

**MENINGKATKAN KRETIVITAS ANAK
MELALUI KEGIATAN BERMAIN
PADA PEMBELAJARAN SENTRA PERSIAPAN
DI TK KEMALA BHAYANGKARI 29 KOTA JAMBI**

FATMAWATI
TK Kemala Bhayangkari 29 Kota Jambi
fatmawatimpdi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas melalui kegiatan bermain pada sentra persiapan di TK Kemala Bhayangkari 29 Kota Jambi. Sentra bermain adalah sentra yang mempersiapkan anak untuk menuju pendidikan kejenjang sekolah dasar yaitu pembelajaran baca tulis hitung. Sedangkan pembelajaran di PAUD dilarang belajar baca tulis hitung yang diterapkan di SD, sebaiknya dilakukan melalui bermain, sehingga anak tidak bosan dan jenuh sehingga diterapkan melalui bermain

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang bersifat adanya kerja sama dengan guru kelas. Desain penelitian yang digunakan mengadopsi model spiral. Subjek Penelitian Tindakan Kelas berjumlah 20 orang. Metode pengumpulan data menggunakan observasi atau pengamatan dan dokumen. Instrumen yang digunakan lembar observasi dan dokumen.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa kegiatan bermain pada sentra persiapan yang dilakukan secara individu, dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak pada kondisi pra Siklus berkreteria baik sebanyak tiga anak, sedangkan kondisi Siklus 1 mengalami peningkatan sedikit kenaikan menjadi 5 anak, sedangkan pada kondisi siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 17 anak. Adapun langkah-langkah pelaksanaan antara lain (1) guru memberikan apersepsi tema (2) memberikan penjelasan secara klasikal cara bermain di sentra persiapan (3) guru menjelaskan dan contoh dengan alat yang disediakan sesuai dengan tema (4) pembelajaran dilakukan dengan setting kelas baik di dalam maupun di luar kelas dengan tahap bermain pada sentra persiapan (5) guru memberi bimbingan dalam kegiatan bermain di sentra persiapan.

***Kata kunci:* kreativitas, kreativitas anak melalui kegiatan bermain, pembelajaran sentra.**

A. PENDAHULUAN

1. Latar belakang

Pendidikan adalah hak asasi semua manusia oleh sebab itu pendidikan harus dapat dinikmati oleh semua warga negara Indonesia termasuk juga anak pada usia dini atau anak pada usia pra sekolah. Begitu pentingnya pendidikan bagi setiap manusia, karena tanpa adanya pendidikan sangat mustahil suatu komunitas manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan cita-citanya untuk maju, mengalami perubahan, sejahtera dan bahagia sebagaimana pandangan hidup mereka.

Unsur utama dalam pengembangan program bagi usia dini adalah bermain. Pendidikan awal dimana anak-anak diyakini memiliki peran yang amat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan selanjutnya. Secara umum “Program kegiatan bermain dapat dimaknai sebagai seperangkat kegiatan belajar sambil bermain yang sengaja direncanakan untuk dapat dilaksanakan dalam rangka menyiapkan dan meletakkan dasar-dasar bimbingan diri anak usia dini lebih lanjut”. Bennet, Finn dan Cribb (2010), menjelaskan bahwa pada dasarnya pengembangan program kegiatan bermain yang dapat memperkaya pengalaman anak tentang berbagai hal, seperti cara berpikir tentang diri, tanggap pada pertanyaan, dan dapat memberikan argumentasi untuk mencari berbagai alternatif. Selain itu, hal ini membantu anak-anak dalam mengembangkan kebiasaan dari setiap karakter yang dapat dihargai oleh masyarakat serta mempersiapkan mereka memasuki dunia orang dewasa yang penuh tanggung jawab.

Menurut Fridani dan Lestari (2009) mengatakan bahwa beberapa tahun ini, kesadaran orang tua dan guru tentang pentingnya pendidikan, pada anak usia dini (0 – 8 tahun) sebenarnya mengalami peningkatan. Namun demikian, pemahaman yang tidak komprehensif tentang hal ini, tentu saja menimbulkan dampak baru. Banyak orang tua dan guru telah memahami pentingnya golden age (masa keemasan) pada usiadini tapiterkadang salah persepsi tentang pelaksanaannya. Kajian penelitian yang mengungkapkan bahwa pada masa usia dini, anak mancapai kapasitas kecerdasan hingga 80%,

sedangkan sisanya 20% diperoleh setelah usia 8 tahun, tentu menjadi pertimbangan tersendiri. Kesalahan persepsi orang tua dan guru berkaitan dengan hal ini menyebabkan mereka berlomba dengan waktu untuk memberikan “pembelajaran akademik” sebanyak-banyaknya pada anak-anak sebelum 8 tahun. Pemberian stimulasi psikososial yang tak kalah penting seolah menjadi urutan kesekian. Pembelajaran yang menekankan pada aspek akademik (membaca, menulis, berhitung) khususnya di usia play group (kelompok bermain) maupun TK, masih tetap dipertahankan. Kegiatan atau kursus calistung untuk anak usia dini semakin banyak pula diminati.

Menurut Dipo Handoko (2008) model pembelajaran sentra dianggap paling paling ideal diterapkann di tanah air, selain tidak memerlukan peralatan banyak, tetapi kecerdasan anak tetap bisa dioptimalkan. Model pembelajaran mampu merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (*multiple intelegent*) melalui bermain yang terarah. Setting pembelajaran mampu merangsang anak saling aktif, kreatif, dan terus berfikir dengan menggali dengan menggali pengalaman sendiri. Jelas berbeda dengan pembelajaran masa silam yang menghendaki murid mengikuti perintah, meniru, atau menghafal.

Menurut penelitian Munandar (2004) salah satu potensi yang dimiliki anak adalah kreativitas. Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui bermain, bahwa menunjukkan hubungan yang erat antara sikap bermain dan kreativitas. Vigotsky dalam Sofia hartati (2005) meyakini bahwa bermain mengh=garahkan perkembangan. Bermain memberikan suatu konteks bagi anak untuk memperaktekan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan juga untuk berfungsi pada puncak kemampuan mereka yang berkembang untuk mengambil peran-peran sosial baru, mencoba tugas-tugas baru dan menantang, serta memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Selain itu untuk mendukung perkembangan kognitif, bermain memerankan fungsi-fungsi penting dalam perkembangan fisik, emosi dan sosial anak.

Anak dan bermain merupakan dua pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Berpikir mengenai anak selalu menimbulkan asosiasi mengenai bermain. Dunia anak memang dunia bermain. Namun,

sekarang di Indonesia pada umumnya orang tua menganggap permainan bagi anak sebagai pembuangan waktu dan merasa bahwa waktu untuk bermain lebih baik digunakan untuk mempelajari sesuatu yang berguna untuk mempersiapkan diri menghadapi kehidupan dewasa. Sebaliknya, Bruner dalam Hurlock (1978) menyatakan bahwa bermain masa kanak-kanak adalah “kegiatan serius” yang merupakan kegiatan pokok dalam masa anak-anak Ia menjelaskan:

“Kita sekarang mengerti bahwa bermain merupakan aktivitas yang serius, bahkan merupakan kegiatan pokok dalam masa anak-anak. Ini merupakan sarana untuk improvisasi dan kombinasi, sarana pertama dari sistem peraturan melalui kendali-kendali budaya menggantikan sifat anak yang dikuasai oleh dorongan-dorongan kekanak-kanakan”

Sedangkan kegiatan bermain daya fikir (kreativitas) anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, perkembangan sosial dan perkembangan fisik. Setiap anak memiliki peran dalam bermain yang berlainan disesuaikan dengan perkembangan anak. Semakin besar fantasi yang bisa dikembangkan oleh anak dari sebuah mainan, akan lebih lama mainan itu menarik baginya.

Untuk mencapai kreativitas, belajar yang efektif dan efisien tidak terlepas dari stimulasi (rangsangan) orang tua sebagai pendidik yang pertama (sejak dalam kandungan sampai anak lahir). Keberhasilan pendidik anak usia dini yang baik terdapat pada lingkungan keluarga, karena disanalah anak tumbuh dan berkembang. Pemberian stimulasi sangat baik dilakukan secara bertahap dalam pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga baik guru maupun orang tua diharapkan mampu memahami cara-cara memberikan stimulasi secara bertahap sehingga menghasilkan kreativitas belajar anak lebih baik dan siap menempuh jenjang pendidikan dasar selanjutnya.

Jika penulis coba analisis dari tujuan program kegiatan belajar anak Taman Kanak-kanak, maka penulis dapat menemukan satu kata kunci yang juga merupakan suatu keutuhan dalam tujuan tersebut, yaitu *daya cipta* atau istilah lain kreativitas. Sekilas memang tak asing jika penulis mendengar kata tersebut, tetapi ternyata pelaksanaannya masih banyak ditemukan kesulitan yang berkenaan dengan bagaimana mengembangkan kreativitas anak Taman

Kanak-kanak. Hasil pengamatan penulis di TK Kemala Bhayangkari 29 pembelajaran yang diberikan oleh guru melalui pembelajaran akademik yaitu baca tulis dan berhitung (calistung) padahal untuk mengembangkan kreativitas anak dapat dikembangkan melalui bermain, yang banyak terlupakan oleh guru TK, khususnya guru TK Kemala Bhayangkari 29 Kota Jambi.

Pembelajaran di TK Kemala Bhayangkari 29 melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran sentra. Adapun pembelajaran sentra yang digunakan adalah : (1) sentra balok (2) sentra seni kretivitas (3) Sentra bahan alam (5) sentra musik dan olah tubuh (6) sentra persiapan (7) sentra main peran (8) sentra imtaq.

Sentra main adalah zona atau area main anak yang dilengkapi dengan seperangkap alat main berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis main yaitu : (1) main sensori atau fungsional; (2) main peran; dan (3) main pembangunan. Adapun sentra yang dapat dilaksanakan misalnya ; sentra bahan alam, sentra main peran, sentra senikreativitas, sentra ibadah, sentra pembangunan, sentra persiapan dan dapat ditambah dengan sentra lainnya sesuai dengan kemampuan lembaga penyelenggara. Untuk layanan kelompok bermain yaitu usia 2 (dua) tahun sampai usia 4 (empat) tahun, sentra yang sangat penting dilaksanakan adalah sentra bahan alam karena pada usia ini anak lebih berfokus pada zona sensorimotor.

Pembelajaran model sentra dilaksanakan dengan cara bermain contohnya di sentra persiapan alat-alat yang disiapkan oleh guru adalah buku cerita majalah anak, kartu kata, kartu angka kartu gambar yang ada tulisan, buku tulis, pensil, dan huruf abjad, kartu kategorisasi, itu semua ada buku tulis anak, jadi yang pembelajaran dilaksanakan tidak variatif menulis, membaca dilaksanakan bisa dengan cara bermain biar anak tidak bosan, misalnya dengan lomba mengambil kata sesuai dengan gambar yang ada tulisannya, sedang prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah belajar melalui bermain. Pembelajaran yang disiapkan oleh guru kurang variatif, dalam pembelajaran sentra banyak menggunakan alat peraga yang disiapkan oleh guru, misalnya

alat buatan pabrik dan buatan dari bahan sisa (limbah) tapi di TK Kemala Bhayangkari 29 pembelajaran melalui bermain tidak dilaksanakan.

Untuk mengembangkan kretivitas anak pembelajaran sebaiknya dilaksanakan melalui bermain. Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi anak. Bermain pada anak berarti belajar, belajar sebaiknya melalui bermain. Bermain sangat penting demi pertumbuhan dan perkembangan anak, sama kebutuhannya terhadap makanan yang bergizi dan kesehatan untuk pertumbuhan fisik anak. Bermain merupakan belajar yang dilakukan dengan senang hati. Bermain pada anak akan mengikut sertakan tubuh, juga memungkinkan anak berfikir, menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain yang pernah dialami anak dan anak akan lebih mampu mengekspresikan pemikiran dan perasaannya, melalui bermain akan meningkatkan aspek perkembangan pada diri anak.

Metode yang digunakan kurang variatif dalam pembelajaran melalui bermain. Peneliti menemukan di lapangan yaitu di sentrapersiapan permainan di sentra ini hanya alat peraga buku-buku pensil saja, dan metode pembelajaran pemberian tugas saja yang diberikan oleh guru, karena di sentra ini hanya buku dan alat tulisan hanya sedikit huruf abjad yang ada. Sebaiknya di sentra persiapan ini bisa di tambah alat peraga yang lain seperti alat peraga bahan sisa atau bahan limbah. Kardus kotak bekas dan lainnya. Alat-alat APE yang seperti huruf abjad suku kata dan kata benda dan kata kerja dan lainnya harus di buat dan diperbanyak alat-alat tersebut agar rasio antara jumlah anak dengan jumlah alat seimbang.

Dari fenomena permasalahan diatas penulis tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut dengan Judul **“Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Pada Pembelajaran Sentra Persiapan Di Tk Kemala Bhayangkari 29 Kota Jambi”**

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat ditemukan pertanyaan pokok yaitu bagaimana meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan

bermain pada pembelajaran di sentra persiapan di TK Bhayangkari 29 Kota Jambi?

3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

- Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain pada pembelajaran di sentra persiapan di TK Bhayangkari 29 Kota Jambi

- Manfaat Penelitian

a. Bagi Lembaga

Khususnya bidang pendidikan agar dapat memperoleh informasi dari hasil penelitian ini sebagai perencanaan program pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini.

b. Bagi Pendidik / Praktisi Pendidik

Melaksanakan layanan bagi anak usia dini di lembaga pendidikan anak usia dini. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik (guru TK), dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran melalui bermain. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan perencanaan kegiatan pembelajaran melalui bermain, dan meningkatkan kreativitas anak juga mengembangkan strategi pembelajaran serta menerapkan kegiatan bermain pada anak usia Taman Kanak-kanak.

c. Bagi Peneliti dan Pembaca

Penelitian ini sebagai masukan positif dan tambahan pengetahuan di bidang pendidikan anak Taman Kanak-kanak dalam penerapan pembelajaran melalui bermain untuk mengembangkan kreativitas anak.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Kreativitas Anak

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada, kreativitas juga merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplementasikan terjadinya eskalasi dalam

kemampuan berpikir ditandai suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Menurut Munandar (1999) ciri-ciri kreatif antara lain adalah bebas dalam berpikir, mempunyai daya imajinasi, bersifat ingin tahu, ingin mencari pengalaman baru, mempunyai inisiatif, bebas berpendapat, mempunyai minat luas, percaya pada diri sendiri, tidak mau menerima pendapat begitu saja, cukup mandiri dan tidak pernah bosan.

Sedangkan aspek-aspek kreativitas menurut Guilford dalam Nursito (2000) Menyatakan sebagai berikut :

1. *Fluencu*, yaitu kesigapan, kelancaran untuk menghasilkan banyak gagasan.
2. Fleksibilitas, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan (keluwesan)
3. Orisinalitas, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan yang asli
4. Elaborasi, yaitu kemampuan untuk melakukan hal-hal secara detail atau terperinci.

2. Pembelajaran Model Sentra

- Pengertian Model Pembelajaran Sentra

Menurut Slamet Suyanto (2005) model pembelajaran sentra merupakan model pembelajaran yang berfokus pada anak. Pembelajarannya berpusat di sentra main dan anak dalam lingkaran. Model pembelajaran sentra merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan sentra bermain pada saat pembelajaran. Sentra bermain merupakan area kegiatan yang dirancang di dalam atau di luar kelas, berisi berbagai kegiatan bermain dengan bahan-bahan yang dibutuhkan dan disusun berdasarkan kemampuan anak serta sesuai dengan tema yang dikembangkan dan dirancang terlebih dahulu.

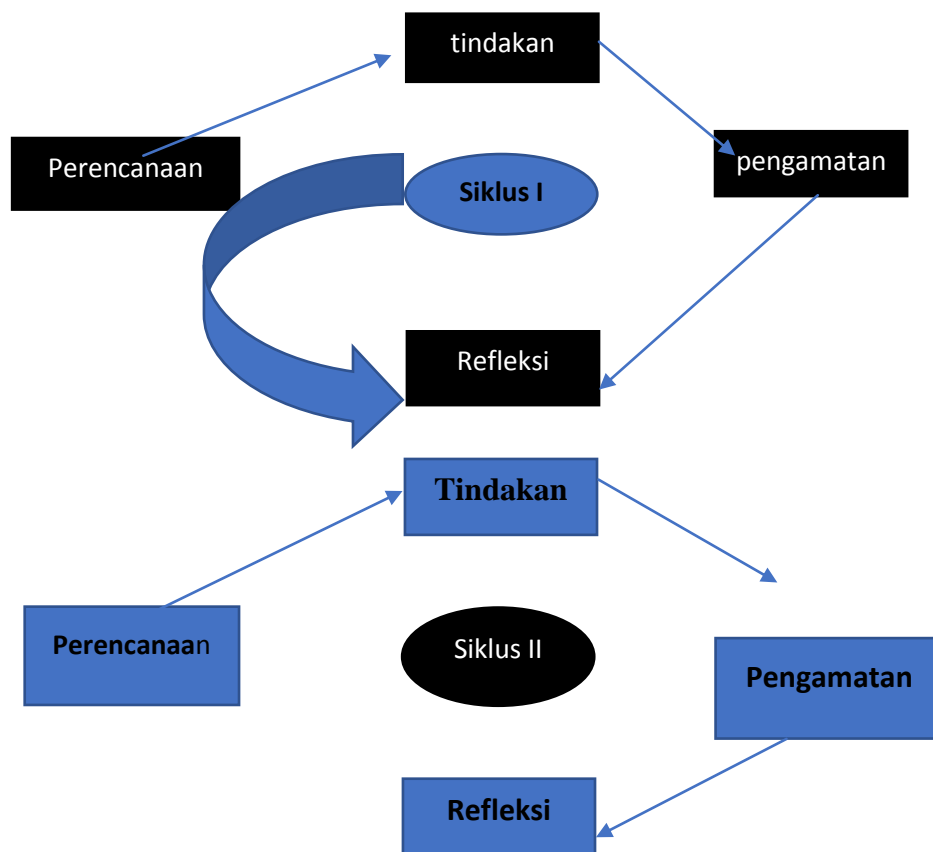
Sentra memberikan kesempatan pada anak untuk bermain baik secara individual, kelompok kecil maupun kelompok besar dan bahkan secara klasikal. Anak diperbolehkan memilih kegiatan yang baginya dan akhirnya akan menjadikan anak sebagai pembelajar yang aktif dan kreatif, kegiatan bermain dilakukan anak dalam kelompok kecil di sentra atau area yang didalamnya terdapat berbagai material bermain.

Menurut Dipo Handoko (2008) model pembelajaran sentra dianggap paling ideal diterapkan di Tanah Air, selain tidak memerlukan peralatan yang banyak, kecerdasan anak tetap bisa dioptimalkan. Model pembelajaran sentra mampu merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (*multiple Intelegensi*) melalui bermain yang terarah. Setting pembelajaran mampu merangsang anak saling aktif, kretivitas, dan terus berfikir dengan menggali pengalaman sendiri. Jelas berbeda dengan pembelajaran masa silam yang menghendaki murid mengikuti perintah, meniru, atau menghafal.

C. METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *classroom Action Research* (CAR). Model yang digunakan model Kemmis & Taggart (Arikunto, 2008: 16) yang meliputi: perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi atau pantulan seperti yang terlihat dalam gambar berikut ini:



2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 20 anak di kelas atau kelompok B 2 Di sentra persiapan, pada TK Kemala Bhayangkari 29 Kota Jambi. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang dilaksanakan melalui bermain, pembelajaran di sentra persiapan.

3. Setting Penelitian

Penelitian ini di lakukan di TK Kemala Bhayangkari 29 Kota Jambi di Jalan Soekarno Hatta Kel Pasir Putih Kec Jambi Selatan Kota Jambi.

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan dari tanggal 1 Januari 2018 sampai tanggal 1 April 2018

5. Prosedur Penelitian Tindakan

Dalam penelitian akan dilaksanakan dalam 2 siklus, dan langkah-langkah dalam setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan /pengamatan, dan refleksi.

6. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari setiap pelaksanaan siklus dianalisis menggunakan tehnik presentase. Rumus yang digunakan untuk mencari presentase dalam penelitian ini diambil dari Anas Sujono (1986) adalah sebagai berikut :

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

Keterangan

P : Angka Presentase

F : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : Jumlah Frekuensi/ banyaknya individu

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

1) Kegiatan Siklus I

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam rentang siklus yang disesuaikan dengan tingkat keberhasilan tindakan yang dilakukan. Setiap siklus terdiri dari empat langkah seperti model penelitian tindakan yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto 2008: 16). Rencana tindakan sesuai dengan desain penelitian model Kemmis dan Mc Taggart dapat diuraikan yaitu:

a. Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan proses merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak di kelompok B2 di sentra persiapan TK Kemala Bhayangkari 29 Kota Jambi. Perencanaan dalam penelitian ini meliputi :

1. Melakukan koordinasi dengan guru kelas kolaborasi sebagai pelaksana tindakan mengenai tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak
2. Menyusun rencana program pelaksanaan harian (RPPH) dengan tema binatang dan sub tema ikan di mana dalam satu tindakan menggunakan satu RPPH (terlampir).
3. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain di sentra persiapan.
4. Menyiapkan lembar pengamatan dan wawancara untuk melihat tingkat perkembangan kreativitas anak.

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Pelaksanaan tindakan siklus 1 pertemuan pertama

Tindakan pertemuan 1 dilaksanakan pada hari senin tanggal 15 Januari 2018 dengan tema binatang sub tema ikan. Pelaksanaan tindakan kelas ini tidak mengganggu pembelajaran di TK Kemala Bhayangkari 29 Kota Jambi dikarenakan tindakan ini dilaksanakan pada waktu pengayaan. Adapun kegiatan proses pembelajaran sebagai berikut :

- (1)Kegiatan awal

Kegiatan awal meliputi berbaris, kegiatan motorik kasar, berdoa, salam, presensi anak. Membaca Al-Fatihah dan hapalan surat-surat pendek.

(2)Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada tindakan pertemuan pertama yaitu bermain dalam meningkatkan kreativitas anak melalui bermain di sentra persiapan dengan menggunakan alat peraga hasil buatan guru, yang akan dimainkan oleh anak, dengan jumlah sebanyak anak. Kemudian guru mengkomunikasi kegiatan yang akan dilakukan dan menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti berkeliling mengamati kerja anak. Pada tindakan pertemuan pertama peneliti menemukan sebagian besar anak masih bingung dan belum mengerti apa yang akan dikejakan dan belum percaya diri untuk mengerjakan dan mengungkapkan ide dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru. Beberapa anak ada yang masih belum bisa mengerjakan kegiatan yang benar, tetapi mereka teteap mengerjakannya, melihat hal tersebut peneliti segera mendampingi anak dan terus memberikan semangat dan motivasi sampai anak mampu mengerjakan pekerjaannya. Hasil karya anak pada tindakan pertemuan pertama sudah mulai bervariasi akan tetapi masih sederhana karena cara pengerjaannyapun juga masih seperti cara yang pernah dilakukan sebelumnya.

Pada saat kegiatan berlangsung guru memberikan penguatan dan reward, dan acungan jempol, tanda bintang, dan sebagainya kepada anak sehingga anak lebih termotivasi. Karena waktu kegiatan telah selesai guru memberi arahan dengan mengajak anak-anak untuk beres-beres meletakkan alat yang dimainkan ketempat semula.

2) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir yang dilakukan yaitu evaluasi kegiatan yang telah dilakukan dengan memperlihatkan hasil karya anak di depan kelas. Setelah itu guru memberi pesan kesan kepada anak dan dilanjutkan berdoa mau pulang.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus 1 Pertemuan Kedua

Tindakan pertemuan 1 dilaksanakan pada hari rabu tanggal 17 Januari 2018 dengan tema yang sama yaitu binatang sub tema ikan. Adapun kegiatan proses pembelajaran sebagai berikut :

(1) Kegiatan awal

Kegiatan awal pertemuan ke dua meliputi berbaris, kegiatan motorik kasar, berdoa,salam, presensi anak. Membaca Al-Fatihah dan hapalan surat-surat pendek.

(2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada tindakan pertemuan kedua ini yaitu:

- Kegiatan permainan huruf menjadi kata
- Permainan meronce dengan huruf
- Menghitung gambar ikan dan mengelompokan berdasarkan warna
- Menyusun huruf menjadi kata ikan dengan menempel

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan guru kelompok B2 di sentra persiapan berkeliling mengamati kerja anak, dan memotivasi kepada anak khususnya yang belum mampu mengerjakan kegiatan pembelajaran melalui bermain, dengan mendampingi anak selama bermain di kegiatan inti, di sentra persiapan. Pada saat kegiatan berlangsung guru memberi penguatann dan reward, kepada anak sehingga anak lebih termotivasi.

Pada pertemuan kedua kreativitas anak mengalami peningkatan di lihat dari proses saat itu dengan komplek, diantaranya menyusun kata ikan, menempel kata ikan, meronce kata ikan, dan menghitung gambar ikan sesuai dengan lambang bilangan. Beberapa anak mampu mengkomunikasikan idenya secara lancar, dan mampu menyusun kata ikan dengan baik dan benar.

3) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir yang dilakukan yaitu evaluasi kegiatan yang telah dilakukan dengan memperlihatkan hasil karya anak. Kemudian guru memberikan pesan kesan dan mengajak anak berdoa mau pulang.

3. Pelaksanaan tindakan siklus 1 pertemuan Ketiga

Tindakan pertemuan 1 dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 20 Januari 2018 dengan tema yang sama yaitu binatang sub tema ikan. Adapun kegiatan proses pembelajaran sebagai berikut :

- Kegiatan awal

Kegiatan awal pertemuan kedua meliputi berbaris, kegiatan motorik kasar, berdoa, salam, presensi anak. Membaca Al-Fatihah dan hapalan surat-surat pendek.

- Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada tindakan pertemuan kedua ini yaitu:

1. kegiatan permainan huruf menjadi kata ikan dll
2. Permainan meronce dengan huruf
3. Menghitung gambar ikan dan mengelompokan berdasarkan warna
4. Menyusun huruf menjadi kata ikan dengan menempel
5. Memancing ikan

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan guru kelompok B2 di sentra persiapan berkeliling mengamati kerja anak, dan memotivasi kepada anak khususnya yang belum mampu mengerjakan kegiatan pembelajaran melalui bermain, dengan mendampingi anak selama bermain di kegiatan inti, di sentra persiapan. Pada saat kegiatan berlangsung guru memberi penguatann dan reward, kepada anak sehingga anak lebih termotivasi.

- Kegiatan akhir

Memperlihatkan hasil karya anak, kemudian guru memberikan pesan kesan dan mengajak anak berdoa mau pulang

c. Pengamatan Siklus 1

Pada kegiatan observasi yang diamati adalah kegiatan pembelajaran anak pada waktu kegiatan bermain menyusun kata ikan, meronce kata ikan, menghitung gambar ikan sesuai dengan lambang bilangan, dan menyusun dengan menempel kata ikan, yang diamati yaitu aspek-aspek kreativitas anak dalam kegiatan bermain yang meliputi kemampuan dan kecerdasan anak dari data lembar observasi kegiatan anak.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Dari refleksi Siklus 1 diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil Siklus 2. Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus 1 sudah menunjukkan adanya peningkatan dalam kreativitas anak. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase yang dicapai pada aspek-aspek kreativitas anak. Melalui kegiatan bermain pada sentra persiapan pada Siklus 1 dapat dilihat bahwa perkembangan kreativitas anak mengalami peningkatan.

3) Kegiatan Siklus II**a. Perencanaan**

Dalam kegiatan perencanaan pada siklus 2 ini peneliti dan guru kelas bersama-sama menyusun Rencana Progran Kegiatan Harian (RPPH) yang merupakan rencana perbaikan proses pembelajaran pada Siklus 1 serta mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunakan untuk kegiatan bermain pada sentra persiapan pada Siklus 2. Bahan yang akan digunakan pada Siklus ini menggunakan huruf abjad, kata Minum air aku sehat, gambar cangkir, alar meronce dan huruf-huruf untuk dironce yang akan dimainkan oleh anak.

b. Pelaksanaan

Sebelum kegiatan dilaksanakan guru menyediakan alat dan bahan berupa kartu huruf, papan flanel, benang, lem, gambar cangkir, kartu kata kartu angka, kertas HVS, disediakan sebanyak jumlah anak. Kemudian guru mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan dan menjelaskan cara memainkan alat dan bahan tersebut, dan memberi kebebasan anak untuk mengeksplorasi baik dengan cara meronce, menyusun dan menghitung dan sebagainya, dan berbagai cara yang diinginkan anak. Saat guru menjelaskan hanya ada beberapa anak yang masih merasa kebingungan untuk memunculkan idenya. Tetapi ada sebagian anak yang aktif dan komunikatif dalam menyampaikan ide-ide kreatifnya. Setelah itu guru meminta anak untuk mengambil alat dan bahan yang akan dimainkannya.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan guru kelas berkeliling mengamati kerja anak, membrikan motivasi kepada anak agar mampu menyusun, meronce, menghitung. Pada saat kegiatan berlangsung guru juga memberikan penguatan dan reward kepada anak sehingga anak lebih termotivas. Guru memberi selingan dengan mengajak anak melakukan “tepuk minum air” bersama-sama agar anak lebih semangat dalam bermain pada sentra persiapan.

2. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan paparan hasil penelitian di atas dapat dilaporkan bahwa kreativitas anak meningkat setelah dilakukan tindakan melalui kegiatan bermain pada sentra persiapan yaitu kegiatan: 1) Mengurutkan balon berdasarkan warna, 2) Menggantung gambar balon, 3) Penempel gambar balon 4) Mewarnai gambar balon dan meniru tulisan “balon”.

Pada saat anak melakukan kegiatan menggantung, mengurutkan balon berdasarkan warna, menempel pola gambar balon, mewarnai gambar balon dan meniru tulisan balon yang disediakan dengan berbagai variasi warna dan pola, anak merasa senang dan tertarik. Di situ anak memperoleh kebebasan memilih bahan sesuai kebutuhan, baik pemilihan pola dan warna yang cocok. Anak juga bebas berkerasi dalam mengkombinasikan warnadan pola sesuai keingin sehingga menghasilkan hasil karya yang berbeda dengan yang lainnya. Kegiatan bermain di sentra persiapan membantu anak dan mempersiapkan membantu anak dalam mengembangkan kreativitasnya baik dari aspek *fluency* / klancaran, *flexibility*/ keluwesan, *originality*/ keaslian, dan *elaboration*/ keterperincian, dan juga untuk mengikuti pendidikan ke jenjang selanjutnya yaitu di SD. Hampir semua anak berani dan lancar mengemukakan idenya dalam menyusun huruf kata meronce menghitung, menggantung pola dan menempel pola balon. Sedangkan aspek kreativitas yang paling sulit untuk dikembangkan *originality*/ keaslian. Pada pada saat kegiatan bermain pada sentra persiapan masih ada beberapa anak kurang percaya diri mengekspresikan dirinya dalam menyusun huruf dan kata. Anak masih mencontoh hasil karya teman. Melihat hal ini guru segera mengambil tindakan agar anak bisa menyusun huruf dan kata, karena hal itu dapat menghambat perkembangan kreativitas anak.

Setelah dilakukan tindakan pada Siklus 1 anak sudah mulai berani mengerjakan sendiri tanpa contoh, akan tetapi masih ada yang mencontoh hasil karya temannya. Pada Siklus 2 anak sudah menunjukkan peningkatan yang baik. Mereka sudah lebih percaya diri mengungkapkan ide-ide kreatifnya dalam wujud hasil karya sehingga mereka mampu menyusun huruf dan kata yang bervariasi.

Pada Siklus 1 perkembangan kreativitas sebagian anak sudah mengalami peningkatan tetapi belum optimal. Untuk itu peneliti melanjutkan Siklus 2 melalui tindakan yang sama tetapi menggunakan bahan yang berbeda. Pada Siklus 2 kreativitas meningkat. Anak terlihat mandiri, mampu mewujudkan ide-ide ke dalam bentuk hasil karya yang bervariasi, mampu memberikan penjelasan terhadap hasil karyanya, mampu mencipta bentuk asli hasil pemikiran anak, dan mampu mengembangkan imajinasinya.

Dari hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, pada kenyataannya kegiatan bermain pada sentra persiapan tersebut berhasil meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 29 Kota Jambi. Perkembangan kreativitas anak sekarang meningkat dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Anak juga terlihat senang dalam melakukan kegiatan pada sentra persiapan baik pada Siklus 1 maupun Siklus .

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan, maka diperoleh kesimpulan bahwa kreativitas anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 29 Kota Jambi tahun pelajaran 2017/2018 mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dilakukan melalui tindakan kegiatan bermain pada sentra persiapan yang dilakukan dengan cara memberikan kebebasan kepada anak untuk berexplorasi dalam kegiatan bermain pada sentra persiapan. Peningkatan kreativitas pada anak dapat dilihat dari munculnya aspek-aspek kreativitas pada diri anak diantaranya aspek *fluency*/kelancaran, *flexibility*/keluwesan, *originality*/keaslian, dan *elaboration*/keterperincian.

Peningkatan tersebut di atas dapat dilihat melalui meningkatkan skor kreativitas dan pra tindakan, akhir siklus 1 dan akhir siklus 2 kondisi awal anak

sebelum tindakan menunjukkan kreativitas anak kelompok B TK Kemala Bhayangkari 29 Kota Jambi sebesar 15 % mengalami peningkatan pada siklus 1 menjadi 25 % dan siklus 2 sebesar 85 % dari jumlah 20 anak.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah peneliti paparkan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

a. Bagi peserta didik

Anak agar mengeksplor bahan-bahan yang disediakan dengan cara yang diinginkan sehingga hasil karya yang dicipta anak lebih bervariasi lagi

b. Bagi guru

Kegiatan bermain pada sentra persiapan hendaknya dimasukkan ke dalam kegiatan pembelajaran lebih lanjut dalam rangka meningkatkan kreativitas anak sehingga kegiatan pembelajaran bervariasi.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Instrumen yang digunakan peneliti untuk mengukur aspek-aspek kreativitas anak hendaknya lebih diperhatikan dan dilengkapi lagi agar mendapatkan hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

E. Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.

Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo, *Teknologi. Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

Imam Wahyudi, *Panduan Lengkap Uji Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2012.

Jamil Suprihatiningkrum, *Guru Profesional : Pedoman Kinerja, Kualifikasi & Kompetensi Guru*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.

Jejen Musfah, *Peningkatan Kompetensi Guru : Melalui Pelatihan dan Sumber Belajar Teori dan Praktik*, Jakarta: Kencana, 2012.

Marselus R. Payong, *Sertifikasi Profesi Guru: Konsep Dasar, Problematika dan Implementasinya*, Jakarta: PT. Indeks, 2011.

Nasution. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

Ngalim Purwanto, *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2005.

Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* . Jakarta : Grafindo Persada, 2012.

Suyanto dan Asep Jihad, *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Globalisasi*, Jakarta: Erlangga, 2013.

Rika Ariyani, Editor Jurnal Literasiologi. Literasi Kita Indonesia. STAI Syekh Maulana Qori.