



Research in Early Childhood Education and Parenting



Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/RECEP>

UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI TEKNIK MEMBUTSIR MENGGUNAKAN TANAH LIAT DI TK HIP HOP BANDAR LAMPUNG

Erfha Nurrahmawati*, Anggil Viyantini Kuswanto*, Neni Mulya*, Kanada Komariyah*, Rizca Istikhomah*

* Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Email: erfanur@radenintan.ac.id

Article History:

Submitted/Received 04 Apr 2024

First Revised 19 Apr 2024

Accepted 14 May 2024

Publication Date 22 May 2024

Kata Kunci :

Tanah liat

Kreativitas

Anak Usia Dini

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of the technique of grinding using clay in increasing the creativity of early childhood. This research uses the classroom action research method. The subjects in the research are group B1 at the Sukarame Hip Hop Kindergarten in Bandar Lampung, totaling 10 students. Data collection techniques use interview, observation and documentation techniques. Based on the research results, it can be concluded that the use of clay media can increase children's creativity. This can be seen from the indication of improvement in each cycle, in initial or pre-survey conditions. Children who developed very well (BSB) (0%), in cycle I (40%) and in cycle II (80%). In this way, using the sanding technique using clay can increase children's creativity at the Sukarame Hip Hop Kindergarten in Bandar Lampung.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik membutsir menggunakan tanah liat dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Subjek pada penelitian adalah kelompok B1 di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung yang berjumlah 10 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini dapat dilihat dari indikasi peningkatan pada setiap siklus, pada kondisi awal atau prasurvey. Anak yang berkembang sangat baik (BSB) (0%), pada siklus I (40%) dan pada siklus II (80%). Dengan demikian melalui teknik membutsir menggunakan tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung.

PENDAHULUAN

Pada umumnya anak usia dini hanya memperoleh pendidikan di dalam keluarga maupun di lingkungan tempat tinggal anak atau mengikuti kegiatan dalam berbagai lembaga pendidikan prasekolah seperti Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak. Sekarang ini pendidikan anak usia dini sangat berkembang pesat karena pendidikan anak usia dini merupakan persiapan untuk menuju keberhasilan perkembangan, kemampuan anak dimasa depan serta mempersiapkan pendidikan untuk jenjang yang lebih tinggi (Cahyaningrum, Sudaryanti & Purwanto, 2017).

Merujuk pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 Ayat 1 tentang sistem pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat berperan aktif dan positif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Depdiknas, 2003) Pendidikan sebagaimana tercantum dalam

Ayat Al-Qur'an sebagai berikut :

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ مَّتَّعْنٰكُمْ فَاَنْتُمْ سٰوِيْنَ لِمَنْ سَخَّرْنَا لَكُمْ اَنْفُسَنَا فَاَنْتُمْ كَالْمُهْلٰكِيْنَ
اَلَّذِيْنَ نَعۡاۤءُ مِّنۡوَالَّذِيْنَ اٰتٰنَا اَلۡعِلۡمَ دَرَجٰتٍ وَّاَللّٰهُ بِمَا تَعۡمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.(QS. AlMujaadilah:11) (Al-Aliyy, 2005)

Pendidikan memberi tanggung jawab untuk mengeksplorasikan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan minat dan kenikmatan belajar. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu jenjang pendidikan yang ada pada suatu pendidikan yaitu antara 0-6 tahun. Yusuf mengatakan bahwa anak usia dini merupakan individu yang berada pada posisi usia perkembangan yang sangat pesat jika dibandingkan dengan masa-masa usia perkembangan lainnya. Menurut Purnama usia tersebutlah yang banyak dikenal dengan istilah *Golden Age* atau masa usia emas. Masa usia emas ini maksudnya adalah masa penerimaan dan pengolahan informasi yang dapat dilakukan secara cepat dan tahan lama oleh setiap individu. Oleh karena masa emas itu ada pada anak usia 0-6 tahun. Dimana pendidikan anak usia dini menjadi tahap awal anak sebelum masuk ke dalam jenjang pendidikan dasar. Sedangkan pendidikan anak usia dini yaitu pemberian upaya yang menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan memberi kegiatan pembelajaran yang dapat menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak (Wandi dan Mayar, 2019).

Anak usia dini merupakan individu yang unik, dimana anak berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan mendasar untuk kehidupan selanjutnya, dan anak memiliki dunia dan kekhasannya sendiri dan sangat berbeda dengan orang lain. Dalam islam terdapat ayat Al-Qur'an yang menjelaskan pentingnya pendidikan anak usia dini, yaitu dalam surat An-Nahl ayat 78 yang berbunyi sebagai berikut:

والله أخرجك من أمك من بطن أمك من غير أن تعلم شيئا، وأوجع لك لُكُمُ
 آلَسَ مَعْوَأًا لَبَّ صَارَ وَأَلْفَدَ، لَعَلَّكَ تَشْكُرُونَ

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.” (QS An-Nahl ayat 78).

Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Untuk mengembangkan potensi anak perlu diberikan pelayanan, bimbingan dan kegiatan yang membangkitkan minat anak sehingga dapat mengembangkan potensinya. Menurut suatu pandangan psikologi, kreativitas dianggap sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan atau memiliki suatu gagasan baru yang sebelumnya tidak pernah dipikirkan. Kreativitas anak tidak dapat berkembang apabila anak tumbuh dalam lingkungan otoriter, dimana segala sesuatu yang dilakukan anak harus sesuai dengan aturan tertentu. Perkembangan kreativitas yang terlambat akan mengganggu proses pembentukan kepribadian anak.

Kreativitas menurut Santrock yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara- cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi (Syamsiah, Ridiyanto, 2015). Mayesty dalam Mutiah dan Srikandi (2021) menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan berguna bagi orang tersebut dan orang lain. Kreativitas adalah proses mental yang dilakukan oleh individu dalam bentuk ide atau produk baru kombinasi keduanya, yang kemudian dikaitkan dengannya (Karimah, 2015).

Dengan ini kreativitas yang dimiliki seseorang dapat menciptakan sesuatu yang baru, dan merupakan perpaduan dari data atau informasi yang di peroleh sebelumnya dan terwujud dalam suatu gagasan atau karya nyata. Selain itu, kreativitas memiliki ciri-ciri non-aptitude seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan, dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru. Pernyataan ini didukung oleh pendapat Munandar yaitu kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang ada. Kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan yang meliputi kemampuan mengembangkan, memperkaya, dan memperinci (Mahfud, 2017).

Kreativitas pada anak dapat terbagi dalam beberapa ciri diantaranya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen, menciptakan suatu karya baru dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain. Anak yang memiliki kreativitas yang tinggi, akan mampu memecahkan persoalan secara efektif dan efisien, sehingga anak memiliki kemungkinan lebih besar untuk sukses dimasa depan. Kreativitas sangat dibutuhkan karena banyak permasalahan serta tantangan hidup yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif.

Menjadi kreatif sangat penting bagi anak usia dini karena menambah pelengkap dalam permainannya. Selain itu juga, jiwa kreatif dapat menjadikan permainan menjadi lebih menyenangkan, tentu anak akan merasa lebih bahagia dan merasa puas. Kreativitas memberikan anak kesenangan dan juga kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan terhadap pribadinya. Kreativitas dalam berkarya dapat dilakukan melalui aktivitas bermacam-macam, salah satu diantaranya melalui kegiatan membutsir.

Membutsir adalah membentuk tanah liat atau lilin (plastisin malam) menjadi bentuk mainan, patung kecil atau bentuk tertentu berdasarkan daya cipta. Dalam kegiatan ini anak di ajak membentuk menggunakan bahan-bahan yang lunak seperti tanah liat, *playdough*,

plastisin, bubur kertas, dan bahan lunak lainnya menjadi bentuk mainan. (Pengembangan Profesionalisme dan Guru Indonesia). Membutsir merupakan salah satu tehnik membentuk yang menggunakan bahan lunak seperti tanah liat, plastisin, bubur kertas, lilin atau malam dan bahan lunak lainnya. Membutsir juga dapat dilakukan dengan menggunakan bahan tanah liat. Tanah liat dapat menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena sifat bahan tanah liat yang fleksibilitas. Bahan tanah liat memungkinkan anak untuk mengeksplorasi bentuk spontan yang diciptakannya.

Menurut Erliawan dan Firdaus (2019) tanah liat sangat keras dalam keadaan kering, dan tak mudah terkelupas hanya dengan jari tangan. Permeabilitas lempung sangat rendah, bersifat plastis pada kadar air sedang. Karena Indonesia merupakan daerah katulistiwa dan hampir semua daerah memiliki tanah liat. Tanah liat merupakan suatu benda dari alam yang bersifat fleksibel, tanah liat juga bisa dilakukan dalam kegiatan membentuk oleh anak usia dini yang dapat merangsang motorik halus anak dan mengembangkan kreativitasnya. Tanah liat juga merupakan bahan alami yang sederhana dan mudah didapat, dan tanah liat juga mudah dibentuk, dan tidak berbahaya sehingga anak bisa berkreasi dengan tanah liat (Endang dan Syafrudin, 2020).

Observasi yang dilakukan peneliti di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung pada kelompok B1 dengan jumlah 10 orang anak dan 2 orang Guru. Ada 2 anak yang belum berkembang (BB) 20%, 3 anak yang masih berkembang (MB) 30%, dan terdapat 5 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) 50%, dan anak yang berkembang sangat baik (BSB) 0%. Anak yang berkembang sesuai harapan memiliki persentase lebih tinggi dibandingkan anak yang masih berkembang, belum berkembang dan berkembang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak masih belum optimal.

Masih banyak anak yang tidak berani mengemukakan pendapat, Imajinasi anak belum berkembang secara optimal, masih ada anak pada saat proses pelajaran berlangsung mengalami kesusahan dan tidak mau menyelesaikan tugas, kemudian guru masih melakukan pembelajaran secara monoton. Kreativitas yang rendah, dikarenakan selama ini masih banyak anak ketika mengerjakan tugas yang hanya mencontoh dan tidak berani atau tidak mau mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada. Kemudian guru hanya menggunakan plastisin, alasan guru menggunakan plastisin karena plastisin tidak repot dan plastisin dapat digunakan berulang-ulang, selain itu plastisin juga tidak mengotori baju, tangan dan ruangan kelas.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka diadakan penelitian tindakan kelas yaitu dengan meningkatkan kreativitas anak melalui teknik membutsir menggunakan tanah liat yang belum pernah digunakan sebelumnya di Tk Hip Hop Sukarame Bandar Lampung, dengan judul “Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Teknik Membutsir Menggunakan Tanah Liat di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung”

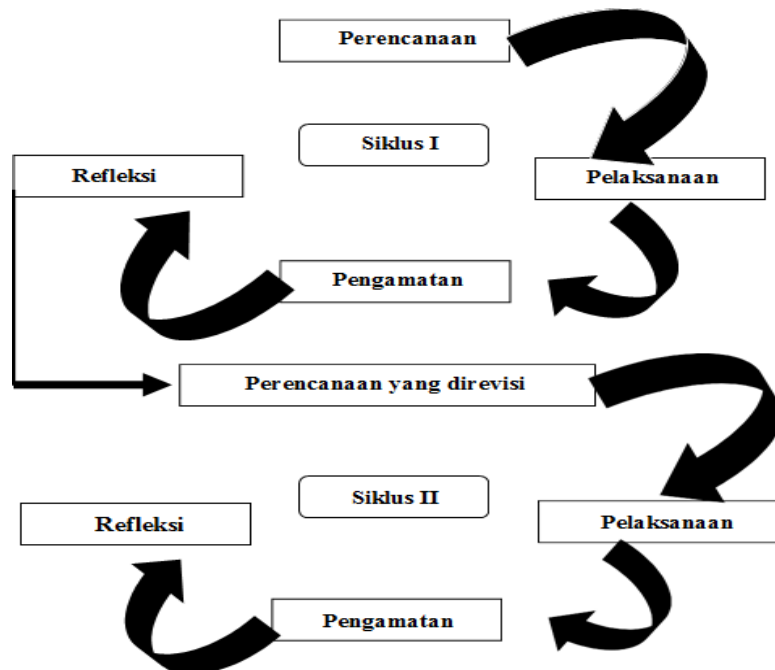
METODE PENELITIAN

Metodologi Penelitian adalah cara berpikir ilmiah secara rasional, empiris dan sistematis yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan kegiatan penelitian. Berpikir secara rasional, kegiatan penelitian tersebut dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga dapat dijangkau oleh penalaran manusia. Sehingga orang lain pun dapat mengamatinya. Dalam hal ini peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau disebut classroom action research (PTK).

Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa Inggris Classroom Action Research, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Kemmis dalam Yudha, dkk (2023) yang menyatakan bahwa penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri. Selanjutnya Machali (2022) menyatakan bahwa PTK adalah penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut.

Menurut Fitria, Kristiawan dan Rahmat (2019) penelitian tindakan kelas adalah salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui kegiatan kelas yang lebih efektif. Penelitian tindakan merupakan kajian tentang siluasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas kegiatan yang ada di dalamnya (Ngewa, 2019). Singkatnya penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut.

Metode penelitian tindakan ini menggunakan metode yang dikembangkan oleh Kemmis Dan M.C Tagart dimana menurut kemmis penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian dengan prinsip aksi-refleksi yang akan dilakukan peneliti dalam situasi tertentu guna memperbaiki suatu pembelajaran Secara umum langkah-langkah penelitian yang dilakukan terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Dari siklus ini diharapkan dapat diperoleh data yang dikumpulkan sebagai jawaban dari permasalahan penelitian.



Gambar. 1 Siklus Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Tanggart (Samsu Sumadayo, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

1. Pelaksanan siklus I
 - a. Perencanaan

Pada tahapan perencanaan tindakan kelas I ini, peneliti akan melakukan perencanaan dalam rangka untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Hip Hop Sukarame, sebagai berikut:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), yang mencakup kompetensi dasar, hasil belajar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, langkah pembelajaran, alat dan sumber atau bahan dan penilaian.
- 2) Guru dan penulis menetapkan urutan materi pembelajaran sesuai dengan tema yang berjalan saat ini agar penelitian penulis tidak mengganggu jalannya pembelajaran.
- 3) Mempersiapkan lembar observasi yang digunakan untuk mengamati perkembangan kreativitas dan aktifitas anak didik, kegiatan pembelajaran dan alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 4) Menyiapkan bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan membutsir yaitu , tanah liat, plastik, lap tangan dan bahan lainnya.

b. Tindakan Siklus I

Pelaksanaan pada siklus I ini terdiri dari 3 kali pertemuan, kegiatan ini dimulai pada tanggal 21-23 Agustus 2023 mulai pukul 07.30-10.00 WIB. Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin 21 Agustus 2023 dengan tema : diri sendiri sub tema : identitasku sub-sub tema : nama. Pertemuan kedua (Selasa 22 Agustus 2023) Tema : Diri Sendiri, Sub Tema: Anggota Tubuh, Sub-sub tema : Tangan). Pertemuan ketiga (Rabu 23 Agustus 2023) Tema : Diri Sendiri, Sub Tema: Buah-buahan kesukaan).

c. Observasi Tindakan

Pada tahap ini, pengamatan yang dilakukan pada peserta didik dalam mengembangkan kreativitas pada anak melalui media tanah liat menggunakan lembar observasi. Selain itu, penulis menggunakan observasi yaitu keterlibatan anak yang digunakan untuk mengetahui hambatan yang dialami selama proses pembelajaran berlangsung, dan untuk mengetahui kemampuan anak dalam menggunakan media tanah liat.

Tabel. 1 Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B1(5-6) Tahundi TK Hip Hop Sukarame Siklus I Pertemuan I-III

No	Nama	Indikator pencapaian perkembangan											Keterangan				
		1					2	3					4	BB	MB	BSH	BS B
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11					
1	Abz	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB			✓		
2	Ads	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB				✓	
3	Afk	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH				✓	
4	Fhi	BSH	BSH	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH			✓		
5	Amd	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH				✓	
6	Aql	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSH				✓	
7	Ard	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH			✓		

No	Nama	Indikator pencapaian perkembangan											Keterangan				
		1					2	3					4	BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11					
8	Aft	BSH	MB	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB			✓		
9	Fzn	BSH	BSH	BSH	MB	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH			✓		
10	Bw	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	MB	BSH	BSH	BSH	MB	MB			✓		
Jumlah anak															6	4	
Jumlah anak keseluruhan X 100%															60%	40%	

Hasil perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan membutsir dengan tanah liat pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga diketahui bahwa dalam perkembangan kreativitas dari 10 peserta didik di peroleh 6 orang anak dengan presentase 40% yang memenuhi kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan 4 orang anak dengan presentase 40% anak yang memenuhi kriteria berkembang sangat baik (BSB). Hasil perkembangan kreativitas anak pada tahap akhir siklus I yang menggunakan media tanah liat menunjukkan adanya sebuah peningkatan dibandingkan pada saat tahap prasurvey.

d. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil tindakan pada penelitian siklus I, dapat diketahui bahwa perkembangan kreativitas anak melalui media tanah liat masih belum optimal. Hal ini dikarenakan masih kurangnya sifat imajinatif anak, rasa ingin tahu, merasa tertantang oleh kemajemukan dan memiliki sifat menghargai. Hasil analisis dari kegiatan pembelajaran pada siklus I maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

- 1) Pada pertemuan pertama tanah liat kurang lembek dan kurang halus.
- 2) Masih ada beberapa anak pada saat menjelaskan materi pembelajaran masih asik mengobrol dengan temannya.
- 3) Beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam membuat hasil karya sesuai dengan imajinasinya dengan menggunakan tanah liat.
- 4) Masih ada anak yang kesulitan dalam menggulung tanah liat sesuai dengan keinginannya.
- 5) Terdapat anak yang masih kurang rapi dalam membentuk menggunakan tanah liat
- 6) Masih ada anak yang kurang percaya diri pada saat membuat hasil karya dari tanah liat.
- 7) Masih ada anak yang malu-malu dalam mengeluarkan idenya.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut dan hasil diskusi peneliti dan guru pada upaya peningkatan kreativitas anak menggunakan media tanah liat ada beberapa hal tindakan yang akan dilakukan pada tahap berikutnya untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil perkembangan kreativitas yang optimal pada anak usia dini menggunakan media tanah liat. Tindakan tersebut antara lain sebagai berikut :

- 1) Guru harus lebih mengkondisikan anak dikelas agar tidak ada anak yang mengobrol pada saat guru menjelaskan materi.
- 2) Guru harus mencoba menambahkan hal-hal yang baru pada saat menggunakan media agar anak tertarik

- 3) Efisiensi waktu masih kurang, karena waktu yang seharusnya cukup lama untuk mengerjakan tugas hanya dikerjakan dalam waktu singkat karena banyak waktu yang dilakukan pada kegiatan yang lain.
- 4) Guru harus memberikan semangat dan motivasi kepada anak agar lebih percaya diri pada saat mengerjakan tugas
- 5) Guru harus memberi batasan waktu dari setiap kegiatan yang dilakukan

Dari hasil tindakan dalam penelitian siklus I belum memuaskan dan belum mencapai tujuan perkembangan yang diharapkan, dengan kegagalan ini peneliti ingin melanjutkan tindakan pada siklus II dengan menerapkan kembali media tanah liat dengan menambahkan warna pada hasil karya yang akan dibuat oleh anak dengan tujuan agar kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Hip Hop Sukarame dapat berkembang dengan baik dan maksimal.

2. Pelaksanaan siklus II

a. Perencanaan

Pada tahapan perencanaan tindakan kelas II ini, peneliti akan melakukan perencanaan dalam rangka untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Hip Hop Sukarame, sebagai berikut:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), yang mencakup kompetensi dasar, hasil belajar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, langkah pembelajaran, alat dan sumber atau bahan dan penilaian.
- 2) Guru dan peneliti menetapkan urutan materi pembelajaran sesuai dengan tema yang berjalan saat ini agar penelitian peneliti tidak mengganggu jalannya pembelajaran.
- 3) Mempersiapkan lembar observasi yang digunakan untuk mengamati perkembangan kreativitas dan aktifitas anak didik, kegiatan pembelajaran dan alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 4) Menyiapkan bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan membutsir yaitu , tanah liat, plastik, lap tangan dan bahan lainnya.
- 5) Menyiapkan alas plastik di atas meja anak sesuai dengan ukuran mejanya.

b. Tindakan

Pelaksanaan pada siklus II ini terdiri dari 3 kali pertemuan, kegiatan ini dimulai pada tanggal 5-6 September 2023 mulai pukul 07.30-10.00 WIB. Pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin 5 September 2023 dengan tema : Diriku sendiri sub tema : Mainan kesukaan. Pertemuan kedua (Selasa 6 September 2023) Tema : Aku cinta Indonesia, Sub Tema: Rumah Adat Indonesia). Pertemuan ketiga (Rabu 7 September 2023) Tema : Aku cinta Indonesia, Sub Tema: Makanan khas lampung/Nyeruit(Ikan).

c. Observasi Tindakan

Setelah dilakukan pengamatan pada siklus II, peneliti mendapatkan hasil observasi seperti yang tertera pada tabel dibawah ini yaitu tentang kondisi perkembangan dari kreativitas anak. Setelah pelaksanaan tindakan siklus II yang peneliti lakukan selama 3 kali pertemuan pada siklus II.

Tabel. 2 Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B1 (5-6) Tahundi TK Hip Hop Sukarame Siklus II Pertemuan I-III

No	Nama	Indikator pencapaian perkembangan											Keterangan				
		1					2	3					4	BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11					
1	Abz	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
2	Ads	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
3	Afk	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
4	Fhi	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
5	Amd	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
6	Aql	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
7	Ard	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
8	Aft	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB				✓
9	Fzn	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH			✓	
10	Bw	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSH			✓	
Jumlah anak															2	8	
Jumlah anak keseluruhan X 100%															20%	80%	

Hasil perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan membutsir dengan tanah liat pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga diketahui bahwa dalam perkembangan kreativitas dari 10 peserta didik di peroleh 2 orang anak dengan presentase 20% yang memenuhi kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan 8 orang anak dengan presentase 80% anak yang memenuhi kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Dengan demikian perkembangan kreativitas anak pada tahap akhir siklus II dengan menggunakan media tanah liat menunjukkan adanya sebuah peningkatan dibandingkan pada saat tahap siklus I. Dengan perbandingan presentase keberhasilan kreativitas pada tahap prasurey (BSB) sebesar 0%, tahap siklus I menunjukkan peningkatan dengan hasil (BSB) presentase 40%, dan tahap siklus II menunjukkan peningkatan dengan hasil (BSB) presentase 80%.

d. Refleksi Siklus II

Dari hasil tindakan dan pengamatan pada siklus II selama tiga kali pertemuan dari tanggal 5-7 Agustus 2023 yang dimulai dari pukul 07.30-10.00 WIB di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung dalam kegiatan membutsir menggunakan tanah liat untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun mengalami perkembangan yang signifikan dan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil siklus II pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga mengalami perkembangan yang sangat baik.

Selain itu juga guru sudah bisa menempatkan diri sebagai motivator dan fasilitator, kemampuan anak dalam mengembangkan kreativitasnya sudah baik. Jadi tindakan penelitian selanjutnya tidak diperlukan, karena penelitian tindakan dalam kegiatan

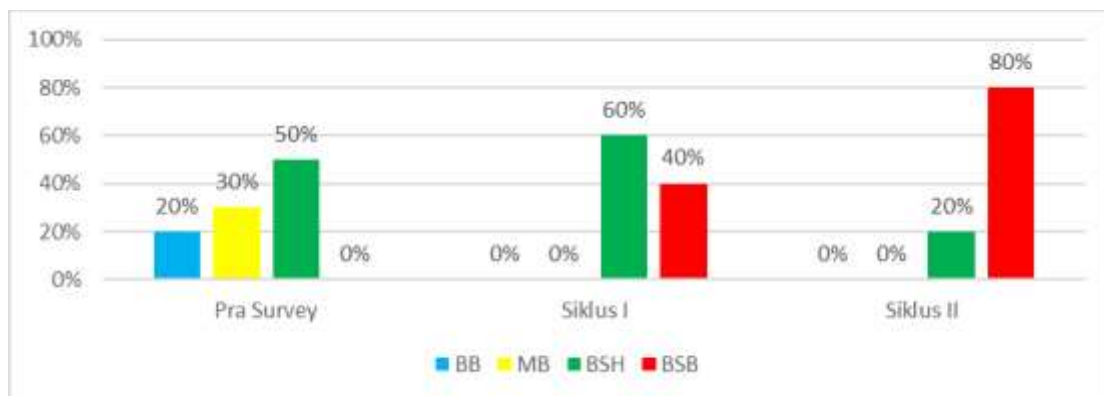
membutsir menggunakan tanah liat pada anak usia 5-6 tahun di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung sudah mencapai kriteria perkembangan sesuai dengan indikator keberhasilan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perkembangan kreativitas menggunakan media tanah liat pada tahap siklus I dan II yang mengacu pada hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, dan mendapatkan hasil yang baik atau adanya peningkatan perkembangan kreativitas anak melalui tehnik membutsir menggunakan tanah liat. Peningkatan hasil perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung dapat dilihat dalam tabel dibawah ini :

Tabel. 3 Rekapitulasi Presentase Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok B1 di TK Hip Hop Sukarame

No	Kriteria	Jumlah anak	Hasil
1	BB	0	0%
2	MB	0	0%
3	BSH	2	20%
4	BSB	8	80%
Jumlah		10	100%



Gambar. 2 Rekapitulasi Presentase Diagram Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Teknik Membutsir Menggunakan Tanah Liat Kelompok B1 di TK Hip Hop Sukarame

Dari hasil pengamatan selama penelitian baik hasil catatan lapangan, lembar penilaian, observasi dan dokumentasi yang telah peneliti laksanakan dapat memperoleh kesimpulan bahwa dengan teknik membutsir menggunakan media tanah liat dalam meningkatkan kreativitas anak membawa dampak yang positif dengan adanya peningkatan yang terjadi pada perkembangan kreativitas anak. Meskipun sudah ada peningkatan yang terjadi pada kreativitas anak diharapkan penerapannya tidak sampai disini, guru harus lebih

kreatif dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas sehingga pembelajaran tidak menjadi monoton agar anak dapat meningkatkan kreativitasnya.

Dalam meningkatkan kreativitas anak, sebelum menggunakan media tanah liat guru hanya menggunakan media plastisin. Dan itupun hanya dilakukan beberapa kali, pada saat pembelajaran berlangsung guru juga tidak membebaskan anak dalam membentuk hasil karya sesuai dengan imajinasinya, jadi masih ada banyak anak yang masih bingung dan mencontek pada saat mengerjakan tugas. Hal ini dikarenakan guru lebih dominan dalam menggunakan media buku, papan tulis. Hasil perkembangan kreativitas anak sebelum di gunakan media tanah liat masih belum optimal atau masih rendah, dimana ada 2 anak yang belum berkembang (BB) dengan presentase 20%, 3 anak yang masih berkembang (MB) dengan presentase 30%, dan 5 anak berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentase 50%, berkembang sangat baik (BSB) 0 dengan presentase 0%.

Singkatnya, hasil perkembangan kreativitas anak masih belum optimal, setelah melakukan penerapan media tanah liat pada siklus I terjadi peningkatan yaitu anak belum berkembang (BB) 0 dengan presentase 0%, anak masih berkembang (MB) 0 dengan presentase 0%, 6 anak berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentase 60%, berkembang sangat baik (BSB) terdapat 4 anak dengan presentase 40%. Dan pada siklus II hasil perkembangan kreativitas anak mengalami peningkatan dengan hasil yang sudah optimal dengan hasil anak belum berkembang (BB) 0 dengan presentase 0%, masih berkembang (MB) 0 dengan presentase 0%, berkembang sesuai harapan (BSH) 2 anak dengan presentase 20%, dan 8 anak yang berkembang sangat baik (BSB) dengan presentase 80%.

Dari kegiatan yang telah dilaksanakan selama penelitian berlangsung, sebagaimana yang di ungkapkan oleh Holis (2022) mengemukakan bahwa ciri-ciri kreativitas sebagai berikut. Dorongan ingin tahu besar. Sering mengajukan pertanyaan yang baik. Daya imajinasi kuat. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, serta tidak mudah terpengaruh oleh orang lain. Selanjutnya ciri-ciri kreativitas di tandai dengan memiliki sifat imajinatif, memiliki rasa ingin tahu, memiliki sifat berani mengambil resiko dan memiliki sifat menghargai. Pengajaran untuk kreativitas akan mampu mendorong penampilan siswa pada pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dengan menampilkan karya imajinasi (Artati, 2023).

Imajinasi merupakan kelanjutan pemikiran kreatif untuk menghasilkan ide-ide desain yang lebih cemerlang, dan jaringan yang kuat untuk pembentukan konsep kreatif (Syahidah, 2015). Oleh karena itu, penemuan ilmiah berasal dari imajinasi yang kaya. Melalui proses operasional imajinasi, siswa mampu mengembangkan pemikiran inovatif dan lebih mungkin memanipulasi pemikiran imajinatifnya menjadi produk atau objek nyata (Pratiwi, 2019). Shen dan Lai (2018) juga menyatakan bahwa rasa ingin tahu adalah keinginan untuk belajar, menyelidiki atau mencari tahu, yang mengarah pada eksplorasi atau penyelidikan, Lebih lanjut, Renner menyatakan bahwa rasa ingin tahu adalah keinginan akan informasi dan pengetahuan yang baru. (Mardhiyana dan Sejati, 2016) Merasa tertantang oleh kemejemukan, yaitu terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, dan lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit. Sifat menghargai, yaitu dapat menghargai bimbingan, pengarahan dalam hidup, dan menghargai serta bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

Selama kegiatan penelitian yang penulis lakukan melalui teknik membutsir menggunakan media tanah liat menunjukkan bahwa kreativitas anak usia 5-6 Tahun sudah berkembang secara optimal. Dimana anak sudah mulai memiliki kemampuan membuat hasil karya dengan tanah liat sesuai dengan imajinasinya, anak sudah mampu mengamati bentuk, tekstur, garis pada hasil karya yang telah ia buat, anak mampu menyimak saat guru

menjelaskan tentang membutsir menggunakan tanah liat. Kemudian anak sudah mulai aktif bertanya dan menyebutkan tentang bahan apa saja yang digunakan pada saat membutsir. Selain itu juga kemampuan anak dalam meremas, menggulung, menambahkan hiasan pada hasil membutsir serta memberi warna pada hasil karya. Dan kemampuan anak menerima masukan dari guru dan memberikan pujian terhadap hasil karya temannya, dengan demikian dapat dikatakan bahwa kreativitas anak usia 5- 6 tahun melalui teknik membutsir menggunakan tanah liat di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung sudah berkembang secara optimal.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung. Hal ini dapat dilihat dari indikasi peningkatan pada setiap siklus, pada kondisi awal atau prasurvey. Anak yang berkembang sangat baik (BSB) 0 (0%). Sedangkan pada siklus I anak yang berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 4 (40%). Kemudian pada siklus II juga mengalami peningkatan yaitu anak yang berkembang sangat baik (BSB) menjadi 8 (80%). Penelitian tindakan kelas pada kegiatan membutsir menggunakan tanah liat pada usia 5-6 tahun di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung sudah mencapai kriteria perkembangan sesuai dengan indikator keberhasilan. Dengan demikian melalui teknik membutsir menggunakan tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung.

Berdasarkan kesimpulan diatas terdapat beberapa saran dari peneliti yang diharapkan dapat membangun dan mendukung peningkatan kreativitas anak melalui teknik membutsir menggunakan tanah liat yaitu:

1. Bagi Guru
 - a. Dalam setiap pembelajaran perlu adanya pendekatan dengan peserta didik sesuai dengan pembelajaran yang akan disampaikan sehingga dapat menarik minat dan antusias peserta didik.
 - b. Dalam memberikan pelajaran pada anak seharusnya guru tidak melakukan pembelajaran secara monoton
 - c. Guru hendaknya menggunakan metode pembelajaran, alat atau media yang bervariasi dalam menstimulus perkembangan kreativitas anak seperti menggunakan media tanah liat, plastisin yang terbuat dari tepung yang berbahan aman dan dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

2. Bagi Peserta Didik

Diharapkan apapun materi yang diberikan oleh guru harus di laksanakan dengan rasa senang dan semangat dalam proses pembelajaran saat berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Aliyy. 2005. Al-Quran Dan Terjemahannya. Departemen Agama RI. 10th ed. CV Penerbit Diponegoro.
- Artati, R. (2023). Peran Keluarga, Sekolah, dan Masyarakat Terhadap Perkembangan Kreativitas Peserta Didik. *EDU RESEARCH*, 4(2), 43-59.
- Cahyaningrum, E. S., Sudaryanti, S., & Purwanto, N. A. (2017). Pengembangan nilai-nilai karakter anak usia dini melalui pembiasaan dan keteladanan. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 203-213.

- Depdiknas. 2003. "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional." *Zitteliana* 18 No. 1.
- Dwitasari, Melda. "Karakterisasi Unsur Tanah Liat Di Lokasi Penambangan Pt. Bukit Asam (Persero) Tbk Menggunakan Scanning Electron Microscopy (Sem) Sebagai Bahan Baku Pembuatan Semen Dan Pengisi Karet." (2015) : 6–49.
- Endang, E., & Syafrudin, S. (2020). Penggunaan Media Playdough/Plastisin Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Bina Cerdas Desa Runggu Kecamatan Belo. *PELANGI: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 75-113.
- Erliawan, G. A., & Firdaus, M. (2019). Stabilisasi tanah dengan menggunakan pasir dan abu serabut kelapa terhadap nilai CBR. *Jurnal Gradasi Teknik Sipil*, 3(2), 31-35.
- Fitria, H., Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2019). Upaya meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan penelitian tindakan kelas. *Abdimas Unwahas*, 4(1).
- Hidayat, S., & Nur, L. (2018). Nilai Karakter, Berpikir Kritis dan Psikomotorik Anak Usia Dini. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 13(1), 29-35.
- Holis, A. (2017). Peranan Keluarga/Orang Tua dan Sekolah dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 1(1), 22-43.
- Karimah, A. (2015). Pengembangan Kreativitas Berpikir Anak Usia Dini Dengan Permainan Bahasa. *LISAN AL-HAL: Jurnal Pengembangan Pemikiran Dan Kebudayaan*, 9(1), 165-188.
- Khmermarinah, Syibrani Mulasi, Jumira Warlizasusi, Roberta Uron Hurit, Harizahayu, Dedi Arianto, Abdul Wahab, and I Dewa Gede Alit Rai Bawa, Amalia Nur Aini. 2021. Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif, ed. Adirasa Hadi Prasety. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru. *Ijar*, 1(2), 181-204.
- Mahfud, M. (2017). Berpikir dalam belajar; membentuk karakter kreatif peserta didik. *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1).
- Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. (2016, February). Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan rasa ingin tahu melalui model pembelajaran berbasis masalah. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 672-688).
- Menggunakan Media Tanah Liat Di Kelompok B Tk Ar-Rofi (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelompok B Tk Ar-Rofi Bantargebang-Bekasi)." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini* 4,1 (2017): 23, <https://doi.org/10.30870/Jpppaud.V4i1.4641>.
- Mutiah, E., & Srihandi, S. (2021). Konsep Pengembangan Kreatifitas AUD. *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-15.
- Ngewa, H. M. (2021). Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Gerak Dan Lagu (Penelitian Tindakan di Kelompok B TK Pertiwi No. 1 Uloe, Kecamatan Dua Bocoe, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan, Tahun 2016). *EDUCHILD (Journal of Early Childhood Education)*, 2(1), 1-24.
- Nurani, Yuliani, Sofia Hartati, and Sihadi. 2020. Memacu Kreativitas Melalui Bermain. Jakarta. Nuryati. 2020. Manajemen Penyelenggaraan Paud. Serang: Yayasan Barcode.
- Pengembangan Profesionalisme And Guru Indonesia. "Prosidingseminar Nasio NaI" 2 (2018): 246–49. Pohan Indra Nanda, Rahmadanni, Hasan Sayfullah, Romdlonz , Devi Suci Windariyah, Fakhurrrazi,
- Pratiwi, N. (2019). Implementasi Model Beyond Centers and Circles Time Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Pada PAUD Kusma Kelurahan

- Sudiang Raya Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 2(1), 29-53.
- Rahayu And Khaironi. "Jpin (Jurnal Pendidik Indonesia) Kreativitas Anak Dan Clay Tanah Liat." Samsiah Nurfaejria, Iin. "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membentuk
- Samsiyah, N., & Rudyanto, H. E. (2015). Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Matematika Open-Ended Ditinjau Dari Tingkat Kemampuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 23-33.
- Shen, T. L., & Lai, J. C. (2018). Instructional design of creating creative and imaginative works. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(4), 1509-1517.
- Sit, Masganti Et Al. 2016. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori Dan Prakti. Perdana Pu Medan. Rahayu And Khaironi, "Jpin (Jurnal Pendidik Indonesia) Kreativitas Anak Dan Clay Tanah Liat."
- Sumadayo, Samsu. 2013. Penelitian Tindakan Kelas. Susanto. Pendidikan Anak Usia Dini.
- Syahidah, N. (2015). Metode pembelajaran mind mapping sebagai upaya mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran ekonomi. In *Prosiding seminar nasional* (Vol. 9, pp. 108-117).
- Wandi, Z. N., & Mayar, F. (2019). Analisis kemampuan motorik halus dan kreativitas pada anak usia dini melalui kegiatan kolase. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 351-358.
- Yudha, C. B., Kusuma, A. P., Mochamad, F., ED, N. M., PW, M. R., & Puspa, T. (2023). Optimalisasi Proses Pembelajaran Di SD Melalui Penelitian Tindakan Kelas. *Journal of Social Outreach*, 2(1), 57-67.