



MENINGKATKAN KEMAMPUAN DAYA CIPTA MELALUI PERMAINAN BALOK

Ade Jahras Pagala¹⁾, Aisyah¹⁾

¹⁾Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan daya cipta anak melalui permainan balok pada kelompok B Taman Kanak-kanak Melati Mekar Kendari. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak pada kelompok B Taman Kanak-kanak Melati Mekar Kendari yang berjumlah 15 orang anak yang terdiri atas 7 anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan dengan rentang usia 5-6 Tahun. Berdasarkan analisis data hasil observasi aktivitas mengajar guru melalui permainan balok pada siklus I diperoleh persentase ketuntasan sebesar 70% dan aktivitas belajar anak diperoleh persentase ketuntasan sebesar 55.5%. Sedangkan hasil evaluasi belajar anak dalam meningkatkan kemampuan daya cipta melalui permainan balok yaitu sebesar 66.7%. Pada siklus II observasi aktivitas mengajar guru melalui permainan balok mengalami peningkatan persentase ketuntasan sebesar 90%, aktivitas belajar anak diperoleh persentase ketuntasan sebesar 88.8%. Sedangkan hasil evaluasi belajar anak mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 86.6%. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui permainan balok dapat meningkatkan kemampuan daya cipta pada kelompok B Taman Kanak-kanak Melati Mekar Kendari.

Kata kunci: Daya Cipta, Permainan Balok, Anak.

THE INCREASING OF CREATIVITY ABILITY THROUGH BEAM GAMES

Abstract

This study aims to increasing of creativity ability through beam games in group B TK melati mekar kendari. This type of research is Classroom Action Research. The study was conducted in two cycles. The subjects in this study were teachers and children in group B TK melati mekar kendari which amounted to 15 children consist of 7 boys and 8 girls with range age of 5-6 years. Based on data analysis of result teacher teaching activity observation through beam game in the first cycle getting percentage of completeness equal to 70% and children learning activity in the first cycle getting percentage of completeness equal to 55,5%. While the results of children learning evaluation in improving the ability of creativity through the beam game cycle that is equal to 66,7%. In the second cycle of teacher teaching activity observation through beam game has increased percentage completeness equal to 90%, children learning activity in the second cycle obtained percentage of completeness equal to 88,8%. While the result of children learning evaluation increased in the second cycle completeness equal to 86,6%. This research can be concluded that through beam game can be increased of creativity ability in group B TK melati mekar kendari.

Keywords: Beam Game, Creativity Ability, Child.

PENDAHULUAN

Sesuai Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk

membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, (Permendiknas No 58 Tahun 2009 pasal 1 butir 14).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan dan pengembangan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun, dilakukan melalui pemberian

rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki persiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Direktorat PAUD, 2004: 5)

Pengertian tersebut mengisaratkan tentang sarana, lingkup aspek perkembangan, tujuan, serta peran PAUD sebagai dasar pencapaian keberhasilan pendidikan tahap lebih tinggi. Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal untuk memasuki jenjang sekolah dasar dan membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan anak belajar (akademik) disekolah. Anak mempunyai hak untuk tumbuh dan berkembang, bermain, beristirahat, berekreasi, dan belajar dalam suatu pendidikan. Pendidikan merupakan usaha manusia agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan diakui oleh masyarakat.

Anak usia TK berada dalam masa keemasan dimana anak mulai peka menerima dan merespon berbagai stimulan dari lingkungan baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Selain itu, masa usia TK merupakan pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya, sehingga diperlukan layanan pendidikan yang sesuai agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menangani anak usia 4-5 tahun. Pembelajaran di taman kanak-kanak menggunakan prinsip "belajar sambil bermain, bermain secara belajar". Berdasarkan prinsip pembelajaran pada taman kanak-kanak diharapkan dapat membantu perkembangan secara optimal (Permendiknas, 2009 : 1)

Usia dini atau prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. 5 aspek perkembangan yang dimiliki anak meliputi Nilai Agama dan Moral, Fisik Motorik, Bahasa, Kognitif, dan Sosial Emosional harus dapat dikembangkan secara optimal. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk mengembangkan kemampuan kognitif anak agar dapat menyelesaikan masalah sendiri dalam kehidupannya nanti dengan lingkungan sekitar. Kemampuan kognitif yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu kemampuan dalam mengenal konsep bentuk, warna dan ukuran.

Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini adalah aspek kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang berkaitan erat dengan daya pikir dan pemecahan masalah. Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak sejak dini dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang dilihat, didengar, dirasa, diraba, ataupun dicium melalui panca indera yang dimilikinya.

Kemampuan kognitif anak merupakan kemampuan yang sangat penting untuk distimulasi sejak dini, yaitu sejak usia prasekolah. Kemampuan kognitif akan tumbuh dan berkembang dengan optimal jika distimulasi sejak anak usia dini. Untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak dilakukan melalui kegiatan bermain, karena pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain. Bermain sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini didukung oleh pernyataan Piaget yang dikutip oleh Soetjiningsih (2012:225) bahwa kegiatan bermain dapat berfungsi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Asmawati, dkk. (2008: 11.4) salah satu alat yang dapat di gunakan untuk mengembangkan kognitif anak adalah dengan bermain balok. Dengan permainan balok guru dapat mengembangkan kreativitas anak dalam mengenalkan konsep bentuk, warna dan ukuran. Balok-balok kecil dengan berbagai bentuk dapat memberikan kegiatan belajar yang sehat yang memungkinkan anak memahami konsep-konsep yang dibutuhkan dalam matematika, ilmu pengetahuan, geometri, studi sosial dan banyak lagi.

Bermain merupakan sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan lewat bermain pula di dapat pengalaman yang penting bagi dunia anak. Hal inilah yang menjadi dasar dari inti pembelajaran anak usia dini. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Bermain juga memberikan kebebasan anak-anak untuk menggali potensi diri/bakat dan untuk mengembangkan kreativitas. Diharapkan dengan permainan balok, perkembangan kreativitas anak dapat meningkat.

Disaat anak usia 3 tahun dapat diperkenalkan pada permainan susun balok agar anak paham dengan konsep besar-kecil dan

urutan, karena kemampuan dalam permainannya sudah semakin baik. Dalam hal ini anak sudah muncul ide akan dibuat apa balok-balok saat permainan anak sudah menumpuk balok-balok yang ada sambil memperhatikan besar kecilnya, kesamaan warna, dan kesimbangan bangunan. Ketika membangun balok-balok anak melakukan peniruan terhadap apa yang dilihatnya dalam kesehariannya ditambah kreativitas dan kreasinya sendiri

Dalam melakukan kegiatan dengan bermain balok anak dapat berpartisipasi aktif dalam permainan tidak mengerjakan perintah guru saja, tetapi anak juga memanfaatkan balok tersebut untuk berkreativitas, sehingga suasana pembelajaran sangat menarik dan mendorong anak untuk lebih aktif dan rasa ingin tahu lebih tinggi. Dalam kegiatan yang menggunakan media balok sebagian besar anak sangat tertarik dan antusias bahkan lebih aktif dari biasanya karena media balok ini baru pertama kalinya diberikan dalam kegiatan sehingga rasa ingin tahu anak lebih tinggi untuk memanfaatkan balok tersebut.

Balok merupakan alat permainan yang bermacam bentuk, ukuran dan warna sehingga dapat meningkatkan pengetahuan anak dalam mengenal bentuk, warna dan ukuran balok serta menghubungkannya dengan bentuk bangunan yang biasa anak lihat sehari-hari dan meningkatkan pengetahuan anak dalam proses berpikir. Menurut pendapat Montolalu (2009: 7.11) saat bermain balok anak-anak bebas mengeluarkan dan menggunakan imajinasi serta keinginannya untuk menemukan agar dapat bermain dengan kreatif.

Secara etimologi daya cipta berasal dari dua kata yaitu daya dan cipta. Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (2008), daya yaitu kemampuan untuk mengerjakan sesuatu dan cipta adalah kemampuan, dalam hal ini kemampuan anak TK untuk membuat atau menciptakan sesuatu yang baru.

Daya cipta disebut juga sebagai kreativitas. Tujuan pengembangan daya cipta adalah mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak. Banyak definisi tentang daya cipta atau kreativitas yang diajukan oleh para ahli yang satu sama lain memiliki sudut pandang sendiri-sendiri. Namun para ahli sebenarnya telah mengembangkan pengertian kreativitas dalam bentuk pengertian populer dan makna psikologis, Hurlock (1978: 8)

Kreativitas berasal dari kata kreatif yang artinya memiliki daya cipta, dan memiliki

kemampuan untuk menciptakan, sedangkan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu, Depdiknas (2005: 599).

Utami Munandar (1992: 45) menjelaskan bahwa biasanya orang yang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Sesungguhnya hal-hal yang diciptakan itu tidak perlu yang baru atau sama dengan aslinya, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya atau sesuai dengan pengalaman yang diperoleh seseorang selama hidupnya.

Martini di kutif oleh Ayucitra Dewi (2014: 7), mengemukakan bahwa tujuan kreatifitas adalah anak yang mendapatkan kesempatan untuk mewujudkan berbagai inisiatif yang dipikirkannya yang akan berkembang menjadi anak yang percaya diri.

Berdasarkan pengamatan peneliti di TK Melati Mekar Kendari bahwa strategi dalam pembelajaran guru masih memiliki faktor yang sama seperti dikemukakan di atas. Di mana guru kurang memiliki kemampuan dalam menciptakan media yang menarik perhatian anak dan guru selalu memberikan aturan yang harus diikuti anak pada saat belajar, tanpa mau mengikuti apa yang diinginkan anak. Oleh karena itu, untuk memecahkan permasalahan tersebut diperlukan penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kreativitas dengan bermain balok. Hal ini, ditandai dengan kondisi pada saat melakukan observasi awal yang dilakukan peneliti di TK Melati Mekar Kendari, menunjukkan bahwa dari 15 orang anak terdapat 7 anak atau 45% yang mampu meningkatkan kemampuan daya cipta melalui permainan balok, dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dimana anak mampu meningkatkan kemampuan daya cipta melalui permainan balok tanpa bantuan dari guru tetapi masih ragu, selanjutnya 5 orang anak atau sekitar 35% yang Mulai Berkembang (MB) dimana anak telah mampu meningkatkan kemampuan daya ciptanya melalui permainan balok tetapi dengan bantuan dari guru, dan 3 orang anak atau sekitar 20% yang Belum Berkembang (BB) atau pasif dimana anak belum mampu mengembangkan kemampuan daya ciptanya melalui permainan balok. Alasan anak masih pasif dalam kegiatan permainan balok karena imajinasi anak memang tergolong masih

belum berkembang dalam meningkatkan kemampuan daya ciptanya.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan pada Kelompok B TK Melati Mekar Kendari. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 3-15 April 2017 yaitu semester genap tahun akademik 2016/2017.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik yang berjumlah 15 orang yang terdiri atas 8 orang anak perempuan dan 7 orang anak laki-laki dengan rentang usia 5-6 tahun.

Adapun faktor-faktor yang diteliti dan diamati dalam penelitian ini adalah: a) Faktor Anak, mengamati aktivitas anak selama mengikuti proses pembelajaran kegiatan bermain balok, b) Faktor Guru, mengamati dan memperhatikan segala aktivitas guru yang mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan berimajinasi anak, c) Hasil Belajar Anak, untuk mengetahui hasil belajar individu, kelompok/klasikal.

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk menghimpun data tentang pelaksanaan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan anak. Data kualitatif diperoleh melalui lembar observasi. Sedangkan data kuantitatif menghimpun data tentang peningkatan kognitif anak melalui media kartu angka yang diperoleh melalui lembar instrumen/evaluasi yang dilakukan pada setiap pertemuan dan diakhir siklus tindakan.

Indikator kinerja dalam penelitian ini ditetapkan oleh Taman Kanak-kanak Melati Mekar Kendari, yang terdiri dari indikator proses pembelajaran dan indikator hasil (nilai) anak didik. Dari segi indikator proses pembelajaran, tindakan dikatakan berhasil apabila minimal 90% proses pelaksanaan tindakan sesuai dengan skenario pembelajaran, baik yang dilakukan oleh guru maupun anak didik. Dari segi indikator hasil, tindakan dikatakan berhasil apabila anak didik telah mencapai nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) minimal 75% baik secara individual maupun klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memulai penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melakukan pertemuan awal

dengan Kepala Taman Kanak-kanak Melati Mekar Kendari yaitu pada tanggal 8 September 2014, pertemuan ini bermaksud untuk menyampaikan tujuan dari peneliti yaitu mengadakan penelitian di Taman Kanak-Kanak Melati Mekar Kendari. Selanjutnya, Kepala Taman Kanak-Kanak mengarahkan peneliti untuk berdiskusi dengan guru Kelompok B yaitu Ibu Endi Yanti Setiawan.

Setelah itu, peneliti melakukan observasi awal di Taman Kanak-Kanak Melati Mekar Kendari khususnya Kelompok B pada tanggal 25 November 2016. Berdasarkan hasil observasi dan dilanjutkan dengan wawancara singkat dengan guru kelompok di taman kanak-kanak tersebut, bahwa dalam kegiatan pembelajaran berbagai pendekatan, metode dan media digunakan dan diterapkan pada proses pembelajaran anak usia dini namun kenyataannya di lapangan masih ditemukan bahwa dalam meningkatkan kemampuan daya cipta anak belum sepenuhnya dilakukan.

Dalam kurikulum pembelajaran pendidikan anak usia dini terdapat aspek peningkatan kemampuan kognitif bagi anak, tetapi untuk melakukan kegiatan yang bervariasi bagi anak belum sepenuhnya dilaksanakan, sehingga pada saat observasi/tes awal mengenai meningkatkan kemampuan daya cipta anak pada Kelompok B masih berada pada taraf Mulai Berkembang (MB) atau dengan nilai (**).

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi tersebut, maka peneliti berusaha merancang suatu bentuk media yang menarik dan menyenangkan bagi anak mengenai peningkatan kemampuan kognitif anak yaitu melalui permainan balok. Selanjutnya, peneliti bersama guru Kelompok B Taman Kanak-kanak Melati Mekar Kendari sepakat untuk berkolaborasi dan menjadi mitra dalam kegiatan penelitian ini.

Penelitian dilakukan dengan tindakan siklus I yang terdiri dari 3 kali pertemuan dan mengikuti empat tahapan kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, dan refleksi. Hal-hal yang dilakukan dalam tahap ini adalah menyiapkan RKH dan RKM, media yang dibutuhkan, lembar observasi anak dan guru serta alat evaluasi/penilaian.

Pelaksanaan tindakan Siklus I pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 6 April 2017 dengan tema alat transportasi dan subtema alat transportasi darat yang dimulai pada pukul 08.00 – 09.00 WITA. Adapun indikator yang harus dicapai anak pada tiap pertemuan yaitu mampu

menyusun balok sesuai gambar, terampil menyusun balok sesuai kreasinya, mampu menyusun balok sesuai tema alat transportasi, dan mampu menyusun balok sesuai bentuk dan warna.

Pada pelaksanaan tindakan ini, peneliti melaksanakan skenario pembelajaran pada RPPH (tema: alat transportasi/ alat transportasi darat), yaitu: kegiatan awal guru mempersilahkan anak masuk kelas secara teratur, guru mengucapkan salam dan menyanyikan beberapa lagu lalu membimbing anak untuk berdoa sebelum belajar, guru memberikan motivasi agar anak rajin belajar, guru menyiapkan media pembelajaran dan bercerita tentang gambar yang sesuai dengan subtema yaitu becak.

Kegiatan inti yaitu memberikan gambaran tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran hari ini, mengenalkan anak bentuk balok, mengenalkan anak warna balok, menyuruh anak untuk mengolompokkan balok, dan menyuruh anak mampu menyusun balok sesuai kreasinya.

Kegiatan akhir guru mengajak anak menyanyikan lagu, guru mengulas dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dalam sehari.

Pelaksanaan tindakan Siklus I pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 7 April 2017 dengan tema alat transportasi dan subtema alat transportasi darat yang dimulai pada pukul 08.00 – 09.00 WITA. Adapun indikator yang harus dicapai anak pada tiap pertemuan yaitu mampu menyusun balok sesuai gambar, terampil menyusun balok sesuai kreasinya, mampu menyusun balok sesuai tema alat transportasi, dan mampu menyusun balok sesuai bentuk dan warna.

Pada pelaksanaan tindakan ini, peneliti melaksanakan skenario pembelajaran pada RPPH (tema: alat transportasi/alat transportasi darat), yaitu: kegiatan awal guru mempersilahkan anak masuk kelas secara teratur, guru mengucapkan salam dan menyanyikan beberapa lagu lalu membimbing anak untuk berdoa sebelum belajar, guru memberikan motivasi agar anak rajin belajar, guru menyiapkan media pembelajaran dan bercerita tentang gambar yang sesuai dengan subtema yaitu mobil.

Kegiatan inti yaitu memberikan gambaran tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan memberikan penjelasan mengenai tujuan

pembelajaran hari ini, mengajarkan anak untuk menyusun balok sesuai gambar yang telah di sediakan, mengajak anak untuk menyebutkan bentuk-bentuk balok, menyuruh anak untuk memasangkan balok sesuai pasangannya, menyuruh anak untuk memasangkan balok sesuai warnanya, mengajak anak untuk menyusun balok dengan tema alat transportasi.

Kegiatan akhir guru mengajak anak menyanyikan lagu bebas, guru mengulas dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dalam sehari.

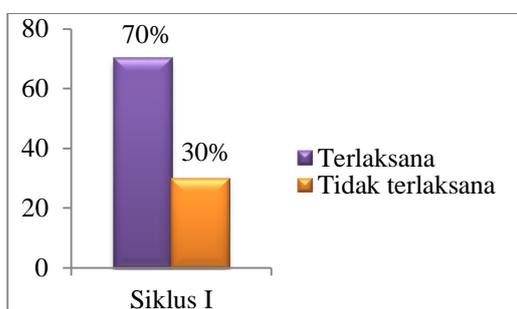
Pelaksanaan tindakan Siklus I pertemuan III dilaksanakan pada tanggal 8 April 2017 dengan tema alat transportasi dan subtema yaitu alat transportasi darat yang dimulai pada pukul 08.00 – 09.00 WITA. Adapun indikator yang harus dicapai anak pada tiap pertemuan yaitu menyusun balok sesuai gambar, terampil menyusun balok sesuai kreasinya, mampu menyusun balok sesuai tema alat transportasi, dan mampu menyusun balok sesuai bentuk dan warna.

Pada pelaksanaan tindakan ini, peneliti melaksanakan skenario pembelajaran pada RPPH (tema: alat transportasi/ alat transportasi darat), yaitu: guru mempersilahkan anak masuk kelas secara teratur, guru mengucapkan salam dan menyanyikan beberapa lagu lalu membimbing anak untuk berdoa sebelum belajar, guru memberikan motivasi agar anak rajin belajar, guru menyiapkan media pembelajaran dan bercerita tentang gambar yang sesuai dengan subtema yaitu sepeda.

Kegiatan inti yaitu memberikan gambaran tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran hari ini, menyuruh anak mampu menyusun balok sesuai bentuk dan warnanya, mengajarkan anak untuk menyusun balok sesuai gambar yang telah di sediakan, menyuruh anak untuk menyusun balok sesuai kreasinya sendiri, dan menyuruh anak menyusun balok dengan bentuk alat transportasi. Kegiatan akhir guru mengajak anak menyanyikan lagu, guru mengulas dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dalam sehari.

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru sebagai observer mengamati jalannya pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi untuk guru dan lembar observasi untuk anak. Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan untuk setiap pertemuan pada siklus I.

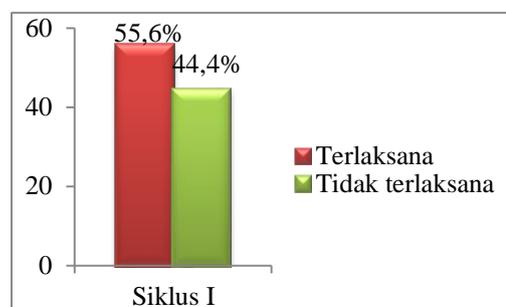
Hasil analisis observasi mengajar guru sesuai dengan pedoman/lembar observasi sebanyak 10 aspek yang akan dicapai oleh guru. Pada siklus I skor keberhasilan yang dicapai guru yaitu 70% atau 7 aspek dari 10 aspek yang ingin diamati yaitu: Guru menyampaikan materi tentang balok, Guru menyampaikan pelajaran dengan menggunakan media pola gambar dan balok, Guru menyampaikan cara menyusun balok dengan baik yang akan di ajarkan pada anak, Guru membimbing anak dalam menggunakan balok, Guru meminta anak untuk bertanya, Guru mengajukan pertanyaan dengan menyuruh anak untuk menyebutkan bentuk-bentuk dan warna balok, dan Guru menanyakan kepada anak tentang apa yang telah di pelajari hari ini. Sedangkan aspek yang tidak terlaksana berdasarkan pedoman/lembar observasi yaitu 30% atau 3 aspek yang meliputi: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, Guru melaksanakan pengelolaan kelas dan Guru memberikan kesimpulan dan memberikan pesan-pesan yang terkandung dalam pembelajaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 1. Histogram Hasil Analisis Aktivitas Mengajar Guru Pada Siklus I

Dalam proses pembelajaran siklus I, aktivitas belajar anak yang diamati menggunakan lembar observasi aktivitas belajar anak terdiri atas 9 aspek. Analisis hasil observasi terhadap anak didik pada siklus I, berdasarkan pedoman/lembar observasi yang tercapai adalah 55,6% atau 5 aspek dari 9 aspek, yang meliputi: Mendengarkan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan, Anak memperhatikan media gambar yang dipegang oleh guru, Anak dapat menyimak pelajaran dengan benar, Anak dapat menyusun balok dengan baik sesuai gambar yang disediakan oleh guru, dan Anak mendengarkan nasehat-nasehat guru. Sedangkan yang tidak tercapai adalah 44,4% atau 4 aspek, yang meliputi: Anak mendengarkan guru dengan

tenang, Anak dapat mengerti pelajaran yang dibawakan oleh guru mengenai balok, Anak dapat mengingat pelajaran yang telah berlangsung, dan Anak melakukan tanya jawab dengan guru tentang yang dipelajari. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 2. Histogram Hasil Analisis Aktivitas Belajar Anak Pada Siklus I

Hasil analisis keberhasilan tindakan secara klasikal pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Nilai Klasikal Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	Persentase (%)
BSB (3,50-4,00)	2	13,4
BSH (2,50-3,49)	8	53,3
MB (1,50-2,49)	3	20
BB (0,01-1,49)	2	13,3
Jumlah	15	100

Berdasarkan dari hasil evaluasi pada siklus I dapat diketahui bahwa dalam meningkatkan kemampuan daya cipta anak melalui kegiatan bermain balok pada kelompok B Taman Kanak-kanak Melati Mekar pada siklus I mengalami peningkatan, karena tingkat keberhasilan anak didik mencapai 66,7%. Dimana dari 15 anak terdapat 2 anak (13,4%) yang memperoleh nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik, 8 anak (53,3%) yang memperoleh nilai bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan, 3 anak (20%) yang memperoleh nilai bintang (**) atau Mulai Berkembang. Sedangkan dari kegiatan pra tindakan persentase kemampuan daya cipta anak hanya mencapai 46,7% yang diperoleh 7 orang anak yaitu 1 anak mendapat nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik dengan persentase 6,7% dan 6 anak mendapat nilai bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan dengan persentase 40% sedangkan 5 anak hanya

mendapat nilai bintang (***) atau Mulai Berkembang dengan persentase 33,3% dan 1 anak mendapatkan nilai bintang (*) atau Belum Berkembang dengan persentase 20%. Dengan demikian setelah adanya tindakan pada siklus I persentase kemampuan daya cipta anak meningkat menjadi 66,7% tetapi pelaksanaan tindakan tersebut belum terlaksana dengan baik karena hasil yang diperoleh belum maksimal.

Pelaksanaan tindakan Siklus II pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 10 April 2017 dengan tema alat transportasi dan subtema alat transportasi laut yaitu kapal yang dimulai pada pukul 08.00 – 09.00 WITA. Adapun indikator yang harus dicapai anak pada tiap pertemuan yaitu menyusun balok sesuai gambar, terampil menyusun balok sesuai kreasinya, mampu menyusun balok sesuai tema alat transportasi, dan Mampu menyusun balok sesuai bentuk dan warna.

Pada pelaksanaan tindakan ini, peneliti melaksanakan skenario pembelajaran pada RPPH (tema: alat transportasi/ alat transportasi laut), yaitu: kegiatan awal guru memimpin anak berbaris di depan kelas dan mengajak anak untuk menyanyikan beberapa lagu serta mempersilahkan anak masuk kelas secara teratur, guru mengucapkan salam dan membimbing anak untuk berdoa sebelum belajar, guru memberikan motivasi agar anak rajin belajar, guru menyiapkan media pembelajaran dan bercerita tentang gambar yang sesuai dengan subtema.

Kegiatan inti yaitu memberikan gambaran tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran hari ini, menyebutkan bentuk-bentuk balok, mengajarkan anak untuk menyusun balok sesuai gambar yang telah di sediakan, menyuruh anak untuk menyusun balok dengan bebas, menyuruh anak menyusun balok dengan bentuk alat transportasi.

Kegiatan akhir guru mengajak mengulas dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dalam sehari.

Pelaksanaan tindakan Siklus II pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 11 April 2017 dengan tema alat transportasi dan subtema alat transportasi laut perahu yaitu yang dimulai pada pukul 08.00 – 11.00 WITA. Adapun indikator yang harus dicapai anak pada tiap pertemuan yaitu menyusun balok sesuai gambar, terampil menyusun balok sesuai kreasinya, menyusun balok sesuai tema alat transportasi, dan mampu menyusun balok sesuai bentuk dan warna.

Pada pelaksanaan tindakan ini, peneliti melaksanakan skenario pembelajaran pada RPPH (tema: alat transportasi/alat transportasi laut), yaitu: kegiatan awal Guru memimpin anak berbaris di depan kelas dan mengajak anak untuk menyanyikan beberapa lagu serta mempersilahkan anak masuk kelas secara teratur, guru mengucapkan salam dan membimbing anak untuk berdoa sebelum belajar, guru memberikan motivasi agar anak rajin belajar, guru menyiapkan media pembelajaran dan bercerita tentang gambar yang sesuai dengan subtema.

Kegiatan inti yaitu memberikan gambaran tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran hari ini, menyuruh anak untuk mengelompokkan balok sesuai bentuk, mengajarkan anak untuk menyusun balok sesuai gambar yang telah di sediakan, menyuruh anak untuk menyusun balok sesuai kreasinya sendiri, dan menyuruh anak menyusun balok dengan bentuk alat transportasi.

Kegiatan akhir guru mengajak anak mengulas dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dalam sehari.

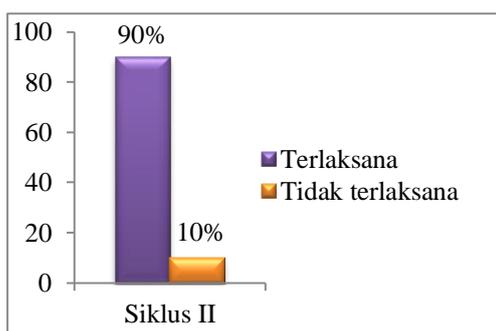
Pelaksanaan tindakan Siklus II pertemuan III dilaksanakan pada tanggal 12 April 2017 dengan tema alat transportasi dan subtema alat transportasi laut yaitu sampan yang dimulai pada pukul 08.00 – 09.00 WITA. Adapun indikator yang harus dicapai anak pada tiap pertemuan yaitu menyusun balok sesuai gambar, terampil menyusun balok sesuai kreasinya, mampu menyusun balok sesuai tema alat transportasi, dan mampu menyusun balok sesuai bentuk dan warna.

Pada pelaksanaan tindakan ini, peneliti melaksanakan skenario pembelajaran pada RPPH (tema: alat transportasi/alat transportasi laut), yaitu: kegiatan awal Guru memimpin anak berbaris di depan kelas dan mengajak anak untuk menyanyikan beberapa lagu serta mempersilahkan anak masuk kelas secara teratur, guru mengucapkan salam dan membimbing anak untuk berdoa sebelum belajar, guru memberikan motivasi agar anak rajin belajar, guru menyiapkan media pembelajaran dan bercerita tentang gambar yang sesuai dengan subtema.

Kegiatan inti yaitu memberikan gambaran tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran hari ini, mengajarkan anak untuk menyusun balok sesuai gambar yang telah di

sediakan, menyuruh anak untuk menyusun balok sesuai kreasinya sendiri, menyuruh anak menyusun balok dengan bentuk alat transportasi, dan menyuruh anak mampu menyusun balok sesuai bentuk dan warnanya. Kegiatan akhir guru mengajak mengulas dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dalam sehari.

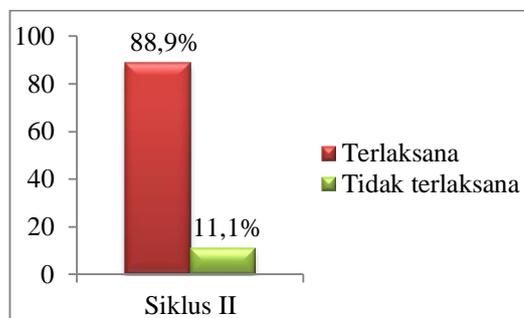
Hasil analisis observasi mengajar guru sesuai dengan pedoman/lembar observasi sebanyak 10 aspek yang akan dicapai oleh guru. Pada siklus II skor keberhasilan yang dicapai guru yaitu 90% atau 9 aspek dari 10 aspek yang ingin diamati yaitu: Guru menyampaikan materi tentang balok, Guru menyampaikan pelajaran dengan menggunakan media pola gambar dan balok, Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, Guru menyampaikan cara menyusun balok dengan baik yang akan di ajarkan pada anak, Guru membimbing anak dalam menggunakan balok, Guru meminta anak untuk bertanya, Guru mengajukan pertanyaan dengan menyuruh anak untuk menyebutkan bentuk-bentuk dan warna balok, Guru menanyakan kepada anak tentang apa yang telah di pelajari hari ini dan Guru memberikan kesimpulan dan memberikan pesan-pesan yang terkandung dalam pembelajaran. Sedangkan aspek yang tidak terlaksana berdasarkan pedoman/lembar observasi yaitu 10% atau 1 aspek yaitu: Guru melaksanakan pengelolaan kelas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram berikut.



Gambar 3. Histogram Hasil Analisis Aktivitas Mengajar Guru Pada Siklus II

Dalam proses pembelajaran siklus II, aktivitas belajar anak yang diamati menggunakan lembar observasi aktivitas belajar anak terdiri atas 9 aspek. Pada siklus II, analisis hasil observasi kegiatan belajar anak berdasarkan pedoman/lembar observasi yang tercapai adalah 88,9% atau 8 aspek dari 9 aspek, yang meliputi: Mendengarkan penjelasan guru

mengenai tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan, Anak memperhatikan media gambar yang dipegang oleh guru, Anak mendengarkan guru dengan tenang, Anak dapat mengerti pelajaran yang dibawakan oleh guru mengenai balok, Anak dapat menyimak pelajaran dengan benar, Anak dapat mengingat pelajaran yang telah berlangsung, Anak dapat menyusun balok dengan baik sesuai gambar yang disediakan oleh guru, dan Anak mendengarkan nasehat-nasehat guru.. Sedangkan yang tidak tercapai adalah 11,1% atau 1 aspek, yang meliputi: Anak melakukan tanya jawab dengan guru tentang yang dipelajari. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 4. Histogram Hasil Analisis Aktivitas Belajar Anak Pada Siklus II

Hasil analisis keberhasilan tindakan secara klasikal pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Nilai Klasikal Siklus II

Kategori	Jumlah Anak	Persentase (%)
BSB (3,50-4,00)	6	40
BSH (2,50-3,49)	7	46,6
MB (1,50-2,49)	2	13,4
BB (0,01-1,49)	0	0
Jumlah	15	100

Berdasarkan tabel 2 dari hasil observasi pada siklus II dapat diketahui bahwa dalam meningkatkan kemampuan daya cipta anak melalui kegiatan bermain balok pada kelompok B Taman Kanak-kanak Melati Mekar pada tahap evaluasi siklus II mengalami peningkatan, karena tingkat keberhasilan anak telah mencapai 86,6%. Dimana dari 15 anak terdapat 6 anak (40%) yang memperoleh nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik, 7 anak (46,6%) yang memperoleh nilai bintang (***) atau

Berkembang Sesuai Harapan, 2 anak (13,4%) yang memperoleh nilai bintang (**) atau Mulai Berkembang dan tidak ada anak yang memperoleh nilai (*) atau Belum Berkembang. Sedangkan dari kegiatan pembelajaran pada siklus I persentase kemampuan daya cipta anak hanya mencapai 60% yang diperoleh 10 orang anak yaitu 2 anak mendapat nilai bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik dengan persentase 13,4% dan 8 anak mendapat nilai bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan dengan persentase 53,3%. Dengan demikian setelah adanya tindakan perbaikan pada siklus II persentase kemampuan daya cipta anak meningkat menjadi 86,6%. Walaupun masih terdapat anak didik yang memperoleh nilai bintang (**) atau Mulai Berkembang (MB) tetapi dapat dikatakan bahwa sebagian anak dianggap telah mampu dalam menyelesaikan tugas-tugas yang telah ditetapkan sesuai dengan indikator penilaian dalam penelitian ini khususnya dalam pelaksanaan tindakan siklus II. Selain itu dengan perolehan nilai sebesar 86,6% tersebut telah dicapai oleh 13 orang anak didik, sehingga secara umum dapat dikatakan bahwa program kegiatan atau rangkaian pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan daya cipta anak melalui kegiatan bermain balok pola pada kelompok B Taman Kanak-kanak Melati Mekar dianggap telah terselesaikan dan mencapai target peneliti yaitu indikator keberhasilan 75%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan yaitu:

- a) Aktivitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran kegiatan bermain balok dengan menggunakan media gambar pada siklus I adalah 70% dimana dari 10 aspek yang diamati hanya 7 aspek yang dicapai, selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 90% dimana dari 10 aspek yang diamati 9 aspek yang dicapai.
- b) Hasil evaluasi kemampuan daya cipta anak pada siklus I adalah 66,7% atau 10 anak dari 15 anak, dimana terdapat 8 anak yang mendapat nilai Berkembang Sesuai Harapan (***) dan 2 anak memperoleh nilai Berkembang Sangat Baik (****), adapun

yang belum meningkat dengan persentase 33,3% dimana terdapat 3 anak yang memperoleh nilai Mulai Berkembang dan 2 anak yang mendapat nilai Belum Berkembang. Selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu 86,6% atau 13 anak dari 15 anak, yang terdiri dari 7 anak yang mendapat nilai Berkembang Sesuai Harapan (***) dan 6 anak memperoleh nilai Berkembang Sangat Baik (****) sedangkan Mulai Berkembang berjumlah 2 orang anak dengan persentase 13,4%.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi guru, agar kegiatan bermain balok dapat menjadi salah satu alternatif pedoman pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan daya cipta anak, dapat memberikan bimbingan dan kasih sayang serta motivasi yang disertai sanjungan agar anak lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Bagi sekolah, diharapkan dapat memperbanyak media pembelajaran untuk menunjang fasilitas pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru dan anak serta melalui kegiatan bermain balok dengan menggunakan kuas dapat bermanfaat untuk tambahan pengalaman dalam memberikan bimbingan belajar pada anak.
3. Bagi peneliti, diharapkan agar hasil penelitian ini dapat menjadi pengalaman yang berharga.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, Luluk dkk. 2008. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdiknas Dirjen Dikti, 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni rupa Anak TK*. Jakarta.
- Dewi Ayucitra, 2014. *Meningkatkan Kreatifitas Anak dengan balok*. Tersedia [http://acideyasite.blogspot.com/2014/cara_meningkatkan_kreativitas_anak.html?m=1]. Diakses 25 januari 2017.
- Direktorat PAUD, 2004. *Apa, Menagapa, dan Siapa yang Bertanggung Jawab Terhadap Program Pendidikan Anak Usia Dini ?*. Jakarta : Depdiknas Hal. 5

- Hurlock, E. B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. (Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrassa) Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kamus Umum Bahasa Indonesia, 2008. *Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Montolalu, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munandar Utami, 1992. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Permendiknas, 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Peraturan Menteri Pendidikan Nasional.
- Soetjiningsih, C. H. 2012. *Perkembangan Anak: Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-kanak Akhir*. Jakarta: Prenada.