

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI KELOMPOK A PAUD ANATAPURA PALU

KARDINA*)

ABSTRAK

Kajian dalam tulisan ini adalah rendahnya kreatifitas anak. Upaya meningkatkan kreativitas tersebut sudah dilakukan PTK melalui alat permainan edukatif. Setting dan subyeknya anak kelompok A PAUD Anatapura Palu Barat yang berjumlah 25 anak. Rancangan penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Data dikumpulkan dengan cara observasi, tanya jawab, pemberian tugas dan dokumentasi, selanjutnya dianalisa secara kualitatif. Data yang dikumpulkan sebelum tindakan kreatifitas anak dalam membuat aneka bentuk dari balok kategori BSB 4 %, BSH 8%, MB 12% dan BB 76%, membuat aneka bentuk dari plastisin katagori BSB 4%, BSH 12%, MB 12% dan BB 72%. Dan meronce kategori BSH 8% MB 12 % serta BB 80% serta melipat kertas kategori BSB 4 %, BSH 8% MB 12% serta BB 76%. Setelah dilakukan tindakan disimpulkan bahwa melalui APE dapat meningkatkan kreatifitas anak. Terbukti ada peningkatan kreatifitas dari siklus I ke siklus II ,membuat aneka bentuk dari balok kategori BSB, BSH dan MB dari 48% menjadi 80% (32%), membuat aneka bentuk dari plastisin kategori BSB, BSH dan MB dari 52% menjadi 84,% (32%), meronce kategori BSB, BSH dan MB dari 48% menjadi 80% (32%), sedangkan melipat kertas kategori BSB, BSH dan MB dari 44% menjadi 80% (36%). Secara umum terjadi peningkatan rata-rata 33 % kategori BSB, BSH dan MB . Walaupun masih ada anak yang belum meningkat kreatifitasnya 19% atau kategori BB .

Kata Kunci : Kreatifitas, Alat Permainan Edukatif

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) sangat diperlukan dalam upaya mengembangkan melalui bermain anak-anak akan memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi serta belajar dengan cara yang menyenangkan. Kegiatan bermain akan membantu anak mengembangkan kemampuan sosial, emosi, kognitif, fisik motorik bahasa bahkan nilai Agama dan moralnya.

Berdasarkan pengalaman peneliti yang mengajar di PAUD Anatapura Palu khususnya kelompok A kreatifitas anak belum berkembang sesuai harapan. Hal itu disebabkan oleh berbagai faktor yang saling terkait seperti peneliti yang belum menerapkan keterampilan dasar mengajar, anak, lingkungan keluarga, proses kegiatan bermain dll. Kreatifitas ini sangat penting dimiliki anak karena akan berdampak pada

kemampuan lainnya. Kreatifitas erat hubungannya dengan kemampuan kognitif, fisik motorik, bahasa hingga NAM dan sosial emosional, serta seni.

Sebagai upaya untuk mengembangkan kreatifitas ini sudah dilakukan penelitian tindakan kelas. pilihan tindakannya, menggunakan APE. Dasar pertimbangannya semua anak suka dengan kegiatan bermain dengan menggunakan APE, yang sangat bervariasi. Menurut Mayke Sugianto (2007;23) APE adalah adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Badru Zaman (2007 : 63) bahwa alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut : 1)ditujukan untuk anak usia TK, 2)berfungsi mengembangkan perilaku-perilaku perkembangan anak TK, 3) dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan, pengembangan atau bermanfaat multiguna dan 4) dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas.

Selanjutnya, Soetjiningsing (1995 : 53) menyatakan “APE adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk pengembangan perilaku fisik, bahasa, kognitif dan sosial anak.” Menurut Suyanto (2005 : 92), APE yang dirancang dengan sedemikian rupa agar anak dapat bekerja secara mandiri. Beberapa alat permainan tersebut antara lain alat timbangan, silinder dengan ukuran serial sepuluh ukuran, tongkat-tongkat desimeter, meter, gambar-gambar untuk dicontoh, bahan untuk mengembangkan motorik halus. Bentuk-bentuk segitiga, segi empat, segi enam yang dipecah belah, bentuk-bentuk tiga dimensi, kerucut, kubus, prisma, bola untuk membangun terdiri dari semua alat permainan yang dibuat dengan berbagai macam bahan seperti plastik, kayu, gabungan berbagai bahan yang dapat digunakan untuk mencipta bangunan. Alat ini dapat berbentuk balok-balok dengan berbagai macam ukuran kecil, sedang maupun besar.

Dapat disimpulkan bahwa APE adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk aktifitas bermain anak untuk mengembangkan semua potensi yang dimiliki. Sedangkan kreativitas menurut Montolalu (2008;3,14) Kreatifitas “ merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki dengan membantu mengembangkan kelenturan dan menggunakan imajinasi ,kesiapan untuk mengambil resiko menggunakan diri sendiri sebagai sumber belajar”. Hajar Pamudi (2008;3,21) mengemukakan bahwa ; kreatifias akan muncul pada diri seseorang yang memiliki motivasi, rasa ingin tahu dan imajinasi karena mereka selalau mencari jawaban. “

Pendapat yang dikemukakan oleh Yudrik Yahya (2003 :27) bahwa : Untuk mengembangkan keberbakatan dan kreativitas anak, perlu diberikan kebebasan dan pengawasan. Adanya kebebasan ini anak menjadi pemberani, mengetahui sendiri, dan akan menghasilkan sesuatu, misalnya permainan, alat yang berguna bagi manusia tetapi belum ada di dunia ini anak dapat menemukan sesuatu atas dasar keberanian membuat percobaan kreativitasnya. Sedangkan kreativitas memiliki ciri tersendiri dimana setiap anak memiliki kreativitas yang berbeda antara satu dengan yang lain.

Ciri kreativitas menurut Antita Yus (2011;65) 1) mempunyai rasa ingin tau yang besar 2) aktif, giat dan tanggap terhadap sebuah pertanyaan 3) selalu terbuka terhadap hal-hal yang baru 4) selalu ingin menemukan dan meneliti sesuatu 5) senang jika diberi tugas yang sulit dan berat 6) cenderung mencari jawaban yang luas dan berbeda dengan yang lain 7) berdedikasi tinggi dan aktif dalam menjalankan tugas 8) mempaunyi kemampuan menganalisa sebuah masalah 9) berdaya imajinasi dan abstraksi yang baik 10) punya rasa percaya diri yang tinggi dan mandiri 11) mempunyai kemampuan mencari solusi dan gagasan dalam menyelesaikan masalah dengan baik.

Untuk mengembangkan kreatifitas ini perlu adanya latihan dan bimbingan serta media yang digunakan. Salah satu penunjang pengembangan kreatifitas adalah alat permainan edukatif. Menurut Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono (2010;38) bahwa kreatifitas anak dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain :

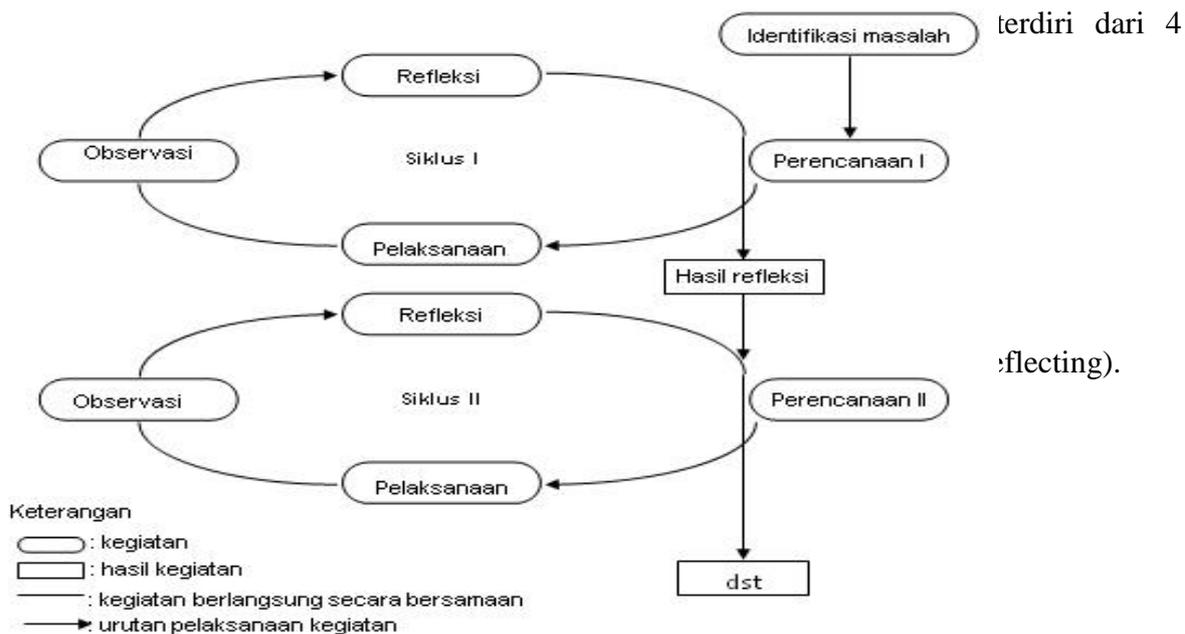
- 1 Kelancaran dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau ide –ide
- 2 Keaslian berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri
- 3 Kelenturan berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah
- 4 Elaborasi berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek –aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain
- 5 Keuletan dan kesabaran dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu.

Berdasarkan pada uraian di atas maka jelaslah bahwa untuk mengembangkan kreatifitas perlu ditunjang oleh berbagai faktor salah satunya adalah APE. Secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi antara APE dengan kreatifitas. Hal ini disebabkan karena APE dapat memicu peningkatan kreativitas anak. Sebagai contoh permainan plastisin, dimana anak dapat membuat bentuk sesuai imajinasinya mulai dari orang-orangan, buah-buahan, dll. Manik manik dapat menguji kesabaran dalam meroce dan megembangkan kreatifitasnya termasuk balok dan kertas untuk dilipat menjadi aneka bentuk yang kreatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas partisipan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Peneliti bertindak sebagai guru dan sekaligus bertindak sebagai peneliti. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar salah satunya adalah kreatifitas anak.

Rancangan penelitian ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Stephen



Gambar 1. Diagram alur desain penelitian diadaptasi dari model Kemmis & Mc. Taggart (Depdiknas 2003)

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok A PAUD Anuta Pura Palu Barat dengan jumlah anak didik sebanyak 25 anak yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 15 orang perempuan. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan teknik, sebagai berikut :

1) Observasi

Observasi diperoleh dengan cara mengamati subyek penelitian baik guru, anak didik, penggunaan media pembelajaran, metode dan tujuan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi.

2) Dokumentasi

Data situasi diperoleh dari lembar oservasi pada saat pelaksanaan tindakan. Selain itu data juga diperoleh dari sumber-sumber yang ada di PAUD tersebut

misalnya data anak didik, latar belakang, dan lain sebagainya untuk melengkapi data dari teknik tanya jawab dan observasi.

Data yang dikumpulkan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui penggunaan alat permainan edukatif dengan ditandai berdasarkan simbol **** (BSB), *** (BSH), ** (MB dan * (BB). Selanjutnya, untuk melihat peningkatan yang dicapai, dipersentasikan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \quad (\text{Anas Sudijono, 1991:40})$$

Keterangan :

- P = Persentase yang dicapai
f = Jumlah frekuensi
N = Jumlah sampel

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pra Tindakan

No	Kategori	kreatifitas Anak Yang Diamati								Rata-rata /%
		A		B		C		D		
		F	%	F	%	F	%	F	%	
1.	BSB ****	1-	4-	1	4	-	-	1-	4-	3
2.	BSH /****	2	8	3	12	2	8	2	8	9
3.	MB/**	3	12	3	12	3	12	3	12	12
4	BB/*	19	76	18	72	20	80	19	76	76
	Jumlah	25	100	25	100	25	100	25	100	100

Keterangan:

- A : Kreatifitas membuat aneka bentuk dari balok
B : Kreatifitas membuat aneka bentuk dari plastisin
C : Kreatifitas meronce
D : Kreatifitas melipat kertas

Data yang dikumpulkan pada pra tindakan, kreativitas membuat aneka bentuk dari balok. Kategori BSB 4 % BSH 8% , MB 12 % dan BB 76%. Kreativitas membuat aneka bentuk dari plastisin katagori BSB 4 % , BSH 12% , MB 12% dan BB 72 % Sedangkan kreativitas meronce katagori BSH 8%, MB 12 % dan BB 80 % . Selanjutnya kreativitas melipat kertas kategori BSB 4 % , BSH 8 % , MB 12 % dan BB 76%. Data pengamatan sebelum tindakan inilah peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan APE. Hasil pengamatan yang dilakukan ternyata dengan menggunakan APE dapat meningkatkan kreatifitas anak. Selanjutnya hasil pengamatan pada siklus I dipaparkan sebagai berikut :

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Siklus I

No	Kategori	Kreatifitas Anak Yang Diamati								Rata-rata / %
		A		B		C		D		
		f	%	F	%	F	%	F	%	
1.	****	2	8	2	8	1	4	2	8	7
2.	***	4	16	6	24	5	20	4	16	19
3.	**	6	24	5	20	6	24	5	20	22
4	*	13	52	12	48	13	52	14	56	52
	Jumlah	25	100	25	100	25	100	5	100	100

Berdasarkan data yang dikumpulkan pada tindakan siklus I sudah menunjukkan adanya peningkatan kreativitas, walaupun belum maksimal kreativitas membuat aneka bentuk dari balok. Kategori BSB 8% , BSH 16 % , MB 24 % dan BB 52 % . Kreativitas membuat aneka bentuk dari plastisin katagori BSB, 8 % , BSH 24 % MB 20 % dan BB 48 % . Sedangkan kreativitas meronce dengan menggunakan berbagai APE katagori BSB 4 % , BSH 20 % , MB 24 % dan BB 52 % . Selanjutnya kreativitas melipat kertas menjadi aneka bentuk katagori BSB 8 % , BSH 16 % MB 20 % dan BB 56 % .

Refleksi Siklus I

Setelah melakukan tindakan pada siklus I ada peningkatan kreatifitas anak yang diukur maka dapat dilihat perbandinganya dari hasil pengamatan awal atau pra tindakan. Namun demikian belum bisa dijadikan ukuran meningkat karena ada beberapa anak-anak yang belum memperlihatkan hasil sesuai harapan. Hasil yang diharapkan belum sesuai tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kreatifitas. Walaupun dalam penelitian ini tetap mengembangkan kemampuan lainnya seperti nilai agama dan moral, sosial emosi, kognitif dan bahasanya. Hasil diskusi dengan teman sejawad pada tahap refleksi dapat dikemukakan bahwa sesuai dengan temuan kelemahan tindakan siklus I maka perlu dilanjutkan pada siklus II. Perbaikan yang dilakukan sesuai dengan usulan atau hasil diskusi dengan teman sejawad, terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak.

Tabel 3 Rekapitulasi Kreatifitas Anak Siklus II

No	Kategori	Kreatifitas yang diamati								Rat a- rata %
		A		B		C		D		
		F	%	F	%	f	%	f	%	
1.	****	4	16	5	20	3	12	4	16	16
2.	***	10	40	11	44	10	40	10	40	41
3.	**	6	24	5	20	7	28	6	24	24
4	*	5	20	4	16	5	20	3	20	19
	Jumlah	25	100	15	100	25	100	25	100	100

Sesuai data yang berhasil dikumpulkan kreativitas anak dalam membuat aneka bentuk bangunan dari balok katgori BSB 16 %, BSH 40%, MB 24% dan BB 5%. Kreativitas membuat aneka bentuk dari plastisin katagori BSB 20 % , BSH 44% , MB 20 % dan BB 16 %. Sedangkan kreativitas meronce dari berbagai APE kategori BSB 12 % ,BSH 40 % , MB 28% dan BB 20 %. Selanjutnya kreativitas melipat kertas menjadi aneka bentuk kategori BSB 16 % , BSH 40% , MB 24% dan BB 20%

Data yang dikemukakan dalam tabel rekapitulasi hasil pengamatan tindakan pada siklus II di atas menunjukkan beberapa kelebihan-kelebihan seperti pada kreatifitas yang diamati. Oleh karena itu peneliti berdiskusi dengan teman sejawat secara umum sudah dapat meningkatkan kreatifitas anak dengan menggunakan APE. Meskipun masih ada anak yang belum berhasil menunjukkan kreatifitasnya secara maksimal, namun persentasinya sangat kecil hanya 19 % saja. Oleh karena itu peneliti memutuskan tidak dilanjutkan ke siklus III.

Pembahasan

Menurut Utami Munandar (1997;43) kreativitas adalah kemampuan membuat kombinasi baru berdasarkan data informasi atau unsur unsur yang ada. Sedangkan Yusuf (2005' 46) kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru atau kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerpakan dalam pemecahan masalah Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap pra tindakan sebagian anak menunjukkan kreatifitas yang belum sesuai harapan.

Gambaran tersebut dapat dikemukakan bahwa baru 1 anak atau 4% yang menunjukkan kreativitas kategori BSB membuat aneka bentuk dari balok Kategori

BSH 8 % kategori MB ada 3 anak atau 12% dan 19 anak atau 76% anak belum menunjukkan kreativitasnya atau kategori BB. Sedangkan kreatifitas membuat aneka bentuk dari plastisin kategori BSB ada 4 %, kategori BSH sudah ada 3 anak atau 12% . Kategori MB ada 3 anak pula. Sedangkan yang memiliki kategori BB 72%.

Kreatifitas meronce juga belum menunjukkan hasil yang maksimal. Gambaran ini dapat dikemukakan baru ada 8%. kategori BSH. Sedangkan kategori MB dalam meronce ada 3 anak atau 12%. Namun demikian masih ada 80 % kategori BB. Begitu pula dalam kreativitasnya melipat kertas baru ada 1 anak atau 4% kategori BSB, 8% dalam kategori BSH dan kategori MB juga mendapat persentasi 12%. Namun persentasi paling tinggi adalah anak yang belum menunjukkan kreativitasnya yaitu ada 76% atau kategori BB.

Selanjutnya penyebab rendahnya kreativitas anak tersebut pada pra tindakan kegiatan bermain sangat monoton banyak aktivitas yang didominasi oleh tutor atau peneliti. Hal-hal itu yang mendorong peneliti untuk melakukan perbaikan pembelajaran untuk melakukan tindakan siklus I dengan menggunakan APE yang dapat meningkatkan kreatifitas anak. Para ahli seperti Utami Munandar, Elisabeth B Hurlock, Wahyuni, Sopotjningsih, Cony Semiawan, Yusuf yang dirujuk dalam kajian teori dalam penelitian ini menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Upaya menghasilkan sesuatu yang baru ini ditunjang dengan menggunakan APE seperti pendapat Badru zaman, Myke Tejasaputra, Montolalu menyatakan bahwa APE dapat mengembangkan kreatifitas anak.

Pendapat para ahli terbukti APE dapat meningkatkan kreativitas anak pada tindakan siklus I sudah ada peningkatan jika dibandingkan pra tindakan. Pada siklus I yang telah dilaksanakan dengan dua kali tindakan dengan menggunakan APE. Adapun tema adalah tanaman sub tema jenis-jenis macam tanaman. Penggunaan APE sesuai pendapat para ahli tersebut berdasarkan tabel 2 sudah menunjukkan adanya peningkatan kreativitas. Sudah ada 8%, kategori BSB. Kategori BSH meningkat menjadi 4 anak yang sebelumnya hanya 2 anak saja. Sedangkan kategori MB meningkat menjadi 6 anak. Sedangkan kategori BB membuat aneka bentuk dari balok masih ada 13 anak atau 52% .

Kreativitas anak yang diukur dengan kemampuannya membuat aneka bentuk dari plastisin menjadi 2 anak, kategori BSB kategori BSH yang sebelumnya 3 anak

meningkat menjadi 6 anak atau 24% Kategori MB kreativitasnya menjadi 5 anak atau rata meningkat 2 anak. kategori BSB, BSH dan MB. Masih ada 48%. katagori BB. Selanjutnya kreativitasnya meronce sudah meningkat. ada 1 anak kategori BSB yang sebelumnya belum ada. Kategori BSH, meningkat menjadi 5 anak atau 20 % sebelumnya hanya 2 anak saja., kategori MB meningkat menjadi 6 anak atau 24 % yang sebelumnya hanya 3 anak saja. Sedangkan yang belum berhasil atau dalam kategori BB masih ada 52 % . .

Kreativitas lain yang diukur yaitu melipat kertas menjadi perahu kipas, baju dll untuk mengetahui kreasinya jika dibandingkan dengan pra tindakan juga sudah mengalami peningkatan. Kreativitas kategori BSB 8%., kategori BSH meningkat menjadi 4 anak atau meningkat 16%. Sedangkan kategori sudah MB meningkat menjadi 5 anak juga berarti 2 atau 8% peningkatanya. Sedangkan yang belum memiliki kreatifitas atau BB masih ada 56 % ..

Walaupun pada tindakan siklus I ini belum semua anak dapat meningkat kreativitasnya. Apalagi subyek penelitian ini adalah anak kelompok A yang berusia 4 sampai 5 tahun tentu saja kreativitasnya masih belum berkembang sesuai harapan Masih perlu banyak latihan dan pemberian stimulan agar dapat berkembang kreativitasnya. APE banyak membantu anak dalam mengembangkkn kreativitas anak. Balok –balok kayu, bungkus pepsodent, kotak sabun, bunga pepaya, pipet, potongan kertas, kertas lipat , palstisin menjadi pilihan untuk mengembangkan kreativitas.

Secara teori hasil penelitian ini meujuk pendapat Cucu Elyawati (2005;27) menyatakan bahwa APE adalah alat permainan yang sengaja dibuat khusus untuk kepentingan pendidikan. Sedangkan DEPDIKNAS (2006;30) APE adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) yang dapat merangsang pertumbuhan, mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak.

Berdasarkan pendapat diatas salah satu aspek yang dapat dikembangkan dengan menggunakan APE adalah kreativitas anak yang terbukti dalam penlitian ini. Pada siklus II ini dengan dua kali tindakan menunjukkan peningkatan yang sangat baik jika dibandingkan dengan siklus I. Kreativitas yang diukur melalui kemampuanya membuat aneka bentuk dari balok meningkat menjadi 16% kategori BSB. Kategori BSH meningkat menjadi 40% terjadi peningkatan 24%. Kategori MB meningkat

mejadi 24% Kategori BSH, BSB dan MB menjadi 80% yang sebelumnya 48%. Meskipun masih ada anak yang belum berkembang BB 20 %.

Sedangkan kreativitas membuat aneka bentuk dari plastisin mengalami peningkatan pula, kategori BSB menjadi 20% yang pada siklus I hanya 8%. Kategori BSH menjadi 44% sehingga dapat dihitung peningkatnya 20%. karena pada siklus satu hanya 24% saja. Kategori MB meningkat menjadi 20%. Namun demikian masih ada anak yang belum mampu membuat aneka bentuk dari plastisin atau kategori BB 16 %..

Sedangkan jika diamati pada kreativitas meronce juga sudah mengalami peningkatan. Kategori BSB menjadi 12% yang ada siklus pertama hanya 4% saja. Kategori BSH meningkat menjadi 40%, jadi meningkat dari 20% Kategori MB meningkat menjadi 28% Masih ada anak yang kurang kreativitas dalam meronce, 20%. kategori BB. Selanjutnya kreativitas melipat kertas menjadi aneka bentuk terjadi peningkatan kategori BSB ada 16 % dan kategori BSH 40 %.. Kategori MB ada 24% dan kategori BB 20% Kategori BSB, BSH dan MB meningkat 80 % dari semua kreativitas yang diamati dalam penelitian ini .

Secara umum peningkatan kreativitas anak pada masing-masing kreativitas yang diamati mengalami peningkatan antara 12% sampai dengan 20% dari kategori yang diukur jika dibandingkan dari siklus pertama. Dengan demikian bisa di analisa bahwa siklus I dan siklus II ada peningkatan yang sudah cukup baik. Kalaupun masih ada anak yang belum berhasil yaitu kurang lebih 19% anak dalam semua kreativitas yang diukur.

Oleh karena itu peneliti dengan teman sejawat memutuskan untuk tidak melanjutkan ke siklus III, karena anak yang belum berhasil persentasinya sangat kecil yaitu 19 % saja. Sehingga penelitian tindakan kelas ini sudah bisa dikatakan berhasil dengan baik karena telah dapat memperbaiki proses pembelajaran yang berdampak dengan meningkatnya kreativitas anak Kreativitas bukan hanya di tentukan oleh APE, namun juga perlu banyak latihan, dorongan dan pemberian penguatan. Anak yang belum meningkat kreativitasnya menjadi tugas guru untuk membantu mengembangkan. Jadi bukan hanya pada penelitian tindakan kelas ini saja untuk mengembangkan kreativitas anak .

KESIMPULAN DAN SARAN

Disimpulkan bahwa penggunaan APE dapat meningkatkan kreativitas anak di kelompok A PAUD Anapura Binaan TP PKK Provinsi Sulawesi Tengah. Terbukti adanya peningkatan kreativitas pada siklus I membuat aneka bentuk dari balok meningkat menjadi 48% kategori BSB, BSH dan MB. Kreativitas membuat aneka bentuk dari plastisin meningkat menjadi 52% kategori BSB, BSH dan MB. Kreativitas meronce meningkat menjadi 48% kategori BSB, BSH dan MB serta kreativitas melipat kertas meningkat menjadi 44% kategori BSB, BSH dan MB.

Pada siklus II terjadi peningkatan kreativitas anak dalam membuat aneka bentuk dari balok BSB, BSH dan MB dari 48% menjadi 80%.(32%) Membuat aneka bentuk dari plastisin meningkat dari 52% menjadi 84% (32%) kategori BSB, BSH dan MB. Kreativitas meronce meningkat dari 48% menjadi 80% (32%) kategori BSB, BSH dan MB, dan kreativitas melipat kertas dari 44% menjadi 80% (36%) kategori BSB, BSH dan MB. Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II kategori BSB, BSH dan MB 33%. Masih ada kategori BB dari kreativitas yang diamati 19 %

Berdasarkan kesimpulan tersebut disarankan kepada

1)Ketua pengelola PAUD Anapura Palu Barat untuk memberikan kesempatan kepada para tutor agar melakukan perbaikan pembelajaran dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien 2)Guru-guru dan tutor PAUD agar selalu melakukan berbagai upaya baik formal maupun non formal dalam meningkatkan profesionalismenya 3)Anak-anak diharapkan lebih aktif dalam kegiatan bermain baik di kelas agar menjadi anak Indonesia yang berkarakter, unggul, mandiri serta sehat, cerdas dan ceria. 4) Para peneliti lain untuk menjadikannya hasil penelitian ini sebagai bahan acuan atau pertimbangan dalam melakukan penelitian selanjutnya .

DAFTAR PUSTAKA

- Badzuzaman, dkk.(. 2007). Media dan Sumber Belajar TK. Jakarta. Penerbit Universitas Terbuka
- Depdiknas, (2003). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini
- Elyawati Cucu (2005) Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Anak Usia Dini Jakarta DEPDKNAS

- Munandar, Utami (1997), *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, Jakartagramedia widyasarana indonesia
- Montolalu ,Y, B (2008), *Menjadi Pribadi Kreatif Dan Inovatif dan Cendikia*, Bandung Acarya Media Utama
- Pamudi , Hajar (2008), *Metode Pengembangan Seni*, Jakarta UT
- Sudijono, Annas (2003). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Rajawali Press. Jakarta
- Soetjiningsih (1995) *Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah* Bandung Remaja Rosdarya
- Sugiyanto T , Meyke (2007) ,*Bermain Mainan dan Permainan untuk Anak Usia Dini* Jakarta PT Gramedia
- Slamet, Suyanto . (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Yusuf , S . (2005) *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* , Bandung remaja Rosdakarya .
- Yus Anita (2011), *Penilaian perkembangan Belajar Anak Taman Kanak Kanak* , Jakarta Kencana