitian ini adalah data statistik sederhana atau persentase.

$$F \frac{P}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

P = Angka persentase

N = Jumlah frekuensi

H. Indikator Keberhasilan Siswa

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila indikator kegiatan berhasil dilakukan, apabila hasilnya mencapai 85%, maka siswa mampu berimajinasi dan berkreativitas dalam membuat mainan dari tanah liat.

Penelitian berhasil apabila mencapai Hasilnya 75%, kalau hanya mencapai 65% maka dikatakan ragu-ragu, apabila keberhasilannya hanya mencapai kurang dari 55% maka harus melakukan penelitian ulang.