**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Setiap orang tua menyadari bahwa pada hakekatnya anak adalah amanat dari Tuhan Yang Maha Esa yang dipercayakan pada dirinya. Untuk menjaga amanat itu dengan baik maka setiap orang tua wajib mengasuh dan mendidik anak-anaknya dengan baik dan benar agar mereka menjadi generasi yang berakhlak mulia, generasi penerus yang dapat mengangkat harkat dan martabat bangsa serta menjunjung tinggi nilai Agama.

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan sekolah (PP No.27 tahun 1990) sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama Taman Kanak-kanak adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap perilaku, ketrampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar.

Pendidikan didalam lingkungan keluarga merupakan pendidikan yang paling dasar, karena lingkungan itulah pertama kali dikenal oleh anak. Akan tetapi pada saat usia 4 tahun anak mulai kurang puas hanya bergaul dengan keluarga dan ingin memperluas pergaulan dengan anggota masyarakat terdekat. Hal inilah yang mengacu orang tua untuk memberikan kebebasan bergaul dengan masyarakat, akan tetapi yang mempunyai nilai pendidikan yaitu dengan cara memasukkan anak pada lembaga pendidikan yang dikenal dengan nama Taman Kanak-kanak.Kehidupan masa kecil anak mempunyai pengaruh besar dalam kehidupan anak dihari kemudian, demikianlah prinsip yang dipegang oleh tenaga pendidikan di Taman Kanak-kanak sehingga berbagai macam pendidikan dan usaha membantu anak untuk dapat mencapai tujuan hidup atau perkembangan apapun yang dilakukan oleh guru Taman Kanak-kanak. Karena dunia anak adalah dunia bermain, maka dalam lembaga pendidikan dini (Taman Kanak-kanak) diberikan pelajaran yang dapat merangsang jiwa anak yaitu dengan bermain. Permainan pada anak Taman Kanak-kanak mempunyai pengaruh pada perkembangan pribadi anak itu sendiri. perkembangan ungkapan kreatif, perkembangan aspek sosial dan lain-lain.

1

Salah satu kelemahan pelayanan adalah kurangnya alat permainan di TK. Untuk itu guru diharapkan mampu mengadakan eksplorasi perencanaan dan mengimplementasikan penggunaan alat permainan. Pendidikan berperan dalam memupuk dan mengembangkan permainan anak, khususnya anak Taman Kanak-kanak.

Dengan program kegiatan belajar Taman Kanak-kanak disebutkan bahwa kegiatan belajar dalam rangka pengembangan kemampuan dasar meliputi permainan, daya pikir, bahasa, ketrampilan, dan jasmani, pengembangan cipta bertujuan untuk membuat anak mampu dalam bertuturkata, berfikir, serta berolah raga tubuh sebagai latihan motorik halus dan motorik kasar. Oleh karena itu bermain merupakan daya pikir dan ketrampilan.

Di Taman Kanak-kanak permainan Taman Kanak-kanak sudah berkembang sesuai dengan tahap perkembangan. Tetapi kenyataannya yang ada di Taman Kanak-kanak memajukan anak-anak TK kebanyakan belum kreatif dalam bermain. Hal ini terlihat saat anak disuruh bermain sendiri atau anak disuruh bergerak bebas sesuai dengan irama musik, kebanyakan anak hanya diam atau ada yang meniru permainan temannya. Hal ini disebabkan karena guru Taman Kanak-kanak kurang memperhatikan anak-anak didiknya.

Demikian juga dalam kegiatan permainan, diharapkan anak Taman Kanak-kanak akan berkembang baik sesuai dengan tujuan pengembangan jasmani tersebut, maka guru TK harus menguasai permainan tertentu. Anak dilatih gerak dasar, sehingga dapat berkembang. Apabila guru kurang menguasai permainan ini maka anak TK juga akan terhambat.

Dalam mengembangkan permainan anak TK sering mengalami kendala-kendala adalah hal-hal yang dapat menghambat perkembangan anak, secara garis besar hambatan dalam mengembangkan permainan ada dua fakctor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal sari luar anak itu sendiri, yaitu terletak pada lingkungan makro (kebudayaan masyarakat) maupun lingkungan mikro (keluarga, teman sebaya sekolah). Hambatan atau kendala-kendala di atas dapat menghambat permainan anak TK sehingga kurang optimal. Permainan merupakan gejala umum, anak-anak suka bermain karena di dalam diri terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri. Banyak ilmuwan yang berminat meneliti permainan karena mereka menyadari akan pentingnya peranan permainan dalam perkembangan.

Secara bertahap anak mampu bekerjasama dengan permainan lain sehingga akan lebih memperoleh kepuasan, anak mempunyai minat melakukan permainan individual, mereka juga mulai berminat dengan kegiatan bersama teman-teman yang biasanya diarahkan oleh anak yang lebih besar. Dalam usaha untuk mencapai hasil pendidikan yang baik, alat permainan untuk anak usia dini merupakan sarana pendidikan yang memegang peranan sangat penting. Lembaga Pendidikan Taman Kanak-kanak tanpa alat permainan yang memadai tidak bisa berungsi sebagai lembaga pendidikan yang baik. Alat permainan yang sesuai dengan perkembangan anak akan memberikan perasaan senang dan aman serta merangsang anak untuk melakukan kegiatan sehingga anak betah di lembaga pendidikan.

Selain itu permainan juga memberikan anak kreatif pada saat bermain. Anak dikatakan kreatif jika anak ini mampu untuk mengekspresikan diri dan menciptakan suatu bentuk dalam bermain. Kreativitas anak akan berkembang jika anak mempunyai ide-ide, pokok pikiran yang baru, sehingga anak mempunyai kesempatan untuk memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalaman dengan berbagai permainan.

Berdasarkan hasil pengamatan pada tanggal 12 Juli 2011 diperoleh data tentang kreativitas anak masih rendah dengan ditunjukkannya indikator anak yang selalu meniru pelajaran, temuannya masih banyak yang ragu-ragu, tidak luwes dan tidak dapat mengembangkan gagasan dalam berkreativitas dengan media alam.

Berdasar latar belakang di atas, penulis mengambil judul “Peningkatan Kreativitas Melalui Penerapan Metode Bermain Dengan Media Alamdi TK Kristen Pelita Kasih Makassar”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut: bagaimana meningkatkan kreativitas anak di TK Kristen Pelita Kasih Makassar melalui penerapan metode bermain dengan media alam ?

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain dengan media alam dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Kristen Pelita Kasih Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. **Secara Teoretis**
2. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang kreativitas anak.
3. Sebagai pendorong untuk meningkatkan pelaksanaan pendidikan sehingga dapat menjadi produk pengetahuan bagi orang tua dan guru.
4. Mengetahui dan mendalami kreativitas anak melalui metode bermain dengan media alam
5. Sebagai informasi pengetahuan supaya meningkatkan kreativitas anak dalam metode bermain dengan media alam.

**2. Secara Praktis.**

a. Bagi guru sebagai upaya meningkatkan kreativitas anak dan guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran.

b. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengkoordinasikan motorik kasar dan motorik halus.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Kreativitas**
3. **Pengertian Kreativitas**

Kreativitas mengandung beragam definisi didalamnya. Supriadi (2007: 12) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Munandar (1999: 7) bahwa:

kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diproses seseorang selama hidupnya baik dilingkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat.

Selain itu menurut Pramesti (2007: 25) menjelaskan kreativitas merupakan kemampuan seseorang menghasilkan gagasan baru berupa kegiatan atau sintesis pemikiran yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut penulis menyimpulkan kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, ataupun membuat kombinasi baru (inovasi) dari sesuatu yang sudah ada menjadi lebih bernilai / berharga, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang mempunyai maksud dan tujuan yang di tentukan.

7

1. **Ciri –ciri kreativitas**

Menurut (Munandar, 1999: 23) cirri utama dari kreativitas dibedakan antara lain *aptitude* dan *non aptitude traits* yang berhubungan dengan kreativitas.

*1) Aptitude.* ciri *aptitude* meliputi*: a)* Kelancaran yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan. Bagaimana anak-anak dengan cepat menyusun potongan-potongan berupa gambar yang guru berikan dengan benar. b) Keluwesan yaitu: kemampuan untuk mengembangkan berbagai macam alternative pemecahan dan pendekatan terhadap masalah. Bagaimaba anak diberikan ide dalam suatu masalah yang ada dalam cerita yang guru berikan, c) Keaslian yaitu kemampuan untuk memutuskan gagasan dengan cara-cara yang asli. Anak membuat suatu cerita yang baru dari karakter yang ada dalam cerita yang guru berikan, d) penguraian yaitu kemampuan untuk menguraikan secara rinci dan sistematis. Anak dapat memceritakan kembali isi cerita secara detail. 2) *Non aptitude traits.* ciri-cirinya: a) kepernyaan diri, b) keuletan, c) Apreseasi estetik, d) kemandirian.

1. **Bentuk –bentuk kreativitas**

Bentuk kreativitas anak usia dini menurut Supriadi ( 2007: 16) terbagi kedalam tiga bagian, yaitu “kreativitas bermain, kreativitas berbicara, kreativitas berfikir”. Diuraikan sebagai berikut:

1. Kreativitas bermain

Orang tua menyediakan permaianan yang merangsang anak seperti balok-balok kayu, puzzle, dan lain-lain. Untuk anak laki-laki dan anak perempuan disesuaikan dengan kodratnya dan selalu aktif bermain.

1. Kreativitas berbicara

Berbicara merupakan factor yang berhubungan dengan pengembangan taraf intelegensi normal, pada umumnya mempunyai kemampuan berbicara yang baik. Anak selalu dirangsang untuk berbicara akan mempunyai kemampuan bahasa yang lebih baik dari pada anak yang kurang dirangsang untuk berbicara.

1. Kreativitas berfikir

Salah satu cirri khas anak yang berfikir ialah keinginan untuk mencoba mengerjakan tugas-tugas yang sukar. Bila dia gagal dalam percobaan dia tidak putus asa bahkan akan menjadi tantangan bagi anak. Dalam pengembangan kreativitas berfikir, orang tua harus merangsang anak untuk sensitif dalam melihat, mendengar dan meraba.

1. **Indikator penilaian kreativitas anak**

Kreativitas pada anak dapat dilihat dari indikator penilaian seperti yang dikemukakan oleh Hawadi (2001) diantaranya: “1).keluwesan, 2).keingin tahuan, 3).ketekunan, 4).kepercayaan diri, dan 5).fantasi”.

Diantar kelima cirri-ciri diatas maka dapat dijelaskan dibawah ini adalah sebagai berikut :

1. Keluwesan, yaitu suatu bentuk kemampuan yang dilahirkan anak melalui gambar, ia dapat menerik garis-garis memberikan warna dan mengikuti pola-pola yang ada secara luwes dan tidak kaku.
2. Keingintahuan, yaitu anak yang memiliki kreativitas melahirkan suatu dorongan untuk menggambar berdasarkan apa yang dilihat, diamati dan diperlihatkan.
3. Ketekunan, yaitu anak yang kreatif melahirkan suatu sikap tekun dalam melakukan kegiatan menggambar ketelitian menarik garis-garis.
4. Kepercayaan diri, dapat mendorong anak mampu menyelesaikan gambar-gambar yang dibuatnya. Ia dapat membuat gambar yang utuh dan sempurna.
5. Fantasi, yaitu kemampuan anak untuk menggambar berdasarkan apa yang ada didalam pikirannya.

Kreativitas biasa dilakukan oleh siapa saja yang mau menurut Rose dan Nichol (2002:275), “Bahwa menjadi kreatif tidak hanya berpangku tangan menunggu keilatan ilham”. Kreativitas menuntut banyak usaha keras dan mensyaratkan persiapan ilhang. Terlebih sekarang banyak orang yang menulis cara-cara untuk menjadi kreatif, baik dalam bentuk literature, petepemikiran dan lainnya. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas dilakukan sejak usia dini, ditinjau dan dipenelitia –penelitian tentang proses kreativitas, kondisi-kondisinya serta cara-cara yang dapat memupuk, merangsang dan mengembangkannya menjadi sangat penting.

1. **Kondisi yang dapat Menghambat dan Meningkatkan Kreativitas**

Menurut Imam Musbikin (2007: 7) menyatakan ada delapan penghambat kreativitas anak adalah “ (1) Tidak ada dorongan bereksplorasi; (2) Jadwal yang terlalu ketat; (3) Terlalu menekankan kebersamaan keluarga; (4) Tidak boleh berkhayal; (5) Orang tua konservatif; (6) Over protektif, (7) Disiplin otorite (9) Penyediaan alat permainan yang terstuktur. Berdasarkan langkah-langkah tersebut dapat di uraikan sebagai berikut :

1) Tidak ada dorongan bereksplorasi

Tidak adanya rangsangan dan kurangnya pertanyaan yang membangkitan rasa ingin tahu anak yang dapat menghambat kreativitas anak. Jawaban dari pertanyaan anak dengan jawaban irasional seperti “sudah dari sananya“ membuat anak tidak bereksplorasi. Kondisi ini berbeda jika orang tua atau guru memberi alternatif jawaban : “wah, ibu juga belum tahu. Yuk kita cari jawabanya dibuku ”.

2) Jadwal yang terlalu ketat

Penjadwalan kegiatan yang terlalu padat membuat anak kehilangan salah satu unsur dalam pengembangan kreativitas karena anak tidak dapat mengeskplorasi kemampuannya.

3) Terlalu menekankan kebersamaan keluarga

Adakalanya anak membutuhkan waktu untuk menyendiri. Dengan kesendiriannya anak belajar mengembangkan imajinasinya sebagai bekal untuk menumbuhkan kreativitasnya.

4) Tidak boleh berkhayal

Dengan berkhayal anak belajar mengembangkan kreativitasnya melalui imajinasinya. Orang tua hanya perlu mengarahkan dan memfasilitasi anak untuk mengembangkan imajinasinya.

5) Orang tua konservatif

Orang tua yang konsevatif biasanya tidak berani menyimpang dari pola sosial lama. Orang tua model ini biasanya cepat khawatir dengan proses kreativitas anak yang berada diluar garis kebiasaanya. Sebagai contoh orang tua merasa takut jika anak-anaknya menghancurkan barang-barang yang ada didalam rumahnya karena itu tidak sesuai dengan kebiasaannya. Pada hal dari situ anak mencoba belajar untuk memenuhi rasa ingin tahunya dan dari situ pulalah kreativitas anak muncul.

6) Over protektif

Perlindungan yang berlebihan pada anak akan menghilangkan kesempatan mereka bereksplorasi dalam cara baru atau cara berbeda. Karena kreativitas anak akan tehalang oleh aturan-aturan dan ketakutan-ketakutan orang tuan sebenarnya belum tentu benar dan malah mematikan kreasi anak untuk bereskplorasi.

7) Disiplin otoriter

Disiplin otoriter mengarah pada tidak bolehnya anak menyimpang dari prilaku yang dituju orang tua. Akibatnya, anak tidak kreatif dan kreativitas anak menjadi terhalang oleh aturanaturan yang belum tentu benar.

8) Penyediaan alat permainan yang terstuktur

Alat permainan yang terlalu terstuktur menghilangkan kesempatan anak melakukan bermain secara kreatif. Karena dengan penyediaan permainaan yang terstruktur membuat anak tidak bisa mengembangkan imajinasinya.

Selain kondisi yang menghambat kreativitas tersebut di atas, Hurlock (1978) menyatakan bahwa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah:

1) Waktu

Anak kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide atau gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru atau orginal.

2) Kesempatan menyendiri

Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya.

3) Dorongan

Terlepas seberapa jauh hasil belajar anak memenuhi standar orang dewasa, mereka memerlukan dorongan atau motivasi untuk kreatif dan bebas dari ejekan yang sering kali dilontarkan pada anak kreatif.

4) Sarana

Sarana untuk bermain dan sarana lainnya disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksploitasi yang penting untuk mengembangkan kreativitas. Cerita merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kreativitas anak, karena dengan mendengarkan cerita imajinasi dan fantasi anak dapat terasah.

Selain itu cerita dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak, menambah perbendaharaan kata serta meningkatkan rentang perhatian anak. Apabila imajinasi dan rasa ingin tahu anak berkembang maka secara otomatis kreativitas anak akan meningkat.

Berdasarkan paparan tersebut penulis menyimpulkan bahwa ada banyak kondisi yang dapat diciptakan untuk meningkatkan kreativitas anak diantaranya dengan menyediakan waktu, memberi kesempatan untuk menyendiri, dorongan atau motivasi dan sarana. Sarana yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cerita bergambar.

1. **Metode Bermain**
2. **Pengertian metode bermain**

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Filsuf Yunani, Plato, merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika melalui situasi bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak.

Menurut Singer (Kusantanti, 2004: 32) mengemukakan bahwa metode bermain adalah cara digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan.

Bermain menurut (Mulyadi, 2004: 24), secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain :

a) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak, b) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik, c) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak, d) melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, e) memilikii hubungan sistematik yang khusus dengan seuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

**b**. **Jenis –jenis metode bermain**

Metode bermain, jika ditinjau dari sumber kegembiraannya di bagi menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Sedangkan jika ditinjau dari aktivitasnya, bermain dapat dibagi menjadi empat, yaitu bermain fisik, bermain kreatif, bermain imajinatif, dan bermain manipulatif.

**c.** **Bentuk –bentuk bermain**

Berbagai bentuk bermain yang dapat membantu mengembangkan kreativitas, Munandar (1999: 24) antara lain: “1) Mendongeng, 2) Menggambar, 3) Bermain alat musik sederhana, 4) Bermain dengan lilin atau malam, 5) Permainan tulisan tempel, 6) Permainan dengan balok, 7) Berolahraga”.

1. **Media Alam**
2. **Pengertian media alam**

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. “Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan” (Sardiman, 2002: 6).

Menurut Latuheru (Djamarah, 2006: 32) menyatakan media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

Media alam adalah segala sesuatu yang terdapat dialam yang dapat digunakan sebagai sarana dan prasarana dalam pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

1. **Fungsi dan mamfaat media alam**

Penggunaan beberapa media alam memiliki fungsi sebagai berikut :

1. Media sebagai sumber belajar

Media sebagai sumber belajar maksudnya media yang digunakan oleh guru dapat berfungsi sebagai tempat dimana bahan pembelajaran itu berada. Wujud media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat berupa manusia, peristiwa, buku/ perpustakaan, media massa, alam lingkungan, yang memungkinkan anak didik memperoleh bahan pembelajaran.

1. Media sebagai alat bantu.

Media pembelajaran sebagai alat bantu maksudnya media mempunyai fungsi untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan media pembelajaran, guru dapat menyapaikan materi lebih menarik. Dengan bantuan media pembelajaran, anak akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Selain memiliki fungsi diatas penggunaan media pembelajaran juga memiliki banyak fungsi.

Menurut Arsyad (Suwardi, 2006: 77) manfaaat media pembelajaran adalah sebagai:

1. Proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa,2) Bahan pelajaran akan mudah dipahami oleh anak, 3) Media metode yang digunakan akan lebih bervariasi, 4) Anak akan dapat melakukan aktivitas, karena siswa tidak hanya mendengar tetapi juga dapat mengamati, mendemontrasikan, menerankan dan lain-lain.
2. **Pemilihan Media**

Menurut Gafur (Suwardi: 2007:81) dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1) tidak ada satu media yang paling baik untuk semua tujuan pembelajaran, 2) media harus konsisten dengan tujuan pembelajaran, 3) media yang digunakan hendaknya telah dikenal oleh siswa, 4) pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan sifat pelajaran, 5) media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan dan pola belajar anak, 6) pemilihan media dilakukan secaraobyektif, bukan subjektif guru, 7) kondisi lngkungan mempunyai pengaruh terhadap penggunaan media.

Memilih media tidaklah mudah. Untuk memilih media diperlukan keterampilan dan keahlian.

1. **Jenis-Jenis Media Alam**

Dalam pelaksanaan pembelajaran kita dapat menggunakan media bermacam-macam sebagai alat untuk memberikan/membantu anak memahami pelajaran. Pemilihan media tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang kita inginkan

Menurut Suwandi (2007: 90) Jenis-jenis media alam terdiri atas media alam abstrak dan media alam konkrit. Media alam abstrak adalah media alam yang sifatnya tidak dapat dilihat namun dapat digunakan sebagai alat perantara pembelajaran. Sedangkan media alam konkrit adalah media alam yang sifatnya dapat dilihat dan dirasakan langsung oleh anak sebagai alat perantara untuk membantu anak dalam memberikan pemahaman terhadap pelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan uraian tersebut media alam yang digunakan dalam penelitian ini adalah media alam yang bersifat konkrit. Adapun contoh media alam yang digunakan tergantung pada jenis kreativitas apa yang kita inginkan.

1. **Kerangka Pikir**

Rendahnya kreativitas anak tersebut disebabkan karena guru dan anak. Dimana guru kurang memperhatikan anak ketika mengembangkan kreativitas anak, media yang di gunakan kurang bervariasi. Sedangkan anak kurang dapat mengembangkan kreativitasnya, anak terdiam dan hanya meniru teaman-temannya. Adanya permasalahan yang dihadapi oleh anak maka diperlukan suatu usaha untuk mengatasi masalah tersebut sehingga mereka mampu mengembangkan kreativitas tersebut.

Usaha tersebut adalah dengan menerapkan metode bermain dengan media alam. Metode bermain dengan media alam adalah cara anak untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki dengan memanfaatkan sarana yang terdapat dialam untuk mengembangkan kreativitas anak, dengan langkah-langkah

1. Mencetak dengan menggunakan pelepah pisang; 2) Meronce dengan menggunakan; 3) batang pelapah papaya; 4) Membuat gambar dengan tehnik kolase. Dengan menerapkan Metode bermain dengan media alam tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Anak di TK Kristen Pelita kasih Makassar. Dari uraian tersebut maka kerangka pikir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Kreativitas Anak di TK Kristen Pelita Kasih Makassar

Rendah

**Proses Pembelajaran Melalui Metode Bermain Dengan**

**Media Alam**

**Langkah-langkah:**

1. Mencetak dengan menggunakan pelepah pisang
2. Meronce dengan menggunakan batang pelapah pepaya
3. Membuat gambar dengan tehnik kolase

Kreativitas Anak di TK Kristen Pelita Kasih Makassar Meningkat

**Gambar** 2.1 Bagan Kerangka Pikir Penelitian

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut :

Jika diterapkan metode bermain dengan media alam secara efektif, maka kreativitas anak di TK Kristen Pelita Kasih Makassar akan meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

* 1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Sukmadinata (2006: 60) bahwa “penelitian kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, pemikiran orang secara individual maupun kelompok”. Di samping itu, menurut Sukmadinata (2006: 60) “penelitian kualitatif bertujuan, pertama untuk menggambar-kan dan mengungkap *(to describe and explore)*, dan kedua menggambarkan dan menjelaskan *(to describe and explain)*”.

Adapun jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian tindakan kelas (PTK), karena relevan dengan upaya pemecahan masalah pembelajaran. Menurut Umar dan Kaco (2008: 5) bahwa “PTK adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional”.

* 1. **Fokus Penelitian**

Fokus penelitian yang dilakukan peneliti yaitu anak TK Kristen Pelita Kasih Makassar dalam meningkatkan kreativitas melalui metode bermain dengan media alam.

21

* 1. **Setting dan Subjek Penelitian**

Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Kristen Pelita Kasih Makassar. Peneliti memilih taman kanak-kanak tersebut berdasarkan pertimbangan (1) adanya anak yang pengembangan kreativitasnya kurang (2) tempatnya masih bisa di jankau oleh peneliti, (3) Adanya dukungan dari kepala sekolah dan guru terhadap pelaksanaan penelitian.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak-anak dan guru TK Kristen Pelita Kasih Makassar dengan jumlah anak sebanyak 21 orang yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Pelaksanaan penelitian direncanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2011/2012 .

* 1. **Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian diawali dari masalah kemudian mengikuti prinsip dasar penelitian tindakan kelas yaitu proses penelitian yang berdaur ulang (siklus) yang terdiri dari empat tahapan yang dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi terhadap hasil yang telah dicapai pada siklus diakhir pembelajaran. Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus. Adapun prosedur dalam pelaksanaan penelitian diuraikan sebagai berikut:

Masalah

Refleksi

Siklus I

Observasi Tindakan Siklus I

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Perencanaan siklus I

Belum Berhasil

Refleksi

Siklus II

Menyusun Rencana siklus II

Observasi Tindakan Siklus II

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Kesimpulan

Laporan

Berhasil

**Gambar 3.1 Bagan prosedur penelitian menurut Kemmis dan Taggart**

Berdasarkan bagan diatas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan prosedur sebagai berikut:

* + - 1. **Masalah**

Rendahnya kreativitas anakdi TK Kristen Pelita Kasih Makassar.

* + - 1. **Perencanaan**

Pada tahap ini, peneliti dan guru kelas, menyusun dan mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tindakan. Persiapan tersebut berupa menelaah kurikulum yang akan diajarkan, penentuan tujuan atau indikator yang hendak dicapai, penyusunan rencana kegiatan harian (RKH), serta membuat lembar observasi guru dan anak.

* + - 1. **Pelaksanaan tindakan**

Pada pelaksanaan tindakan guru kelas sebagai pelaksanana tindakan yang menjelaskan pembelajaran kepada anak untuk mengembangkan kreativitas anak melalui metode bermain dengan media alam sedangkan peneliti sebagai observer dalam proses pembelajaran.

* + - 1. **Observasi**

Observasi dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat, proses observasi yang dilakukan peneliti untuk mengamati guru dan anak selama proses pembelajaran tentang peningkatan kreativitas melalui metode bermain dengan media alam.

* + - 1. **Refleksi**

Refleksi dilakukan setiap selesai satu tahap dalam setiap siklus pembelajaran, Hasil refleksi menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti untuk menetapkan langkah selanjutnya dalam penelitian, apakah lanjut kesiklus berikutnya atau berhenti.

* 1. **Teknik Pengumpulan Data**

Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi . Teknik tersebut diuraikan sebagai berikut :

* + - 1. Observasi

Observasi dilaksanakan dalam pelaksanaan tindakan. Menurut Margono (2007) bahwa “observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap kreteria yang tampak pada objek penelitian”. Oleh karena itu, dipilihnya teknik observasi karena peneliti ingin mengamati aktivitas belajar anak dan kegiatan mengajar guru sebagai objek dalam penelitian. Adapun alat observasi yang digunakan berupa model *checklist* (√) untuk aktivitas belajar anak dan model skala nilai untuk aktivitas mengajar guru.

* 1. **Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan data aspek guru dan aspek anak. Teknik yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif. Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan guru dan anak dalam proses pembelajaran setiap siklusnya, data aspek aktivitas guru dan anak dalam proses pembelajaran dianalisis berdasarkan tehnik analisis kualitatif dengan langkah-langkah: (1) verifikasi data, dimaksudkan untuk mengecek kelengkapan lembar observasi dan hasil tes sehingga memadai untuk diolah, (2) penyekoran, dimaksudkan untuk memberi skor, baik terhadap hasil observasi maupun jawaban murid terhadap tes yang diberikan, dan (3) tabulasi, dimaksudkan untuk memasukkan data ke dalam tabel sehingga memudahkan dalam pengolahan dan analisis data lebih lanjut.