

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS MEMBENTUK
MELALUI MEDIA BOTOL BEKAS PADA KELOMPOK B DI KB-TK
MADINATUL ILMI AL-AMIEN SEMARANG
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**Ika Nova Aromawati
Agung Prasetyo**

Abstrak

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui cara meningkatkan kreativitas membentuk melalui media botol bekas pada Kelompok B di KB-TK Madinatul Ilmi Al-Amien Semarang tahun Ajaran 2015/2016. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menggunakan dua variabel bebas atau variabel (X) yaitu media botol bekas, dan satu variabel terikat atau variabel (Y) yaitu kreativitas membentuk. Populasi penelitian adalah anak kelompok B KB-TK Madinatul Ilmi Al-Amien Semarang tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah empat belas siswa. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui dokumentasi pengamatan.

Penelitian dilakukan dengan dua siklus diperoleh hasil peningkatan, yaitu 50% pada siklus I dan 85,7% pada siklus II (indikator kinerja tercapai). Dapat disimpulkan bahwa "Media Botol Bekas dapat meningkatkan Kreativitas Membentuk anak Kelompok B di KB-TK Madinatul Ilmi Al-Amien Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. Saran yang hendak peneliti sampaikan, sebaiknya pendidikan dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif, menarik dan menyenangkan dalam kegiatan sehari-hari, Sehingga target pembelajaran tercapai.

Abstract

Goals to be achieved in this research is to determine how to increase creativity formed through media bottles in Group B in KB-TK Madinatul Ilmi Al-Amien Semarang Doctrine year 2015/2016. This research is a classroom action research. This study using the two independent variables or variable (X), namely media bottles, and the associated variable or variable (Y) that is creativity form. The study population was children in group B TK KB-Madinatul Ilmi Al-Amien Semarang academic year 2015/2016, amounting to fourteen students. The data in this study were obtained through observation documentation. The study was conducted in two cycles result increase, namely 50% in the first cycle and 85.7% in the second cycle (indicators of performance achieved). It can be concluded that the "Media Bottles The former can improve child Forming Creativity Group B in KB-TK Madinatul Ilmi Al-

Amien Semarang Academic Year 2015/2016. Suggestions want the researcher, education should be able to use instructional media creative, interesting and fun in everyday activities, so that learning targets achieved.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan sekolah. Taman Kanak-kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga dan pendidikan sekolah. Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditunjuk kepada anak sejak ia lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak, agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Usia 4-6 tahun atau usia Taman Kanak-kanak (pada jalur pendidikan formal sesuai dengan undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini), merupakan masa peka bagi anak, karena masa ini merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik, kognitif, sosial, emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh karenanya dibutuhkan suatu kondisi dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan tercapai secara optimal.

Permendikbud No 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada pasal 10 ayat 7 menyatakan bahwa aspek perkembangan seni yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu meliputi kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik,

drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, kerajinan), serta mampu mengeksplorasi karya seni, gerak, dan tari, serta drama.

KB-TK Madinatul Ilmi Al-Amien merupakan salah satu sekolah PAUD yang terletak di jalan Grahamukti Raya No 366 Perumahan Grahamukti, Tlogosari Kulon, Pedurungan, Semarang. Sekolah ini dilindungi oleh suatu Yayasan Islam Al-Amien. Model pembelajaran yang digunakan yaitu lima model sentra yang terdiri dari sentra balok, seni, peran, bahan alam, dan persiapan. Setiap sentra dipegang oleh masing-masing guru sentra. Total guru yang ada 7 orang, 1 orang dari jurusan Bahasa Indonesia sebagai Kepala Sekolah dan administrasi, 5 orang dari jurusan PG PAUD, dan 1 orang guru dari jurusan Psikologi. Setiap harinya anak akan mengalami pembelajaran secara *rolling*, sehingga anak tidak cenderung merasakan kejenuhan dalam bermain.

Realita di sekolah khususnya di KB-TK Madinatul Ilmi Al-Amien Semarang melakukan metode pembelajaran yang berpusat pada anak, dan guru KB-TK Madinatul Ilmi Al-Amien Semarang telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kreativitas anak dalam proses pembelajaran. Produk-produk kreativitas seperti meronce, mewarnai, kolase, menyusun bangunan dan mencetak sudah dilakukan melalui berbagai permainan, namun upaya tersebut belum mampu mengembangkan kreativitas anak secara menyeluruh.

Hal ini tampak saat anak-anak diminta untuk membuat suatu karya dengan tema tertentu namun ada beberapa anak yang cenderung takut untuk membuat karya yang berbeda dengan temannya, kemudian ketika anak diminta untuk membentuk sebuah benda berupa hasil karya seperti dari plastisin atau playdough ada beberapa anak yang hanya monoton membuat bentuk itu-itu saja meski kegiatan tersebut diberikan berulang kali pada kesempatan yang berbeda, bahkan ada beberapa anak yang cenderung ikut-ikutan membuat hasil karya seperti temannya, serta tidak jarang ketika melakukan kegiatan seperti mewarnai ataupun kolase ada beberapa anak-anak tidak menyelesaikannya dengan tuntas, sehingga untuk memberi inovasi atau aksesoris hiasan pada hasil karyanya dengan kreativitas imajinasinya sendiri kurang berani.

Persoalan lain muncul ketika anak-anak Madinatul Ilmi Al-Amien dihadapkan dengan media yang sudah tidak terpakai atau bekas mereka cenderung memilih-milih dan ada juga yang tidak mau, karena anggapan mereka itu adalah kotor. Karena berada di tengah kota maka tidak jarang pula anak-anak sering membawa bekal minuman dengan tempat minum yang sekali pakai, hal ini menyebabkan tempat sampah dipenuhi dengan sampah non organik.

Dengan realita yang ada maka penulis berupaya untuk meningkatkan kreativitas anak-anak di KB-TK Madinatul Ilmi Al-Amien Semarang melalui media botol bekas. Karena jika anak memiliki atau dapat mengembangkan kreativitasnya anak akan mempunyai rasa percaya diri, menciptakan hal-hal baru, suka dengan tantangan sehingga bukan tidak mungkin kemampuan untuk berkomunikasi mengolah kata juga akan baik, serta mereka akan lebih mencintai dan menghargai lingkungan karena dapat memanfaatkan media yang sifatnya bekas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis berupaya melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memecahkan berbagai permasalahan yang terjadi sebagai proses dan hasil pembelajaran dengan judul: "Upaya Meningkatkan Kreativitas Membentuk Melalui Media Botol Bekas pada Kelompok B di KB-TK Madinatul Ilmi Al-Amien Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016". Penulis memilih media botol plastik bekas karena media botol plastik bekas merupakan salah satu media yang mudah didapatkan, mengingat lokasi sekolah KB-TK Madinatul Ilmi Semarang berada di perkotaan, dan botol plastik bekas bertekstur agak lentur serta memiliki bentuk dan warna yang beraneka ragam, sehingga mudah untuk dikreasikan menjadi bentuk-bentuk sesuai keinginan menggunakan alat bantu gunting atau perekat. Dengan menggunakan media tersebut diharapkan mampu meningkatkan kreativitas anak menjadi lebih baik.

2. Kajian Teori

a. Pengertian Kreativitas Membentuk

Menurut Soefandi dan Pramudya (2009:134) kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai daya cipta dan kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru.

Menurut Supriadi dalam Rachmawati (2010:13) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukesi, dikontinuitas, dideferensiasi, dan integrasi antara setiap perkembangan.

Munandar (2009:12) juga mendefinisikan kreativitas merupakan hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan kata, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Ngalimun (2013:46) menegaskan kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya, menjadi sesuatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan, dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara berpikir divergen.

Kristanto dan Haryanto (2014:119) menerangkan tentang kegiatan membentuk adalah membuat bentuk, baik bentuk terapan yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari maupun bentuk-bentuk yang kreatif sebagai karya seni murni.

Berdasarkan definisi di atas maka penulis menyimpulkan bahwa kreativitas membentuk pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan

sesuatu hal yang baru baik gagasan atau karya nyata, yang bersifat mengolah kembali apa yang sudah ada atau orisinal yang belum pernah ada dengan segala kemampuan daya pikir dan pengalamannya.

b. Ciri-Ciri Kreativitas

Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniati (2010:15) mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa pun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sangat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

Menurut Parnes dalam Rachmawati dan Kurniati (2010:14-15) menerangkan bahwa adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, yaitu:

- 1) *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- 2) *Flexibility* (keluwesan), yaitu: kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
- 3) *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
- 4) *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- 5) *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Berdasarkan pendapat di atas maka penulis menyimpulkan bahwa ciri-ciri anak yang memiliki kreativitas diantaranya, memiliki semangat rasa ingin tahu,

memiliki mental, kecerdasan berpikir, pandai mengolah atau menghadapi suatu masalah, terbuka dan dapat menerima suatu perubahan serta memiliki kelancaran, keluwesan, keaslian, keterperincian, dan kepekaan.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Rachmawati dan Kurniati (2010: 27) ada empat hal yang dapat meningkatkan kreativitas yaitu:

- 1) Memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun aspek kepribadiannya serta suasana psikologis.
- 2) Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apa pun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Perangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja otak kiri dan otak kanan.
- 3) Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak.
- 4) Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.

Menurut Clark dalam Ngalimun dkk (2013:56) mengategorikan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas dalam dua kelompok, yaitu faktor yang mendukung dan faktor yang menghambat. Faktor-faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas adalah sebagai berikut:

- 1) Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan.
- 2) Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya pertanyaan.
- 3) Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu.
- 4) Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian.
- 5) Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklasifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji hasil perkiraan, dan mengomunikasikan.
- 6) Kedwibahasaan yang memungkinkan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan

pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dengan cara yang berbeda dari umumnya yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya.

- 7) Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolahnya, dan motivasi diri.

Sedangkan faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko, atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui.
- 2) Konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial.
- 3) Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan.
- 4) Diferensiasi antara bekerja dan bermain.
- 5) Tidak menghargai terhadap fantasi dan bermain.

Dari beberapa uraian tersebut di atas maka penulis menyimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas berasal dari individu, orang tua, lingkungan sekolah dan masyarakat, baik yang mendukung ataupun dapat menghambat. Faktor-faktor yang mendukung seperti, memberikan rangsangan mental, kondisi lingkungan yang mendukung, dan segala sesuatu yang mendorong anak untuk bertanggungjawab serta kemandirian, sedangkan faktor-faktor yang menghambat seperti, kurang berani dalam melakukan eksplorasi, tidak adanya dukungan dari orang tua, guru atau masyarakat sekitar.

d. Pengertian Media Botol Bekas

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Menurut Asmawati (2014:40) pengertian media pembelajaran adalah media grafis, tiga dimensi, media proyeksi, dan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar.

Sudjana dan Rivai (2007:1) mengungkapkan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.

Sutrisno dan Harjono (2005:55) berpendapat yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat atau piranti yang dapat dimanfaatkan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran. Misalnya, kertas, foto, gambar, radio, televisi, atau alat-alat lain yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan.

Menurut Stone dalam Asmawati (2014:37) menjelaskan bahwa tujuan menciptakan permainan dengan bahan alam dan bahan sisa sebagai media bermain bagi anak usia dini adalah, memperkaya atau menambah alat bermain atau sumber belajar bagi anak usia dini, memotivasi guru untuk lebih peka dalam mengoptimalkan lingkungan sekitar untuk dijadikan sebagai media bermain, meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan media bermain dengan menggunakan menciptakan media bermain dengan menggunakan bahan alam dan bahan bekas. Bahan-bahan alam dan bahan sisa yang ada disekitar, yang dapat dimanfaatkan yaitu: bahan sisa meliputi, kertas bekas, kardus atau karton, kain perca, plastik, kaleng, tutup botol, karet, dan bahan alam yaitu: batu-batuan, kayu, ranting, akar, daun, bunga, biji-bijian, pelepah, bambu, dan lain-lain.

Media botol bekas merupakan media dari bahan sisa yang ada di lingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan. Sedangkan pengertian botol sendiri mempunyai arti wadah untuk benda cair, yang berleher sempit dan biasanya dibuat dari kaca atau plastik, dan bekas memiliki arti, a) tanda yang tertinggal atau tersisa, b) sesuatu yang tertinggal sebagai sisa, c) sudah pernah dipakai: barang bekas.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media botol bekas adalah alat pembelajaran dari bahan sisa yang biasanya digunakan untuk tempat atau wadah benda cair yang berleher sempit yang sudah tidak terpakai, dan digunakan untuk membantu menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar lebih berkembang daya pikir, imajinasi serta berkepribadian yang positif.

e. Manfaat Media

Menurut Kemp dan Dayton dalam Fadlillah (2014:207) menerangkan manfaat media di dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Kualitas belajar siswa dapat lebih ditingkatkan.
- 5) Proses pembelajaran dapat terjadi di mana saja dan kapan saja.
- 6) Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 7) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Hernawan (2007:4.11) memaparkan beberapa manfaat media pembelajaran di TK, diantaranya:

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran berfungsi mempercepat proses belajar.
- 3) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas mengenai manfaat media, maka penulis menyimpulkan beberapa manfaat media untuk pembelajaran antara lain:

- 1) Menumbuhkan motivasi belajar anak.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 3) Guru menjadi lebih positif dan produktif dalam memberikan pembelajaran untuk anak.
- 4) Daya pikir anak menjadi lebih konkrit dalam berkarya.

3. Metode

Subjek penelitian ini dilakukan di KB-TK Madinatul Ilmi Al-Amien Semarang yang menjadi subjek penelitian adalah anak kelompok B yang terdiri

dari 4 anak laki-laki dan 10 anak perempuan tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dimana tiap siklus terdiri atas empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi.

B. PEMBAHASAN

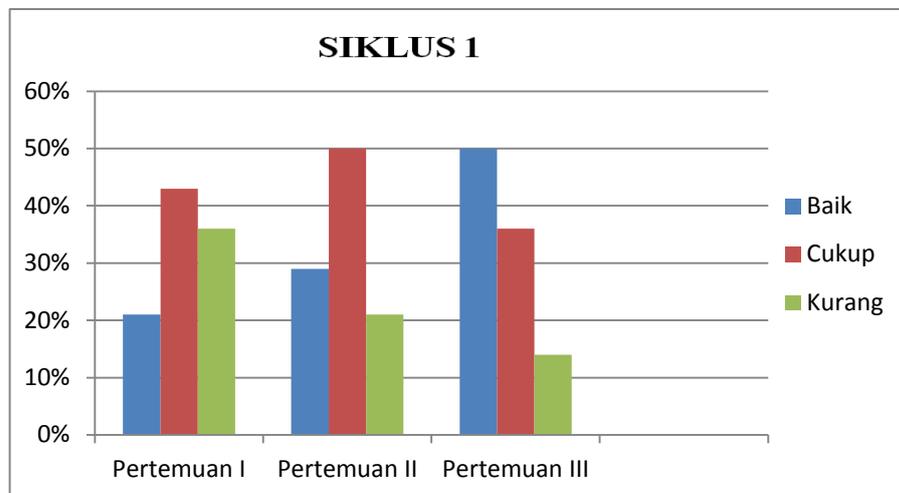
1. Hasil Siklus I

Berdasarkan hasil aktivitas belajar mengajar yang dilakukan anak pada siklus I, didapatkan hasil sebagai berikut

**Tabel. 1 Hasil Observasi Siklus I
Kemampuan Kreativitas Membentuk Anak**

Indikator	Nilai Kreativitas Membentuk	Siklus 1					
		Persentase dalam setiap Pertemuan					
		1		2		3	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (botol plastik, kertas, dll) (seni no.6)	Baik	3	21,4%	4	28,6%	7	50%
	Cukup	6	42,9%	7	50%	5	35,7%
	Kurang	5	35,7%	3	21,4%	2	14,3%
	Jumlah	14	100%	14	100%	14	100%

Berdasarkan hasil data yang diperoleh melalui observasi pada tindakan siklus I menjelaskan bahwa presentase jumlah kemampuan kreativitas anak yang mendapatkan kategori baik dalam membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai media mengalami peningkatan. Kategori baik pada pertemuan I ada 3 anak (21,4%), pertemuan II ada 4 anak (28,6%), pada pertemuan III ada 7 anak (50%). Kategori cukup pada pertemuan I ada 6 anak (42,9%), pada pertemuan II ada 7 anak (50%), dan pada pertemuan III ada 5 anak (35,7%). Dan untuk kategori kurang pada pertemuan I ada 5 anak (35,7%), pada pertemuan II ada 3 anak (21,4%), dan pada pertemuan III ada 2 anak (14,3%). Berdasarkan table diatas, peningkatan persentase kemampuan kreativitas membentuk pada anak melalui medi botol plastik bekas pada siklus I dapat digambarkan dalam grafik di bawah ini:



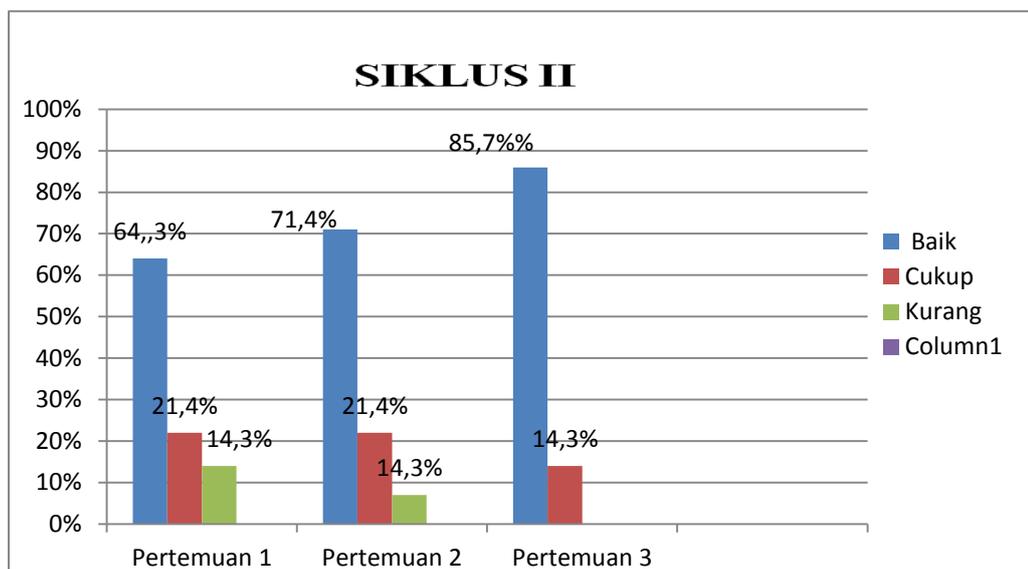
**Grafik. 1 Hasil Observasi Siklus I
Kemampuan kreativitas membentuk Anak.**

2. Hasil Siklus II

Penelitian yang dilaksanakan pada proses pembelajaran berlangsung menghasilkan data siklus II yang dirangkum pada tabel berikut ini:

**Tabel. 2 Hasil Observasi Siklus II
Kemampuan Kreativitas Membentuk Anak**

Indikator	Nilai Kreativitas Membentuk	Siklus II					
		Persentase dalam setiap Pertemuan					
		1		2		3	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (seni 6)	Baik	9	64,3%	10	71,4%	12	85,7%
	Cukup	3	21,4%	3	21,4%	2	14,3%
	Kurang	2	14,3%	1	7,2%	-	0%
Jumlah		14	100%	14	100%	14	100%



Grafik.2 Siklus II Peningkatan Kemampuan Kreativitas Membentuk Anak

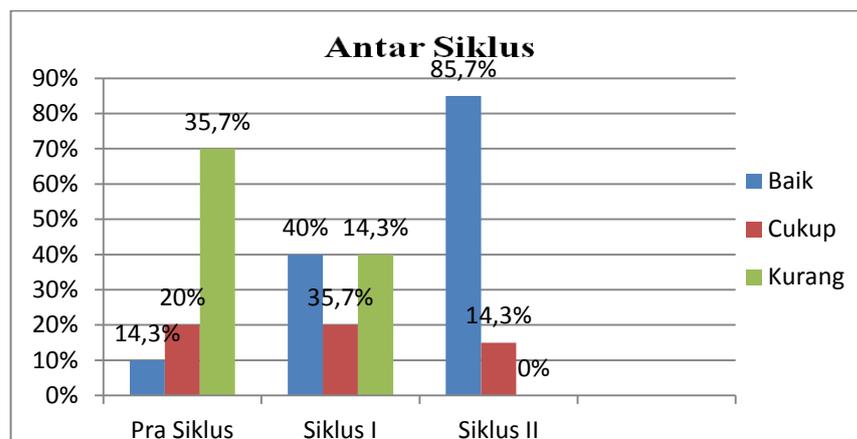
3. Hasil Antar Siklus

Pada siklus II guru dapat menyampaikan gagasan atau tema membentuk dengan baik, serta mampu mengajak anak untuk lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan, sehingga sebagian besar anak mampu mengikuti kegiatan dengan baik dan bersemangat. Berdasarkan hasil observasi siklus II, dari 14 anak terdapat 12 anak yang sudah mencapai ketuntasan sebesar 85,7%, jadi sesuai prosentasenya sudah mencapai indikator keberhasilan.

Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa pada siklus II sudah mencapai indikator kinerja yaitu ketuntasan belajar minimal 80%. Peningkatan kemampuan kreativitas membentuk melalui media botol plastik bekas pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel. 3
Peningkatan Kemampuan Kreativitas Membentuk Anak
Antara Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

Indikator	Keterangan	Kondisi awal	Siklus I	Siklus II
Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (seni 6)	Baik	0 %	50%	85,7%
	Cukup	14,3%	35,7%	14,3%
	Kurang	50%	14,3%	0%



Grafik. 3 Antar Siklus Kemampuan Kreativitas Membentuk Anak

Berdasarkan grafik yang tertera di atas, dapat diketahui bahwa pada siklus I belum mencapai indikator kinerja yang harus dicapai, yaitu sebesar 50% dan selanjutnya pada siklus II menurut grafik diatas sudah mencapai indikator kinerja yaitu 85,7%, sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan membentuk melalui media botol plastik bekas dapat meningkatkan kemampuan kreativitas membentuk anak pada Kelompok B Semester II di KB-TK Madinatul Ilmi Al-Amien Semarang tahun ajaran 2015/2016.

Hal ini didukung oleh pernyataan Parnes dalam Rachmawati dan Kurniati (2010: 14-15) dan Munandar (2009: 40-50) berpendapat bahwa anak yang memiliki kemampuan kreativitas antara lain memiliki kelancaran, keluwesan, keaslian, keterperincian, dan kepekaan.

C. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa kegiatan membentuk dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak kelompok BKB-TK Madinatul Ilmi Al-Amien Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui kegiatan membentuk melalui media botol plastik bekas telah mencapai indikator keberhasilan ditandai dari peningkatan nilai pada kondisi awal yang paling tinggi mencapai kategori hanya 2 anak dengan 14,3% dalam kategori baik. Pada siklus I

dengan indikator membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (botol plastik, kertas, dll) (seni no.6) dalam kategori baik yaitu dari 7 anak dengan persentase 50%. Pada siklus II, dengan indikator yang sama hasilnya mencapai indikator keberhasilan dan dalam kategori baik yaitu 12 anak (85,7%) dan kategori cukup dari hasil data tersebut maka indikator kinerja pada penelitian ini dapat dikatakan berhasil pada siklus II sehingga tidak perlu dilaksanakan siklus III.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dan Cipi Safrudin Jabar. 2008. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asmawati, Luluk. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fadlillah, Muhammad. 2014. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hery, Asep Hernawan. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kusumah, WijayadanDediDwitagama. 2010. *MengenalTindakanKelas*. Jakarta: PT. Indeks.
- Kristanto, M dan Eko Haryanto. 2014. *Pendidikan Seni Rupa Anak*. Semarang: IKIP PGRI Semarang.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipt.
- Ngalimun, dkk. 2013. *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pessindo.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Soefandi, Indra dan S. Ahmad Pramudya. 2009. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: Bee Media Indonesia.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sutrisno dan Hary Soedarto Harjono. 2005. *Pengenalan Lingkungan Alam Sekitar Sebagai Sumber Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.