

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN MENCETAK DATAR PADA ANAK KELOMPOK B DI TK TIARA KASIH KEROBOKAN

Oleh :

Komang Ari Artini¹, Christiani Endah Poerwati², Putu Indah Lestari³

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas konomika dan Humaniora
Universitas Dhyana Pura

e-mail : komangari07@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak pada Kelompok B TK Tiara Kasih Kerobokan melalui kegiatan mencetak datar. Subjek penelitian adalah anak Kelompok B yang berjumlah 21 anak. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan menggunakan 2 siklus. Tiap siklus terdiri atas tahapan-tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi atau pemantauan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang menggunakan instrumen berupa lembar observasi dan dokumentasi. Hasil observasi awal sebelum tindakan menunjukkan bahwa anak yang memiliki ketuntasan kemampuan kreativitas adalah 14,3%. Pada Siklus I meningkat menjadi 28,6% dan pada Siklus II telah melampaui indikator keberhasilan yaitu 90,5%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan mencetak datar dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini pada Kelompok B TK Tiara Kasih Kerobokan.

Kata Kunci : Anak Usia Dini, Kreativitas, Kegiatan Mencetak Datar.

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of children creativity in Group B TK Tiara Kasih Kerobokan through monoprint activities. The subjects of this study taken from children of Group B, which amounted to 21 children. The type of research is Classroom Action Research which is implemented by 2 cycles. Each cycle consists of planning, action, observation and reflection. Technique of collecting data using instrument in the form of observation sheet and documentation. The results of preliminary observations before the action showed that children who have mastery creativity ability is 14.3%. In the first cycle increased to 28.6% and in the second cycle has exceeded the success indicator of 90.5%. Based on these results can be concluded that monoprint activities can improve the creativity of early childhood in Group B TK Tiara Kasih Kerobokan.

Keywords: early childhood, creativity, monoprint.

PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pendidikan untuk anak usia 0 – 6 tahun sangat didukung oleh pemerintah. Hal ini dibuktikan dengan dikeluarkannya Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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 (Permendikbud No. 137 Tahun 2014). Salah satu pendidikan anak usia dini pada jalur formal adalah Taman Kanak-Kanak (TK). Tahap usia anak yang berada di Taman Kanak-Kanak yaitu 4-6 tahun dimana untuk selanjutnya akan menempuh pendidikan dasar. Pendidikan Taman Kanak-Kanak dikelompokkan sesuai dengan tingkat usianya yaitu 4-5 tahun dikelompok TK A dan 5-6 tahun dikelompok TK B.

Setiap anak yang dilahirkan memiliki berbagai potensi, termasuk potensi kreatif.

Potensi kreatif ini dapat dilihat melalui perilaku anak secara alamiah seperti gemar bertanya, gemar mencoba, gemar memerhatikan hal baru, gemar berkarya melalui benda apa saja yang ada dalam jangkauannya termasuk di dalamnya gemar berimajinasi (Rachmawati, 2010). Anak yang kreatif memiliki cara berpikir yang lancar dan luwes karena dalam pikirannya memiliki banyak ide / gagasan baru. Kemampuan kreativitas digunakan untuk membuat suatu gagasan-gagasan baru atau kombinasi dari gagasan yang sudah ada. Kemampuan kreativitas anak tumbuh dari rasa ingin tahu, imajinasi, ekspresi, daya khayal dan banyak bertanya yang diperoleh dari pengalaman anak berinteraksi dengan lingkungannya. Anak kreatif mendapatkan motivasi melalui pengalaman terus-menerus dan bermakna serta dukungan dari orang dewasa di lingkungan sekitarnya. Ketika orang dewasa membatasi cara anak dalam mempelajari sesuatu, maka otomatis telah menghambat anak dalam memahami sesuatu yang lebih besar atau malah mungkin mematikan keinginan anak untuk belajar sesuatu (Rachmawati, 2010).

Berdasarkan observasi awal, permasalahan yang ditemukan adalah sebagian besar dari jumlah anak (10 anak perempuan dan 11 anak laki-laki) yaitu 85,7% masih memiliki daya kreativitas yang rendah dalam berekspresi dan berimajinasi pada kegiatan berkarya. Hal ini terjadi karena tuntutan dari orang tua agar anak siap memasuki pendidikan Sekolah Dasar sehingga keseharian di kelas lebih banyak terfokus ke pembelajaran akademik dan kurangnya waktu untuk melakukan kegiatan seni rupa. Selama melakukan pengamatan terhadap kemampuan kreativitas anak, masih banyak anak yang harus dilatih dan diarahkan kemampuan kreativitasnya. Anak terlihat bingung dan kurang memahami dalam menuangkan ide-ide mereka, ada keraguan dalam membuat karya seni sehingga anak lebih sering untuk meniru hasil karya temannya yang lebih berani mengungkapkan ide kreativitasnya. Anak pun menjadi kesulitan dalam mengerjakan kegiatan karya seni yang sedang dilaksanakan dan mendapatkan hasil yang kurang memuaskan. Perlu adanya pengembangan kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak yang dapat membuat anak dengan bebas berekspresi, berimajinasi, dan mengembangkan ide-idenya.

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini memiliki kurikulum yang mencakup tentang lingkup perkembangan anak yang meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. Salah satu aspek yang berkaitan dengan pengembangan kreativitas yaitu aspek seni. Kemampuan kreativitas anak akan berkembang dengan baik apabila diterapkan melalui kegiatan pembelajaran yang cocok. Salah satunya adalah kegiatan seni rupa berupa mencetak.

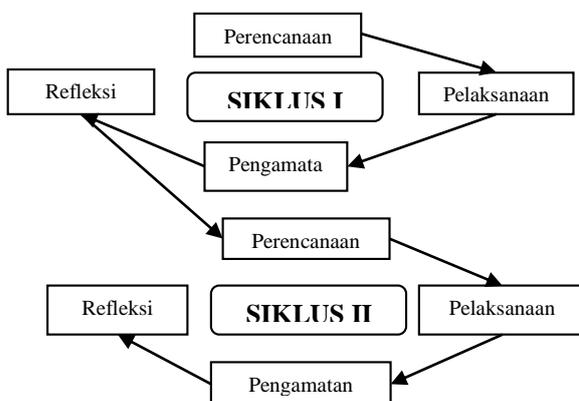
Kegiatan mencetak termasuk ke dalam seni grafis yang memerlukan alat cetak sebagai acuan cetak atau klise. Kegiatan mencetak yang digunakan dengan teknik mencetak datar memerlukan ide-ide kreatif, imajinasi, ekspresi dan daya khayal. Kegiatan mencetak dengan teknik cetak datar memberikan hasil karya yang tak terduga. Kegiatan mencetak yang dilakukan anak dapat memberikan kepuasan bagi dirinya dalam berekspresi dan berkreasi sehingga memberi rasa senang karena kegiatan dilakukan sesuai dengan dunia anak yaitu bermain sambil belajar.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Supriyenti (2013) dengan judul penelitian yaitu "Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kegiatan Mencetak Dengan Bahan Alam Di PAUD Aisyiyah Lansano Pesisir Selatan". Target peningkatan yang diinginkan peneliti yaitu mencapai 75%. Pada siklus II kemampuan seni rupa anak sudah mencapai target yang ditetapkan oleh peneliti, jadi dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan mencetak dengan bahan alam dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anak. Penelitian serupa yang telah dilakukan oleh Istiriyani (2015) dengan judul penelitian yaitu "Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Mencetak Menggunakan Media Pelepah Untuk Anak Kelompok B TK PKK 115 Mangiran Bantul DIY". Kegiatan pra tindakan yang mengawali penelitian ini menghasilkan data bahwa kreativitas anak yang mencapai kriteria berkembang sangat baik baru mencapai nilai 18,75%. Tindakan dalam penelitian kreativitas ini dilakukan dalam dua Siklus. Pada Siklus I kreativitas anak yang mencapai kriteria berkembang sangat baik meningkat menjadi 56,25%, dan meningkat lagi pada Siklus II menjadi 81,25%. Aktivitas mencetak yang dilakukan dengan menggunakan media pelepah dapat meningkatkan kreativitas anak.

Berdasarkan hasil yang ditemukan pada penelitian sebelumnya yang menggunakan teknik cetak tinggi dengan menggunakan media bahan alam yaitu pelepah pisang, ditemukan adanya peningkatan kreativitas anak. Demikian pula dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik cetak datar, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak pada Kelompok B di TK Tiara Kasih Kerobokan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Suhardjono (dalam Dimiyati, 2013), menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian langsung yang menerapkan perlakuan dengan secara hati-hati, seraya mengikuti proses serta dampak perlakuan yang dimaksud. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan 2 siklus, dalam setiap siklus atau putaran PTK dilakukan empat kegiatan pokok, yakni perencanaan PTK, tindakan, observasi, dan refleksi (Sanjaya, 2009). Pada penelitian ini menggunakan PTK Model Arikunto yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Penelitian tindakan kelas model Arikunto
Sumber : Dimiyati, 2013

Penelitian dilaksanakan pada anak Kelompok B di TK Tiara Kasih Kerobokan, jumlah anak Kelompok B2 yakni 21 orang anak, yang terdiri atas 10 orang anak perempuan dan 11 orang anak laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah instrumen berupa lembar observasi dan dokumentasi. Lembar observasi disusun berdasarkan indikator yang ingin dicapai dalam meningkatkan kreativitas anak. Indikator yang digunakan berdasarkan lima perilaku kreatif yang dipaparkan oleh

Parnes (Rachmawati, 2010). Penelitian ini membatasi dengan menggunakan tiga perilaku kreatif dari lima perilaku kreatif yang dipaparkan oleh Parnes dikarenakan penelitian dilakukan pada anak usia dini, supaya anak dapat meningkatkan kemampuan dasar dalam kreativitas sehingga dapat terlihat kemampuan awal anak sehingga dapat ditingkatkan lagi ke jenjang selanjutnya pada tingkat sekolah dasar atau ke arah yang lebih spesifik yaitu bidang pengembangan seni. Tiga perilaku kreatif yang digunakan sebagai indikator yaitu *originality* (keaslian), *flexibility* (keluwesan), dan *fluency* (kelancaran).

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Pada penelitian ini menggunakan acuan tingkat ketuntasan hasil belajar yang dikemukakan oleh Nana Sudjana dalam (Dimiyati, 2013), yakni batas ketuntasan secara klasikal dari hasil belajar anak ialah 75% - 80%. Kriteria ketuntasan keberhasilan belajar anak dapat dikatakan tuntas apabila 80% dari jumlah anak berhasil menuntaskan materi yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan yang dilakukan pada observasi awal terhadap pelaksanaan pembelajaran di TK Tiara Kasih Kerobokan berjalan dengan lancar. Kegiatan belajar mengajar lebih terfokus pada pembelajaran akademik anak agar siap memasuki ke jenjang Sekolah Dasar. Kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan kreativitas anak hanya dilakukan setiap satu minggu sekali pada kegiatan ekstra. Pada pelaksanaan kegiatan seni rupa seperti kegiatan menggambar, masih banyak anak yang dibantu oleh guru dalam proses menggambar suatu objek yang telah ditentukan. Beberapa dari anak-anak tersebut meniru hasil gambar temannya dan menggambar yang tidak sesuai dengan arahan dari guru. Dapat dilihat dari kondisi awal kemampuan kreativitas anak masih sangat rendah. Rata-rata indikator secara keseluruhan dalam meningkatkan kreativitas anak masih terdapat pada kategori rendah. Hasil catatan yang diperoleh selama melakukan pengamatan terhadap kemampuan kreativitas anak adalah masih banyak anak yang harus

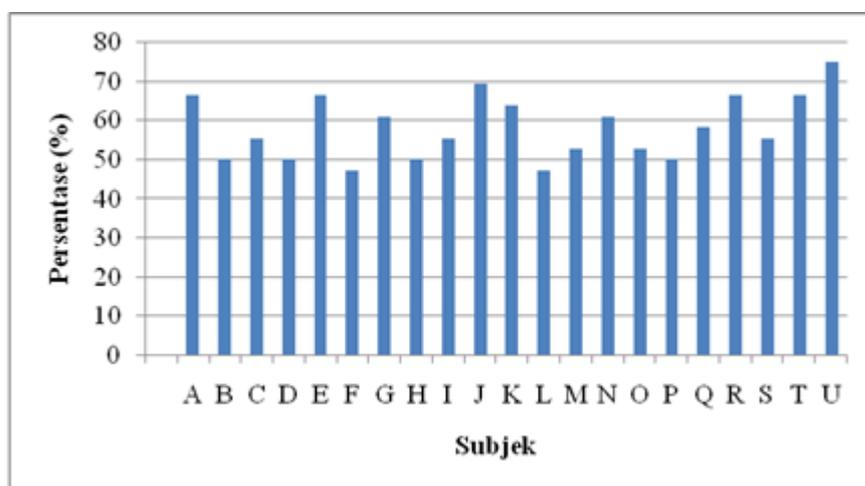
dilatih dan diarahkan kemampuan kreativitasnya agar dapat berkembang dengan baik.

Pelaksanaan tindakan kelas pada setiap siklus dilakukan secara bertahap sesuai dengan empat kegiatan pokok yang dimulai dari perencanaan, melaksanakan tindakan, observasi atau pemantauan, dan diakhiri dengan refleksi. Pada tahap perencanaan setiap siklus yang perlu disiapkan seperti peta konsep, Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), skenario pembelajaran, media pembelajaran, dan lembar observasi, serta alat dan bahan yang digunakan dalam mencetak datar yaitu kertas mika bening, kertas gambar A4, cat *finger painting*, dan koran bekas sebagai alas. Pada setiap siklus dilaksanakan selama 3 hari dengan menggunakan sub tema yang berbeda.

Siklus I

Tindakan yang dilakukan pada hari pertama, melaksanakan kegiatan mencetak datar dengan menggunakan tema alat transportasi, sub tema mobil. Hari kedua, menggunakan sub tema perahu. Hari ketiga, menggunakan sub tema pesawat. Selama melaksanakan kegiatan ini masih banyak anak yang kurang memperhatikan penjelasan dari guru tentang apa yang harus dibuat dan bagaimana caranya melakukan kegiatan. Beberapa anak yang masih bingung dan kurang percaya diri dalam menuangkan idenya, ada juga yang masih memerlukan bantuan guru untuk melakukan kegiatan dan ada yang membuat tidak sesuai dengan tema. Rata-rata ketuntasan anak mencapai 28,6% dari jumlah anak. Rata-rata persentase penguasaan kreativitas anak dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Grafik Rata-Rata Persentase Penguasaan Kreativitas Siklus I

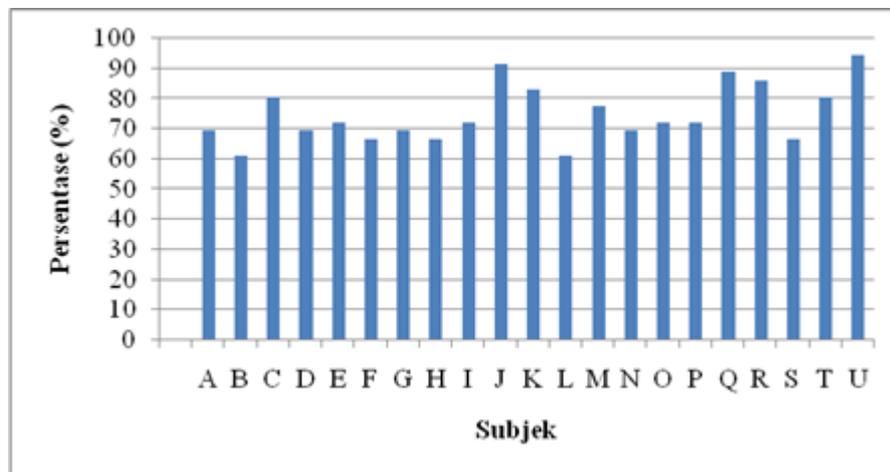
Refleksi Siklus I

Hasil refleksi menunjukkan bahwa pada Siklus I anak yang memperoleh kriteria ketuntasan sebesar 28,6%. Hasil ini masih terlalu rendah untuk mencapai kriteria ketuntasan keberhasilan. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh pada Siklus I mengalami sedikit peningkatan dibandingkan kondisi awal sebelum mendapatkan tindakan. Pelaksanaan tindakan pada Siklus I, ditemukan beberapa kekurangan yang harus diperbaiki untuk tindakan selanjutnya pada Siklus II. Pada Siklus I ditemukan anak – anak masih memerlukan bantuan dari guru karena teknik cetak datar memerlukan kecepatan dalam proses pembuatannya dan penggunaan tema yang

terlalu sulit untuk ditiru oleh anak sehingga anak lebih tertarik menggunakan cat untuk bermain-main. Hal ini terjadi karena keseharian anak lebih banyak melakukan kegiatan belajar mengajar pada bidang akademik seperti menulis dan jarang sekali melakukan kegiatan seni atau kegiatan bermain lainnya dan anak belum paham dalam menggunakan teknik cetak datar. Anak pun menjadi kurang fokus pada kegiatan tetapi lebih tertarik untuk memainkan media yang ada seperti cat *finger painting* yang digunakan dalam kegiatan mencetak. Anak – anak belajar melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan guru / orang tua membantu anak – anak berkembang secara optimal.

Bermain yang dilakukan anak harus berdasarkan inisiatif anak dan keputusan anak itu sendiri, serta dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak (Mutiah, 2010). Kegiatan mencetak datar efektif dilaksanakan pada anak usia dini akan tetapi perlu dilaksanakan dengan tingkat kesulitan yang lebih rendah pada bentuk gambar agar memberikan variasi dan ide baru pada kreativitas anak. Penyampaian kegiatan mencetak datar harus memberikan suasana yang menyenangkan bagi anak, sehingga dapat menumbuhkan inisiatif anak dalam melakukan kegiatan mencetak datar. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan mencetak datar pada Siklus I perlu diperbaiki agar kegiatan mencetak datar dapat meningkatkan kreativitas anak Kelompok B TK Tiara Kasih Kerobokan.

Siklus II



Gambar 3. Grafik Rata-Rata Persentase Penguasaan Kreativitas Siklus II

Refleksi Siklus II

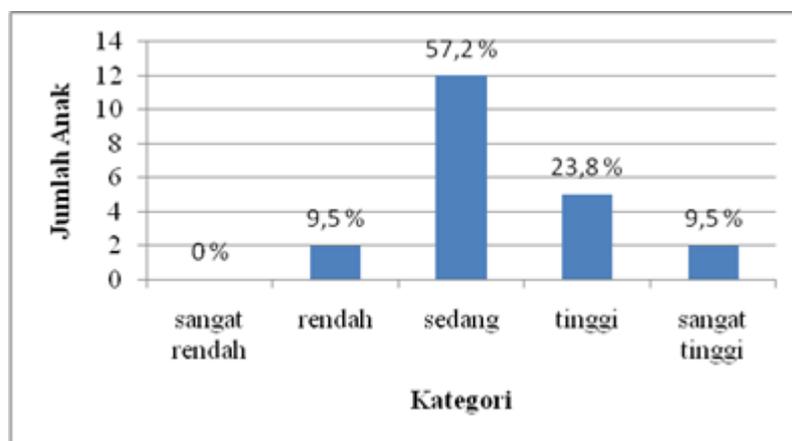
Hasil observasi yang telah dilakukan selama 3 kali pertemuan menunjukkan bahwa tingkat kemampuan kreativitas anak Kelompok B TK Tiara Kasih Kerobokan mengalami peningkatan. Peningkatan yang dialami pada Siklus II ini terjadi pada hari kedua hingga hari ketiga karena antusiasme dan inisiatif anak serta anak sudah mampu menggunakan teknik cetak datar dalam kegiatan mencetak datar. Pada Siklus II, menggunakan tema yang tingkat kesulitannya lebih rendah sehingga anak melakukan kegiatan dengan rasa senang dan semangat dalam menggunakan media yang ada, meskipun masih ada anak yang tidak mendengarkan intruksi guru. Kreativitas anak

Perencanaan dibuat berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I dengan melakukan perbaikan dan peningkatan mutu kegiatan mencetak datar. Tindakan yang dilakukan pada hari pertama, melaksanakan kegiatan mencetak datar dengan menggunakan tema alat komunikasi, sub tema amplop. Hari kedua, menggunakan sub tema televisi. Hari ketiga, menggunakan sub tema handphone. Selama kegiatan berlangsung menggunakan lembar observasi mendapatkan peningkatan pada Siklus II hari kedua dan ketiga. Hasil observasi yang diperoleh pada Siklus II secara keseluruhan menunjukkan bahwa anak yang memperoleh kriteria ketuntasan pada kegiatan mencetak datar untuk meningkatkan kreativitas yaitu 19 anak (90,5%) dengan kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Rata – rata persentase penguasaan kreativitas anak dapat dilihat pada gambar berikut.

adalah pemberian pengalaman dan pengetahuan anak yang beranekaragam dalam proses pembelajaran. Perkembangan kreativitas anak dibagi menjadi tiga tahap kritis yang sangat penting bagi pendidikan yaitu salah satunya tahap inisiatif pada usia 4 sampai 6 tahun, tahap ini anak mengembangkan rasa ingin tahu, berinisiatif, berimajinasi, dan berfantasi melalui aktivitas bermain (Mutiah, 2010). Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan mencetak datar mampu meningkatkan kreativitas anak dalam membuat suatu hasil karya seni rupa. Kegiatan yang menghasilkan suatu hasil karya, setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bangunan atau benda tertentu sesuai dengan khayalannya. Setiap anak bebas

mengekspresikan kreativitasnya, sehingga akan diperoleh hasil yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya (Rachmawati, 2010). Kegiatan yang dilakukan pada Siklus II ini hanya menyisakan 2 anak yang belum tuntas. Hasil analisis menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan keberhasilan pada Siklus II telah melampaui 80% dari jumlah anak. Persentase ketuntasan pada Siklus II mencapai 90,5% dari jumlah anak dengan kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Peningkatan rata-rata kemampuan kreativitas anak pada Siklus II meningkat sebanyak 61,9% dari Siklus I. Namun tingkat ketuntasan anak pada Siklus II lebih banyak berada pada kategori sedang yang berjumlah 12 anak, hanya beberapa anak yang berada pada kategori tinggi yaitu sebanyak 5 anak, dan pada kategori sangat tinggi sebanyak 2 anak.

Hasil refleksi yang telah dipaparkan diatas, diketahui bahwa hingga akhir Siklus II telah terjadi peningkatan yang cukup dengan memperoleh persentase kriteria ketuntasan anak meningkat mencapai 90,5%. Hasil dari Siklus II ini, sudah sesuai dengan kriteria ketuntasan keberhasilan yang harus dicapai oleh tiap anak. Seperti yang telah dikemukakan oleh Nana Sudjana dalam (Dimiyati, 2013), yakni batas ketuntasan secara klasikal dari hasil belajar anak ialah 75% - 80%. Maka dapat diketahui bahwa tujuan penelitian telah tercapai dan penelitian ini dapat terselesaikan pada akhir Siklus II. Pada Gambar 4. Dapat dilihat persentase kategori penguasaan kreativitas Siklus II.



Gambar 4. Persentase Kategori Penguasaan Kreativitas Siklus II.

Secara keseluruhan kriteria ketuntasan pada Siklus II yaitu 2 anak (9,5%) memperoleh kriteria ketuntasan belum tuntas yang berada pada kategori rendah. 19 anak (90,5%) memperoleh kriteria ketuntasan tuntas yang berada pada kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Dengan rincian kategori penguasaan kreativitas pada Siklus II sebagai berikut, kategori rendah sebanyak 2 anak (9,5%), kategori sedang sebanyak 12 anak (57,2%), kategori tinggi sebanyak 5 anak (23,8%), dan kategori sangat tinggi sebanyak 2 anak (9,5%).

Pembahasan

Temuan empiris yang diperoleh terhadap kreativitas anak melalui kegiatan mencetak datar pada anak Kelompok B TK Tiara Kasih Kerobokan pada observasi awal menunjukkan

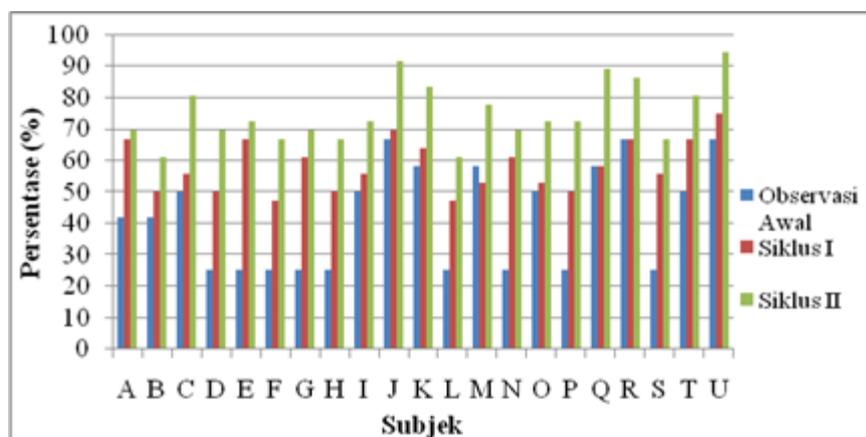
ketuntasan anak mencapai 14,3% dengan rincian 16 anak (76,2%) dengan kategori sangat rendah, 2 anak (9,5%) dengan kategori rendah, 3 anak (14,3%) dengan kategori sedang, dan tidak ada anak dengan kategori tinggi dan sangat tinggi. Pada Siklus I peningkatan ketuntasan menjadi 28,6% dengan rincian 9 anak (42,8%) memperoleh nilai dengan kategori sangat rendah, 6 anak (28,6%) memperoleh nilai dengan kategori rendah, 6 anak (28,6%) memperoleh nilai dengan kategori sedang, serta tidak ada anak yang memperoleh nilai dengan kategori tinggi dan sangat tinggi. Anak yang memperoleh kriteria ketuntasan belum tuntas berada pada kategori sangat rendah dan rendah dan anak yang memperoleh kriteria ketuntasan tuntas berada pada kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi.

Dunia anak adalah dunia bermain yang memang tidak bisa dipisahkan satu sama lain dan kegiatan bermain anak dapat dilakukan melalui pengembangan kreativitas. Berkenaan dengan pengembangan kreativitas di sekolah, kurikulum berbasis kompetensi menegaskan bahwa siswa memiliki potensi berbeda yang terlihat pada pola pikir, daya imajinasi, fantasi (pengandaian), dan hasil karyanya. Sehingga kegiatan belajar mengajar perlu dipilih dan dirancang agar memberi kesempatan dan kebebasan berkreasikan secara berkesinambungan untuk mengembangkan dan mengoptimalkan kreativitas siswa (Rachmawati, 2010).

Pengamatan yang dilakukan pada observasi awal, ditemukan bahwa masih banyak anak yang meniru hasil karya teman, belum mampu mengikuti perintah guru, dan terlihat kebingungan ketika mengikuti kegiatan seni rupa untuk meningkatkan kreativitas. Selain itu, anak masih dibantu dalam menuangkan idenya seperti harus diberikan contoh terlebih dahulu oleh guru. Seiring dengan berlangsungnya penelitian yang dilakukan pada Siklus I, anak mulai berani menuangkan ide-idenya namun masih diberikan contoh oleh guru. Beberapa anak mulai terlihat mengalami peningkatan pada kemampuan kreativitas melalui kegiatan mencetak datar. Berdasarkan hasil pengamatan

yang diperoleh oleh peneliti, terlihat terjadinya peningkatan kemampuan kreativitas anak pada observasi awal hingga Siklus I. Hal ini dapat dilihat melalui peningkatan yang dialami oleh anak E dan T yang dimana pada observasi awal memperoleh kategori sangat rendah namun pada akhir Siklus I memperoleh kategori sedang, ini menunjukkan bahwa peningkatan terjadi karena kegiatan mencetak datar yang dilaksanakan pada setiap pertemuannya.

Temuan empiris pada Siklus II terhadap peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan mencetak datar yaitu menunjukkan rata-rata ketuntasan mencapai 90,5% pada kategori keberhasilan rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Setiap indikator kreativitas anak pada Siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. Peningkatan yang terjadi pada Siklus I ke Siklus II sebanyak 61,9% dengan rincian 2 anak (9,5%) yang memperoleh nilai dengan kategori rendah, 12 anak (57,2%) yang memperoleh nilai dengan kategori sedang, 5 anak (23,8%) yang memperoleh nilai dengan kategori tinggi, dan 2 anak (9,5%) yang memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi. Pernyataan ini didukung oleh grafik presentase penguasaan kreativitas anak dari observasi awal hingga Siklus II yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5. Grafik Perbandingan dari Observasi Awal, Siklus I, dan Siklus II

Pada grafik di atas dapat dilihat bahwa rata-rata kemampuan kreativitas anak mengalami peningkatan hampir pada seluruh anak di setiap siklus. Pada Siklus II terjadi peningkatan pada setiap anak dan ada 2 anak yang hampir mendekati 100%. Pada akhir Siklus II, tidak ada anak yang memperoleh nilai dengan

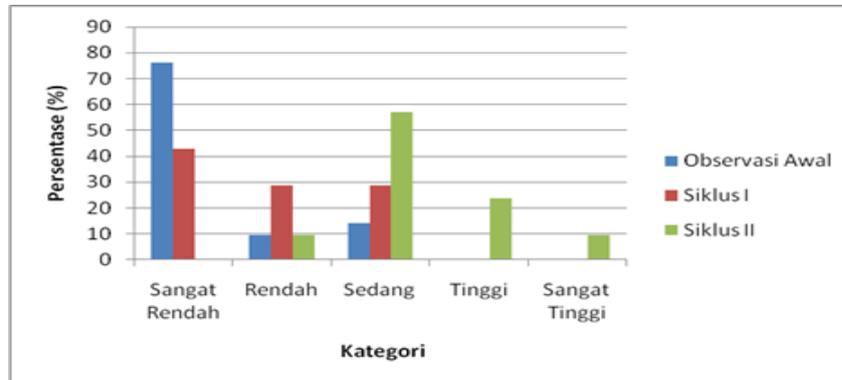
kategori sangat rendah, anak yang memperoleh nilai dengan kategori rendah sebanyak 2 anak, anak yang memperoleh nilai dengan kategori sedang sebanyak 12 anak, dan anak yang memperoleh nilai dengan kategori tinggi sebanyak 5 anak, serta anak yang memperoleh

nilai dengan kategori sangat tinggi sebanyak 2 anak.

Secara keseluruhan anak mengalami peningkatan dari observasi awal ke Siklus I hingga Siklus II. Namun ada anak yang kurang mampu mengikuti kegiatan dan mengalami sedikit peningkatan sehingga anak masih berada pada kategori rendah. Hal ini dikarenakan anak

kurang memperhatikan guru dan masih meminta bantuan guru atau temannya dalam melakukan kegiatan mencetak datar sehingga sedikit terjadinya peningkatan dalam kemampuan kreativitas anak.

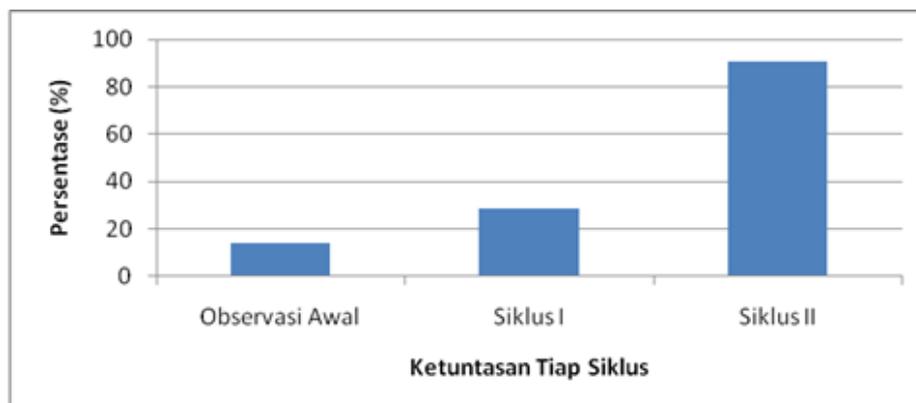
Pada Gambar 6. Dapat dilihat kategori penguasaan kreativitas dari observasi awal hingga Siklus II.



Gambar 6. Persentase Kategori Observasi Awal, Siklus I, dan Siklus II.

Berdasarkan Gambar 6. di atas maka dapat dibandingkan peningkatan kategori penguasaan kreativitas anak beserta ketuntasannya dari observasi awal hingga Siklus II. Anak yang memperoleh nilai dengan kategori sangat rendah pada observasi awal sebesar 76,2% dan Siklus I sebesar 42,8%, serta pada Siklus II mengalami penurunan menjadi 0%, tidak ada anak yang memperoleh nilai dengan kategori sangat rendah. Anak yang memperoleh nilai dengan kategori rendah pada observasi awal sebesar 9,5% dan Siklus I mengalami peningkatan menjadi sebesar 28,6%, serta pada Siklus II mengalami penurunan menjadi sebesar 9,5%. Anak yang memperoleh nilai dengan

kategori sedang pada observasi awal sebesar 14,3%, dan pada Siklus I mengalami peningkatan menjadi sebesar 28,6%, serta pada Siklus II mengalami peningkatan lagi menjadi sebesar 57,2%. Anak yang memperoleh nilai dengan kategori tinggi pada observasi awal dan Siklus I sebesar 0%, pada Siklus II mengalami peningkatan menjadi sebesar 23,8%. Anak yang memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi pada observasi awal dan Siklus I sebesar 0%, pada Siklus II mengalami peningkatan menjadi sebesar 9,5%. Pada gambar berikut merupakan peningkatan ketuntasan dari observasi awal hingga Siklus II.



Gambar 7. Persentase Ketuntasan Observasi Awal, Siklus I, dan Siklus II

Maka dapat dilihat ketuntasan pada observasi awal hanya sebesar 14,3% dan pada akhir Siklus I ketuntasan meningkat mencapai 28,6% kemudian ketuntasan meningkat lagi pada Siklus II menjadi sebesar 90,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80% dari jumlah anak didik.

SIMPULAN

Mengingat pentingnya masa perkembangan anak, seni mulai dikenalkan pada anak sejak usia dini. Pada kegiatan seni, kemampuan kreativitas anak dapat disalurkan sesuai dengan perkembangan anak. Salah satu kegiatan seni rupa yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak yaitu kegiatan mencetak dengan teknik cetak datar. Kegiatan mencetak datar memberikan suasana baru, menarik, dan menantang bagi anak sehingga anak dapat mengetahui berbagai cara untuk membuat hasil karya.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada observasi awal, Siklus I, Siklus II, dan berdasarkan seluruh pembahasan, serta analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran melalui kegiatan mencetak datar dapat meningkatkan kreativitas anak Kelompok B TK Tiara Kasih Kerobokan. Pada Siklus I, kemampuan anak yang hanya mencapai ketuntasan sebesar 26,8% dari jumlah anak dan belum memenuhi indikator keberhasilan yaitu 80%. Namun pada Siklus II, kemampuan anak meningkat dengan baik dan mencapai ketuntasan sebesar 90,5% dari jumlah anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan mencetak datar sangat efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

DAFTAR RUJUKAN

- Dimiyati, Johni. 2013. Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Istiriyani. 2015. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Mencetak Menggunakan Media Pelepah Untuk Anak Kelompok B TK PKK 115 Mangiran Bantul DIY. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/>

ojs/index.php/pgpaud/article/view/382. diakses tanggal 14 Maret 2017.

- Mutiah, Diana. 2010. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. 2014. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia.

- Rachmawati, Yeni & Kurniati, Euis. 2010. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Sanjaya, Wina. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Supriyenti, Adi. 2013. Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kegiatan Mencetak Dengan Bahan Alam Di PAUD Aisyiyah Lansano Pesisir Selatan. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pnfi/article/view/2387>. diakses tanggal 14 Maret 2017.