

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan segenap potensi peserta didiknya secara optimal (Wiyani, 2012). Pendidikan diakui sebagai suatu usaha untuk menumbuhkan serta mengembangkan potensi anak ke arah yang positif, bukan hanya mengarah kepada ranah kognitif namun juga pada pengembangan ranah psikomotorik dan afektif. Dengan adanya pendidikan, maka anak didik mampu mengembangkan potensi dalam dirinya secara optimal dengan bantuan pihak sekolah.

Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan memiliki fungsi yang sangat penting untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian, perlu adanya bimbingan dari lingkungan sekitar sekolah maupun keluarga dalam mengembangkan potensi anak, agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal. Apabila semua aspek perkembangan tersebut dapat dikembangkan, maka harapan besar di masa selanjutnya akan mudah diraih. Aspek-aspek yang perlu dikembangkan dengan optimal oleh orangtua dan pendidik meliputi aspek kemampuan perkembangan kognitif, fisik-motorik, bahasa, sosial, emosional, dan seni melalui kegiatan kreatif dan menyenangkan.

Adapun untuk mewujudkan fungsi pendidikan nasional tersebut, maka peserta didik harus dibina sejak usia dini. Salah satu upaya mengembangkan potensi dan cakap kreatif anak adalah melalui jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Hal tersebut sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional

Pendidikan Anak Bab 1 Pasal 1 Butir 10 yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun.

Layanan pendidikan bagi anak usia dini diselenggarakan melalui tiga jalur, yaitu formal, nonformal, dan informal. PAUD formal berbentuk taman kanak-kanak (TK)/ *Raudhatul Athfal* (RA) dan bentuk lain sederajat (Masnipal, 2018). *Raudhatul Athfal* merupakan bagian dari layanan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Raudhatul Athfal* yang selanjutnya disingkat RA adalah satuan pendidikan anak usia dini di bawah pembinaan Kementerian Agama (Keputusan Menteri Agama RI No. 796, 2018).

Berdasarkan landasan di atas, RA (*Raudhatul Athfal*) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar atau pondasi awal munculnya potensi dalam pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Dengan demikian setiap anak yang lahir ke dunia ini, pada dasarnya memiliki potensi yang sama. Proses pendidikan di lingkungan yang berbedalah yang menyebabkan aktualisasi potensi manusia satu dengan lainnya mengalami perbedaan (Fadlillah, 2012). Sebagaimana Hadis Nabi yaitu:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يَهُدَانِهِ أَوْ نَصْرَانِيَّةً أَوْ يَمَجَّسَانِهِ كَمَثَلِ الْبُهَيْمَةِ تُنْتَخِ الْبُهَيْمَةُ هَلْ تَرَى فِيهَا جَذَاءً

Dari Abu Hurairah Radiyallahu'an dia berkata: Nabi SAW telah bersabda "Setiap anak dilahirkan menurut fitrah. Selanjutnya, kedua orang tuanya yang menjadikannya Yahudi, Nasrani, atau Majusi" (H.R. Al-Bukhari).

Selain itu Allah SWT berfirman dalam Al Qur'an Surat Ar-Rum ayat 30 yang berbunyi:

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ذَلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ

"Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Allah; (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu, tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui" (QS. Al-Rum [30]:30).

Kedua pernyataan tersebut, jelas bahwa Islam memandang konsep seorang anak sebagai manusia yang memiliki fitrah (kemampuan dasar) yang sama satu dengan lainnya. Orangtua dan lingkunganlah yang berperan penting dalam mengembangkan potensi anak.

Mengingat lingkungan yang pertama kali dikenal anak adalah lingkungan keluarga, maka lingkungan ini seyogyanya memberikan suasana yang kondusif agar anak-anak dapat belajar dengan nyaman. Kehadiran orangtua dalam masa masa awal anak merupakan hal yang sangat penting dalam rangka mengembangkan kreativitas anak pada masa yang akan datang (Lestari, 2006).

Lebih lanjut, Rachmawati & Kurniati (2010) berpendapat bahwa dalam program Pendidikan Anak Usia Dini mampu membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan kreativitas anak. Selain itu, beberapa hal yang perlu diingat adalah bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungannya, termasuk lingkungan sekolah. Masa kanak-kanak bisa disebut juga dengan masa bermain, karena itu pembelajaran pada anak usia dini dilaksanakan dengan cara bermain sambil belajar.

Selain itu, usia dini juga merupakan masa dimana anak-anak akan mengalami proses perkembangan yang sangat pesat, termasuk di dalamnya perkembangan kecerdasan, kreativitas, dan kemampuan emosi. Aspek perkembangan setiap anak mengalami perbedaan sesuai dengan karakteristiknya. Salah satunya adalah perkembangan kreativitas. Dengan demikian aspek-aspek perkembangan anak usia dini sesuai yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permen) Nomor 137 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini meliputi nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni.

Sebagaimana menurut Masnipal (2018) bahwa kreativitas merupakan wilayah pengembangan kognitif. Sedangkan untuk merangsangnya melibatkan semua aspek pengembangan, seperti melalui berbahasa, gerak fisik, hubungan sosial, emosional, dan seni melalui kegiatan kreatif dan menyenangkan (Suryana, 2018).

Menurut Rachmawati (2010) bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain. Pendapat lain juga mengatakan bahwa kreativitas yang berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Mutia, 2012). Sebab dengan kreativitas membuat manusia menjadi lebih produktif dengan gagasan maupun ide yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas hidup manusia, serta mampu mempermudah manusia dalam mencari jalan keluar dari permasalahan yang dihadapi agar harapan besar di masa selanjutnya akan mudah diraih.

Dengan demikian orang tua dan pendidik mempunyai peran aktif dalam mengembangkan kreativitas anak sejak dini. Apabila kreativitas anak tidak dikembangkan sejak dini, maka kemampuan kecerdasan dan kelancaran dalam berpikir anak tidak berkembang, karena untuk menciptakan suatu produk diperlukan kecerdasan yang tinggi pula. Namun pada kenyataannya pendidikan saat ini hanya berorientasi pada potensi belahan otak kiri saja, dimana anak hanya difokuskan pada aspek perkembangan yang meliputi kemampuan menulis, membaca, dan berhitung. Sedangkan pendidikan yang berorientasi pada kemampuan belahan otak kanan sangat jarang dilakukan oleh pendidik.

Direktur Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Lydia Freyani Hawadi (Kusumawardani, Rosidah, Wardhani, & Raharja, 2018) mengatakan bahwa banyak sekolah yang mengharuskan siswa barunya pandai calistung (membaca, menulis, berhitung). Permasalahan yang mendasar dalam pengembangan kreativitas adalah dibatasinya kreativitas anak dengan memberikan kegiatan akademik dan skolastik. Fenomena membaca, menulis, dan berhitung yang banyak diberikan kepada anak melalui kegiatan akademik sedini mungkin, membuat anak usia 5-6 tahun banyak diberikan kegiatan *pencil and paper task*, berhitung abstrak, dan membaca dengan cara dilatih (*drill*). Hal ini tentu saja menunjukkan bahwa lembaga PAUD tidak memberikan kesempatan anak untuk bermain, bereksplorasi, berimajinasi, dan berinteraksi dengan lingkungan pembelajaran yang kaya, sehingga kreativitas anak dibatasi.

Menurut Robert J. Sternberg (2006) kreativitas membutuhkan kerjasama dari kemampuan intelektual, pengetahuan, gaya berpikir, kepribadian, motivasi, dan lingkungan. Kreativitas anak menurut penelitian Peningkatan Kreativitas melalui Pendekatan *Brain Based Learning* adalah proses kognitif yang muncul dari aspek 4P, yaitu pribadi, pendorong, proses dan produk (Kusumawardani, 2015).

Berdasarkan observasi pra penelitian yang telah dilakukan peneliti di Kelompok B RA Al Ghazali Cileunyi Kabupaten Bandung ditemukan 3 anak yang meniru gambar geometri pada kegiatan meronce. Selain itu, pada kegiatan bermain balok 5 anak meniru bangunan gambar yang ditempel pada wadah balok, 7 anak meniru bangunan balok yang dibuat temannya, 3 anak masih bergantung pada bantuan guru, dan anak dibuktikan bangunan balok sesuai bentuk yang diinginkan.

Pada pihak lain, strategi pembelajaran yang dilakukan guru di RA Al Ghazali Cileunyi Kabupaten Bandung masih monoton, guru hanya fokus pada alat permainan edukatif balok, meronce, dan bermain *puzzle*. Selain itu, guru belum memanfaatkan lingkungan sekitar sekolah pada proses pembelajaran, sehingga hal tersebut menyebabkan anak mudah bosan dan anak asyik bermain sendiri, dan berlarian mengganggu temannya.

Upaya mengatasi masalah tersebut peneliti berinisiatif untuk melakukan inovasi melalui penggunaan media pembelajaran berupa *clay* yang terbuat dari tepung atau *polimer*, sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan kreativitas. Peneliti memilih permainan *clay* sebagai media pembelajaran alat permainan edukatif karena bahan dasar yang digunakan dalam membuat *clay* adalah tepung atau *polimer* yang mudah didapatkan pada lingkungan sekolah serta harganya ekonomis, sehingga permainan *clay* mudah dibuat oleh guru.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian, melalui sebuah judul: “Upaya Meningkatkan Kreativitas melalui Media Pembelajaran *Clay*” (Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok B RA Al Ghazali Desa Cileunyi Wetan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas anak sebelum diterapkan media pembelajaran *clay* di Kelompok B RA Al Gozali Desa Cileunyi Wetan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana penerapan media pembelajaran *clay* untuk meningkatkan kreativitas anak di Kelompok B RA Al Gozali Desa Cileunyi Wetan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung setiap siklus?
3. Bagaimana kreativitas anak setelah diterapkan media pembelajaran *clay* di Kelompok B RA Al Gozali Desa Cileunyi Wetan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung seluruh siklus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini diarahkan untuk mengetahui:

1. Kreativitas anak sebelum diterapkan media pembelajaran *clay* di Kelompok B RA Al Gozali Desa Cileunyi Wetan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.
2. Penerapan Media Pembelajaran *Clay* untuk meningkatkan kreativitas anak di Kelompok B RA Al Gozali Desa Cileunyi Wetan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung setiap siklus.
3. Kreativitas anak setelah diterapkan media pembelajaran *clay* di Kelompok B RA Al Gozali Desa Cileunyi Wetan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung seluruh siklus.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan diterapkannya media pembelajaran *clay* dan untuk mengembangkan pengetahuan tentang pemahaman media

pembelajaran *clay* terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Selain itu, penulis berharap penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti berikutnya serta dapat merubah konsep pembelajaran yang sudah ada ke arah yang lebih baik.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi anak, dapat membantu mengenal dan memahami cara penerapan media pembelajaran/alat permainan edukatif berupa *clay polimer* atau berbahan dasar terigu di sekolah maupun di rumah tanpa bantuan guru atau orangtua sehingga mampu mengoptimalkan kreativitas anak.
- b. Bagi guru, dapat meningkatkan kemampuan guru dalam merancang aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media *clay*, sehingga pembelajaran lebih efektif, kreatif, dan efisien.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian tindakan kelas ini dapat memberikan masukan positif dan menjadi alternatif aktivitas pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini sehingga mampu meningkatkan kualitas sekolah sebagai lembaga pendidikan di masyarakat.

E. Kerangka Berpikir

Menstimulasi tumbuhnya kreativitas anak usia dini tidak sulit, karena karakteristik anak memang menyukai sesuatu yang baru, asyik dan menarik. Semua itu dapat menjadi modal bagi guru untuk menciptakan pembelajaran kreatif. Tumbuhnya kreativitas dalam diri anak 90% tergantung dari guru dan 10% dari lingkungan sebagai penyedia sumber belajar beragam. Guru kreatif akan menciptakan anak didik yang kreatif. Munculnya kreativitas anak sangat tergantung dari usaha guru membuat anak kreatif, tergantung usaha orang dewasa di sekitar anak dalam menciptakan lingkungan yang membuat kreativitasnya tumbuh besar (Masnipal, 2018).

Menurut Rothemberg (Mutiah, 2010) kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi baru yang berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu kendala dalam mengembangkan kreativitas adalah sikap orangtua atau guru yang

kurang memberi kesempatan perkembangan kreativitas secara optimal. Hal ini disebabkan oleh pandangan sempit dalam arti bahwa anak harus menurut apa yang dikatakan oleh orangtua atau guru. Kebebasan dalam mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain pada hakikatnya merupakan pelanggaran kebebasan dan hak asasi anak, khususnya anak di Taman Kanak-kanak yang berada pada fase *praoperasional*. Pada fase ini sifat dan cara berpikir berpusat pada cara pandangnya, dan anak belum mampu mengikuti cara pandang orang lain.

Sejalan dengan pendapat di atas, Masnipal (2018) memandang bahwa mengembangkan kreativitas pada anak usia dini berarti mengasah agar anak mampu berpikir lancar (*fluency*), lentur (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan rinci (*elaboration*), ini termasuk dalam cara berpikir menyebar (*divergent thinking*). Meski kreativitas merupakan wilayah pengembangan kognitif, untuk merangsangnya melibatkan semua aspek pengembangan, seperti berbahasa, gerak fisik, hubungan sosial, emosional. Keberanian mengungkapkan gagasan yang tidak biasa misalnya adalah bentuk kemampuan emosional. Anak usia dini belajar melalui indra dan permainan, kreativitas juga dikembangkan melalui kedua hal itu. Indra anak harus menangkap banyak hal bervariasi, baik bentuk, warna, jenis dan ragam, sehingga anak mempunyai karakteristik berani membuat inovasi dalam bentuk yang berbeda, mampu membuat bentuk sesuai dengan imajinasi, berusaha dalam menyelesaikan tugas sesuai intruksi guru, teliti dan mampu merangkai kembali cerita yang telah anak dengar. Karakteristik kreativitas anak usia dini yang dipaparkan di atas selanjutnya ditetapkan sebagai indikator kreativitas dalam penelitian ini.

Sebagaimana menurut *National Advisory Committees* (Sudrajat, 2008) bahwa kreativitas memiliki empat karakteristik yaitu: (1) berpikir dan bertindak secara imajinatif; (2) seluruh aktivitas imajinatif itu memiliki tujuan yang jelas; (3) melalui suatu proses yang dapat melahirkan sesuatu yang orisinal; dan (4) hasilnya harus dapat memberikan nilai tambah. Seorang anak dikatakan memiliki kreativitas di kelas manakala anak senantiasa menunjukkan beberapa reaksi diantaranya: merasa penasaran dan memiliki rasa ingin tahu, memimpikan tentang sesuatu dan melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda, mengeksplorasi berbagai

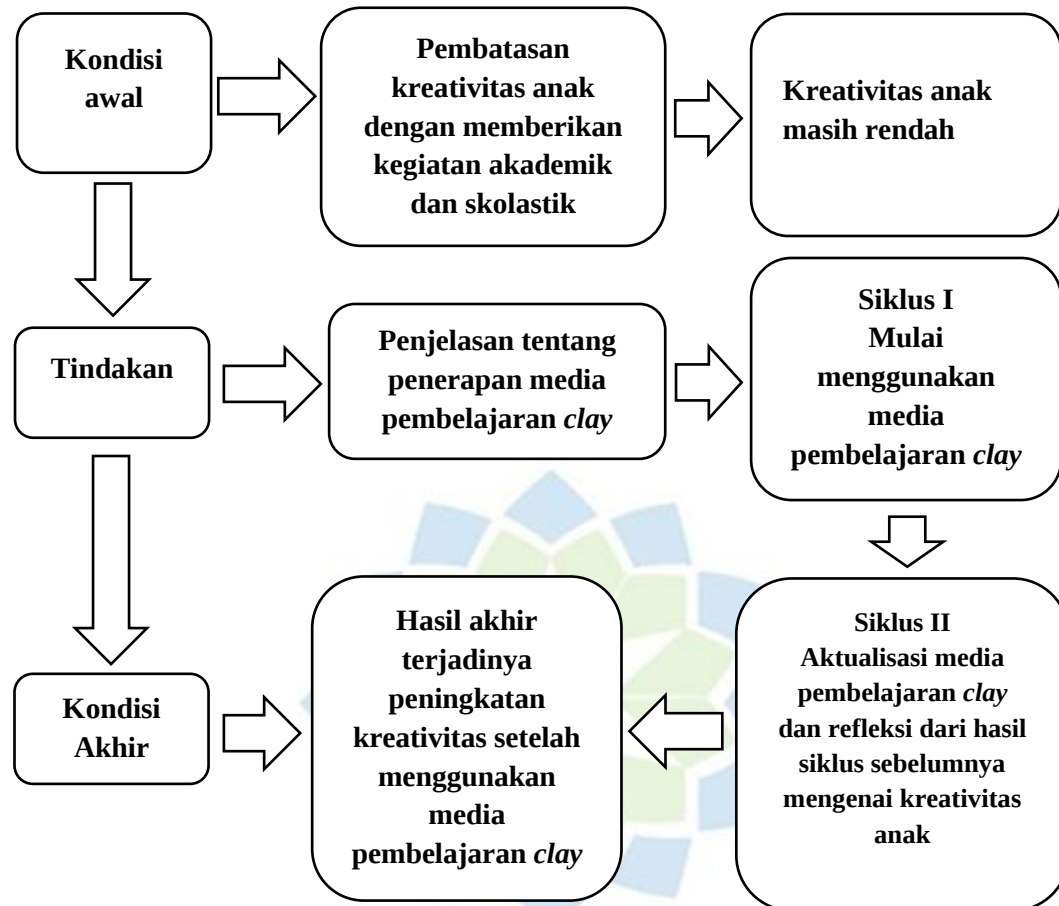
pemikiran dan memodifikasi pemikirannya untuk memperoleh hasil yang kreatif, dan merefleksikan secara kritis atas setiap gagasan (Mutiah, 2010).

Orangtua dan guru dalam mengembangkan kreativitas di RA (*Raudhatul Athfal*) perlu memiliki strategi tertentu yang dapat mendorong munculnya kreativitas. Rasa aman dan bebas secara psikologis merupakan kondisi yang penting bagi tumbuhnya kreativitas, karena dalam bermain kreatif akan memberikan kebebasan pada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan suatu bentuk kreativitas yang unik (Suryana, 2018).

Selanjutnya bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Bermain memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan kreativitasnya, anak yang menggunakan kreativitasnya dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik yang menggunakan alat bermain maupun tidak. Adapun permainan konstruktif yang mampu mengembangkan kreativitas anak dapat menggunakan media pembelajaran seperti balok membangun (*building block*), pasir air (*sand water*), tanah liat (*clay*) (Masnipal, 2018); mendongeng, bermain alat musik, dan bercerita (Suryana, 2018).

Bermain konstruktif dengan menggunakan permainan *clay* sangat cocok dalam mengembangkan kreativitas anak, karena *clay* merupakan alat permainan edukatif bertekstur lunak dan mudah dibentuk sehingga dalam aktivitas bermain anak dapat meremas, menggulung, menekan, membentuk dan mengkreasikan *clay*. Sehingga anak memiliki kesempatan dan kebebasan dalam berekspresi dan berkreasi dengan *clay* sesuai ide dan gagasan yang dimiliki anak. Sebagaimana menurut Masnipal (2018) bahwa kegiatan konstruksional merupakan istilah yang merujuk pada proses membangun, membentuk, dan memodifikasi struktur yang sudah ada (*fashioning*) benda tiga dimensi atau rangkaian benda. Permainan konstruktif (*constructive play*) memiliki nilai khusus bagi anak usia dini untuk memperoleh pengalaman kreatif. Melalui permainan konstruktif anak-anak dapat mengembangkan ekspresi kreatif, dan imajinatif. Dengan demikian, menerapkan media *clay* yang dilakukan secara bervariasi dalam pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitas anak.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir penelitian ini secara skematis dapat disajikan dalam bagan berikut:



Gambar 1.1

Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban empirik (Sugiyono, 2018).

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran *clay* diduga dapat meningkatkan kreativitas anak di Kelompok B RA Al Gozali Desa Cileunyi Wetan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini mengenai Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Pembelajaran *Clay* di Kelompok B RA Al Gozali Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Berdasarkan eksplorasi peneliti, ditemukan beberapa judul penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Manda Rahma Noviyanti (2012) yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Plastisin Tepung di TK Negeri Pembina Purwakerto”. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa respon anak selama mengikuti kegiatan belajar mengajar menggunakan media plastisin tepung dapat meningkat dengan baik, hal ini dapat dilihat dari peningkatan skor yang diperoleh pada kegiatan pretest sebesar 22,67 atau sebesar 64,76% dan pada akhir siklus III skor yang diperoleh sebesar 27,01 atau sebesar 77,14%. Setelah melakukan pengukuran tersebut, proses pembelajaran mengalami peningkatan dengan baik sejumlah 4,34 atau sebesar 12,38%.

Terdapat beberapa persamaan pada penelitian yang diteliti dengan penelitian Manda Rahma Noviyanti, yaitu objek yang diteliti sama-sama tentang kreativitas anak, dan sama sama menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Adapun perbedaannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan media plastisin terbuat dari tepung sedangkan yang peneliti lakukan menggunakan media *clay* yang berbahan dasar *polimer*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Suyatmi (2014) dengan judul skripsi “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar Pada Anak Kelompok A di TK Aba Ngabean 2”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Suyatmi menunjukkan bahwa terdapat Peningkatan kreativitas anak usia dini melalui aktivitas menggambar yang dilakukan dengan 3 cara yaitu: menggambar di atas tanah, menggambar di atas kertas manila, dan menggambar dengan jari tangan di atas kertas HVS ditandai dengan 4 aspek kreativitas meliputi: (1) *Fluency* (kelancaran); (2) *Flexibility* (keluwesan); (3) *Originality* (keaslian); (4) *Elaboration*

(elaborasi). Hasil peningkatan 4 aspek kreativitas tersebut pada anak kelompok A TK Aba Ngabean 2 ditunjukkan oleh pencapaian skor kategori kreativitas tinggi adalah sebagai berikut: Sebelum tindakan skor kategori tinggi mencapai 20%, pada tindakan siklus I mencapai 60%, dan pada tindakan siklus II mencapai 92, 5%.

Persamaan pada penelitian yang diteliti dengan penelitian yang telah diteliti oleh Suyatmi diantaranya yaitu terdapat persamaan objek yang diteliti yaitu kreativitas pada pendidikan anak usia dini, dan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Adapun Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan aktivitas menggambar, sedangkan yang peneliti lakukan yaitu menggunakan media pembelajaran *clay*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Susilowati (2010) dengan judul skripsi “Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Anak Didik Kelompok B TK Bhayangkari 68 Mondokan”. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Susilowati menunjukkan bahwa ada peningkatan kreativitas anak melalui cerita bergambar, yakni kreativitas pra siklus sebesar 13.33%, peningkatan kreativitas siklus I sebesar 46.67% dan peningkatan kreativitas siklus II mencapai 80.00%. Untuk meningkatkan kreativitas anak melalui cerita bergambar juga didukung oleh beberapa indikator yaitu reaksi kreatif, rantang perhatian yang panjang, pengorganisasian diri/kepercayaan diri, berani mengungkapkan terkait dengan ide atau gagasan/bercerita, pengembangan imajinasi dan penambahan kosakata baru. Selain itu keberhasilan dalam peningkatan kreativitas ini juga didukung metode pendukung diantaranya adalah pemberian waktu untuk beresplorasi dan pemberian motivasi berupa *very good*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah cerita bergambar dapat meningkatkan kreativitas anak. Terdapat beberapa persamaan pada penelitian yang diteliti dengan penelitian yang telah diteliti oleh Susilowati yaitu kreativitas anak, dan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Adapun perbedaannya yang telah dilakukan oleh

susilowati terletak pada media yang digunakan yaitu melalui cerita bergambar, sedangkan yang peneliti lakukan melalui media pembelajaran *clay*.

