

# **MENINGKATKAN KEMAMPUAN DAYA CIPTA ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI KELOMPOK B TK TERATAI SUNJU**

**NUR IVANA<sup>1</sup>**

## **ABSTRACT**

The background of this research is the existence of the problem of create ability of child which is not yet maximal caused by less applying teacher of skill of teaching base. APE less available and also the tools and infranstructure are not supporting. Beside that the ability of child also become one of the factor cause of ability of energ create child less maximal. Hence conducted by repair of study process with aim to increase the result of learning, one of them is the ability of energy create child. Repair action used is method playing at proven role can improve the ability of energy create child. Device research of this class action which started from reflection planning of execution and observation.

Its subyect is group B of 25 children which consist of 13 daughters and 12 boys. Technique collecting data use giving observation and documentation, hereinafter analysed with presentation technique. Result of research prove that at cycle one ability of energy create mean child categorize very good and goodness mount to become 45 %. At the second cycle mounting to become 80 %. So that can be concluded that method playing at role can improve ability of energy create children in group B of Teratai Kindergarthen Sunju. Although there arestifi not yet succeeded to mount its ability 20 %.

Keyword: the ability of create, method of playing at role

## **PENDAHULUAN**

Kemampuan yang akan dikembangkan melalui kegiatan TK meliputi lima bidang kemampuan dasar. meliputi NAM, kognitif, fisik motorik, bahasa dan sosial emosional. Satu lagi pengembangan perilaku melalui pembiasaan yang dilakukan setiap hari Kemampuan dasar anak tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya, melainkan saling berkaitan. Oleh karena kegiatan di TK dilakukan secara terpadu terintegrasi dan menyeluruh merupakan satu kesatuan, orang tua, lingkungan, guru, latihan, usia, budaya juga juga menjadi penentu berkembangnya kemampuan dasar anak. Kemampuan dasar tersebut merupakan pondasi awal untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi termasuk kemampuan daya cipta atau kreatifitas.

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi PG PAUD, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako.

Kemampuan daya cipta di kelompok B masih kurang berhasil menurut pengamatan saya. Kemampuan daya cipta seperti membuat aneka bentuk dari plastisin melipat kertas menjadi aneka bentuk, membuat gambar dari satu pola meronce masih kurang maksimal. Kemampuan daya cipta anak sebagai hasil belajar anak kelompok B lebih banyak baru sebatas satu atau dua produk saja. Kemungkinan hal itu terjadi karena metode media model pembelajaran sarana prasarana yang tersedia kurang maksimal. Pemilihan metode media alat permainan edukatif sarana prasarana dan pendekatan model pembelajaran bisa pula menjadi faktor yang menyebabkan kemampuan daya cipta anak belum berhasil.

Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu memperbaiki proses pembelajaran. alternatif yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan daya cipta anak melalui metode bermain peran. Metode bermain peran menjadi pilihan karena metode ini cukup sederhana dan bisa dilakukan oleh anak, dengan memerankan tokoh tertentu sesuai dengan tema. Produk atau hasil yang telah dibuat anak itulah kemampuan daya cipta anak. Kemampuan daya cipta tidak dapat dipisahkan dengan kreatifitas anak itu sendiri. Walaupun dalam pembelajaran di TK tetap diharapkan anak juga berhasil mengembangkan kemampuan lain seperti, berkomunikasi, bekerja sama, interpersonal, antar personal yang tinggi memiliki integritas, rasa percaya diri. Kemampuan anak tersebut salah satunya adalah kemampuan daya cipta atau kreatifitas yang harus dikembangkan. Sebagaimana dikemukakan oleh Utami Munandar (1985:18) menjelaskan bahwa adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.

Sedangkan Clark Moustakis (dalam Utami Munandar 1985:18) menyatakan bahwa kreatifitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain. Menurut Utami Munandar (1995:1) kreatifitas atau daya cipta memungkinkan penemuan penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi serta dalam semua bidang usaha manusia lainnya. Sedangkan menurut Hurlbeck dalam (Utami Munandar 1995:20). Menurut Stenberg Dalam (Utami Munandar; 1995:20) kreatifitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian /motivasi. Bersama sama ketiga segi dari alam pikiran ini membantu memahami siapa yang melatar belakangi individu yang kreatif.

Barron Dalam (Utami Munandar, 1995:21) kreatifitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru. Hacelle dalam (Utami 1995:22) kreatifitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi kombinasi baru yang mempunyai sosial.

Kriteria untuk produk hasil ciptaan seseorang yang merupakan produk dan kreatifitas menurutnya adalah 1) produktif harus nyata (observable) 2) produk itu harus baru 3) produk itu adalah hasil dan kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungan. Sedangkan metode bermain peran dikategorikan sebagai metode pembelajaran yang serumpun dengan metode perilaku yang diterapkan dalam pembelajaran yang difokuskan pada karakteristik tertentu dalam sejumlah perilaku yang berurutan, kongkrit dan dapat diamati. Santosa (1995:2) menjelaskan bahwa “metode bermain peran menunjuk kepada dimensi pribadi dan dimensi sosial kepribadian yang diupayakan untuk membantu anak didik menemukan makna dan lingkungannya yang bermain dan dapat memecahkan permasalahan yang tengah dihadapi dengan bantuan kelompok sebayanya. ”Bermain peran dalam Depdiknas (2004:37) adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan.

Santosa (1995:2) menjelaskan bahwa bermain peran dalam proses pembelajaran ditujukan sebagai usaha memecahkan masalah-masalah diri atau sosial melalui serangkaian tindakan peranan. Secara eksplisit, bila ditinjau dari tujuan pendidikan maka melalui metode bermain peran diharapkan dapat berperan untuk :

- 1) Mengeksploitasi perasaan-perasaan.
- 2) Memperoleh wawasan tentang sikap-sikap nilai dan persepsinya.
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Hurlock (1997:19) menjelaskan bahwa ada beberapa kaidah yang penting diperhatikan dalam metode bermain peran, yaitu:

- 1) Tidak diperkenankan menilai baik buruknya terhadap peran yang dimainkan, terutama dalam hal pendapat peserta didik.
- 2) Harus mampu sebagai dinamisator sehingga mampu mengeksplorasi permasalahan dan berbagi dimensi. Dengan kata lain harus mampu menangkap esensi dan pendapat dengan peserta didik dan menyesuaikannya dengan baik.
- 3) Anak didik dibuka wawasannya bahwa terdapat berbagai alternatif pemeran dalam suatu akar cerita dengan berbagai konsekuensi yang menyertainya.

Selanjutnya hubungan metode bermain peran dengan kemampuan daya Cipta ketika metode ini diterapkan akan terjadi interaksi antara pemain yang diperankan masing-masing anak. Bermain peran dengan kemampuan anak merupakan hal yang sangat membantu

mengembangkan imajinasinya yang akhirnya akan muncul. Karena dalam penerapannya anak akan dilatih untuk berintraksi dengan sesama teman dalam peran dilakoninnya. Disinilah kreatifitas anak akan diperkaya dengan keterampilanya mengasah daya ciptanya sesuai dengan pengalamannya dan tingkan pengembangan anak. Menurut Suiyadi (2006: 58 )“ dalam bermain peran, anak meniru tindakan dan karakter dari orang yang dikagumi dan ditakutinya dan orang-orang yang berada di sekitarnya, yang dia temui dalam kehidupan sehari-hari maupun dari tokoh yang dia tonton dan film, yang melibatkan penggunaan bahasa.

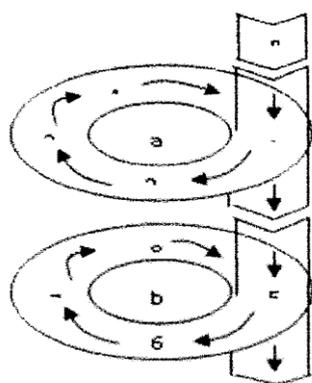
Selanjutnya George Ritzer ( 2002 : 71-72 ) bahwa “perilaku sosial yaitu memusatkan kepada hubungan antara individu dan lingkungannya baik objek sosial maupun objek non sosial, tingkah laku individu yang berlangsung dalam hubungannya dengan faktor lingkungannya menghasilkan akibat-akibat atau perubahan dalam faktor lingkungan hidup yang dapat menimbulkan perubahan terhadap tingkah laku. Hasil belajar yang berupa kemampuan atau keterampilan berkarya atrau daya cipta yang diperoleh anak setelah mengikuti proses pembelajaran. Pengalaman belajar anak yang dimiliki bukan hanya berupa pengetahuan kognitif sikap nilai, fisik motorik, seni namun juga memahami pernah kehidupan yang dilakoninya. Kemampuan berkarya atau menciptakan sesuatu merupakan hasil belajar anak yang sangat dipengaruhi oleh banyak faktor.

George Ritzzer (2002;71) Bahwa perilaku sosial yaitu memusatkan kepada hubungan individu dan lingkungannya baik obyek sosial maupun obyek non sosial. Perilaku yang diharapkan disini adalah perilaku berkarya atau menciptakan sesuatu produk atau kreatifitas. Daya cipta dapat juga dalam bentuk seni umpamanya mengucapkan sair nyanyian lagu menarik atau daya cipta lainnya. Bermain peran mendukung keterampilan bennteraksi atau memahami orang lain atau temanya dalam tema atau sub tema yang dikembangkan oleh guru. Gurulah yang berperan merancang skenario pembelajaran yang tepat sesuai karakter anak. kira kira peran yang bagaimana dapat mendorong daya cipta anak untuk berkreasi. Para guru dapat juga menggunakan peran peran tertentu dalam tema yang sudah dipilih untuk mengembangkan daya cipta anak. Melalui metode bermain peran dapat ditingkatkan kemampuan untuk berkarya baik dikelas maupun diluar kelas. Sesuai dengan daya imajinasinya daya cipta anak akan berkembang melalui latihan yang dilakukan secara terus menerus salah satunya dengan bermain peran.

## METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas yang dimulai dan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi atau pengamatan dan refleksi. Adapun model yang akan digunakan mengacu pada model yang dikembangkan oleh:

Keterangan:



### Keterangan :

0. Rencana Tindakan
1. Rencana Siklus I
2. Pelaksanaan Siklus I
3. Observasi Siklus I
4. Refleksi Siklus I
5. Rencana Tindakan Siklus II
6. Pelaksanaan Siklus II
7. Observasi Siklus II
8. Refleksi Siklus II
- a. Siklus I

Model alur pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas

(Kasbolah: 1998 82)

Setting dan subyek Penelitian ini dilaksanakan di TK Teratai Sunju pada kelompok B yang memiliki jumlah anak kelompok B adalah 25 anak yang terdiri dari 13 perempuan dan 12 anak laki-laki. Usia anak kelompok B ini antara 5 tahun dan 6 tahun dengan tingkat kemampuan rata - rata dan heterogen karena berbagai latar belakang. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut untuk lebih jelasnya langkah - langkah tersebut dapat dikemukakan sebagai berikut :

- 1) Membuat skenario pembelajaran atau satuan kegiatan harian dengan menetapkan tema keluargaku.
- 2) Membuat lembar observasi aktifitas anak untuk mengukur kemampuan hasil belajar anak dan lembar observasi guru dalam kemampuannya melaksanakan proses pembelajaran.
- 3) Membuat alat bantu mengajar yang diperlukan dalam rangka meningkatkan kemampuan anak yang akan diukur.
- 4) Membuat alat evaluasi untuk melihat

Tehnik atau cara pengimpulan data dalam penelitian ini adalah dengan Observasi Kegiatan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan terhadap objek yang diteliti untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian. Observasi dilakukan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan aktifitas anak dan guru. Teknik Pemberian Tugas adalah kegiatan

belajar-mengajar dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengerjakan tugas yang telah dipersiapkan oleh guru. Dokumentasi cara ini digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan jumlah anak, kemampuan awal anak, jenis kelamin serta tingkat usia anak. Disamping itu dokumentasi juga dilakukan untuk mencari data-data yang telah didokumentasikan oleh sekolah yang berkaitan dengan hasil belajar anak atau laporan penilaian yang biasa dimasukkan dalam buku raport. Tanya Jawab Cara ini dilakukan untuk mencari data-data awal dan anak yang diperoleh dari ibu guru, kepala sekolah, serta anak itu sendiri yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Selanjutnya data yang dikumpulkan akan dianalisis secara kualitatif. Adapun kriteria analisis data setiap anak yang belum mencapai hasil seperti yang diharapkan dalam RKH sesuai dengan deskripsi penilaian yang telah ditetapkan maka pada kolom penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda atau label \*\*\*anak yang sudah mampu berkarya secara maksimal. Anak akan diberi tanda bintang \*\* anak yang cukup memiliki kemampuan berkarya Anak akan diberi tanda bintang \* kalau anak belum menunjukkan karya yang maksimal. Untuk mengetahui persentase hasil belajar anak, diolah dengan menggunakan perhitungan berdasarkan persentase (%) sesuai dengan rumus yang dikemukakan oleh Sudijono (1989 : 40) sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka Persentase

F : Jumlah hasil penilaian perkembangan anak

N : Jumlah murid/sampel

## **HASIL PENELITIAN**

Pada latar belakang masalah yang telah dikemukakan bahwa kemampuan daya cipta anak masih kurang maksimal. Analisa peneliti hal itu disebabkan karena peneliti kurang menerapkan berbagai keterampilan dasar mengajar. Metode yang digunakan ceramah atau bercerita tidak dilengkapi dengan pendukung-pendukung lain yang dapat meningkatkan proses pembelajaran. Seharusnya saya memilih metode serta media yang tepat dalam proses pembelajaran, serta memenuhi kebutuhan dan berdasarkan tingkat perkembangan anak.

Untuk itu peneliti melakukan upaya memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan daya cipta anak. khususnya di kelompok B TK Teratai Sunju. Penelitian ini sudah dilaksanakan dua siklus dengan empat kali tindakan, jadi selama penelitian ada 4 kali pemberian perlakuan.

Pengamatan dilakukan selama kegiatan berlangsung baik pada siklus pertama maupun kedua. Pada setiap tindakan dilakukan tahapan : (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan dan (4) Refleksi. Keempat tahapan dalam penelitian tindakan ini dapat dijelaskan sebagai berikut yang diawali dari pra tindakan :

### 1. Hasil Pengamatan Pra tindakan

**Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Siklus Pertama**

No	Kategori	Kemampuan Daya Cipta Anak								Rata-rata
		A		B		C		D		
		f	%	f	%	f	%	f	%	
1.	***	5	20	6	24	5	20	6	24	22
2.	**	6	24	6	24	6	24	5	20	23
3.	*	14	56	13	52	14	56	14	56	55
		25	100	25	100	25	100	25	100	100

Keterangan:

A = Kemampuan membuat aneka bentuk dari plastisin

B = Kemampuan membuat aneka bentuk lipatan dari kertas

C = Kemampuan meronce dari manik-manik

D = Kemampuan menggambar dari satu pola

**Tabel 2 Hasil Refleksi Selama Tindakan Siklus I**

No	Kelemahan	Analisis Penyebabnya	Usulan
1.	Masih ada anak yang keluar masuk kelas dan berjalan mondar-mandir dalam kelas	Anak masih belum terfokus pada materi pelajaran dengan metode bermain peran	Sebaiknya guru lebih terfokus pada tindakan yang diberikan
2.	Kemampuan daya cipta anak belum maksimal dalam beberapa indikator yang diukur	Pemberian tugas yang diberikan guru serta contoh-contoh yang diberikan masih kurang bervariasi dan tidak didukung dengan media atau pemberian penguatan	Sebaiknya diberikan contoh sesuai dengan tugas yang harus dikerjakan serta didukung media dan pemberian penguatan

3.	Seperti membuat aneka bentuk dari plastisin, balok, manik-manik dan melipat kertas  Konsentrasi atau fokus perhatian anak masih	Guru belum mampu menerapkan keterampilan daar mengajamya secara	Sebaiknya guru menerapkan berbagai
----	---	---	------------------------------------

**Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Siklus II**

No	Kategori	Kemampuan Daya Cipta Anak								Rata-rata
		A		B		C		D		
		f	%	f	%	f	%	f	%	
1.	***	11	44	10	40	9	36	9	36	39
2.	**	10	40	10	40	11	44	10	40	41
3.	*	4	16	5	20	5	20	6	24	20
		25	100	25	100	25	100	25	100	100

Selama melakukan penelitian tindakan kelas di kelompok B banyak menemui kendala-kendala yang kami alami baik pada saat pembelajaran awal inti maupun penutup. Sebagai gambaran beberapa temuan tersebut dapat kami kemukakan sebagai berikut :

- 1) Belum semua anak memiliki kemampuan daya cipta yang maksimal untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru atau membuat aneka bentuk dan berbagai media seperti plastisin kertas manik - manik pipet dll.
- 2) Pemberian tugas yang diberikan dengan latihan, contoh kesabaran bimbingan guru mulai nampak bahwa anak sudah mulai terlibat aktif dalam pembelajaran khususnya dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik.
- 3) Belum semua anak memiliki kemampuan yang menunjukkan daya cipta Nya selama proses pembelajaran sementara guru pun punya keterbatasan dalam membantu secara individual atau kelompok berdasarkan keberbedaan individu.

Berdasarkan hasil observasi pra tindakan belum semua anak memiliki kemampuan daya cipta yang tinggi selama pembelajaran berlangsung. Hal itu dapat dikemukakan karena baru ada 2 anak atau 8% yang menunjukkan kemampuan daya cipta sangat tinggi dengan membuat aneka bentuk dan plastisin. Sedangkan yang menunjukkan kemampuan daya cipta cukup tinggi

ada 3 anak atau 12%. Selanjutnya masih ada 20 anak atau 80 % belum menunjukkan adanya kemampuan daya cipta.

Anak yang memiliki kemampuan sangat bagus dalam meronce dari manik-manik baru 2 anak atau 8% . Sedangkan yang memiliki kemampuan cukup baik baru 3 anak atau 12%. selanjutnya masih ada 20 anak atau 80 % yang belum dapat meronce daii manik-manik. Ada 3 anak atau 12% yang memiliki kemampuan daya cipta membuat gambar dan satu pola aneka bentuk saat pembelajaran berlangsung. Begitu pula yang menunjukkan hasil cukup, ada 2 anak atau 8 % namun demikian masih ada 80% belum nampak kemampuan daya ciptanya. selama pembelajaran. Dengan demikian pada pra tindakan baru berkisar 8-20% yang bisa dikategorikan memiliki kemampuan daya cipta sangat tinggi dan cukup tinggi. sedangkan sekitar 80% anak-anak masih belum memiliki kemampuan daya cipta dalam beberapa aktifitas belajar.

Pada siklus pertama yang telah dilaksanakan dua kali tindakan untuk meningkatkan kemampuan daya cipta anak. dalam proses pembelajaran yang dimulai dan kegiatan awal, inti dan penutup. Fokus penelitian tindakan ini adalah penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan daya cipta selama kegiatan pembelajaran. Penggunaan metode bermain peran tersebut berdasarkan data yang dikemukakan tabel 5 sudah menunjukkan adanya peningkatan meskipun belum maksimal karena baru ada 5 anak atau 20%, jadi meningkat 3 anak kategori sangat tinggi kemampuannya dalam membuat aneka bentuk dan plastisin. kategori cukup tinggi kemampuan daya cipta meningkat menjadi 6 anak atau ada ketambahan 3 anak masih ada 14 anak atau 56% yang belum menunjukkan kemampuan membuat aneka bentuk dan plastisin.

Dengan demikian secara umum sudah menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan pra tindakan rata-rata 3 anak atau 12 % saja dan semua kemampuan yang diamati. Dapat dibahas bahwa pada siklus pertama ini sudah menunjukkan peningkatan meskipun belum maksimal. Peningkatan dan beberapa kemampuan daya cipta yang diamati baik kurang lebih berkisar 12%. Pada siklus kedua dengan dua kali tindakan menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan jika dibandingkan dengan siklus pertama atau pra tindakan. Kemampuan daya cipta anak yang diukur dengan kemampuan membuat aneka bentuk dan plastisin meningkat menjadi 11 anak atau 44% yang pada siklus pertama hanya 20%. Sedangkan untuk kategori cukup baik meningkat menjadi 10 anak atau 40%. Masih ada 4 anak atau 16 % yang tidak menunjukkan kemampuannya menciptakan atau membentuk dan plastisin.

Secara umum peningkatan kemampuan daya cipta pada masing-masing kemampuan yang diamati mengalami peningkatan antara 16% atau 4 dan 5 anak atau 20 % per kemampuan jika dibandingkan dari siklus pertama. Namun jika dianalisa tidak per kemampuan secara menyeluruh akan nampak peningkatannya 36% dari siklus pertama. Dengan demikian bisa di analisa bahwa siklus pertama dan siklus kedua ada peningkatan yang sangat signifikan. Kalaupun masih ada anak yang belum berhasil yaitu 4 anak dalam membuat aneka bentuk dari plastisin. Ada 5 anak dari kemampuan daya cipta yang diamati. dalam melipat kertas 5 anak dalam meronce dan 6 anak dalam menggambar dan satu pola. Karena persentasinya sangat kecil kurang lebih 20 % maka kami memutuskan untuk tidak melanjutkan ke siklus tiga. Peneliti menyadari bahwa dalam melakukan perbaikan proses pembelajaran banyak kendala baik yang besumber dari guru sendiri, anak sarana prasarana serta pendukung lain yang sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Kami tetap yakin bahwa apa dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang berdampak pada kemampuan daya cipta anak.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan analisa data dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan daya cipta anak. Terbukti dengan adanya peningkatan kemampuan anak pada siklus pertama dengan membuat aneka bentuk dan plastisin yang memperoleh bintang \*\*\* dan Binatang \*\* meningkat menjadi 44%. Sedangkan membuat aneka bentuk lipatan dan kertas meningkat menjadi 48 % yang memperoleh bintang \*\*\* dan bintang \*\* Sementara kemampuan anak dalam meronce dan manik - manik pun mengalami peningkatan menjadi 44% yang memperoleh bintang \*\*\* dan bintang \*\* Selanjutnya kemampuan menggambar dan satu pola menjadi aneka bentuk gambar meningkat menjadi 44 % yang memperoleh bintang \*\*\* dan bintang.

Pada siklus kedua kemampuan daya ciptanya membuat aneka bentuk dan plastisin yang memperoleh bintang \*\*\* dan bintang \*\* menjadi 84%, Sedangkan kemampuan membuat aneka bentuk lipatan dan kertas yang memperoleh bintang \*\*\* dan bintang \*\* meningkat menjadi 80% dan kemampuan meronce yang memperoleh bintang dan bintang \*\* meningkat menjadi 80% serta kemampuan menggambar dan satu pola meningkat menjadi 76%. Dengan demikian dan siklus pertama ke siklus kedua terjadi peningkatan rata rata 76% dari masing-masing kemampuan daya cipta yang diamati. Sedangkan jika dibandingkan dengan sebelum tindakan meningkat menjadi 54% dari semua kemampuan daya cipta yang diamati. Walaupun

masih ada anak yang belum berhasil meningkatkan kemampuan daya ciptanya 20% dan semua kemampuan yang diamati.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Depdiknas. (2008). *Pembelajaran Di TK Dedaktik Metodik*. Jakarta : Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Hurlock, E.B. (1998). *Perkembangan anak jilid 1*. Edisi 6. Jakarta : Erlangga.

Munandar, Utami. (1985). *Pengembangan kreatifitas anak berbakat*, Jakarta, Gramedia Widiasarana, Indonesia.

Sujiono, Anas. (1989). *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Gramedia.