

NASKAH PUBLIKASI

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
PERMAINAN BALOK PADA ANAK KELOMPOK A
TK PERTIWI SUMBER TRUCUK KLATEN**

TAHUN AJARAN 2012 – 2013



Disusun Oleh :

WURYANINGSIH

A53BO90214

**PROGRAM STUDI PG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2012

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN
BALOK PADA ANAK KELOMPOK A TK PERTIWI SUMBER TRUCUK
KLATEN TAHUN 2012/2013**

Oleh :
WURYANINGSIH

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan balok pada anak kelompok A TK Pertiwi Sumber Trucuk Klaten. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK Pertiwi Sumber Trucuk Klaten dengan jumlah 20 anak yang terdiri dari 8 anak putra dan 12 anak putri. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti kepala sekolah dan guru kelas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, dokumentasi dan catatan lapangan. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar observasi meningkatkan kreativitas anak, lembar observasi penerapan permainan balok dan lembar catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak pada anak kelompok A TK Pertiwi Sumber Klaten Tahun Ajaran 2012/2013. peningkatan kreativitas anak dalam permainan balok pada prasiklus mencapai 25 % dilakukan penelitian siklus I mengalami peningkatan tapi belum maksimal hanya terjadi peningkatan 35 % dari hasil penelitian anak yang bisa 60 % untuk itu perlu diadakan penelitian lebih lanjut ke siklus II. Pada siklus II terjadi peningkatan kreativitas sebesar 20 %. Jadi anak yang bisa meningkat dalam kreativitasnya adalah sebanyak 80 %.

Kata kunci : ***Kreativitas, Permainan Balok.***

PENGESAHAN

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN
BALOK PADA ANAK KELOMPOK A TK PERTIWI SUMBER
TRUCUK KLATEN TAHUN AJARAN 2012/2013

Dipersiapkan dan disusun oleh :

WURYANINGSIH
NIM : A53B090214

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal : 1 NOVEMBER 2012

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Drs. Joko Suwandi, M.Pd
2. Dra. Sundari, SH.M.Hum
3. Dra. Sri Gunarsih, SH. MH



Surakarta,

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Dekan,



PERSETUJUAN
UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN
BALOK PADA ANAK KELOMPOK A TK PERTIWI SUMBER
TRUCUK KLATEN TAHUN AJARAN 2012/2013

Skripsi dipersiapkan dan disusun oleh :

WURYANINGSIH
NIM : A53B090214

Telah disetujui dan disahkan oleh pembimbing untuk dipertahankan di hadapan
Dewan Penguji Skripsi S-1 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Mengetahui,
Pembimbing,


DRS. JOKO SUWANDI, M.Pd

Pendahuluan

Pembelajaran untuk anak usia dini diberikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga dan pendidikan sekolah.

Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan belajar anak usia dini adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menentukan keberhasilan anak didik mengikuti pendidikannya di kemudian hari. Masa anak juga masa bermain, oleh sebab itu kegiatan pendidikan untuk anak-anak diberikan melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain (widyasari, 2010 : V).

Berkaitan dengan hal ini tidak dapat dilepaskan kiranya perhatian kita pada kegiatan utama anak-anak yaitu bermain. Mereka senang sekali melakukan itu, bahkan dapat dikatakan kehidupan mereka adalah bermain. Melalui kegiatan inilah anak-anak melakukan aktivitas seperti yang dilakukan oleh orang dewasa.

Bermain sangat erat kaitannya dengan kreativitas bahkan merupakan awal tumbuhnya kreativitas. Bermain gembira melalui suasana aman dan bebas anak tampil dengan gagasan yang unik dan lain daripada yang lain, ia berani bertanya, berani mencoba, tak takut salah dan berani mengekspresikan pendapat-pendapatnya (Seto, 2004 :64).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar anak kelompok A TK Pertiwi Sumber Trucuk Klaten menunjukkan kemampuan kreativitasnya masih rendah. Hasil tersebut bisa dilihat dari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwa dari jumlah anak 20 anak yang mampu berkreaitivitas baru 5 anak jadi kenyataan menunjukkan bahwa baru 25 % anak yang mampu dalam berkreaitivitas.

Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa rendahnya kemampuan kreativitas anak pada anak kelompok A TK Pertiwi Sumber Trucuk Klaten disebabkan karena beberapa faktor diantaranya adalah alat peraga yang

digunakan guru kurang variatif dan dalam pemilihan pendekatan pembelajaran yang kurang efektif.

Menghadapi permasalahan diatas peneliti mencoba mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan permainan balok sebagai alat peraga untuk meningkatkan pembelajaran kreativitas.

Permainan membangun balok akan menghasilkan beberapa pengalaman bagi anak. Manfaat dari bermain balok yaitu mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya cipta (kreatif) melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan dan keuletan.

Peneliti menggunakan permainan balok ini mempunyai harapan agar anak lebih tertarik atau berminat terhadap pembelajaran kreativitas, anak termotivasi untuk berkreativitas, anak lebih mudah dalam mengembangkan kreativitasnya.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pertiwi Sumber Trucuk Klaten. Penelitian dilakukan selama 3 bulan dimulai dari bulan Agustus 2012 sampai bulan Oktober 2012 semester gasal tahun ajaran 2012/2013.

Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A dimana dalam kelompok itu akan diberikan tindakan atau diterapkan suatu permainan balok yang diharapkan bisa mengatasi masalah yang dihadapi saat ini yaitu rendahnya kreativitas anak.

Penelitian ini termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan bekerja sama antara kepala sekolah, guru dan peneliti. Pengertian Penelitian Tindakan Kelas menurut Arikunto (2007 : 58) adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelasnya.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mempunyai ciri khusus yaitu adanya tindakan (Action) yang nyata. Tindakan tersebut dilaksanakan pada situasi alami dan ditujukan untuk memecahkan masalah praktis yang memang masalah tersebut benar-benar dihadapi oleh guru. Penelitian ini akan menerapkan suatu permainan dalam meningkatkan kreativitas anak. Penelitian ini menggunakan subjek 1 kelas, dimana dalam kelas itu akan diberikan tindakan atau diterapkan suatu permainan

yang diharapkan bisa mengatasi masalah yang dihadapi saat ini yaitu rendahnya kreativitas anak.

Menurut Suhardjono (2007 : 74) PTK terdiri dari beberapa rangkaian kegiatan yaitu yang dilakukan dalam siklus yang berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus yaitu : (a) perencanaan, (b) tindakan ; (c) pengamatan dan (d) refleksi.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode observasi, dokumen dan catatan lapangan.

Metode observasi ini peneliti melihat dan mengamati sendiri kemudian mencatat perilaku kejadian sebagaimana yang terjadi pada keadaan sebenarnya. Dalam observasi ini peneliti ingin mengetahui sejauh mana permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak.

Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data nama anak didik dan nilai hasil belajar anak. Dokumentasi yang dijadikan sumber data dalam penelitian ini berupa narasi perkembangan anak, presensi anak, RKH, RBP, Catatan anekdot anak.

Catatan lapangan dalam penelitian ini merupakan catatan pengamatan yang merupakan catatan tentang siapa, apa dan bagaimana suatu kegiatan seorang anak, hal ini menceritakan siapa yang menyatakan atau melakukan apa dalam situasi tertentu.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah : (1) Lembar observasi meningkatkan kreativitas anak, yang berisi tentang catatan hasil pelaksanaan kegiatan mengenai cara bermain anak yang sesuai dengan indikator yang akan dicapai. Prosedur penyusunan dan pengisian lembar observasi ini antara lain sebagai berikut :(a) Menentukan indikator yang akan digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak ; (b) Menjabarkan indikator kedalam butir-butir amatan yang menunjukkan pencapaian indikator yang dapat dilakukan anak ketika melaksanakan kegiatan ; (c) Menentukan deskriptor butir-butir amatan dengan pemberian skor, (d) Membuat lembar observasi yang digunakan untuk mencatat hasil pengamatan setiap melakukan tindakan, lembar observasi ini terdiri dari nama anak, kelompok/semester, indikator, butir amatan, deskriptor butir amatan, jumlah butir amatan yang mampu dilakukan ; (e) Melakukan pencatatan hasil

observasi dengan member tanda checklist (v) pada kolom : 1=jika anak tidak bisa mencoba/melakukan, 2 = jika anak bisa dengan banyak bantuan, 3 = jika anak bisa dengan sedikit bantuan, 4 = jika anak bisa, (2) Lembar observasi penerapan permainan balok, yang berisi catatan pelaksanaan permainan balok dalam upaya meningkatkan kreativitas anak. Komponen yang dikenai penilaian dalam permainan balok ini antara lain, pendahuluan, pelaksanaan, inti, penggunaan balok dan penutup yang di lakukan pada waktu pembelajaran berlangsung. Prosedur Penyusunan dan Pengisian Lembar Observasi Sebagai Berikut : (a) Menentukan komponen kegiatan pembelajaran yang akan diamati ; (b) Menjabarkan setiap komponen kedalam aspek-aspek kegiatan yang dilakukan guru saat melakukan pembelajaran, (c) Melakukan pencatatan hasil observasi dengan member tanda checklist (V) pada kolom “Y” Jika aspek itu dilakukan oleh guru, dan pada kolom “T” Jika aspek itu tidak dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran, (3) Lembar catatan laporan, yang digunakan untuk mencatat semua kegiatan yang terjadi diluar perencanaan atau pencatatan permasalahan-permasalahan yang muncul pada waktu dilaksanakan kegiatan.

Menjamin pemantapan dan kebenaran data yang dikumpulkan dan dicatat dalam penelitian, maka dipilih dan ditentukan cara-cara yang tepat untuk mengembangkan keabsahan yang diperolehnya. Penelitian ini akan digunakan teknik triangulasi, Teknik triangulasi adalah teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dari data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai perbandingan terhadap data tersebut. (Maleong,2009:330).

Penelitian memanfaatkan sudut pandang guru, sudut pandang anak, serta sudut pandang peneliti. Guru dapat menjelaskan tentang maksud dan tujuan pembelajaran. Anak menjelaskan tentang tindakan dan respon mereka terhadap guru. Membandingkan hasil pengamatan dari penelitian guru maupun anak, penelitian dapat menganalisis hasil data yang diperoleh. Hasil perbandingan tersebut peneliti dapat menguji kebenaran data yang diperoleh serta kemungkinan mengubahnya berdasarkan data lain yang baru dan lebih lengkap.

Teknik Analisis Data merupakan teknik yang digunakan menganalisis data hasil penelitian untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan. Analisis data dari hasil observasi terhadap guru sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran

digunakan untuk melakukan refleksi, agar dapat menentukan tindakan yang akan diambil pada siklus berikutnya. Analisis data terhadap anak dilakukan dengan beberapa tahap sebagai berikut: 1) Menjumlahkan skor yang dicapai anak pada setiap butir amatan ; 2) Membuat tabulasi skor observasi meningkatkan kreativitas anak yang terdiri dari nomor, nama anak, butir amatan, jumlah skor ; 3) Menghitung persentase peningkatan kreativitas anak dengan menggunakan permainan balok dengan cara sebagai berikut: (a) Persentase pencapaian kemampuan ; (b) Skor Maksimum = Skor maksimum butir amatan x jumlah butir amatan ; (c) Skor maksimum = $4 \times 10 = 40$; (d) Hasil persentase diisikan pada table tabulasi pada kolom (%), 4) Membandingkan hasil persentase pencapaian pada setiap anak dengan persentase keberhasilan pada setiap siklus yang telah ditentukan peneliti.

Prosedur penelitian adalah suatu rangkaian penelitian dari awal sampai akhir. Prosedur ini mencakup tahap-tahap (a) Perencanaan tindakan (Planning). (b) Pelaksanaan tindakan, (c) Pengamatan (observasi). Dan (d) Refleksi (reflecting). Langkah-langkah yang akan digunakan sesuai prosedur yang telah digambarkan yaitu: (1) Perencanaan Tindakan, Langkah persiapan pada tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut: (a) Mempersiapkan alat peraga dan media yang akan digunakan ; (b) Mempersiapkan waktu pelaksanaan kegiatan ; (c) Membuat rencana pembelajaran dan membuat instrument, (2) Pelaksanaan Tindakan, dalam penelitian ini direncanakan akan dilakukan melalui 2 siklus. Adapun siklus pertama dilaksanakan dalam 3 pertemuan, siklus kedua 3 pertemuan. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara kepala sekolah, guru kelas dan peneliti. Adapun proses tindakan yang akan dilakukan antara lain meliputi : (a) Peneliti dan guru mempersiapkan jenis balok yang akan digunakan; (b) Guru memberikan sebuah gambaran kepada anak bagaimana cara menggunakan balok yang benar ; (c) Guru membagi beberapa kelompok untuk bermain jenis balok tertentu ; (d) Anak melakukan permainan balok. Pada kegiatan ini peneliti dan guru bertindak sebagai observasi (pengamat). Serta member motivasi agar anak dapat bermain dengan senang, (3) Pengamatan / observasi. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan pengamatan pada saat pelaksanaan tindakan. Pada saat mengobservasi, peneliti melakukan

pencatatan mengenai data-data yang dibutuhkan seperti mengisi lembar pengamatan, antara perilaku guru, dan perilaku anak saat pembelajaran dan dampak pembelajaran dalam kreativitas, (4) Refleksi, hasil refleksi digunakan untuk menemtukan tindak lanjut sebagai upaya untuk mencapai tujuan. Refleksi dilakukan setiap akhir pelaksanaan kegiatan permainan balok. Refleksi ini meliputi : (a) apa yang sudah baik?; (b) apa yang belum baik ? ; (c) apa sebabnya ? ; (d) bagaimana selanjutnya ?.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Berdasarkan penilaian yang dilakukan guru kelompok A kemampuan berkekrativitas kelompok A TK Pertiwi Sumber masih rendah, karena dari 20 anak yang mampu berkekrativitas baru 25 % anak yaitu 5 anak. Hal ini diperkirakan karena guru/peneliti menggunakan alat peraga/media yang kurang variatif sehingga anak kurang berminat untuk berkekrativitas.

Menurut data menunjukkan bahwa pembelajaran kreativitas belum memenuhi batas tuntas yang ditetapkan. Dengan demikian pada kondisi awal ini pembelajaran kreativitas dapat dikatakan belum mencapai tujuan yang diharapkan. Pada proses sebelum tindakan ini, peneliti mengamati fokus perhatian anak terhadap pembelajaran kreativitas rendah. Mengingat begitu pentingnya kreativitas anak maka peneliti merasa perlu meningkatkan kualitas pembelajaran kreativitas dengan alat peraga dan media yang lebih menarik yaitu dengan permainan balok.

Siklus I

Kegiatan perencanaan ini dilaksanakan pada hari Senin, 10 September 2012 di TK Pertiwi Sumber. Pada kesempatan tersebut, peneliti berdiskusi dengan kolaborator hal-hal yang akan dilakukan pada kegiatan pelaksanaan tindakan siklus I.

Hal -hal yang didiskusikan antara lain : (1) Peneliti menyamakan persepsi dengan kolaborator mengenai penelitian yang akan dilakukan, hal-hal apa saja yang akan diobservasi oleh kolaborator dan peneliti sendiri ; (2) Peneliti mengusulkan penggunaan permainan balok untuk pembelajaran kreativitas ; (3) Peneliti mengusulkan perencanaan pembelajaran berupa RKH yang telah

dirancang peneliti (RKH terlampir disertai RBP), dan kepala sekolah menyetujui; (4) Peneliti mengusulkan observasi sebagai instrumen pokok penilaian penguasaan kreativitas permulaan anak ; (5) Menentukan jadwal pelaksanaan tindakan.

Pada waktu diskusi disepakati bahwa peneliti sebagai pelaksana tindakan, rekan sejawat membantu proses pembelajaran dan sebagai observator. Alokasi waktu di setiap pertemuan selama 120 menit. Adapun tindakan dalam siklus pertama akan dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Dimana pertemuan pertama pada hari Senin, 10 September 2012, pertemuan kedua Rabu, 12 September 2012, dan pertemuan ketiga Jum'at, 14 September 2012.

Adapun beberapa rencana tindakan pada siklus I yaitu : (1) Pendahuluan : (a) Mengawali dengan salam, doa dan bernyanyi ; (b) Menyampaikan tujuan dan gambaran umum tentang kegiatan yang akan dilakukan ; (c) Mengelompokkan anak menjadi beberapa kelompok. (2) Inti : (a) Memberikan gambaran permainan balok yang akan dimainkan ; (b) Menggunakan bahasa jelas dan mudah dimengerti ; (c) Menawarkan permainan kepada anak ; (d) Memberikan motivasi dan bantuan kepada anak yang kurang mampu ; (e) Semua anak ikut bermain ; (f) Memberikan tugas pada kelompok yang sedang tidak melakukan kegiatan ; (g) Memberikan reward. (3) Penutup : (a) Mengadakan review kegiatan yang telah dilaksanakan ; (b) Memberikan kesimpulan dan menutup dengan doa, memberi pesan-pesan dan mengakhiri dengan salam.

Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya, tindakan pada siklus pertama dimulai pada hari Senin tanggal 10 September 2012. pembelajaran ini dimulai pukul 07.30 – 10.00 wib dan berada di ruang kelas A TK Pertiwi Sumber Trucuk Klaten. Pada pertemuan pertama, sebagai pembuka peneliti yang bertindak sebagai guru membuka kegiatan dengan salam, berdoa, dan bernyanyi. Selanjutnya peneliti menjelaskan bahwa kegiatan hari ini adalah tentang permainan balok. Kemudian peneliti menjelaskan sedikit tentang gambaran permainan balok, macam-macam bentuk balok. Peneliti juga memberi contoh cara menyusun balok. Kemudian peneliti meminta anak maju per kelompok mengambil balok dan menanyakan bentuknya. Kemudian anak diminta menyusun menjadi bentuk-bentuk tertentu. Di akhir kegiatan peneliti memuji hasil karya anak. Dalam proses tersebut kolaborator dan peneliti melakukan observasi tentang

anak-anak dalam menciptakan suatu bentuk sesuai imajinasi anak dengan permainan balok dan dicatat pada pedoman observasi berbentuk check list. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari rabu, tanggal 12 September 2012. pertemuan ketiga pada hari Jum'at, tanggal 14 September 2012. Sebagaimana yang telah direncanakan, secara garis besar proses pembelajaran pertemuan kedua dan ketiga hampir sama hanya ada sedikit variasi agar anak-anak tidak merasa bosan dan suasana kelas lebih menyenangkan.

Hasil tes kemampuan kreativitas siklus I yaitu menjawab dengan spontan, cepat dan benar. Hasil observasi penguasaan kemampuan kreativitas sudah cukup menunjukkan peningkatan yaitu dari sebelum tindakan persentase pencapaian keberhasilan 25 % pada siklus I ini dapat mencapai 60 % dengan rerata skor 26.65 meningkat dari 19.6 sedangkan persentase kemampuan kreativitas 1 kelas juga menunjukkan peningkatan 17.62 % dari 49 % yaitu 66.62 %.

Hasil observasi peningkatan kemampuan kreativitas juga menunjukkan bahwa ada 12 anak yang mendapat point tertinggi yaitu dapat menghasilkan atau menciptakan banyak gagasan sesuai yang diminta peneliti. Sedangkan 8 anak masih belum mencapai tingkat keberhasilan.

Refleksi tindakan ini mendiskusikan hasil observasi tindakan kelas yang telah dilaksanakan. Kegiatan refleksi diperoleh beberapa hal yang dapat dicatat sebagai masukan untuk tindakan selanjutnya. (1) Hal-hal yang sudah baik yaitu : (a) Anak sudah menunjukkan ketertarikan terhadap permainan balok ; (b) Guru menyiapkan alat peraga sebelum jam masuk sekolah, sehingga tidak banyak waktu terbuang ; (c) Guru telah menjelaskan sekilas tentang gambaran permainan balok ; (d) Kemampuan kreativitas sudah menunjukkan peningkatan sebesar 35 % dari 25 % menjadi 60 %. (2) Hal-hal yang belum baik menurut analisis hasil observasi yaitu : (a) Adanya anak yang mengeluh merasa jenuh dalam 1 minggu, 3 kali pertemuan bermain dengan permainan yang sama ; (b) Ada beberapa anak yang masih enggan dan kurang memperhatikan pembelajaran ; (c) Beberapa anak masih meniru bentuk-bentuk yang dicontohkan guru ; (d) Ada anak yang belum mau mencoba.

Hasil refleksi dan observasi siklus I di evaluasi peneliti bersama kolaborator. Dari evaluasi tersebut peneliti dan kolaborator merasa bahwa hasil

penelitian belum maksimal. Oleh sebab itu peneliti dan kolaborator membuat perencanaan untuk tindakan pada siklus berikutnya dengan memperbaiki kekurangan yang ada.

Siklus II

Setelah melakukan diskusi, peneliti dan kolaborator menyepakati beberapa hal yang sebaiknya dilakukan dalam pembelajaran kreativitas. Hal-hal tersebut yaitu : (1) Untuk mengatasi kebosanan anak, maka peneliti dan guru berencana membuat semacam perlombaan, jadi guru meminta 2 kelompok anak maju bersamaan dengan perintah yang sama ; (2) Adapun anak-anak yang kurang memperhatikan dan belum mau mencoba, peneliti berencana memberi perhatian dan motivasi pada semua anak.

Adapun beberapa rencana tindakan pada siklus II yaitu : (1) Pendahuluan : (a) Mengawali dengan salam, doa dan bernyanyi ; (b) Menyampaikan tujuan dan gambaran umum tentang kegiatan yang akan dilakukan ; (c) Mengelompokkan anak menjadi beberapa kelompok. (2) Inti : (a) Memberikan gambaran permainan balok yang akan dimainkan ; (b) Menggunakan bahasa jelas dan mudah dimengerti ; (c) Menawarkan permainan kepada anak ; (d) Memberikan motivasi dan bantuan kepada anak yang kurang mampu ; (e) Semua anak ikut bermain ; (f) Memberikan tugas pada kelompok yang sedang tidak melakukan kegiatan ; (g) Memberikan reward. (3) Penutup : (a) Mengadakan review kegiatan yang telah dilaksanakan ; (b) Memberikan kesimpulan dan menutup dengan doa, memberi pesan-pesan dan mengakhiri dengan salam.

Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya, tindakan pada siklus dua dimulai pada hari Senin, 17 September 2012. pembelajaran ini dimulai dari pukul 07.30 – 10.00 wib dan berada di ruang kelas A TK Pertiwi Sumber Trucuk Klaten. Peneliti pertama-pertama mengkondisikan anak agar siap untuk belajar bersama. Peneliti memulai pembelajaran kreativitas dengan membuka kegiatan dengan salam, berdoa dan bernyanyi. Selanjutnya peneliti menjelaskan bahwa kegiatan hari ini adalah tentang permainan balok peneliti mengulang tentang macam-macam bentuk balok kemudian peneliti meminta anak maju berkelompok dan mengerjakan perintah yang sama agar lebih semangat. Anak diminta

mengambil balok lagi menanyakan bentuknya kemudian menyusunnya. Dua kelompok anak ini bisa menyusun bentuk yang berbeda, sesuai keinginan anak. Setelah selesai, peneliti memberi motivasi dan memuji semua hasil karya anak. Kegiatan berlanjut sampai semua anak diberi kesempatan untuk maju. Setelah itu peneliti menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama dan salam.

Untuk pertemuan kedua dilaksanakan hari Rabu, 19 September 2012 dan pertemuan ketiga hari Jumat, 21 September 2012. sebagaimana yang telah direncanakan. Secara garis besar proses pembelajarannya sama hanya ada sedikit variasi agar anak-anak tidak merasa bosan dan suasana kelas lebih menyenangkan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dan observer dalam proses pembelajaran berjalan lancar kelas terkendali, situasi kelas terasa menyenangkan, dan kondusif.

Hasil observasi penguasaan kemampuan kreativitas siklus II menunjukkan pencapaian keberhasilan 20 % dari 60 % yaitu menjadi 80 % rerata skor meningkat dari 26.65 menjadi 31.40 dengan persentase kemampuan kreativitas 1 kelas meningkat dari 12 dari 66.62 % yaitu 78.62 %. Hasil observasi peningkatan kemampuan kreativitas juga menunjukkan bahwa ada 16 anak yang mendapat point tertinggi sedangkan 4 anak belum mencapai keberhasilan.

Refleksi tindakan siklus II penulis diskusikan bersama rekan sejawat selaku observer, setelah menempuh langkah-langkah perbaikan pembelajaran. Dari hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan permainan balok dapat meningkatkan perhatian anak. Anak merasa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran karena dengan permainan balok kegiatan seperti anak bebas berkreasi dan anak tidak terbebani. Keaktifan anak meningkat yang berdampak pada meningkatnya kemampuan kreativitas anak. Sebagian besar anak sudah dapat berkreasi. Anak semakin tertarik untuk belajar berkreasi karena mereka menyadari bahwa pembelajaran kreativitas merupakan hal yang sangat penting. Anak telah mengetahui bahwa untuk dapat mengetahui banyak hal terlebih dahulu harus mampu berkreasi. Untuk itu anak selalu didorong untuk rajin berkreasi, agar mereka mampu dan gemar berkreasi.

Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil perkembangan kemampuan kreativitas anak selama dua siklus yaitu : Hasil rerata skor kemampuan kreativitas anak pada kondisi awal adalah 19.6 setelah diberikan tindakan perbaikan pada siklus I, meningkat menjadi 26.65 peningkatan dari rerata skor 19,6 menjadi 26,65 belum mencapai batas sesuai dengan indikator kinerja, yakni 30 dari segi tingkat keberhasilan kreativitas, baik secara individual maupun klasikal, hasil tersebut belum mencapai tujuan yang diharapkan. Dari 20 jumlah anak, tercatat 8 anak yang belum mencapai tingkat keberhasilan pencapaian keberhasilan 60% sedangkan prosentase kemampuan berkreativitas 1 kelas mencapai 66.62%. dengan demikian belum memenuhi batas ketuntasan yang ditetapkan.

Jadi hasil penugasan kemampuan berkreativitas anak pada siklus I jika dilihat dari batas minimal belum sesuai dengan indikator kinerja, sehingga peneliti tindakan kelas dilanjutkan pada siklus II.

Rerata skor hasil penugasan kemampuan berkreativitas pada siklus II yang dicapai anak sebesar 31.40 persentase tingkat kemampuan kreativitas 1 kelas mencapai 78.62 %. Pencapaian tingkat keberhasilan 80% yaitu anak yang berjumlah 16 anak telah mencapai skor lebih besar atau sama dengan 30 dan 4 anak mendapatkan skor dibawah 30. Jadi skor rerata penugasan kreativitas anak pada siklus II telah mencapai batas indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Hasil penelitian tindakan kelas tentang pembelajaran kreativitas melalui permainan balok yang dilakukan sebanyak dua siklus selalu mengalami peningkatan dan telah dapat mencapai batas tuntas sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan, yakni dapat meningkatkan pembelajaran serta kemampuan kreativitas.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus dapat disimpulkan bahwa melalui permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak pada anak kelompok A TK Pertiwi Sumber Trucuk Klaten Tahun Ajaran 2012/2013.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa langkah-langkah penggunaan permainan balok yang berhasil meningkatkan kemampuan kreativitas yaitu sebagai berikut : (1) Menyiapkan alat peraga dan media sebelum anak memasuki ruangan pembelajaran, (2) Menjelaskan terlebih dahulu kegiatan yang akan dilakukan beserta aturan mengikuti kegiatan, (3) Mengkondisikan suasana yang menyenangkan dan memberi variasi kegiatan penunjang, (4) Mengajak anak melakukan permainan balok, (5) Menugaskan anak mengerjakan secara berkelompok, (6) Memberikan motivasi dan bantuan kepada anak yang kurang mampu, (7) Melakukan pengamatan pada saat pembelajaran berlangsung, (8) Peneliti memberikan penilaian terhadap penugasan diberikan.

Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi, Suhardjono dan Supardi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.

Masitoh, dkk. 2006. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Montolalu, B.E.F, dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Mulyadi, Seto. 2004. *Bermain dan kreativitas*. Jakarta : Papas Sinar Sinanti.

Widyasari, Choiriyah. 2010. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Surakarta : UMS.