

Jurnal Transformasi

Volume 4 Nomor 2 Edisi September 2018

PLS FIP IKIP Mataram

Volume 4 Nomor 2 Edisi September 2018

Jurnal Pendidikan Non Formal

ISSN: 2442-5842

TRANSFORMASI

Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Non Formal-Informal

T
R
A
N
S
F
O
R
M
A
S
I



Diterbitkan Oleh :

JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
IKIP MATARAM

TRANSFORMASI

Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Non Formal-Informal

Terbit dua kali setahun pada Bulan Maret dan September. Berisi artikel hasil penelitian dan kajian konseptual di bidang Pendidikan Non Formal dan Informal (Pendidikan Luar Sekolah).

Dewan Redaksi

Pelindung dan Penasihat

Prof. Drs. Kusno, DEA., Ph.D

: Dr. Akhmad Sukri

Drs. Wayan Tamba, M.Pd

Penanggung Jawab

: Herlina, S.P., M.Pd

Ketua Penyunting

: Kholisus Sa'di, S.Pd., M.Pd

Sekretaris Penyunting

: Maskun, SH.MH

Penyunting Ahli

: 1. Prof. Dr. Supriyono, M.Pd.

(Mitra Bestari)

(Universitas Negeri Malang)

2. Prof. Dr. Wayan Maba

(Universitas Mahasaraswati)

3. Dr. Gunarti Dwi Lestari, M.Pd

(Universitas Negeri Surabaya)

4. Drs. Mukhlis, M.Ag.

(Universitas Islam Negeri Mataram)

Penyunting Pelaksana

: 1. Suharyani, M.Pd.

2. Rila Hardiansyah, M.Pd

3. Wahyu Winandi, S.Pd

4. Lalu Muazzim, M.Pd

5. Ahmad yani, M.Pd.

Pelaksana Ketatalaksanaan

: 1. Jien Tirta Rahardja, M.Pd

2. Muzakir, M.Pd

Desain Cover

: Zainul Anwar, S.Pd

Alamat Redaksi:

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Mataram

Gedung Dwitiya, Lt.3. Jalan Pemuda No.59 A Mataram

Telp.(0370) 638991

Email: pnf_fip@ikipmataram.ac.id

Jurnal Transformasi menerima naskah tulisan otentik (hasil karya penulis) dan original (belum pernah dipublikasikan) mengenai Pendidikan Luar Sekolah (Pendidikan Non Formal-Informal), Pemberdayaan Masyarakat, dan Pengembangan Sumber Daya Manusia. Format penulisan disesuaikan dengan pedoman penulisan yang terdapat pada halaman belakang jurnal ini.

TRANSFORMASI

Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Non Formal-Informal

Terbit dua kali setahun pada Bulan Maret dan September. Berisi artikel hasil penelitian dan kajian konseptual di bidang Pendidikan Non Formal dan Informal (Pendidikan Luar Sekolah).

Daftar Isi

Halaman

Hadi Gunawan Sakti

Penerapan Media Gambar Terhadap Aktivitas Bertanya Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VIII SMPN 1 Sakra Timur 54 – 57

M. Zainal Mustamiin, Nuraeni, Mujiburrahman

Model Belajar Kelompok Terhadap Hasil Belajar IPS Untuk Siswa Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2017/2018..... 58 – 64

Ni Made Sulastri, Herlina

Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5 – 6 Tahun Di Paud Alang-Alang Ampenan Mataram..... 65 – 72

Sarilah

Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Sains Pada Siswa Kelompok B di PAUD Darul Muhsinin Enjak Labulia Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2015/2016..... 73 – 82

Taufikurrahman, Herlina, Kholisus Sa'di

Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak TK di TK Dharma Wanita Sakra Kecamatan Sakra Kabupaten Lombok Timur Tahun 2018..... 83 – 98

Tia Astuti, Suharyani, Herlina

Efektivitas Pemberdayaan Perempuan Melalui Program Pelatihan Bedah Resep Di Club Baca Perempuan Desa Sokong Kabupaten Lombok Utara Tahun 2018..... 99 - 112

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN SAINS
PADA SISWA KELOMPOK B DI PAUD DARUL MUHSININ
ENJAK LABULIA KABUPATEN LOMBOK TENGAH
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Sarilah, Khairul Huda

Program Studi Bimbingan Konseling
Program Studi Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) IKIP Mataram

Email: Sarilah_muchtar@yahoo.com

khairulhuda36@yahoo.co.id

Abstrak: Guru mempunyai dampak yang besar tidak hanya pada prestasi pendidikan anak, tetapi juga pada sikap anak terhadap sekolah dan terhadap proses belajar pada umumnya. Bermain sains adalah awal dari perkembangan kreativitas, karena dalam kegiatan yang menyenangkan itu, anak dapat mengungkapkan gagasan-gagasan secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya. Oleh karena itu kegiatan tersebut dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kreativitas anak. Adapun mamfaat yang dapat diperoleh dari bermain sains adalah akan dapat mendorong anak menjadi kaya aspirasi dan kaya inisiatif, dan dapat berexsperimen sehingga anak akan memiliki kemampuan berkreasi yang bisa menumbuhkan pola berfikir logis pada anak. Dengan bekal bermain sains sejak kecil anak akan memiliki kemampuan memecahkan masalahnya sendiri. Namun kenyataan yang terjadi dilapangan permainan sains yang dilakukan saat ini cenderung diabaikan sehingga akan berpengaruh terhadap IQ anak sangat rendah disamping itu juga permainan sains bersifat eksperimen yang tidak melibatkan anak secara penuh bahkan anak cenderung sebagai penonton. Dan anak yang mengikuti permainan tersebut dalam memahaminya sebagai hal asing yang sulit untuk dipahami baik secara praktis maupun aplikatif. Adapun jenis Penelitian adalah penelitian *Action Research* (penelitian tindakan kelas) ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berkerativitas melalui bermain sains di TK darul muhsinin pada kelompok B dengan jumlah siswa 25 orang dan tim observasi. penelitian ini dilaksanakan menurut model Kurt Lewin konsep inti PTK nya dalam satu siklus terdiri dari empat langkah yaitu: 1.Perencanaan/*planning*, 2.tindakan/*acting*, 3.Observasi/*observing*, 4.Refleksi/*reflecting* dengan menggunakan metode pengumpulan data yaitu teknik wawancara, observasi dan analisis dokumen. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis statististik yang terdiri dari analisis deskriptif dan analisis inferensial. Berdasarkan hasil yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian tindakan menunjukkan bahwa adanya peningkatan kreativitas pada anak melalui bermain sains yaitu dengan hasil kreativitas dari asesmen awal yaitu 55,61 setelah diberikan perlakuan tindakan melalui bermain sains. Interpretasi nilai pada siklus I mencapai skor 74,12% belum mencapai target oleh karena itu peneliti dan guru mengharapkan prosentasi tersebut dinaikkan 35% sehingga kemampuan kreativitas anak mencapai standar 85% untuk mencapai hal tersebut maka dilanjutkan dengan pembelajaran kreativitas ke siklus II. Terkait dengan persentasi tersebut peneliti menganalisa secara keseluruhan skor. Kemampuan anak sudah terjadi peningkatan masing-masing skor sehingga hasil secara keseluruhan pada siklus II persentasi kemampuan berkreativitas pada anak dalam penelitian ini menunjukkan angka sebesar 93,51%. Dengan demikian penelitian tentang menigkatnya kemampuan kreativitas anak melalui bermain sains pada siswa kelompok B di paud darul muhsinin labulia berhasil.

Kata Kunci: *Kreativitas, Bermain Sains*

PENDAHULUAN

A. PENGERTIAN KREATIVITAS

Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Perbedaan definisi kreativitas yang dikemukakan oleh banyak ahli merupakan definisi yang saling melengkapi. Sudut pandang para ahli terhadap kreativitas menjadi dasar perbedaan dari definisi kreativitas. Definisi kreativitas tergantung pada segi penekanannya, kreativitas dapat didefinisikan kedalam empat jenis dimensi sebagai *Four P's Creativity*, yaitu (1) kreativitas dalam dimensi Person merupakan kemampuan yang dimiliki pada diri individu. (2) Kreativitas dalam dimensi Proses artinya kreativitas yang berfokus pada proses berfikir sehingga memunculkan ide-ide kreatif atau unik. (3) Kreativitas dalam dimensi Press yaitu kreativitas yang menekankan factor press atau dorongan, baik dorongan internal diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif maupun dorongan eksternal dari lingkungan social dan psikolog. (4) kreativitas dalam dimensi Product yaitu kreativitas yang berfokus pada produk atau apa yang dihasilkan oleh individu baik sesuatu yang baru/inovatif.

Kreativitas anak usia dini adalah kreativitas alamiah yang dibawa dari sejak lahir. Kreativitas yang dialami anak usia dini dapat terlihat dari rasa ingin tahunya yang besar. Dan banyaknya pertanyaan yang diajukan kepada orang tuanya terhadap sesuatu yang dilihatnya, dan adakalanya pertanyaan itu diulang-ulang dan tidak ada habis-habisnya. Selain itu anak juga senang mengutak-atik alat mainannya sehingga tidak awet dan cepat rusak hanya karena rasa ingin tahu terhadap proses kejadian.

Para ahli menegaskan bahwa kreativitas mencapai puncaknya di usia antara 4 sampai 4,5 tahun. Anak usia

prasekolah memiliki imajinasi yang amat kaya sedangkan imajinasi merupakan dasar dari semua jenis kegiatan kreatif. Mereka memiliki "kreativitas alamiah" yang tampak dari perilaku seperti sering bertanya, tertarik untuk mencoba segala sesuatu, dan memiliki daya khayal yang kuat (Kak Seto, 2004:11)

Bermain sains adalah awal dari perkembangan kreativitas, karena dalam kegiatan yang menyenangkan itu, anak dapat mengungkapkan gagasan-gagasan secara bebas dalam hubungan dengan lingkungannya. Oleh karena itu kegiatan tersebut dapat dijadikan dasar dalam mengembangkan kreativitas anak.

Ulfah (2006: 15) karakteristik kreativitas anak usia dini adalah:

- a. Peka terhadap berbagai permasalahan yang terjadi
- b. Mampu memperluas jaringan pemikirannya dari yang biasa menjadi yang luar biasa dan juga memiliki kemampuan yang besar dalam memberikan respon yang berbeda dalam menghadapi situasi pemikiran, dan problematika.
- c. Peka terhadap keindahan.
- d. Senang menjajaki lingkungannya
- e. memegang segala sesuatu mendekati segala macam tempat seakan-akan haus akan pengalaman,
- f. Rasa ingin tahu yang besar sehingga sering mengajukan pertanyaan dan seakan-akan tidak pernah puas dengan jawaban yang diberikan
- g. Bersifat spontan dan menyatakan pemikiran dan perasaannya sebagaimana adanya tanpa merasakan hambatan
- h. Selalu ingin mendapatkan pengalaman baru, senang berpetualang dan terbuka terhadap rangsangan-rangsangan baru.

B. IMPLEMENTASI KREATIVITAS TERHADAP AUD

Setiap manusia sangat menginginkan untuk menjadi orang yang sangat kreatif. Menjadi orang kreatif akan membuat hidup jauh lebih baik. Kreativitas akan membuka wacana dan wawasan baru dari satu episode kehidupan ke episode berikutnya. Kreativitas akan memberi semangat dalam menghadapi kehidupan baru yang terkadang dihadapkan pada berbagai persoalan rumit dan membutuhkan penyelesaian dengan jalan yang berbeda.

Hendaknya potensi kreatif yang dimiliki manusia ini dipupuk sejak dini. Pada masa usia dini, individu memiliki peluang yang sangat besar untuk dapat mengembangkan potensinya tersebut. Jika kita mengamati dunia anak, mereka adalah profil manusia merdeka yang tidak punya beban dalam mengambil keputusan terhadap suatu persoalan yang menghadang. Kerap kali cara pemecahan tersebut menjadi sesuatu yang membuat hidup menjadi lebih bahagia dan ceria. Senyuman, canda, tawa dan keceriaan anak terpancar dari aktivitas bermain yang biasanya mereka lakukan. Berbeda dengan orang dewasa yang cenderung serius, stress, dan penuh beban dalam menghadapi persoalan. Anak-anak dan dunia bermain memang merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Banyak hal yang dapat difasilitasi oleh kegiatan bermain ini, salah satu diantaranya kreativitas. Anak memiliki potensi yang besar untuk menjadi jembatan terpeliharanya kreativitas dalam dirinya.

Berkenaan dengan pengembangan kreativitas di sekolah, kurikulum berbasis kompetensi menegaskan bahwa siswa memiliki potensi yang berbeda. Perbedaan siswa terlihat dalam pola pikir, daya imajinasi, fantasi dan hasil karyanya. Akibatnya dengan belajar mengajar perlu dipilih dan dirancang agar memberikan kesempatan dan kebebasan berkreasi secara berkesinambungan untuk mengembangkan dan mengoptimalkan kreativitas siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka ada beberapa hal yang dapat merangsang kreativitas anak yang diharapkan akan menjadi perhatian dari para pendidik, yaitu: (1)kegiatan belajar yang bersifat menyenangkan (*learning is fun*) (2)pembelajaran dalam bentuk kegiatan bermain (3) mengaktifkan siswa (4)memadukan berbagai aspek pembelajaran dan perkembangan (5)pembelajaran dalam bentuk kongkret (6)mengaktifkan siswa

Dalam mendukung kegiatan anak dengan mengarahkan suatu program kegiatan kreativitas sehingga anak akan tetap memiliki dan mengembangkan potensi kreatifnya yaitu Kreativitas melalui eksplorasi, Kreativitas melalui eksperimen, Kreativitas melalui proyek kreativitas melalui music dll.

Dengan demikian maka dibutuhkan guru yang memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Kreatif dan menyukai tantangan
2. Menghargai karya anak
3. Menerima anak apa adanya
4. Motivator
5. Ekspresif, penuh penghayatan, dan peka pada perasaan
6. Pecinta seni dan keindahan
7. Memiliki kecintaan yang tulus terhadap anak
8. Memiliki keterkaitan terhadap perkembangan anak
9. Bersedia mengembangkan potensi yang dimiliki anak
10. Hangat dalam bersifat
11. Memiliki sikap yang konsisten dan tetapi dinamis
12. Bersedia bermain dengan anak
13. Luwes dan lincah dalam menghadapi kebutuhan, minat, dan kemampuan anak
14. Memberi kesempatan pada anak untuk menjelajahi lingkungan
15. Memberi kesempatan pada anak untuk mencoba dan mengembangkan kemampuan

Setiap anak bebas mengekspresikan kreativitasnya, sehingga diperoleh hasil yang berbeda antara anak yang satu dengan yang lainnya. Misalnya kita menemukan anak membuat mobil-mobilan dari botol aqua, membuat rumah-rumahan dari kardus bekas, melukis jari, mewarnai gambar kuda-kudaan dr pelepah pisang dll.

Terkait dengan itu maka ada beberapa kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas melalui eksplorasi, kreativitas melalui experiment, anak berupa: membuat kartu huruf, membuat rumah dari stik/batang pisang membuat bola dari Koran, membuat layang-layang dari kertas bekas, mencampur warna membuat larutan kopi teh.

prinsip bermain (sebagai salah satu jenis dari konsep bermain). Prinsip-prinsip bermain tersebut diantaranya: sesuai dengan tahapan perkembangan anak, berorientasi pada kebutuhan anak, bermain sambil belajar, bersifat aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan. Tujuan dari permainan sains ini adalah untuk memberikan pengenalan sains kepada anak dalam tarap sederhana. Suatu permainan dikatakan memiliki atau mengandung nilai sains apabila kegiatan bermain yang dilakukannya mampu menyatukan seluruh perhatian dan fisik anak, menyenangkan bagi anak, memberi pengalaman langsung kepada anak artinya obyek sainsnya jelas dan bisa diobservasi secara langsung oleh anak, serta berprinsip pada bermain aktif artinya anak terlibat secara aktif dalam proses permainan.

Sains pada dasarnya mencari hubungan kausal antara gejala-gejala alam yang diamati (observasi). Oleh karena itu, proses pembelajaran sains seharusnya mengembangkan kemampuan bernalar dan berpikir sistematis selain kemampuan deklaratif yang selama ini dikembangkan. Salah satu inovasi sebagai salah satu usaha adalah mencari model-model pembelajaran sains yang memiliki kontribusi terhadap

peningkatan mutu pendidikan sains. (Imam chourmain, 2011)

Bermain dalam sebuah permainan sains mengharapakan anak usia dini mampu melewati tahapan bermain dari yang sekedar menyenangkan (*joyfull*) hingga yang mengasyikan (*immersion*). Dengan demikian permainan sains mampu mencapai standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang telah ditetapkan pemerintah.

Berdasarkan Permen no. 58 tahun 2009, Pembelajaran sains bagi Anak Usia Dini dimulai pada tingkat pencapaian perkembangan anak Usia 3-4 tahun dan dapat dikembangkan secara maksimal pada usia 5-6 tahun. Permainan sains untuk anak usia dini difokuskan pada pembelajaran mengenai diri sendiri, alam sekitar dan gejala alam. Permainan sains diharapkan dapat (1) Membantu pemahaman anak tentang konsep sains dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari, (2) Membantu menumbuhkan minat pada anak usia dini untuk mengenal dan mempelajari benda-benda serta kejadian sekitarnya, (3) Membantu anak agar mampu menerapkan berbagai konsep sains untuk menjelaskan gejala-gejala akan alam dan memecahkan masalah dalam kehidupan.

Intinya permainan sains menekankan pada pemberian pengalaman langsung mengenai sains pada Anak Usia Dini. Namun kenyataan yang terjadi, permainan sains yang dilakukan saat ini cenderung bersifat eksperimen yang tidak melibatkan anak secara penuh bahkan anak cenderung sebagai penonton. Adapun anak mengikuti permainan tersebut dia memahaminya sebagai hal asing yang sulit untuk dipahami secara praktis dan aplikatif. Beberapa RKH permainan sains yang berperan sebagai jembatan antara keduanya, sebagai pengantar pendidikan sains (*early sciences*) bagi anak usia dini.

Permainan sains berprinsip pada bermain aktif, menyenangkan dan efektif. Permainan sains ini akan memberikan kesempatan bagi anak usia dini untuk memahami dari hal nyata ke tidak nyata. Prinsip lainnya, permainan sains perlu bersumber lingkungan sekitar. Permainan sains

Adapun tujuan mendasar dari bermain sains adalah untuk mengembangkan individu agar melek terhadap ruang lingkup sains itu sendiri serta mampu menggunakan aspek-aspek fundamentalnya dalam memecahkan masalah yang dihadapinya jadi focus program pengembangan pembelajaran sains adalah ditujukan untuk memupuk pemahaman, minat, dan penghargaan anak didik terhadap dunia dimana mereka hidup.(ali Nugraha:2008 h.25.) tujuan pembelajaran yang baik menurut cooper harus: (a) berorientasi pada anak, (b) mendiskripsikan tingkah laku sebagai hasil belajar, (c) jelas dan dapat dipahami, (d) dapat diamati. Berdasarkan tujuan yang jelas dan operasional, maka dapat ditetapkan bahan atau materi yang harus menjadi isi kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran merupakan sesuatu yang disajikan guru untuk diolah dan dikemudian dipahami oleh peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan

METODE

A. Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada kelompok B TK Darul muhsinin tahun pelajaran 2015-2016 dengan desain penelitian dalam bentuk PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dimana penelitian ini dilakukan dalam satu kelas.

Dalam Suharsimi (2006: 92) PTK menurut model Kurt Lewin konsep inti PTK nya dalam satu siklus terdiri dari empat langkah yaitu: 1.Perencanaan/planning, 2.tindakan/acting, 3.Observasi/observing, 4.Refleksi/reflecting.

B. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan prosedur penelitian menurut Suharsimi Arikunto. (2008: 16). Penelitian dilakukan dengan menggunakan 2 siklus. dengan kegiatan masing masing siklus adalah sebagai berikut:

Siklus I

1. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti menentukan langkah-langkah pengembangan seperti:

- a. Bekerjasama bersama observer menetapkan urutan materi pembelajaran dan cakupannya.
- b. Membuat dan melengkapi alat peraga
- c. Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran digunakan melalui bermain sains.
- d. Membuat lembar observasi untuk mengamati aktifitas anak didik, aktifitas guru dan kegiatan pembelajaran
- e. Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Mengubah letak pembelajaran yang tadinya di kelas menjadi di ruang terbuka.

2. Tahap pelaksanaan tindakan

Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan RKH (rencana kegiatan harian) yang disertai dengan metode yang tepat sesuai dengan yang telah ditentukan.

3. Tahap Pengamatan/Observasi

Pada tahap ini tim observasi/pengamat melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi kreativitas anak. Disamping observasi kreativitas anak, peneliti menggunakan observasi keterlibatan anak yang digunakan kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui hambatan yang

dialami anak didik selama proses pembelajaran berlangsung,

Langkah kedua mengidentifikasi permasalahan yang sudah dan belum terpecahkan atau yang muncul selama pembelajaran berlangsung, dengan mengajukan pertanyaan refleksi terhadap komponen Kegiatan Belajar Mengajar/KBM.

Langkah ketiga yaitu menentukan tindak lanjut dengan cara merencanakan tindakan selanjutnya berdasarkan hasil refleksi yang direncanakan secara kolaborasi antara guru dan tim observer.

Siklus II

1. Tahap perencanaan

Diskusi dengan observer tentang permasalahan baru yang timbul pada siklus I, hasil refleksi pada siklus I dijadikan dasar menyusun rencana perbaikan pembelajaran di RKH pada siklus II

2. Tahap pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Guru melaksanakan kegiatan dengan media sama dengan siklus I bedanya pada siklus I anak mengerjakan tugas secara individu pada siklus II anak melakukan kegiatan secara berkelompok

C. Teknik Analisa Data

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik yang terdiri analisis deskriptif dan analisis inferensial.

Analisis Deskriptif adalah data deskriptif menggambarkan suatu kelompok, dan hanya berlaku untuk kelompok itu sendiri.

Analisis Inferensial, selalu melibatkan proses sampling dan pemilihan kelompok kecil yang diasumsi berhubungan dengan kelompok besar tempat tertariknya kelompok kecil itu.

Analisis data deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif yaitu penelitian ini tidak terfokus pada angka tapi pada gambaran kejadian yang berlangsung.

Menurut Arikunto (2008: 131) menyatakan bahwa penelitian tidak menitik beratkan pada angka-angka tetapi pada upaya untuk memberikan gambaran atas fenomena yang sedang berlangsung.

Menurut Nana Sudjana (2010: 8) Penilaian Acuan Patokan/PAP adalah penilaian patokan yang harus dikuasai oleh siswa. Dengan demikian keberhasilan siswa dibanding dengan tujuan pada patokan bukan pada rata-rata dalam kelompok siswa. Keberhasilan bisa ditentukan kriterianya, yakni berkisar 75% - 80% dari tujuan atau nilai yang seharusnya dicapai. Kurang dari kriteria tersebut dinyatakan belum berhasil.

Menurut Mulyasa (2010:183) bersumber pada hasil yang diperoleh dari penilaian yang dilakukan guru mencerminkan pemahaman siswa pada konsep yang diajarkan diharapkan adanya peningkatan pemahaman sesuai nilai yang diperoleh oleh masing-masing siswa. Minimal 75% dari jumlah siswa mencapai nilai hasil belajar tuntas dari materi yang diajarkan pada siklus I dan siklus II.

Kriteria ketuntasan belajar idealnya lebih besar dari 60 %, namun tiap sekolah dapat menentukan sendiri sesuai dengan kondisi sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Dalam penelitian ini menggunakan dua siklus tiap siklus Pembelajaran kreativitas sebelum penelitian dilakukan sangat kurang diminati anak didik, selain itu secara umum orang lebih mengutamakan kecerdasan IQ saja daripada kreativitas, padahal kreativitas penting, hal ini juga terjadi di kelas dimana kami mengajar. Dalam pengamatan kami anak didik kelompok B di TK Darul Muhsinin tahun pelajaran 2016-2017 semester genap ini, kreativitas anak masih rendah, hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas keterampilan apapun masih banyak terlihat anak yang hanya mencontoh dan tidak berani/tidak mau mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada. Selain itu anak didik banyak yang terlihat bosan, mengantuk, kurang tertarik, dan bahkan ada yang main sendiri saat mengerjakan keterampilan seperti menggambar, mewarnai, menjiplak, menggunting atau keterampilan lainnya. Padahal jika anak tidak bosan mengerjakan keterampilan, hasil kegiatan atau prakarya anak dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Dengan keterampilan tangan anak dapat memanipulasi bahan, kreativitas dan imajinasi anak pun terlatih karenanya. Selain itu kerajinan tangan dapat membangun kepercayaan diri anak.

Berbagai upaya telah dilakukan guru dalam meningkatkan kreativitas anak didik seperti menggambar di halaman, mewarnai gambar yang sudah ada, dll. Akan tetapi belum didapat peningkatan kreativitas pada anak didik secara signifikan. Dari 25 anak didik hanya 5 siswa yang dapat mengerjakan tugas tanpa bantuan Guru, sedangkan yang lain masih dibantu Guru, hal ini berarti kreativitas siswa masih sangat rendah.

Berdasarkan pengamatan masalah yang ada pada TK kami, langkah yang akan diambil peneliti agar kreativitas

anak dapat meningkat adalah melalui bermain sains. Peneliti mencoba mencari jalan keluar masalah dengan upaya perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena masalah tersebut dapat menimbulkan masalah baru dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di TK yang kami kelola.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di TK Darul Muhsinin kelompok B dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dan II masing-masing dilaksanakan dalam 3 pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada hari senin sampai dengan rabu, tanggal 9-12 maret 2015. Siklus II dilaksanakan pada hari senin sampai dengan rabu, tanggal 21-23 maret 2015

Hasil belajar anak didik pada kelompok B TK Darul Muhsinin 2015-2016 dalam upaya meningkatkan kreativitas anak didik melalui bermain sains secara umum mengalami kemajuan.

B. Pembahasan

Berdasarkan pada permasalahan yang dihadapi oleh siswa dalam Peningkatan kreativitas, berbagai penyebab munculnya permasalahan, sebagaimana telah diuraikan pada bagian pendahuluan, dilakukan serangkaian tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian Tindakan ini terdiri dari dua siklus, dengan prosedur penelitian sebagai berikut:

Penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Deskripsi masing-masing siklus dikemukakan berikut ini:

Siklus 1

1. Perencanaan

Bekerjasama bersama observer menetapkan urutan materi pembelajaran untuk mengetahui hambatan yang dialami anak didik selama proses pembelajaran berlangsung, dan untuk

mengetahui kemampuan anak dalam membuat berbagai macam bentuk sesuai dengan keinginan anak.

2. Tahap Refleksi

Setelah dilakukan pengamatan pada siklus I, peneliti mendapatkan hasil observasi seperti yang tertera pada tabel 4.1 kondisi anak berubah setelah dilakukan siklus I, peneliti melakukan penelitian selama 3 kali pertemuan pada siklus I.

Tabel 1 Hasil observasi siklus I

No.	Nama siswa	Indicator				keterangan
		1	2	3	4	
1.	Rizqi	2	3	4	2	
2.	Meisya	3	4	4	3	
3.	Fahtin	3	3	3	3	
4.	Fahmi	4	4	4	4	
5.	Putra	3	3	3	3	
6.	Salwa	2	3	2	2	
7.	Anwar	3	3	3	3	
8.	Zidan	3	3	3	3	
9.	Intan	2	3	2	2	
10.	Doni	3	4	3	4	
11.	Robi	4	3	4	4	
12.	Ridho	3	3	3	3	
13.	Lana	2	3	2	2	
14.	Tadal	3	3	3	3	
15.	Huda	2	3	2	3	
16.	Sulis	2	3	2	2	
17.	Mia	2	3	2	3	
18.	Ami	3	4	3	3	
19.	Safa	2	3	4	4	
20.	Viqy	3	3	2	4	
21.	Laili	2	2	3	2	
22.	Nurul	3	3	2	4	
23.	Lubna	2	3	2	2	
24.	Sifa	2	2	2	3	
25.	Wawa	3	3	4	3	

Keterangan indikator kreativitas:
 Indikator 1. Trampil membuat bentuk
 Indikator 2. Rapi membuat bentuk

Indikator 3. Mampu menambah bentuk lain pada bentuk yang ada

Indikator 4. Komposisi bentuk proporsional

Keterangan penilaian:

1 (*) : artinya anak belum berkembang (BB)

2 (**) : artinya anak mulai berkembang (MB)

3 (***) : artinya anak berkembang sesuai harapan (BSH)

4 (****) : artinya anak berkembang sangat baik/ optimal (BSB)

Dari table diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa sudah mulai nampak dan berkembang meskipun hasilnya belum maksimal. Oleh karena itu masih ada perlu perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus 2

1. Perencanaan

Diskusi dengan observer tentang permasalahan baru yang timbul pada siklus I, hasil refleksi pada siklus I dijadikan dasar menyusun rencana perbaikan pembelajaran di RKH pada siklus II.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Guru melaksanakan kegiatan dengan media sama dengan siklus I bedanya pada siklus I anak mengerjakan tugas secara individu pada siklus II anak melakukan kegiatan secara berkelompok Pelaksanaan tindakan selengkapnya sebagai berikut:

Rencana Kegiatan Harian (RKH) pertemuan ke-1, Senin 18 Agustus 2015

Kegiatan Awal

- a. Peneliti mengkondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran.
- b. Peneliti memimpin doa dan membuka pelajaran dengan salam.
- c. Peneliti menyiapkan bahan/media sarana belajar.

Kegiatan Inti

Peneliti membagi jumlah anak 20 menjadi 5 kelompok kecil.

3. Tahap Pengamatan / Observasi

Penilaian yang diobservasi adalah tentang kreatifitas anak dan keterlibatan anak pada saat pembelajaran. Pada penilaian ini dilihat perubahan yang terjadi pada anak saat siklus I dan pada siklus II. Cara penilaian berdasarkan kemampuan anak masing-masing pada siklus I dan ke II bukan pada kemampuan kelompoknya.

4. Tahap Refleksi

Setelah data observasi dianalisis, guru melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, tim observer dan guru berusaha untuk dapat mengetahui kemampuan anak didik dalam pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus II. Hasil tersebut digunakan untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya apakah perlu melakukan siklus III atau cukup berhenti pada siklus II saja.

Ternyata setelah dilakukan pembelajaran pada siklus II terjadi peningkatan jumlah anak yang mampu mencapai indikator-indikator penilaian. Peningkatan kemampuan pada anak didik ini membuktikan bahwa peneliti berhasil melakukan penelitian pada anak didik.

Tabel 2 Hasil observasi siklus II

No.	Nama siswa	Indicator	keterangan
-----	------------	-----------	------------

		1	2	3	4
1.	Rizqi	4	4	3	3
2.	Meisya	3	4	4	3
3.	Fahtin	3	3	3	3
4.	Fahmi	4	4	4	4
5.	Putra	4	4	3	4
6.	Salwa	4	4	3	4
7.	Anwar	3	3	3	3
8.	zidan	4	4	4	4
9.	Intan	4	3	4	4
10.	Doni	3	4	3	4
11.	Robi	4	3	4	4
12.	Ridho	3	3	3	3
13.	Lana	3	3	3	3
14.	Tadal	4	3	3	4
15.	Huda	3	3	3	3
16.	Sulis	3	3	3	3
17.	Mia	4	3	4	3
18.	ami	3	4	3	3
19.	Safa	4	3	4	4
20.	Viqy	3	3	4	4
21.	Laili	3	3	3	4
22.	Nurul	3	3	4	4
23.	Lubna	4	3	4	4
24.	Sifa	4	4	4	4
25.	Wawa	3	3	4	4

Keterangan indikator kreativitas:

Indikator 1. Trampil membuat bentuk

Indikator 2. Rapi membuat bentuk

Indikator 3. Mampu menambah bentuk lain pada bentuk yang ada

Indikator 4. Komposisi bentuk proporsional

Keterangan penilaian:

1 (*) : artinya anak belum berkembang (BB)

2 (**) : artinya anak mulai berkembang (MB)

3 (***) : artinya anak berkembang sesuai harapan (BSH)

4 (****) : artinya anak berkembang sangat baik/ optimal (BSB)

Dari table diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa sudah mengalami peningkatan secara signifikan dibandingkan sebelum pelaksanaan penelitian dan siklus 1.

Oleh karena itu, menurut penulis penelitian ini dianggap selesai dan tidak perlu lagi penambahan siklus 3.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan paparan data hasil penelitian dan pembahasan diatas maka kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut : pada pembelajaran kretaitivas setelah diterapkan metode bermain sains ini kemampuan berkreaitivas anak meningkat di TK B darul muhsinin. Dengan dibuktikan adanya hasil deskriptif ketuntasan belajar yaitu dari kondisi awal perkembangan anak baik dari pembelajaran pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan berkreaitivas yaitu anak berkembang sesuai dengan harapan dan ada juga kemampuan anak berkembang sangat baik/optimal, sehingga dikatakan bahwa perkembangan kreaitivas anak dapat meningkat dengan taraf signifikan jika dibandingkan dengan sebelumnya.

B. Saran

1. Kepada Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya senantiasa membimbing, mengawasi dan membina para guru yang ada di sekolah, sehingga para guru mampu menyelesaikan tugas dan fungsinya sebagai tenaga kependidikan untuk meningkatkan kemampuan sains anak

2. Kepada Guru

Bagi Bapak/Ibu guru hendaknya senantiasa untuk terus meningkatkan proses belajar-mengajar yang lebih baik dan melaksanakan proses penilaian yang lebih efektif. Sehingga para guru mampu menyelesaikan tugas dan fungsinya sebagai tenaga kependidikan, serta pengetahuan dan dapat bersaing dengan sekolahl lainnya.

3. Kepada Para Peneliti

Bagi para peneliti lainnya diharapkan agar hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengadakan penelitian lebih lanjut terutama asfek-asfek lain dari kretivitas dan bermain sains.

DAFTAR PUSTAKA

- Mulyasa, (2010)*Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Rosda
- Ali, Nugraha. (2008). *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*.JILSI, foundation,
- Dwi Yulianti. (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Indeks.
- Sudjana, Nana. (2010). *Dasar-Dasar proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Arikunto, S. (2008). *prosedur penelitian, suatu pendekatan praktis*. Jakarta: bina aksara
- (2006). *prosedur penelitian, suatu pendekatan praktis*. Jakarta: bina aksara
- Munandar, Utami. *Mengembangkan Bakat & kreaitivas Anak*, Jakarta: Gramedia Sarana Indonesia 1994.
- , *Kreaitivas Dan Keberbakatan*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama 1999.
- , *Pemanduan Anak Berbakat*, Jakarta: Yayasan Pengembangan Kreaitivas 1982.
- Depdiknas, *Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003
- Depdiknas, *Pedoman Penilaian Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional 2010.