

PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DI TK

*Muyasaroh**

Abstract

In the process of educating at TK (Primary School), one of the main goals is to develop the creativity of children optimally. It is so important about developing the creativity of children can be seen from the difference of the role of the teacher which is early dominating a class, now must give more a chance to the children to take a more active and creative role in the comfortable atmosphere and that is supported with supplying educative games. That dimension is underlying this research.

This research heads for increasing the creativity of children through using the tools of educative games. Those tools which are used are origami paper, poster paint, and plastisin. The kind of this research is a research of class action, because this research is relevant and agrees with the object of research. The subject of this research is all of the pupils in group BI in TK ABA I Braja Harjosari, 32 Pupils.

The collecting of data that is collected in this research is observation, interview/discussion, and documentation. This research is going to act in cycle I and II around six times meeting. After analyzing and working through in this research, the writer can take the conclusion that the using tools of educative games can increase the creativity of the children age 5-6 years. It can be proved with the percentage of final learning to cycle I up to 56, 25% and then increasing at the cycle II becomes 71, 87%.

Keywords: APE, Creativity, TK's Childrent

A. Pendahuluan

Anak adalah anugerah sekaligus amanah. Alloh menitipkannya untuk dipelihara, dididik dan dibina menjadi manusia seutuhnya.

* Pengajar Pada TK ABA Br: Harjosari, Braja Selehah

Mendidik anak adalah tugas yang sangat mulia. Dalam hal ini keluarga mempunyai peran sangat penting, karena keluarga merupakan tempat pendidikan pertama dan utama bagi anak. Dasar-dasar perilaku, sikap hidup, dan berbagai kebiasaan ditanamkan kepada anak sejak dalam lingkungan keluarga. Oleh karena itu seorang anak mula-mula memperoleh bimbingan dan pendidikan dari orang tuanya, tanggung jawab mereka tidak boleh dilimpahkan segalanya kepada orang lain, walaupun anak sudah memasuki usia sekolah. Orang tua adalah peletak dasar pembentukan kepribadian dan kecerdasan anak yang berpengaruh pada masa depannya.¹

Islam memerintahkan orang tua untuk mendidik anak-anak dan memikul tanggung jawab itu di pundak mereka. Sebagaimana firman Allah SWT, di dalam Al-Qur'an Surat An-Nisa, ayat 9 yang berbunyi: *Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan di belakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah mengucapkan perkataan yang benar.* (Qs. An-Nisa :9)²

Mengingat pentingnya tugas dan tanggung jawab keluarga dalam pembentukan anak-anak yang kreatif, maka orang tua harus dapat memenuhi kasih sayang serta menjaga dan mengembangkan potensi dasar kreativitas anak. Orang tua juga harus dapat memberikan perhatian penuh terhadap hal-hal yang dapat mendukung anak melakukan kegiatan kreatif. Jika ditemukan anak terhenti kreativitasnya, maka ini lebih disebabkan oleh ketidakwaspadaan orang tua terhadap perkembangan psikologis anak.³

Anak dilahirkan dengan membawa potensi dasar atau fitrah, maka kewajiban orang tua ialah membimbing dan membawa fitrah tersebut pada arah yang dapat menguntungkan bagi perkembangan totalitas kepribadian putranya, termasuk intelegensi, sosial emosional, spiritual, serta kecakapan fisik dan motorik, sehingga anak akan

¹ Andang Ismail, Education Games, (Pro-U Media, Yogyakarta, 2009), h. 17.

² Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (PT. Karya Toha, Semarang, 2001), h. 167.

³ Andang Ismail, Op.cit, h. 19.

benar-benar menjadi generasi kreatif yang tangguh dan mandiri. Hal ini merupakan fitrah kehidupan manusia sebagai makhluk terhormat dan mulia.⁴

Sebagaimana Firman Allah SWT, di dalam Al-Qur'an Surat Al-Isra' ayat 70, bahwa: *Dan sesungguhnya telah Kami muliakan anak-anak Adam, Kami angkut mereka di daratan dan di lautan, Kami beri mereka rezki dari yang baik-baik dan Kami lebihkan mereka dengan kelebihan yang sempurna atas kebanyakan makhluk yang telah Kami ciptakan. (Qs. Al-Isra' :70)*⁵

Usia pra sekolah (TK) merupakan usia paling peka bagi anak, sehingga usia ini menjadi titik tolak paling strategis untuk mengukir kualitas seorang anak di masa depan. Anak kaya akan daya khayal, pikir, rasa ingin tahu dan kreativitas tinggi. Bermain merupakan dunianya anak-anak. Di mana dan dengan siapa mereka berkumpul di situ pula akan muncul permainan. Melalui bermain mereka akan mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya, juga dapat melatih keberanian dan menumbuhkan kepercayaan diri.⁶

Sesungguhnya setiap anak memiliki potensi kreatif. Beberapa di antaranya memilikinya lebih daripada yang lain. Tetapi, tidak ada anak yang tidak kreatif sama sekali. Pada anak-anak usia pra sekolah, mereka bahkan memiliki kreativitas yang alamiah yang sangat besar. Sayangnya, orang tua dan pendidik masih banyak yang kurang menyadari dan menghargai akan pentingnya kreativitas anak.⁷

Operasionalisasi pendidikan anak usia dini dan anak-anak pra-sekolah (TK) akan lebih bermakna jika dilakukan melalui metode pendidikan yang menyenangkan, edukatif, sesuai dengan minat dan bakat serta kebutuhan pribadi anak. Oleh karena itu mereka butuh permainan sebagai media pendidikan di dalam pembelajaran di sekolah. Alat bermain tidak harus mahal, unsur mendidiknya yang harus diutamakan.⁸

⁴ A. Choiran Marzuki, *Anak Saleh Dalam Asuhan Ibu Muslimah*, (Mitra Pusaka, Yogyakarta 1999), h. 74.

⁵ Departemen Agama RI, *Op.cit*, h. 619.

⁶ Andang Ismail, *Op.cit*, h. 15.

⁷ *Ibid* h. 23.

⁸ *Ibid* h. 16.

Di TKABAI Braja Harjosari merupakan tempat pendidikan anak usia dini yang menerapkan sistem pembelajaran belajar melalui bermain, yang mana setiap permainan mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap kreativitas anak diantaranya dengan menggunakan APE yaitu puzzle, kertas origami, plastisin, pensil warna atau crayon, balok dan bahan lain yang dapat digunakan. Namun, pada kenyataan yang ada di lapangan, belum semua alat edukatif yang ada dimanfaatkan seoptimal mungkin.

Padahal dalam proses pelaksanaan pembelajaran di TK salah satunya adalah mengembangkan kreativitas anak secara optimal. Begitu pentingnya pengembangan kreativitas anak tersebut dapat diamati dari bergesernya peran guru yang semula mendominasi kelas, kini harus lebih memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil peran lebih aktif dan kreatif dalam suasana yang menyenangkan dan itu didukung dengan adanya alat permainan edukatif. Oleh karena itu mereka butuh permainan sebagai media pendidikan di dalam pembelajaran di sekolah. Adapun salah satu upaya yang telah dilakukan dalam meningkatkan kreativitas anak adalah dengan menggunakan alat permainan edukatif.⁹

Dengan melihat kondisi tersebut, maka menarik menelaah tentang "Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Di TK ABA 1 Braja Harjosari Kecamatan Braja Selehah Lampung Timur".

B. KONSEP ALAT PERMAINAN EDUKATIF

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui proses pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹⁰

Pembelajaran untuk anak usia dini hendaknya disikapi secara bijak, sebab sesuai dengan tahap perkembangan anak, pembelajaran untuk

⁹ Andang Ismail, *Alat Peraga dan APE*, (Shibyan, Yogyakarta, 2012), h. 3.

¹⁰ Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Citra Umbara, Bandung, 2003), h. 4.

anak usia dini tidak dapat dilakukan seperti pembelajaran formal, melainkan melalui kegiatan bermain karena melalui kegiatan bermain untuk memperkuat dan membentuk skema awal yang sangat penting untuk menguasai konsep yang lebih abstrak yang akan diterimanya di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar yang kreatif, menyenangkan dan bersifat mendidik. Dengan demikian, anak tidak canggung lagi menghadapi cara pembelajaran di jenjang pendidikan berikutnya.¹¹ Salah satunya adalah melalui alat permainan edukatif.

Alat permainan edukatif (APE) adalah istilah yang menunjuk alat peraga yang secara spesial diberikan kepada anak-anak usia dini, khususnya usia antara 0-6 tahun.¹² APE juga menjadi sebuah kebutuhan yang amat strategis bagi anak-anak karena memiliki kandungan yang sarat pendidikan bagi anak, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Melatih Konsentrasi Anak.

Semakin kecil usia anak, waktu untuk mencurahkan perhatian pun semakin pendek. Bahan pengajaran yang disampaikan dengan alat peraga akan membantu mempertahankan daya tangkap murid, karena bahan pengajaran itu sendiri mempunyai daya tarik tersendiri.

2. Mengajar Lebih Cepat

Waktu menyampaikan pelajaran sering kali sangat terbatas. Bila pelajaran hanya disampaikan dengan kata-kata saja mungkin dapat disalah fahami oleh pendengarnya, belum lagi waktu yang dipakai juga panjang. Namun dengan bantuan alat-alat peraga, guru bukan saja dapat menjelaskan banyak hal dengan singkat, juga dapat mencapai hasil mengajar lebih cepat.

3. Dapat Mengatasi Masalah Keterbatasan Bahasa

Kemampuan anak-anak untuk mengerti bahasa sangat terbatas. Pengalaman hidup yang pendek dan dangkal juga menyebabkan mereka tidak dapat mengerti istilah-istilah tertentu. Misalnya mereka tidak mengerti arti “kerja sama”, namun bila dijelaskan dengan sebuah

¹¹ Andang Ismail, Education Games, (Pro-U Media, Yogyakarta, 2009), h. 37.

¹² Andang Ismail, Alat Peraga dan APE, (Shibyan, Yogyakarta, 2012), h. 9.

gambar tentang anak-anak yang bekerja bersama-sama, mereka dapat mengerti maksud tersebut.

4. Dapat Menambah Daya Pengertian

Alat peraga dapat membantu murid mengerti lebih baik. Melalui indera penglihatan dan pendengaran, murid dapat mengerti pelajaran dengan memahami arti, perbedaan warna serta bentuk.

5. Dapat Menambah Ingatan Murid

Dalam hal tertentu, menjelaskan suatu hal atau masalah dengan panca indera akan memperdalam pengalaman murid. Para ahli berpendapat penggunaan lebih banyak media yang berhubungan dengan panca indera dapat membuat pengajaran semakin berhasil.

6. Dapat Menambah Kesegaran Dalam Mengajar

Cara mengajar yang monoton membuat orang merasa bosan, tetapi bila disampaikan dengan bentuk yang berbeda-beda akan memberikan kesegaran pada murid, menambah suasana belajar yang menyenangkan, dan mampu membangkitkan motivasi belajar. Penggunaan alat peraga harus bervariasi, supaya di tengah suasana yang segar dan menyenangkan murid dapat mempelajari kebenaran dengan efektif.¹³

C. Meningkatkan Kreativitas Anak Di TK Melalui APE

Penelitian ini dilakukan dalam rangka meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan penggunaan alat permainan edukatif di TK ABA I Braja Harjosari Kecamatan Braja Selehah Tahun Pelajaran 2012/2013. Hasil Penelitian di setiap siklus dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada tahap pertama ini, tahap perencanaan yang dilakukan adalah menyusun tema dan sub tema, menyusun rencanan kegiatan harian

¹³ *Ibid.*, h. 10.

dan mempersiapkan alat permainan edukatif yang akan digunakan yaitu kertas origami, plastisin dan cat poster serta lembar evaluasi.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada siklus pertama ini pembelajaran yang dilaksanakan adalah untuk meningkatkan kreativitas anak. Pembelajaran dilakukan bersamaan pada saat kegiatan belajar mengajar yaitu mulai pukul 07.30 – 10.00 WIB. Dikarenakan posisi peneliti sebagai guru maka penentuan waktu penelitian disesuaikan dengan jadwal belajar.

Pembelajaran terdiri dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan penutup. Pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain dilakukan pada kegiatan inti dengan memfokuskan pada anak mampu untuk mandiri dalam melakukan kegiatan kreatif, aktif menciptakan sesuatu yang baru tanpa meniru ciptaan orang lain, peka terhadap apa yang dilihat, didengar, dan diraba serta bisa menemukan macam-macam kegunaan suatu benda melalui kegiatan bermain.

Berikut ini jadwal pembelajaran siklus I yang terdiri dari 3 kali pertemuan.

Tabel 3. Jadwal Pembelajaran Siklus I

| NO | Waktu Pelaksanaan | Tema/Sub Tema | Materi |
|-----------|--------------------------|-------------------------------------|----------------------------------|
| 1. | Senin, 6 Mei 2013 | Binatang /Binatang Air | Menempel kertas pada pola gambar |
| 2. | Rabu, 8 Mei 2013 | Alam Semesta/ Lingkungan Sekitar | Finger Painting 1 |
| 3. | Senin, 13 Mei 2013 | Alam Semesta/ Lingkungan Sekitar | Membuat Jumputan |

Berikut ini deskripsi pelaksanaan pembelajaran siklus I

1. Pertemuan ke-1

Kegiatan pada pertemuan ke-1 ini adalah menempel potongan kertas pada pola gambar. Kegiatan ini bertujuan agar anak mampu

untuk mandiri dalam melakukan kegiatan kreatif serta peka terhadap apa yang dilihat, didengar dan diraba. Alat dan bahan yang digunakan adalah potongan kertas origami dengan 3 macam warna. Kegiatan ini terdiri dari 3 tahapan yaitu:

- a) Anak duduk dikursi membentuk formasi segi empat dengan posisi saling berhadapan.
- b) Guru menjelaskan alat permainan edukatif apa yang akan digunakan serta cara mengerjakan tugas antara lain:
 - Menempel pada pola tidak boleh keluar dari garis.
 - Macam-macam potongan kertas berwarna ditempel pada pola gambar ikan.
 - Mempersilahkan anak untuk menempel sesuai dengan kreativitasnya.
- c) Setelah kegiatan selesai semua anak merapikan kembali peralatan yang telah digunakan dalam kegiatan.

Hasil dari kegiatan ini adalah ada satu anak yang tidak mau mengikuti kegiatan dan masih ada yang kesulitan dengan kegiatan menempelnya. Namun anak bersemangat melakukan kegiatan ini.

2. Pertemuan ke-2

Kegiatan pada pertemuan ke-2 ini adalah anak bermain finger painting. Alat dan bahan yang digunakan adalah cat poster. Kegiatan ini terdiri dari 5 tahapan dalam langkah pembelajaran yaitu:

- a) Guru mengatur posisi duduk anak membentuk formasi lingkaran dengan tujuan agar anak dapat merespon dengan baik selama kegiatan berlangsung.
- b) Guru menyiapkan alat permainan edukatif yang akan digunakan.
- c) Guru menjelaskan teknik bermain finger painting.
- d) Mempersilahkan anak untuk bermain finger painting dan membuat karya sesuai kreativitasnya dengan cara yaitu:
 - Menaruh 3 macam warna cat diatas kertas folio yang telah disediakan.

- Anak mulai melukis dengan menggunakan 5 jari.
 - Setelah selesai melukis, hasil karya dijemur di bawah terik matahari.
- e) Setelah kegiatan selesai semua anak merapikan kembali peralatan yang telah digunakan dalam kegiatan.

Hasil belajar dari kegiatan tersebut adalah anak mampu untuk mandiri dalam melakukan kegiatan kreatif. Ada dua anak yang masih memerlukan sedikit bantuan dan satu anak tidak mau mengikuti kegiatan tersebut.

3. Pertemuan ke-3

Kegiatan pada pertemuan ke-3 ini adalah membuat jumpitan. Kegiatan ini bertujuan agar anak aktif mencipta sesuatu yang baru tanpa meniru ciptaan orang lain, dan bisa menemukan macam-macam kegunaan suatu benda melalui kegiatan bermain.

Alat dan bahan yang digunakan yaitu cat poster, tali rafia dan kertas tisu. Kegiatan membuat jumpitan ini terdiri dari 3 tahapan yaitu:

- a) Guru mengatur posisi duduk dengan posisi membentuk lingkaran.
- b) Guru menjelaskan cara mengerjakan tugas antara lain:
 - Kertas tisu yang berwarna putih di tali pada bagian tengah.
 - Tisu kemudian diolesi cat poster warna warni dengan menggunakan kuas yang telah disediakan sesuai dengan kreativitas anak. Tisu yang telah di warnai kemudian di jemur dibawah terik matahari.
- c) Setelah kegiatan selesai semua anak merapikan kembali peralatan yang telah digunakan.

Hasil dari kegiatan ini, masih ada anak yang kertas tisunya sobek karena kurang hati-hati.

c. Observasi dan Evaluasi Tindakan Siklus I

Dalam siklus I ini pembelajaran dilakukan secara klasikal dan individual. Semua siswa dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan yang selalu melibatkan kemampuan kognitif dan

motorik halus membuat anak bersemangat untuk melakukan kegiatan sendiri/mandiri.

Tahap observasi ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana intervensi tindakan telah memberikan dampak peningkatan kreativitas yang diharapkan dalam penelitian siklus I. Hasil penilaian tindakan tahap pertama dapat dilihat pada lampiran.

Atas dasar observasi yang dilakukan secara umum pada kegiatan bermain yang diterapkan dalam pembelajaran pada siklus I telah memberikan dampak positif terhadap:

1. Peningkatan kemandirian anak dalam melakukan kegiatan kreatif.
2. Meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran di dalam kelas agar tidak membosankan bagi anak.
3. Sistem penilaian pembelajaran mengacu pada perkembangan kreativitas anak.

d. Analisis dan Refleksi Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil tindakan pada siklus I, nampak bahwa kreativitas anak belum maksimal, karena anak yang mengalami peningkatan kreativitas baru 18 anak dari 32 siswa yang berarti baru setengah atau 56,25% saja. Ketika kegiatan berlangsung, masih banyak anak yang kurang peka dengan apa yang dilihat, didengar, dan diraba, juga masih kurang aktif menciptakan sesuatu yang baru tanpa meniru ciptaan orang lain.

Masih kurang kreatifnya anak pada siklus I ini disebabkan karena beberapa kekurangan yang terjadi pada proses pembelajaran antara lain:

1. Guru kurang melakukan tanya jawab pada anak karena keterbatasan waktu.
2. Masih ada anak yang kesulitan dalam memahami aturan main yang dijelaskan oleh guru.
3. Masih ada anak yang tidak mau mengikuti kegiatan.

Kekurangan-kekurangan pada siklus I akan diperbaiki pada siklus berikutnya.

2. SIKLUS 2

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Pada siklus II dilakukan perencanaan ulang rencana pembelajaran melalui kegiatan bermain yang telah disempurnakan untuk meningkatkan kreativitas anak agar lebih aktif menciptakan sesuatu yang baru tanpa meniru ciptaan orang lain, anak mampu untuk mandiri dalam melakukan kegiatan kreatif dan juga peka terhadap apa yang dilihat, didengar dan diraba. Pelaksanaan siklus II ini terdiri dari 3 kali pertemuan.

Tabel 5. Jadwal Pembelajaran Siklus II

| NO | Waktu Pelaksanaan | Tema/Sub Tema | Materi |
|----|---------------------|-------------------------------------|---|
| 1. | Senin, 20 Mei 2013 | Alam Semesta/ Lingkungan Sekitar | Finger Painting 2 |
| 2. | Rabu, 22 Mei 2013 | Alam Semesta/ Binatang Sekitar | Bermain Plastisin/ membentuk binatang |
| 3. | Selasa, 28 Mei 2013 | Tanaman/ Tanaman Hias | Melipat kertas berbentuk bunga |

Kegiatan dalam siklus II ini lebih banyak mengajak anak untuk lebih mempunyai daya imajinasi. Hal ini untuk lebih mengasah kreativitas anak dalam berkreasi sehingga hasil karya yang dihasilkan lebih menarik.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Berikut ini deskripsi pelaksanaan pembelajaran pada siklus II:

1. Pertemuan ke-4

Kegiatan pada pertemuan ke-4 ini adalah bermain finger painting tahap dua. Kegiatan ini dimulai dengan duduk melingkar, berdo'a sebelum kegiatan dan menyanyi bersama. Kegiatan ini bertujuan untuk

melatih kemandirian anak dalam mengontrol diri serta kemampuan dalam bersosialisasi dengan sesama teman.

Alat dan bahan yang digunakan dalam permainan ini adalah cat poster berbagai warna dan kertas HVS. Kegiatan bermain finger painting ini terdiri dari 5 tahapan dalam langkah pembelajaran yaitu:

- a) Guru mengatur posisi duduk anak secara berkelompok.
- b) Guru menyiapkan alat permainan edukatif yang akan digunakan.
- c) Guru menjelaskan teknik bermain finger painting menggunakan 3 jari yaitu jempol, telunjuk dan kelingking.
- d) Mempersilahkan anak untuk bermain finger painting dan membuat karya sesuai kreativitasnya dengan cara yaitu:
 - Mencilupkan jari secara bergantian di lima macam warna cat poster yang telah disediakan.
 - Cat di jari kemudian dilukiskan di kertas HVS.
 - Setelah selesai melukis, hasil karya dijemur di bawah terik matahari.
- e) Setelah kegiatan selesai semua anak merapikan kembali peralatan yang telah digunakan dalam kegiatan.

Hasil belajar dari kegiatan tersebut semua anak mampu mengikuti kegiatan bermain finger painting. Dari kegiatan ini melatih anak untuk aktif menciptakan sesuatu yang baru tanpa meniru ciptaan orang lain.

2. Pertemuan ke-5

Kegiatan pada pertemuan ke-5 ini adalah bermain plastisin membentuk hewan/binatang yang hidup di sekitar kita. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih anak agar peka terhadap apa yang dilihat, didengar dan diraba serta bisa menemukan macam-macam kegunaan suatu benda melalui kegiatan bermain.

Alat dan bahan yang digunakan adalah plastisin dengan berbagai macam warna. Kegiatan membuat berbagai bentuk binatang yang ada disekitar kita ini terdiri dari 6 tahapan dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Guru mengatur posisi duduk anak secara berkelompok.
- 2) Guru memberi pengarahan cara membentuk pola binatang dari plastisin.
- 3) Semua anak diberi plastisin dengan macam-macam warna.
- 4) Anak bisa saling bertukar warna plastisin dengan teman sesuai dengan warna yang diinginkan anak.
- 5) Setelah hasil bentuk binatang sudah jadi, dikumpulkan sesuai dengan kelompoknya.
- 6) Setelah kegiatan selesai, semua anak merapikan kembali peralatan yang telah digunakan dan cuci tangan.

Hasil dari kegiatan tersebut semua anak menikmati kegiatan tersebut dengan senang hati, meski masih ada anak yang tidak mau saling bertukar warna plastisin dengan temannya.

3. Pertemuan ke-6

Kegiatan pada pertemuan ini adalah membuat bunga dari kertas origami yang nanti hasilnya akan digantung di ruang kelas untuk hiasan. Kegiatan ini dilangsungkan secara berpasangan agar anak peka terhadap apa yang dilihat, didengar dan diraba juga bertujuan untuk melatih anak mengontrol dirinya.

Alat dan bahan yang akan digunakan adalah kertas origami, lem dan kertas HVS yang nantinya dijadikan media tempat menempel kertas origami berbentuk bunga.

Kegiatan membuat bunga dari kertas origami ini terdiri dari 6 tahapan yaitu:

- 1) Guru mengatur posisi duduk anak secara berkelompok.
- 2) Kegiatan dilaksanakan dengan duduk dibawah.
- 3) Guru memotong kertas origami sesuai dengan pola yang akan ditempel dan guru membagi potongan kertas pada tiap kelompok.
- 4) Guru menjelaskan cara membuat bunga yaitu potongan kertas dilipat-lipat dulu sebelum ditempel.

- 5) Setelah selesai, guru dibantu anak didik menggantung hasil karya anak di dalam ruang kelas.
- 6) Merapikan kembali sisa peralatan yang digunakan dalam kegiatan.

Hasil dari kegiatan ini adalah disamping anak bisa menemukan macam-macam kegunaan suatu benda melalui kegiatan bermain, aktif menciptakan sesuatu yang baru juga melatih anak bekerjasama dengan baik. Dari kegiatan ini semua anak dengan gembira mau melakukan semua kegiatan.

c. Observasi dan Evaluasi Tindakan Siklus II

Pembelajaran siklus II ini bertujuan agar anak lebih mampu untuk aktif menciptakan sesuatu yang baru tanpa meniru ciptaan orang lain dan mempunyai daya imajinasi yang tinggi sehingga bisa menghasilkan sebuah karya yang lebih kreatif yang masih kurang di siklus I.

Dalam siklus II ini pembelajaran dilakukan secara kooperatif. Anak sudah terbiasa dengan posisi duduk melingkar dan di buat kelompok. Anak-anak tampak antusias dan senang mengikuti proses pembelajaran yang melibatkan mereka untuk melakukan tugas-tugas sendiri. Hasil penilaian tindakan tahap kedua dapat dilihat pada lampiran.

Tahap observasi ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana intervensi tindakan telah memberikan dampak peningkatan kreativitas yang diharapkan dalam penelitian tindakan siklus II. Berdasarkan observasi yang dilakukan, secara umum kegiatan bermain yang diterapkan dalam pembelajaran pada siklus II ini telah memberikan dampak pengaruh yang positif terhadap :

1. Peningkatan kemandirian anak dalam melakukan kegiatan kreatifnya dan anak aktif menciptakan sesuatu yang baru tanpa meniru ciptaan orang lain.
2. Meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas.
3. Sistem penilaian berdasarkan perkembangan kreativitas anak.
4. Peningkatan kualitas proses pembelajaran.

d. Analisis dan Refleksi Tindakan Siklus II

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas anak usia 5-6 tahun dapat ditingkatkan dengan penggunaan alat permainan edukatif. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kreativitas anak yang diperoleh dari hasil observasi. Adapun keberhasilan yang diperoleh pada siklus II ini, peneliti bersama kolaborator telah menyimpulkan bahwa:

1. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas menunjukkan semua anak terpusat perhatiannya dengan baik terhadap guru dalam proses belajar. Anak nampak sungguh-sungguh dalam mengikuti kegiatan.
2. Aktifitas anak dalam mengikuti pembelajaran sudah baik, hubungan antara guru dengan anak dilakukan melalui komunikasi untuk mengembangkan gagasan mengenai kreativitas dalam belajar.
3. Hasil observasi anak meningkat terlihat pada siklus II karena anak yang mengalami peningkatan kreativitas yaitu 23 anak atau mencapai 71,87%.

D. Analisis Pelaksanaan Implementasi APE

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan melibatkan peran serta anak didik dalam kegiatan kreatifnya yaitu menempel potongan kertas origami pada pola gambar, jumputan, finger painting, membuat bentuk-bentuk binatang dengan plastisin juga membuat bunga dari lipatan kertas origami.

Peneliti memberikan tindakan berupa kegiatan belajar sambil bermain dan terintegrasi ke dalam semua bidang pengembangan yang disesuaikan dengan tema dan sub tema pada setiap pertemuan. Kegiatan yang dilakukan secara kooperatif dan bervariasi sangat disukai anak dan anak mampu mengikuti kegiatan dengan baik. Kegiatan pembelajaran dan alat permainan edukatif yang bervariasi juga mempengaruhi antusias anak dalam melaksanakan kegiatan.

Selain itu kegiatan bermain sambil belajar memberikan pengalaman baru bagi anak dalam menerima tugas dari guru secara bersama-sama sehingga timbul rasa kebersamaan satu sama lain. Dengan kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kreativitas anak saja tetapi juga

meningkatkan aspek perkembangan yang lain seperti bahasa, motorik halus, kognitif dan seni. Untuk itu alat permainan edukatif harus dapat mengembangkan berbagai potensi anak dengan melakukan aktivitas-aktivitas yang bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya.

Membahas tentang nilai pada kedua siklus dari data yang diperoleh dari penelitian siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel Penilaian Siklus I dan Siklus II

| NO | KATEGORI | SIKLUS I | | SIKLUS II | | KETERANGAN |
|----|----------|----------|--------|-----------|--------|------------|
| | | JUMLAH | % | JUMLAH | % | |
| 1 | Baik | 18 anak | 56,25% | 23 anak | 71,87% | Meningkat |
| 2 | Cukup | 6 anak | 18,75% | 9 anak | 28,13% | Meningkat |
| 3 | Kurang | 8 anak | 25,00% | - | - | Berkurang |

Dari tabel hasil penilaian pada siklus I dan siklus II diatas dapat dilihat bahwa siswa yang mencapai kreativitas pada kategori baik pada siklus I sebanyak 18 anak atau 56,25% pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 23 anak atau 71,87%. Maka dapat dikatakan bahwa kreativitas anak sudah mengalami peningkatan sebesar 15,62%. Siswa yang mencapai kategori cukup pada siklus I sebanyak 6 anak atau 18,75% pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 9 anak atau 28,13%.

Peningkatan kreativitas anak dapat dilihat aplikasinya dalam pembelajaran ketika anak mampu untuk mandiri dalam melakukan kegiatan kreatifnya yaitu anak bisa melakukan kegiatan tanpa meminta bantuan guru ataupun temannya. Anak juga aktif menciptakan sesuatu yang baru tanpa meniru ciptaan orang lain artinya anak mempunyai rasa percaya diri dengan hasil karya yang telah diciptakannya sendiri dan tidak terpengaruh dengan hasil karya orang lain. Anak peka terhadap apa yang dilihat, didengar dan diraba artinya anak mengerti dengan apa yang harus dilakukan dan diperintahkan oleh guru serta bisa memahami apa yang akan diperbuat dengan alat permainan edukatifnya. Anak bisa menemukan macam-macam kegunaan suatu benda melalui kegiatan bermainnya artinya ketika pembelajaran, anak

bisa menggunakan alat-alat yang akan dipakai ketika melaksanakan kegiatan.

Hasil penelitian tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran di taman kanak-kanak bahwa media/alat permainan edukatif harus dapat mengembangkan sifat aktif anak dalam melakukan kegiatan kreatif karena dapat memberikan kesenangan dan kepuasan tersendiri bagi anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kreativitas anak. Alat permainan edukatif juga menjadi sebuah kebutuhan yang amat strategis bagi anak-anak karena memiliki kandungan yang sarat pendidikan bagi anak.

F. Penutup

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan penggunaan alat permainan edukatif di TK ABA I Braja Harjosari. Hal ini dibuktikan dengan presentase peningkatan kreativitas pada siklus I sebesar 56,25% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 71,87%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008.
- Asmawati, Luluk. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Secara Islami*. Jakarta: STIT INSID, 2008.
- Bahri Djamarah, Syaiful. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Semarang: PT. Karya Toha, 2011.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1997.
- "mengenal ciri-ciri anak kreatif", dalam <http://www.orangtua.org/2011/11/20/>, diakses pada tanggal 24 Januari 2013, pukul 17.30 WIB.
- Ismail, Andang. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media, 2007.
- Tim Penyusun, *Alat Peraga dan APE*. Yogyakarta: Shibyan, 2012.
- Kusuma, Wijaya dan Dedi Dwigagama. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks, 2010.
- Muslich, Masnur. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Marzuki, A. Choiran. *Anak Saleh Dalam Asuhan Ibu Muslimah*. Yogyakarta: Mitra Pusaka, 1999.
- Moeslichatoen. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo, 2010
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Citra Umbara, 2003.
- Yusuf, Syamsu, dkk, *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Rajagrafindo Pustaka, 2011.