

# MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF PADA KELOMPOK B DI TK BUAH HATI NUPABOMBA

Came Mariam<sup>1</sup>

## ABSTRACT

*The problem in this study is whether creativity can be enhanced through educational toys in TK group B Nupabomba Buah Hati? The experiment was conducted in a Child Tk Nupabomba, involving 15 children consisted of 6 boys and 9 girls enrolled in the academic year 2012/2013 . The design of this research study Kemmis and Mc. Taggart consisting of two cycles. Where on each cycle of meetings held three times in the classroom and each cycle consists of four stages: planning, implementation, observation , and reflection. Data were collected through observation techniques, assignments, and then analyzed by descriptive documentation of qualitative and quantitative data.*

*Data collected prior to the action being assessed in the aspect of courage Verry Good 6.66%, Excellent 6.66%, Enough 6.66%, and Less 80%, then the curious aspects of the category Verry Good of 6.66%, 13.33% Excellent, Enough 6.66%, Less 73.33%, and the child's ability to produce unique works of Verry Good category 6.66%, Excellent 6.66%, Enough 13.33%, and Less 73.33%. After the action is taken, the results of this study it can be concluded that through educational toys can enhance the creativity of children, there is an increased ability proved from the first cycle to the second cycle in the aspect of courage is excellent and good categories from 26.66% to 73.32% (46.66%), aspect ungin know very well and good categories from 26.66% to 73.32% (46.66%), producing unique works excellent and good categories from 26.66% to 66.66% (40%). In general, an increase in the average 44.44 % of cycle one to cycle two, although there are still children who have not increased their creativity but only about 13.33 % of the aspects of each category observed with less.*

*Keyword: Childresn's Creativity, Educational Gaming Device*

## PENDAHULUAN

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda. Baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani,dan sosialnya. Selain itu , setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang inheren (telah ada) dalam

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi PG PAUD, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, No. Stambuk: A 451 09 029.

artinya untuk dapat berpikir kreatif dan produktif. Anak akan berkreativitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan terasas untuk berfikir kreatif, karena dengan kreativitaslah memungkinkan manusia menjadi berkualitas dan survive dalam hidupnya. Anak akan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini, Kreativitas yang memungkinkan manusia yang meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru.

Uraian di atas mengandung makna bahwa kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini. Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Pengembangan kreativitas sangat penting, karena dengan berkreativitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia.

Salah satu pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan bermain yang dilakukan di lingkungannya dengan menggunakan sarana, alat permainan yang edukatif dan memanfaatkan berbagai sumber belajar dengan menggunakan media permainan flashcard, yaitu media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang didalamnya terdapat tulisan, gambar, atau tanda pengganti bilangan yang bervariasi.

Dunia pendidikan tingkat Anak Usia Dini adalah sebuah dunia yang tidak terlepas dari bermain dan juga berbagai alat permainan anak-anak. Salah satu lembaga pendidikan yang berperan penting dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu dunia pendidikan anak usia dini adalah Taman Kanak-kanak yang disingkat menjadi TK. Sebagai sebuah taman tentu saja Taman Kanak-Kanak merupakan sebuah tempat belajar dan juga bermain yang memiliki berbagai sarana dan pra sarana untuk mendukung telaksananya proses pembelajaran yang baik dan berkualitas.

Tujuan pendidikan nasional adalah membentuk manusia Indonesia yang cerdas, mandiri, berbudi pekerti luhur serta bermartabat. Tujuan pendidikan yang diharapkan adalah anak Indonesia yang berkarakter sesuai dengan nilai budaya-budaya yang dianut untuk mewujudkan tujuan pendidikan Anak Usia Dini, menurut UU No 20 thn 2003 tentang sisdiknas bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dalam proses pembelajaran di TK Buah Hati masih belum optimal dalam menggunakan Alat Permainan Eduktif yang dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas anak, karena pembelajaran yang tidak menggunakan alat permainan ternyata belum mampu untuk meningkatkan kreativitas anak. Untuk itu seorang guru harus profesional dalam menggunakan berbagai pendekatan dengan menggunakan alat permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Maka alat yang dapat membantu kreativitas anak adalah Alat Permainan Edukatif karena melalui bermain anak dapat meningkatkan kreativitasnya. Hal tersebut didasarkan pada prinsip penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini yaitu belajar sambil bermain, melalui bermain itulah anak dapat menunjukkan berbagai potensi kemampuan dan bakat-bakatnya sehingga aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik. Sesuai dengan uraian diatas maka perlu diadakan tindakan untuk meningkatkan kreativitas anak bukan hanya dengan pembiasaan atau disiplin, tetapi guru yang mengajar di TK diharapkan dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat menggunakan alat permainan edukatif yang tepat untuk tercapainya tujuan atau kompetensi yang diharapkan dalam perencanaan yang telah ditetapkan.

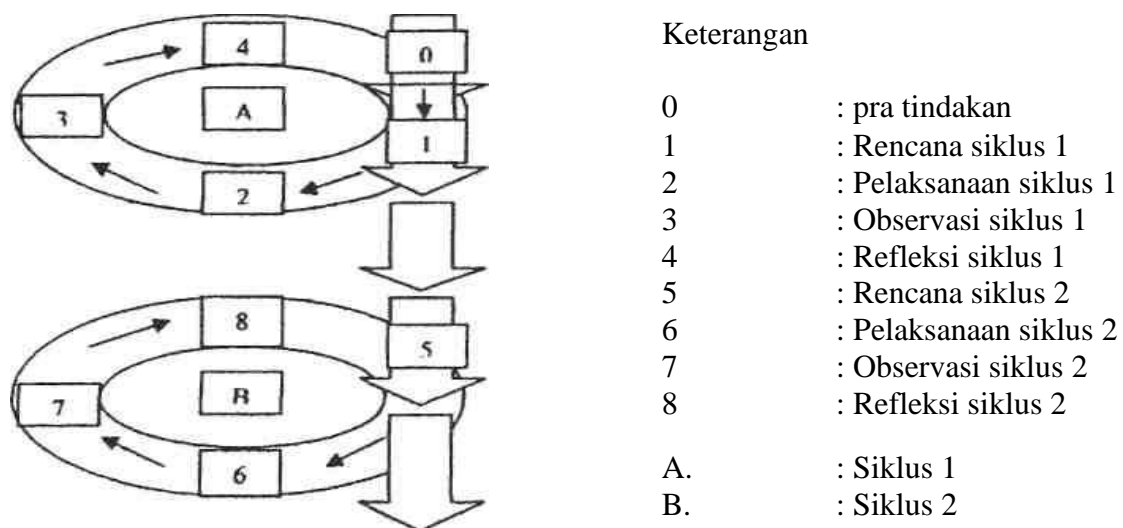
Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini, seperti yang dikemukakan oleh Munandar (1992:46), bahwa: Kreativitas yang memungkinkan manusia yang meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta).

Peran alat permainan edukatif dalam proses belajar mengajar sangat penting karena media adalah sebagai penyampai pesan dari beberapa sumber kepada penerima pesan maka

selayaknya jika guru memiliki gagasan dan kreativitas ketika akan melaksanakan pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan keterampilan untuk menggunakan alat permainan edukatif yang ada. Melalui penggunaan alat Permainan Edukatif diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif pada kelompok B TK Buah hati.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan secara bersiklus mengacu pada model / desain Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dan Mc Taggart terbagi rancangan penelitian mengacu pada Madya (1994 : 19-24) yang menyatakan bahwa Alat penilaian yang digunakan untuk menilai peningkatan kreativitas anak melalui Alat Permainan Edukatif di TK adalah sebagai berikut:



*Gambar siklus Alur PTK Kemmis dan MC Taggart*

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelompok B TK Buah Hati Nupabomba. Sedangkan subjek penelitian ini adalah seluruh anak didik yang berjumlah 15 orang yang terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan yang terdaftar pada tahun ajaran 2012/2013. Pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan dalam siklus berulang. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan desain yang telah dikemukakan di atas yang dengan melihat perubahan yang ingin dicapai dalam tindakan. Rencana tindakan ini meliputi: a). Perencanaan Tindakan, b). Pelaksanaan Tindakan, c). Observasi, dan d). Refleksi.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif terkait peningkatan interaksi sosial anak yang diperoleh dari hasil pengamatan berdasarkan lembar observasi

siswa serta aktivitas guru (peneliti). Dan data kuantitatif yaitu terkait skor penilaian hasil pengamatan. Untuk mempermudah dalam melaksanakan penelitian ini, maka dilakukan pengumpulan data. Adapun cara pengumpulan data 2 cara yaitu observasi dan pemberian tugas. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif dilakukan selama dan sesudah penelitian dilakukan dikelas dan dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, paparan data dan penyimpulan atau verifikasi data.

## HASIL PENELITIAN

### 1) Pra Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini diawali dengan refleksi sesuai dengan hasil observasi di kelompok B (TK Buah Hati Nupabomba). Pengalaman saya sebagai guru yang mengajar di kelompok B sebagaimana yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah, gambaran hasil bagi anak belum maksimal sehingga kreativitas anak yang terjadi pada masalah dalam penelitian ini.

Adapun rekapitulasi hasil pra tindakan dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pra Tindakan

No	Kategori	Aspek yang Diamati						Jumlah	%
		A		B		C			
		F	%	F	%	F	%		
1.	Sangat Baik	1	6,66	1	6,66	1	6,66	3	6,66
2.	Baik	1	6,66	2	13,3	1	6,66	4	8,86
3.	Kurang Baik	1	6,66	1	6,66	2	13,33	4	8,86
4.	Kurang	12	80	11	73,33	11	73,33	34	75,55
Jumlah		15	100	15	100	15	100	45	100

Keterangan:

A = Pengamatan Anak dalam Aspek Keberanian.

B = Pengamatan Anak dalam Aspek Keberanian.

C = Pengamatan Anak dalam Menghasilkan Karya Unik.

Berdasarkan tabel di atas, setelah dijumlahkan ketiga aspek yang diamati diketahui dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian terdapat 3 orang anak (6,66%) yang masuk kategori sangat baik, 4 orang anak (8,86%) yang masuk kategori baik, 4 orang anak (8,86%) yang masuk kategori cukup dan 34 orang anak (75,55%) yang masuk kategori kurang. Dari hasil pra tindakan ini, dapat terlihat hanya sedikit anak yang memiliki kemampuan kreativitas anak, karena masih banyak anak yang belum memiliki kemampuan yang dinilai dalam aspek keberanian, rasa ingin tahu, dan menghasilkan karya unik.

Sehingga dari permasalahan tersebut, maka peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan harapan dapat meningkatkan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif.

## 2) Tindakan Siklus I

Tindakan Siklus I ini dilakukan dengan tiga kali pertemuan di kelas. Dalam penyajian materi, peneliti bertindak sebagai pengajar yang didampingi oleh rekan guru yang bertindak sebagai pengamat.

Adapun rekapitulasi hasil tindakan siklus I dapat dilihat pada tabel 2

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Tindakan Siklus I

No	Kategori	Aspek yang Diamati						Jumlah	%
		A		B		C			
		F	%	F	%	F	%		
1.	Sangat Baik	2	13,33	1	6,66	2	13,33	5	11,06
2.	Baik	2	13,33	3	20	2	13,33	7	15,53
3.	Kurang Baik	2	13,33	2	13,3	2	13,33	6	13,33
4.	Kurang	9	60	9	60	9	60	27	60
Jumlah		15	100	15	100	15	100	45	100

Keterangan:

A = Pengamatan Anak dalam Aspek Keberanian

B = Pengamatan Anak dalam Aspek Ingin Tahu

C = Pengamatan Anak dalam Menghasilkan Karya Unik

Berdasarkan tabel di atas, setelah dijumlahkan ketiga aspek yang diamati tersebut diketahui dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian terdapat 5 anak (11,06%) yang masuk kategori sangat baik, 7 orang anak (15,53%) yang masuk kategori baik, 6 orang anak (13,33%) yang masuk kategori cukup dan 27 anak (60%) masuk kategori kurang . Dengan melihat persentase yang diperoleh dari hasil pengamatan tindakan siklus I, jelas terlihat bahwa persentase yang diperoleh dari 3 aspek pengamatan peningkatan kreativitas anak yang dinilai dalam aspek keberanian, rasa ingin tahu, dan menghasilkan karya unik belum mencapai persentase keberhasilan tindakan yaitu  $11,06\% + 15,53\% = 26,59\%$ . Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pada tindakan siklus II.

## 3) Tindakan Siklus II

Tindakan Siklus II ini juga dilakukan dengan tiga kali pertemuan di kelas. Dalam penyajian materi, peneliti bertindak sebagai pengajar yang didampingi oleh rekan guru yang bertindak sebagai pengamat. Adapun rekapitulasi hasil tindakan siklus II dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Tindakan Siklus II

No	Kategori	Aspek yang Diamati						Jumlah	%
		A		B		C			
		F	%	F	%	F	%		
1.	Sangat Baik	7	46,66	7	46,66	6	40	20	44,4
2.	Baik	4	26,6	4	26,66	4	26,66	12	26,66
3.	Cukup	2	13,33	2	13,33	3	20	7	15,53
4.	Kurang	2	13,33	2	13,33	2	13,33	6	13,33
Jumlah		15	100	15	100	15	100	45	100

Keterangan:

A = Pengamatan Anak dalam Aspek Keberanian

B = Pengamatan Anak dalam Aspek Ingin Tahu

C = Pengamatan Anak dalam Menghasilkan Karya Unik

Berdasarkan tabel di atas, setelah dirata-ratakan ketiga aspek yang diamati tersebut diketahui dari 15 anak yang menjadi subjek penelitian terdapat 20 anak (44,4%) yang masuk kategori sangat baik, 12 anak (26,66%) yang masuk kategori baik, 7 anak (15,53%) yang masuk kategori cukup dan 6 anak (13,33%) yang masuk kategori kurang. Dengan melihat persentase yang diperoleh dari hasil pengamatan tindakan siklus II, jelas terlihat bahwa persentase yang diperoleh dari 3 aspek pengamatan peningkatan kreativitas anak yang dinilai dalam aspek keberanian, rasa ingin tahu dan menghasilkan karya unik telah mencapai persentase keberhasilan tindakan, hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan anak yang masuk kategori sangat baik 44,4% dan masuk kategori baik 26,66% dapat disimpulkan bahwa hasil pengamatan anak yaitu 71,06% dengan kategori baik. Oleh karena itu, tidak perlu dilakukan perbaikan pada tindakan selanjutnya.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi yang telah kami lakukan mulai dari sebelum tindakan dilakukan sampai siklus I dan siklus II dapat dibahas sebagai berikut :

### 1. Data Pra Tindakan

Hasil pengamatan yang telah dilakukan mulai dari pra tindakan sebagian anak menunjukkan kreativitasnya yang belum maksimal. Hal itu terbukti karena 1 anak atau 6,66% yang dapat dikatakan memiliki aspek keberanian dengan sangat baik, ada 1 anak atau 6,66% memiliki aspek keberanian dengan baik, ada 1 anak atau 6,66% memiliki aspek keberanian dengan kategori cukup, dan terdapat 12 anak atau 80% memiliki aspek keberanian dengan kategori kurang atau belum menunjukkan kemampuannya sama sekali. Sementara pada kreativitas yang diukur dalam aspek ingin tahu ada 1 anak atau 6,66%

dengan kategori sangat baik, ada 2 anak atau 13,33% memiliki ingin tahu dengan kategori baik, kemudian ada 1 anak atau 6,66% memiliki kreativitas dalam aspek ingin tahu dengan kategori cukup, dan terdapat 11 anak atau 73,33% yang kurang berhasil atau yang belum menunjukkan kreativitasnya dalam aspek ingin tahu.

Kreativitas anak yang diamati dalam menghasilkan karya unik baru 1 anak atau 6,66% yang bisa dikatakan berhasil dengan sangat baik, begitu pula dengan kategori baik sama dengan kategori diatas yaitu terdapat 1 anak atau 6,66% yang memiliki kemampuan dalam menghasilkan karya unik, kemudian terdapat 2 anak atau 13,33% yang memiliki kemampuan dalam menghasilkan karya unik dengan kategori cukup, dan hasil pengamatan kreativitas anak dalam menghasilkan karya unik dengan kategori kurang terdapat 11 anak atau 73,33% yang belum menunjukkan kreativitasnya. Dengan demikian pada pra tindakan baru sekisar 15,53% yang bisa dikategori berhasil sangat baik dan baik, masih ada sekitar 86,66% yang belum berhasil, kemungkinan hali itu disebabkan karena anak belum terbiasa dengan aspek keberanian, rasa ingin tahu, dan menghasilkan karya unik untuk mengukur kreativitas anak.

Disamping itu kurangnya fasilitas atau media yang bisa membantu kemampuan anak juga kebiasaan-kebiasaan anak yang cenderung pasif. Selanjutnya kemungkinan penyebab rendanya kemampuan anak dalam mengembangkan kreativitasnya pada pra tindakan bisa bersumber dari lengkungan bermain. Kemungkinan pembelajaran sangat monoton banyak aktivitas yang didominasi oleh guru atau pembelajaran yang berpusat pada guru. Hal-hal itu yang mendorong peneliti untuk melakukan perbaikan pembelajaran untuk melakukan tindakan siklus 1 dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak.

## **2. Hasil pengamatan pada siklus I**

Pada siklus 1 yang telah direncanakan dengan dua kali tindakan dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) pada tema kebutuhanku. Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu peneliti diskusi dengan teman sejawat tentang rencana penelitian meminta kepadanya untuk berkolaborasi membantu untuk menjadi pengamat. Selanjutnya kami bersama-sama merancang pembelajaran dan persiapan yang harus dilaksanakan juga menyiapkan alat permainan edukatif sebagai media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dalam tindakan siklus I.

Selama proses pembelajaran yang dimulai dari kegiatan awal, inti dan penutup dengan 3 kemampuan yang akan diamatai yaitu : membuat aneka bentuk dari plastisin,



meronce dari pipet, dan melipat kertas berwarna. Fokus penelitian tindakan ini adalah penggunaan alat permainan edukatif untuk meningkatkan kreativitas anak. Dengan alat permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran tentang tema tanaman yang diharapkan anak bisa menunjukkan kreativitasnya dengan baik. Penggunaan alat permainan edukatif tersebut berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan adanya peningkatan meskipun belum maksimal. Ada 2 anak atau 13,33% yang dapat dikatakan memiliki aspek keberanian dengan sangat baik, ada 2 anak atau 13,33% memiliki aspek keberanian dengan baik, ada 2 anak atau 13,33% memiliki k aspek keberanian dengan kategori cukup, dan terdapat 9 anak atau 60% memiliki aspek keberanian dengan kategori kurang atau belum menunjukkan kemampuannya sama sekali.

Sementara pada kreativitas yang diukur dalam aspek ingi tahu terdapat 1 anak atau 6,66% dengan kategori sangat baik, ada 3 anak atau 20% memiliki kreativitas dalam aspek ingin tahu dengan kategori baik, kemudian ada 2 anak atau 13,33% memiliki kreativitas dalam aspek ingi tahu dengan kategori cukup, dan terdapat 9 anak atau 60% yang kurang berhasil atau yang belum menunjukkan kreativitasnya dalam aspek ingi tahu. Kreativitas anak yang diamati berikutnya yaitu kemampuan menghasilkan karya unik baru 2 anak atau 13,33% yang bisa dikatakan berhasil dengan sangat baik, begitu pula dengan kategori baik sama dengan kategori diatas yaitu terdapat 2 anak atau 13,33% yang memiliki kemampuan menghasilkan karya unik, kemudian terdapat 2 anak atau 13,33% yang memiliki kreativitas dalam menghasilkan karya unik dengan kategori cukup, dan hasil pengamatan kreatvitas anak dalam menghasilkan karya unik dengan kategori kurang terdapat 9 anak atau 60% yang belum menunjukkan kreativitasnya.

Dengan demikian secara umum sudah menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan pra tindakan. Dapat dibahas pada pada siklus pertama ini sudah menunjukkan peningkatan meskipun belum maksimal. Peningkatan dari beberapa kemampuan yang diamati dalam aspek keberanian, rasa ingin tahu, dan menghasilkan karya unik, rata-rata sudah mengalami peningkatan dari 3 aspek yang diamati tersebut, diperkirakan mengalami peningkatan berkisar 10% lebih dari sebelumnya pada pra tindakan.

Adapun faktor yang menyebabkan adanya peningkatan kreativitas anak tersebut dengan menggunakan alat permainan edukatif, dapat menarik minat dan perhatian anak. Dengan peningkatan minat dan perhatian tersebut diasumsikan menjadi pendorong meningkatnya kreativitas anak. Disisin lain, dapat pula dianalisa masih ada beberapa anak yang belum menunjukkan hasil yang maksimal atau belum meningkat kemampuannya. Hal

ini masih perlu dianalisa lagi apakah karena anaknya sendiri yang belum termotivasi atau media yang digunakan belum menarik minatnya.

Kemungkinan bisa pula disebabkan karena ada guru lain yang ikut masu dalam kelas sehingga sangat mempengaruhi aktifitas anak yang masih malu-malu atau kurang memiliki keberanian. Kemungkinan lain bersumber dari lingkungan dirumahnya yang tidak biasa diajak bermain belajar oleh teman atau anggota keluarganya. Maka peneliti berusaha untuk lebih meningkatkan media yang lebih banyak serta bervariasi. Disamping itu guru akan leih memberi motivasi, dorongan serta semangat agar anak dapat meningkatkan kemampuannya dalam berkreativitas. Untuk itu apa yang telah diperbaiki pada siklus kedua dapat dianalisa sebagai berikut.

### **3. Data yang dikumpulkan pada siklus Kedua**

Pada siklus kedua ini dengan dua kali tindakan menunjukkan yang sangat signifikan jika dibandingkan dengan siklus pertama atau pra tindakan. Terdapat 7 anak atau 46,66% yang dapat dikatakan memiliki aspek keberanian dengan sangat baik, ada 4 anak atau 26,66% memiliki aspek keberanian dengan baik, ada 2 anak atau 13,33% memiliki aspek keberanian dengan kategori cukup, dan terdapat 2 anak atau 13,3% memiliki aspek keberanian dengan kategori kurang atau belum menunjukkan kemampuannya sama sekali.

Sementara pada kreativitas yang diukur dalam aspek ingin tahu ada 7 anak atau 46,66% dengan kategori sangat baik, ada 4 anak atau 26,66% memiliki kreativitas dalam aspek ingin tahu dengan kategori baik, kemudian ada 2 anak atau 13,33% memiliki kreativitas dalam aspek ingin tahu dengan kategori cukup, dan terdapat 2 anak atau 13,33% yang kurang berhasil atau yang belum menunjukkan kreativitasnya dalam aspek ingin tahu. Kemudian kreativitas anak yang diamati berikutnya yaitu menghasilkan karya unik, pada kegiatan ini suda menunjukkan jumlah anak berhasil melebihi tindakan siklus 1 yaitu terdapat 6 anak atau 40% yang bisa dikatakan berhasil dengan sangat baik, begitu pula dengan kategori baik yaitu terdapat 4 anak atau 26,66% yang memiliki kemampuan menghasilkan karya unik, kemudian terdapat 3 anak atau 20% yang memiliki kreativitas dalam menghasilkan karya unik dengan kategori cukup, dan hasil pengamatan kreativitas anak dalam menghasilkan karya unik dengan kategori kurang terdapat 2 anak atau 13,33% yang belum menunjukkan kreativitasnya.

Kalaupun masih ada anak yang belum berhasil yaitu 2 anak dalam aspek keberanian, begitupula 2 anak dalam aspek ingin tahu belum menunjukkan kreativitasnya, dan masih ada 2 anak juga yang belum berhasil dengan baik dalam menghasilkan karya

unik. Jika di rata-ratakan ada sekitar 13,33% yang belum berhasil dari kemampuan yang diamati. Dapat dikemukakan anak yang belum berhasil tersebut memang anak yang sangat pemalu dan kurang memiliki rasa ingin tau tentang sesuatu tugas atau permainan yang diberikan guru. Hal ini bukan berarti gagal total, namun tetap ada peningkatan kemampuannya namun belum maksimal. Oleh karena itu peneliti dengan teman sejawat memutuskan untuk tidak melanjutkan siklus ketiga, karena anak yang belum berhasil persentasenya sangat kecil. Sehingga penelitian tindakan kelas ini bisa dikatakan berhasil dengan baik karena telah dapat memperbaiki proses pembelajaran yang berdampak dengan meningkatnya kreativitas anak pada beberapa kemampuan yang telah diamati. Olehnya itu pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kreativitas anak dalam aspek keberanian, rasa ingin tahu, dan menghasilkan karya unik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan analisa data yang berhasil dikumpulkan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kreativitas anak di kelompok B TK Buah Hati Nupabomba. Kesimpulan tersebut terbukti dengan adanya peningkatan kreativitas anak pada siklus pertama untuk kreativitas dalam aspek keberanian dari 13,32% meningkat menjadi 26,66% sangat baik dan baik, kemampuan dalam aspek rasa ingin tahu dari 19,99% meningkat menjadi 26,66% kategori sangat baik dan baik, dan yang kemampuan yang diamati terakhir yaitu kemampuan anak dalam menghasilkan karya unik dari 13,32% meningkat menjadi 26,66% dengan kategori baik dan baik, hasil tersebut diperoleh dari penjumlahan dua kategori yang dimiliki oleh yaitu sangat baik dan baik.

Pada siklus kedua menunjukkan peningkatan dalam aspek keberanian meningkat menjadi 73,32% kategori sangat baik dan baik, kemudian pada aspek ingin tahu sama peningkatannya seperti kemampuan yang diamati diatas yaitu 73,32% dengan kategori sangat baik dan baik, sedangkan kemampuan anak dalam menghasilkan karya unik meningkat menjadi 66,66% kategori sangat baik dan baik. Dengan hasil yang diperoleh pada pengamatan kreativitas anak pada siklus dua sangat jelas mengalami peningkatan dari masing-masing kemampuan yang diamati dalam kategori sangat baik dan baik.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini dapat disarankan kepada:

- 1) Kepala Taman Kanak-kanak Buah Hati Nupabomba, agar selalu memberikan kesempatan bagi para guru untuk melakukan perbaikan pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuannya sebagai guru yang profesional.

- 2) Para guru agar termotivasi untuk selalu melakukan berbagai aktifitas dalam meningkatkan profesionalismenya sebagai upaya memperbaiki proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.
- 3) Murid agar selalu aktif dalam kegiatan kelas dan luar kelas serta memanfaatkan fasilitas yang ada untuk mengembangkan semua potensi yang dimilikinya terutama untuk menjadi anak berkarakter.
- 4) Para peneliti lain untuk menjadikannya hasil penelitian ini sebagai bahan acuan atau pertimbangan dalam merancang penelitian yang sama atau berbeda baik fokus. Masalah metode teknik pengumpulan data maupun analisisnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Badru Zaman, dkk. (2007). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Conny R. Semiawan. (2010). *Belajar dan Pembelajaran Usia Dini*. Penerbit Pustaka Anggrek ( Anggota IKAPI).
- Dahlan Yakub Albani. (2001). *Kamus Sosiologi Antropologi*. Surabaya Indah.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.
- Nana Sujana. (1997). *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sujono Soekamto. (1985). *Sosiologi Satu pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Syamsul Yusuf. (2004). *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.