

UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS MENYUSUN BENDA DENGAN MEDIA KOTAK ANTIK KELOMPOK A TK PEMBINA KECAMATAN BANTUL

Sri Yuniati Hidayatun
TK Pembina, Bantul
tkpembina@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas Menyusun benda aspek perkembangan Motorik anak dengan media kotak antic pada anak kelompok A. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di kelas/kelompok A TK Pembina Kecamatan Bantul. Pengumpulan data dilakukan dengan lembar observasi dan hasil karya anak. Data proses kegiatan kreativitas Menyusun benda dengan menggunakan deskriptif kuantitatif, sedangkan hasil karya anak dianalisis dengan deskriptif Kualitatif. Media yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Media Kotak Antik. Dimana dalam kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan di kelas Langkah-langkah penelitian secara garis besar terdiri dari empat tahap, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Keempat tahapan ini dilakukan dalam dua siklus, siklus I tiga kali pertemuan dan siklus II tiga kali pertemuan. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data ini adalah penilaian observasi proses pembelajaran dengan aspek antusias, konsentrasi, dan ketepatan waktu dan penilaian hasil karya anak meliputi aspek kerapian, komposisi warna, jumlah bentuk yang di buat. Hasil Penelitian Tindakan Kelas dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan kreativitas menyusun benda dengan mencapai nilai perkembangan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik) anak dapat dilihat dari beberapa aspek antara lain : penilaian observasi dari aspek antusias, konsentrasi, dan ketepatan waktu, penilaian hasil karya dari aspek kerapian, komposisi warna dan jumlah bentuk yang dibuat dari siklus satu diperoleh jumlah prosentase sebesar 47% sedangkan di siklus dua diperoleh hasil sebesar 86.66 %. Dengan demikian dari siklus satu ke siklus dua ada peningkatan sebesar 39.66 %.

Kata Kunci: Aspek Motorik, Kreativitas Menyusun Benda, Media Kotak Antik

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of Creative Is a thing of motoric development of children with antique box media in group A children. This research is a type of Classroom Action Research conducted in the Pamatan AK class/group. Data was collected using observation sheets and children's work. Creative activity process data Created using quantitative descriptive, as well as qualitative analysis that is unique. The media used in this study used the Antique Box Media. Where in this learning activity is carried out in class. The research steps generally consist of four stages, namely (1) planning, (2) implementation, (3) observation, and (4) reflection. These four stages were carried out in cycle two, cycle I had three meetings and cycle II had three meetings. The method used in collecting this data is an assessment of the learning process with aspects of enthusiasm, concentration, and timeliness and the children's work includes aspects of neatness, color composition, number of shapes made. The results of Classroom Action Research from cycle I to cycle II there was an increase in creative work activities with the help of the developmental values of BSH (Developing as Expected) and BSB (Developing Very Well) children can be seen from several aspects of timeliness, work results from the aspect of neatness, color composition and the number of shapes made from the first cycle obtained a percentage of 47% while in the second cycle the results were 86.66%. Thus, from cycle one to cycle two there was an increase of 39.66%.

Keywords: Antique Box Media, Creativity in Arranging Objects, Motor Aspects

PENDAHULUAN

Pada Kurikulum Tahun 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), pengembangannya mencakup aspek struktur kurikulum, proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik dan penilaian yang bersifat autentik. Kurikulum 2013 mengusung pengembangan pembelajaran konstruktivisme yang lebih bersifat fleksibel dalam pelaksanaannya, sehingga memberi ruang kepada anak untuk mengembangkan bakat dan potensinya. Program pembelajaran pada bidang pengembangan pembentukan perilaku mencakup nilai-nilai agama dan moral, serta sosial emosional, sedangkan pada bidang pengembangan kemampuan dasar meliputi berbahasa, kognitif, dan fisik motorik. Agar dapat menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, maka dalam pembelajaran mengacu pada tema, yang

nantinya dalam proses kegiatan belajar mengajar akan dijabarkan lagi menjadi sub sub tema. Salah satu sub tema dalam pembelajaran diantaranya adalah menyusun benda, yang dilaksanakan bagi Kelompok A pada semester genap.

Taman Kanak-Kanak Pembina Kecamatan Bantul sejauh ini telah berusaha menerapkan berbagai upaya agar kreativitas anak berupa capaian kreativitas pada menyusun benda dapat meningkat. Berdasarkan pengamatan selama pembelajaran pada kelompok A khususnya pada kreativitas menyusun benda pada tahun ajaran 2018/2019, ternyata dijumpai beberapa permasalahan. Permasalahan tersebut diantaranya adalah dalam pembelajaran masih mengalami kesulitan dalam meningkatkan kreativitas anak dalam menyusun benda. Penentuan kreativitas anak tersebut, yaitu: Berkembang Sangat Kreatif (BSK), Kreatif (K), Mulai Kreatif (MK), dan Belum Kreatif (BK). Kreativitas yang dicapai anak berupa tingkat pencapaian kreativitas menyusun benda dengan kategori Belum Kreatif (BK) ditambah dengan anak yang Mulai Kreatif (MK), untuk selanjutnya dapat dikategorikan Belum Mencapai Kreatif, sejumlah 12 anak atau (70,59%) dari total 17 anak, sedangkan anak yang Kreatif (K) ditambah anak yang Berkembang Sangat Kreatif (BSK), untuk selanjutnya dapat dikategorikan Telah Mencapai Kreatif, sebesar 5 anak atau (29,41%) dari total 17 anak.

Selain itu dalam pembelajaran terlihat juga bahwa setiap tugas yang diberikan kepada anak umumnya menunjukkan capaian hasil kreativitas anak yang tergolong rendah. Dalam pembelajaran juga terlihat anak-anak merasa bosan jika pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang selama ini digunakan yaitu media dengan bahan kertas dan plastisin. Terlihat pula bahwa anak kurang aktif, kurang semangat dan kurang memperhatikan kegiatan pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi pada pembelajaran seperti tersebut di atas perlu diatasi, jika tidak segera diatasi maka kreativitas menyusun benda berupa tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak didik pada menyusun benda dikawatirkan semakin rendah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka ditawarkan solusi berupa penggunaan media kotak antik yang dibuat oleh peneliti. Media kotak antik mempunyai ciri-ciri antara lain: (1) berisi bentuk-bentuk geometri yang komplit baik bentuk, warna dan ukuran sehingga menarik bagi anak; (2) bentuk-bentuk geometri tersebut dapat digunakan untuk menyusun beraneka macam konstruksi benda; (3) media kotak antik tersebut aman dan ramah bagi anak-anak; (4) media kotak antik bisa digunakan untuk berbagai macam tema; dan (5) media kotak antik juga dapat digunakan untuk semua bidang pengembangan fisik motorik, kognitif, sosial emosional dan bahasa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada anak didik kelompok A Pembina Kecamatan Bantul, banyak anak yang kesulitan dalam kegiatan menjumlah benda. Kemampuan menjumlah benda baru mencapai 29,41%. Atau 5 anak yang mencapai berkembang sesuai yang diharapkan dalam kegiatan kreativitas Menyusun benda dari 17 anak di TK Pembina Kecamatan Bantul..

Ada dua faktor penyebab rendahnya kreativitas menyusun benda. faktor dari guru antara lain metode yang digunakan oleh guru kurang menarik yaitu metode pembelajaran yang digunakan monoton dan berpusat pada guru, media yang digunakan tidak menarik, menggunakan kertas

Berdasarkan permasalahan diatas maka sangat diperlukan penggunaan media dan teknik yang tepat agar dapat meningkatkan pengetahuan anak. Lebih lanjut Djamarah & Zain (2010: 120) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran, kehadiran media memiliki arti yang penting. Hal ini disebabkan ketidakjelasan materi pembelajaran atau kesulitan penguasaan materi pembelajaran dapat dibantu dengan kehadiran media sebagai perantara. Selain itu kerumitan materi pembelajaran yang disampaikan kepada anak dapat disederhanakan dengan bantuan media, bahkan keabstrakan materi pembelajaran dapat dikongkritkan dengan kehadiran media.

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah tersebut di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah penerapan media kotak antik dalam menyusun benda dapat meningkatkan kreatifitas anak Kelompok A di TK Pembina Kecamatan Bantul Tahun Pelajaran 2019 /2020? Bagimanakah peningkatan kreatifitas anak pada pembelajaran menyusun benda dengan menggunakan media kotak antik pada anak Kelompok A di TK Pembina Kecamatan Bantul Tahun Pelajaran 2019 /2020?

Untuk memecahkan permasalahan tersebut penulis menggunakan media Kotak Antik. Tujuan Penelitian untuk meningkatkan Kreativitas menyusun benda pada anak kelompok A.

Pengertian Kreativitas

Kreativitas sebagai potensi yang ada dalam diri manusia belum memberikan manfaat bila hanya merupakan anugrah yang ada pada diri manusia. Kreativitas yang masih berupa potensi ini harus dikembangkan secara sistematis dan terencana sehingga potensi tersebut dapat tampil secara optimal , tepat guna, dan berdaya guna, pada setiap individu bahkan bagi kehidupan manusia. Kreativitas sebagai anugrah perlu dikembangkan, dipelajari, dijabarkan dalam program pembelajaran secara terintegritas (Conny R Setiawan : 2009 : 6). Kreativitas bukan sekedar bagian isi dari mata pelajaran tetapi lebih merupakan bagian dari proses belajar yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir , kreatif dalam menghadapi berbagai tantangan baik pada masa sekarang maupun pada masa yang akan datang. Pengembangan kemampuan kreativitas bukan hanya merupakan tanggung jawab pendidik dan pemerintah, tetapi harus disadari sebagai tanggung jawab individu, orang tua dan masyarakat. Dalam hal ini kreativitas tidak akan bisa berkembang secara optimal kalau lingkungannya tidak mendukung. Demikian juga di lingkungan belajar anak khususnya di Taman Kanak-Kanak, kreativitas anak TK akan muncul karena sering dipicu oleh inspirasi yang muncul dari pengalaman yang tidak biasa. Disinilah guru TK mempunyai peran yang luar biasa untuk memunculkan kreativitas anak.

Menyusun Benda.

Pengenalan konsep menyusun benda kepada anak sejak dini sangat penting karena pembelajaran konsep pola merupakan salah satu pondasi dalam memahami ilmu matematika (Kemendikbud Dirjen Paud : 2015 :10). Menyusun benda dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dapat dikembangkan misalnya dalam bidang pengembangan kognitif. Pada Tabel 1 berikut disajikan kompetensi yang ingin dicapai dan materi pembelajaran yang di dalamnya memuat tema menyusun benda.

Media Pembelajaran.

Smaldino, Lowther, & Russel (2008: 9) menjelaskan bahwa media diturunkan dari bahasa latin yang mempunyai arti “antara”, yang menunjukkan perantara antara sumber dan penerima informasi, sebagai contoh: radio, video, televisi, diagram, bahan cetakan, program komputer, dan sebagainya. Rauner, et. al. (2008: 566) menyatakan bahwa media merupakan obyek atau instrumen yang menghubungkan antara orang dengan sumber informasi. Djamarah & Zain (2010: 120) berpendapat bahwa media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa media adalah wahana penyalur informasi belajar yang menyalurkan informasi belajar antara sumber informasi belajar dengan anak sebagai penerima informasi belajar, yang meliputi orang, bahan, peralatan, dan kegiatan yang memungkinkan anak memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Lebih lanjut Djamarah & Zain (2010: 120) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran, kehadiran media memiliki arti yang penting. Hal ini disebabkan ketidakjelasan materi pembelajaran atau kesulitan penguasaan materi pembelajaran dapat dibantu dengan kehadiran media sebagai perantara. Selain itu kerumitan materi pembelajaran yang disampaikan kepada anak dapat disederhanakan dengan bantuan media, bahkan keabstrakan materi pembelajaran dapat dikongkritkan dengan kehadiran media.

Rauner, et. al. (2008: 568) menjelaskan bahwa peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi anak, mengacu pada kerucut pengalaman Edgar Dale. Pada kerucut pengalaman Edgar Dale, pengalaman belajar membentang dari puncak kedaras yang menunjukkan pengalaman belajar dari abstrak menuju kongkrit, antara lain pengalaman belajar melalui: verbal, lambang visual, visual, radio, film, televisi, pameran, karyawisata, demonstrasi, pengalaman melalui drama, pengalaman melalui benda tiruan, dan pengalaman langsung. Semakin langsung obyek yang dipelajari anak, maka semakin kongkrit pengetahuan yang diperoleh anak, sebaliknya semakin tidak langsung pengetahuan itu diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan anak. Peran media dapat membantu anak untuk lebih menuju kekongkretan pengalaman belajar, sehingga anak dapat lebih mudah menguasai pelajaran. Berdasarkan uraian di atas memberikan gambaran bahwa media dapat membantu anak lebih mengkongkretkan materi pelajaran yang abstrak sehingga materi pelajaran lebih mudah dikuasai anak.

Kotak Antik.

Kotak antik adalah suatu kotak buatan asli peneliti yang terbuat dari kayu yang dibentuk sedemikian rupa menyerupai sebuah tas. Di dalam tas tersebut terdapat perekat yang bertujuan untuk menempelkan bentuk bentuk geometri dari lingkaran, setengah lingkaran, segi tiga, segi empat yang berwarna warni disatu sisi sementara sisi yang satunya berisi perekat yang digunakan untuk menyusun bentuk benda sesuai kreativitas anak. Bentuk kotak antik dalam menyusun benda ditunjukkan seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Bentuk Kotak Antik dalam Menyusun Benda

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan model spiral yang dikembangkan oleh Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas menurut Stephen (Kesumah, W. dan Dwitagama, D., 2010: 21), rancangan penelitian terdiri dari 2 siklus dan masing-masing siklus menggunakan empat komponen tindakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi dalam satu spiral yang saling terkait. Adapun alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat digambarkan pada gambar 1 sebagai berikut : Perencanaan Tindakan, Pelaksanaan Tindakan, Observasi, Refleksi.

Dengan demikian ciri utama PTK adalah : (1) masalah berasal dari latar/ kelas tempat penelitian dilakukan; (2) proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus, dan (3) tujuannya untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas, atau meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Pemilihan penelitian ini dianggap tepat karena masalah yang diangkat yaitu masalah yang ada di kelompok A di TK Pembina Kecamatan Bantul, D.I.Y. Pada

penelitian ini diharapkan masalah yang terjadi dapat teratasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas tersebut. Karakteristik dari penelitian tindakan kelas adalah dilakukan secara bersiklus. Setiap siklus, terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil refleksi digunakan sebagai dasar perbaikan untuk menginjak siklus berikutnya. Meskipun penelitian tindakan kelas dirancang secara bersiklus, tetapi penelitian tidak dapat menentukan berapa siklus yang akan dilakukan. Penelitian akan diakhiri jika masalah sudah teratasi dan terdapat peningkatan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Media *kotak antik*. Penelitian dilaksanakan di TK Pembina Kecamatan Bantul, D.I.Y. Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelompok A yang berjumlah 17 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Penelitian dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2019/2020. Instrumen penelitian yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini berupa instrumen Observasi saat anak dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran dan instrumen penilaian hasil karya anak untuk mengetahui kreativitas menyusun benda. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur kreativitas menyusun benda awal anak meliputi Observasi untuk mengukur perkembangan siswa, hasil karya untuk mengetahui hasil kegiatan belajar siswa dari masing-masing individu sebelum maupun sesudah dilaksanakan tindakan penelitian. Analisis data yang digunakan adalah menggunakan diskripsi data yaitu mendiskripsikan data melalui instrumen yang telah disediakan pada refleksi dari setiap siklus tindakan. Untuk data yang bersifat kualitatif validasinya mengacu pada kerapian, komposisi warna, jumlah yang dibuat. Sedangkan data kuantitatif diketahui dari hasil prosentase tingkat keberhasilan anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Pra Penelitian

Berdasarkan observasi sebelum tindakan, kreativitas pada anak kelompok A di TK Pembina Kecamatan Bantul, D.I.Y masih kurang. Pada waktu guru memberikan materi tentang menyusun benda pembelajaran masih mengalami kesulitan dalam meningkatkan kreativitas anak dalam menyusun benda. Penentuan kreatifitas anak tersebut, yaitu: Berkembang Sangat Kreatif (BSK), Kreatif (K), Mulai Kreatif (MK), dan Belum Kreatif (BK). Kreatifitas yang dicapai anak berupa tingkat pencapaian kreativitas menyusun benda dengan kategori Belum Kreatif (BK) ditambah dengan anak yang Mulai Kreatif (MK), untuk selanjutnya dapat dikategorikan Belum Mencapai Kreatif, sejumlah 12 anak atau (70,59%) dari total 17 anak, sedangkan anak yang Kreatif (K) ditambah anak yang Berkembang Sangat Kreatif (BSK), untuk selanjutnya dapat dikategorikan Telah Mencapai Kreatif, sebesar 5 anak atau (29,41%) dari total 17 anak.

Selain itu dalam pembelajaran terlihat juga bahwa setiap tugas yang diberikan kepada anak umumnya menunjukkan capaian hasil kreativitas anak yang tergolong rendah. Dalam pembelajaran juga terlihat anak-anak merasa bosan jika pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang selama ini digunakan yaitu media dengan bahan kertas dan plastisin. Terlihat pula bahwa anak kurang aktif, kurang semangat dan kurang memperhatikan kegiatan pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi pada pembelajaran seperti tersebut di atas perlu diatasi, jika tidak segera diatasi maka kreativitas menyusun benda berupa tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak didik pada menyusun benda dikawatirkan semakin rendah.

Kreativitas menyusun benda dengan menggunakan media balok kecil-kecil dari hasil karya anak dari beberapa indikator yang telah ditentukan dan observasi anak dalam melakukan kegiatan seperti antusias, konsentrasi, dan ketepatan waktu, menyusun benda, belum tercapai. Baru 20 % anak yang berkembang sesuai harapan dalam menyusun benda.

Berdasarkan hasil tersebut peneliti menyusun rencana penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kreativitas anak. Hasil penyusunan tersebut : (1).Tersusunnya jadwal pelaksanaan tindakan Kelas siklus 1; (2) Tersusunnya rencana tindakan pelaksanaan kegiatan tentang materi yang akan di berikan dalam tindakan; (3) Tersedianya media atau alat yang digunakan pembelajaran; (4) Tersusunnya lembar observasi untuk penilaian dan unjuk kerja.

Tabel Persentase Keberhasilan Pra Tindakan Pada Kemampuan Menjumlahkan benda

No	Komponen	Prosentase Keberhasilan
1	Observasi Proses Pembelajaran	20%
2	Penilaian Hasil Karya anak	20 %
	Nilai rata-rata	20%

Dari hasil paparan data pra tindakan, kemampuan menyusun benda masih kurang yakni 20%. Oleh sebab itu, diperlukan tindakan agar kreativitas anak dapat meningkatkan yaitu dengan menggunakan media *Kotak antik*. Berikut ini dipaparkan tentang hasil penelitian tindakan pada siklus 1.

Hasil Penelitian Siklus 1

Pertemuan ke I, tindakan yang dilaksanakan dengan kegiatan menyusun bendabenda yang tersedia di kotak antik. Guru terlebih dahulu memberikan appersepsi tentang warna, bentuk dan lain-lain, kemudian guru menjelaskan bahwa anak-anak akan diajak bermain dengan kotak antik sambil menunjukkan kotak antik. Guru menjelaskan bahwa

dalam kotak antik apabila dibuka terdapat kepingan benda berbagai bentuk dan berbagai warna. Anak-anak dapat bermain dengan kepingan benda-benda tersebut sehingga dapat membentuk menjadi bentuk yang lebih bagus. Semakin banyak bentuk yang anak-anak buat itulah anak yang kreatif. Selama kegiatan pembelajaran guru dan kolaborator mengobservasi anak dan menilai hasil karya anak, berapa hasil bentuk yang dapat dibuat oleh masing-masing anak dengan rapi dan komposisi warna yang bagus. Juga kemandirian anak dalam mengerjakan, kerapian dan tepat waktu.

Dari pembelajaran tersebut, dapat diketahui bahwa anak merasa senang melakukan kegiatan. Kreativitas anak bertambah, anak mampu menyusun benda dengan beberapa bentuk dengan rapi, komposisi warna yang baik dan hasilnya rapi kreativitas menyusun benda pada anak meningkat.

Selama proses pembelajaran kegiatan diobservasi oleh guru/ peneliti bersama kolaborator, mengobservasi anak, menilai siapa saja yang telah melaksanakan kegiatan. Penerapan media *kotak antik* untuk peningkatan kreativitas menyusun benda siklus ke satu adalah sebagai berikut:

Hasil Observasi Keseluruhan Komponen Pada Siklus 1

Komponen	Dalam %
1. Observasi Proses Pembelajaran	47%
a. Konsentrasi	
b. Antusias	
c. Ketepatan waktu	
2. Penilaian Hasil Karya anak	47%
a. Kerapian	
b. Komposisi warna	
c. Jumlah Bentuk yang dibuat	
Nilai rata-rata	47%

Berdasarkan data pada tabel di atas, maka tampak bahwa kreativitas menyusun benda pada pra tindakan mencapai skor rata-rata sebesar 20%, dan pada siklus 1 mencapai skor rata-rata 47 %. Peningkatan yang terjadi pada pra tindakan ke siklus 1 mencapai 27 %. Karena kreativitas menyusun benda baru mencapai 47 % dan belum mencapai 80%, maka peneliti melanjutkan tindakan penelitian pada siklus 2. Hal ini terjadi karena masih ada beberapa anak yang kurang bersemangat dan kurang mandiri dalam mengikuti pembelajaran, terlalu lama bermain sehingga dalam menyusun benda tidak banyak jumlah yang dapat dibentuk. Guru terlalu cepat dalam mendemonstrasikan dan memperlihatkan benda-benda terlalu cepat.

Hasil Penelitian Siklus II

Pertemuan pada siklus ke dua ini yang akan di revisi yakni dalam mendemonstrasikan guru lebih jelas, bertahap dan rinci. Benda yang digunakan diperlihatkan dan diucapkan berapa yang diperlihatkan. Benda yang disediakan untuk bermain menyusun benda lebih lama dan guru banyak memberikan penguat dan *reword* sehingga anak menjadi lebih antusias dalam menyusun benda.

Dari pembelajaran tersebut, dapat diketahui bahwa anak merasa senang melakukan kegiatan menyusun benda. Apalagi dengan kotak antik yang isinya bermacam-macam bentuk yang menarik. Kreativitas anak bertambah, anak mampu menyusun benda dengan rapi, komposisi warna bagus, jumlah bentuk yang dibuat lebih dari tiga.

Selama proses pembelajaran, kegiatan diobservasi oleh guru/ peneliti bersama kolaborator, mengobservasi anak, menilai siapa saja yang telah melaksanakan kegiatan. Penerapan media kotak antik untuk peningkatan kreativitas menyusun benda siklus ke dua adalah sebagai berikut:

Hasil Observasi Keseluruhan Komponen Pada Siklus II

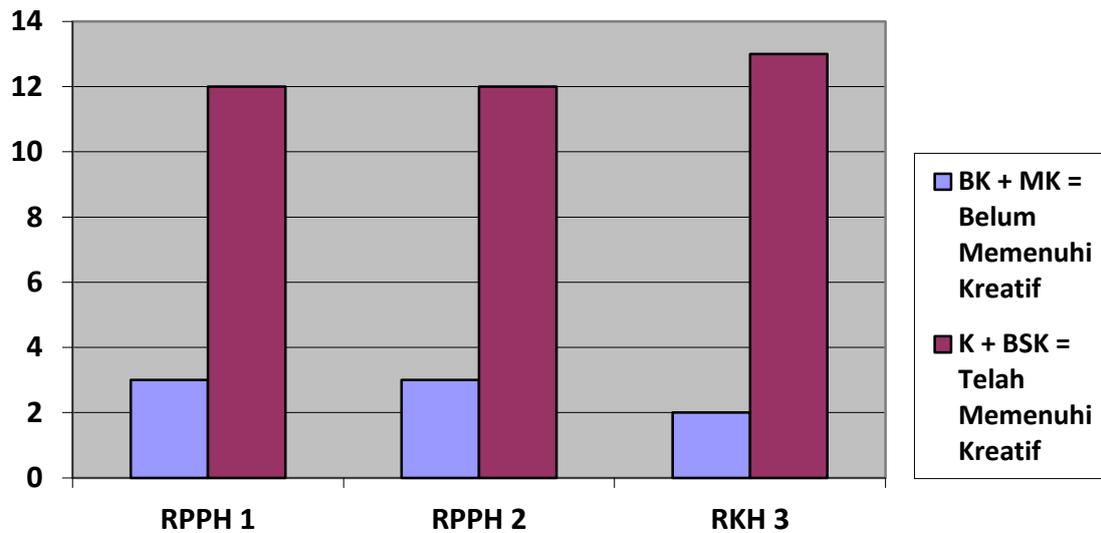
Komponen	dalam %
1. Observasi Proses Pembelajaran	86.666%
a. Konsentrasi	
b. Antusias	
c. Ketepatan waktu	
2. Penilaian Hasil Karya anak	86.666%
a. Kerapian	
b. Komposisi warna	
c. Jumlah Bentuk yang dibuat	
Nilai rata-rata	86.666%

Pada penelitian siklus II diperoleh rata-rata sebesar 86.666%. Maka dapat dilihat bahwa ada peningkatan kreativitas menyusun benda pada anak dari hasil penelitian siklus I sebesar 40 % dan hasil penelitian pada siklus II sebesar 86.666%. Peningkatan tersebut sebesar 39.666%. Karena kreativitas menyusun benda sudah mencapai 86.666%, maka peneliti mengakhiri penelitian ini pada siklus II.

Akhir penelitian berdasarkan analisis data yang diperoleh, antara siklus satu dengan siklus dua banyak perubahan di semua indikator. Baik kemampuan guru dalam menyusun RPP, maupun dalam memberikan proses

pembelajaran pada anak.

Secara rerata dapat dilihat pada table di bawah ini:



Berdasarkan data pada tabel di atas, maka tampak bahwa pada kemampuan membaca awal pada penelitian siklus 1 mencapai skor rata-rata sebesar 40 %, dan pada siklus 2 mencapai skor rata-rata 86.666 %.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menjawab semua pertanyaan penelitian, sehingga bisa memenuhi semua kriteria keberhasilan dalam penelitian. Berdasarkan diskripsi pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II, penggunaan media kotak antik memberikan kesempatan pada anak melakukan langkah-langkah atau prosedur, berusaha mengikuti proses pembelajaran untuk menumbuhkan kemandirian, antusias dan tepat waktu dalam menyusun benda dengan rapi, komposisi warna yang baik dan dapat menghasilkan beberapa bentuk,

Maka dapat disimpulkan bahwa media *kotak antik* dapat meningkatkan kreativitas menyusun benda-benda. Pada saat proses pembelajaran, guru bersama kolaborator mengobservasi anak meliputi konsentrasi. Antusias dan tepat waktu, disamping itu guru juga menilai hasil proses pembelajaran meliputi kerapian, komposisi warna dan jumlah bentuk yang disusun.. Dengan demikian media *kotak antik* dapat meningkatkan keterampilan menyusun benda pada anak..

Dalam kegiatan peningkatan kreativitas menyusun benda pada anak, media kotak antik , merupakan media yang dapat digunakan dan aman digunakan untuk anak dalam memberikan suatu pengalaman langsung kepada anak. Artinya anak dapat menggunakan salah satu atau lebih media yang disediakan untuk kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak. Dengan media kotak antik, tujuan pembelajaran dapat dicapai. *Kotak antik* dapat meningkatkan kreativitas menyusun benda pada anak, mulai dari anak antusias mendengarkan guru, dandiri dalam mengerjakan dan konsentrasi sehingga menghasilkan kreativitas anak dalam menjumlahkan benda..

Dengan media kotak antik, dapat digunakan untuk kreativitas Menyusun benda, kotak antic sebagai media dapat memperjelas, mempermudah kegiatan, fungsi media sangat tepat seperti pendapat Djamarah & Zain (2010: 120) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran, kehadiran media memiliki arti yang penting. Hal ini disebabkan ketidakjelasan materi pembelajaran atau kesulitan penguasaan materi pembelajaran dapat dibantu dengan kehadiran media sebagai perantara. Selain itu kerumitan materi pembelajaran yang disampaikan kepada anak dapat disederhanakan dengan bantuan media, bahkan keabstrakan materi pembelajaran dapat dikongkritkan dengan kehadiran media

Kotak antic dapat meningkatkan kreativitas Menyusun pada anak, dengan kotak anti kreativitas meningkat terbukti anak mampu Menyusun menjadi beberapa bentuk, kreativitas merupakan anugerah yang dapat dikembangkan seperti pendapat Conny R Setiawan : 2009 : 6). Kreatifitas bukan sekedar bagian isi dari mata pelajaran tetapi lebih merupakan bagian dari proses belajar yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir, kreatif dalam menghadapi berbagai tantangan baik pada masa sekarang maupun pada masa yang akan datang. Pengembangan kemampuan kreativitas bukan hanya merupakan tanggung jawab pendidik dan pemerintah, tetapi harus disadari sebagai tanggung jawab individu, orang tua dan masyarakat. Dalam hal ini kreativitas tidak akan bisa berkembang secara optimal kalau lingkungannya tidak mendukung. Demikian juga di lingkungan belajar anak khususnya di Taman Kanak-Kanak, kreativitas anak TK akan muncul karena sering dipicu oleh inspirasi yang muncul dari pengalaman yang tidak biasa

Rauner, et. al. (2008: 566) menyatakan bahwa media merupakan obyek atau instrumen yang menghubungkan antara orang dengan sumber informasi. Djamarah & Zain (2010: 120) berpendapat bahwa media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa media adalah wahana penyalur informasi belajar

yang menyalurkan informasi belajar antara sumber informasi belajar dengan anak sebagai penerima informasi belajar, yang meliputi orang, bahan, peralatan, dan kegiatan yang memungkinkan anak memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas dan sikap.

Pembelajaran dengan media Kotak Antik dapat meningkatkan kreativitas Menyusun benda pada anak. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Pada pra penelitian komponen baik dalam penilaian observasi proses pembelajaran maupun dari hasil unjuk kerja anak, Dari hasil setiap komponen dapat diketahui skor rata-rata persentase pada pra penelitian mencapai 20%.

Pada penelitian siklus I diambil dari nilai dari rerata ketiga pertemuan, dapat dihitung rata-rata skor penilaian pada penelitian siklus I sebesar 47 %. Maka dapat dilihat bahwa ada peningkatan kemampuan pada anak dari hasil penelitian pra tindakan sebesar 27 % dan hasil penelitian pada siklus I sebesar 47 %.. Karena kreativitas menyusun benda pada anak belum mencapai 80%, maka peneliti akan melanjutkan penelitian lagi pada siklus II. Belum mencapai ketuntasan apabila kreativitas menyusun benda kurang dari 80%. Meskipun di Taman kanak-kanak tidak ada anak yang di katakana tuntas namun tuntas di sini dapat di artikan anak telah berkembang sesuai harapan atau berkembang sangat baik. Sesuai permen 147 tahun 2013 dari Depdiknas.

Pada penelitian siklus II perolehan rata-rata pada ketiga pertemuan, dapat dihitung rata-rata skor penilaian pada penelitian akhir siklus II sebesar 86.666 %. Maka dapat dilihat bahwa ada peningkatan kemampuan pada anak dari hasil penelitian siklus I sebesar 47 % dan hasil penelitian pada siklus II sebesar 86.666%. Peningkatan tersebut sebesar 39.666 %.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelompok A TK Pembina Bantul, D,I,Y dapat di simpulkan sebagai berikut : Penerapan Media Kotak antic yang telah dimodivikasi dan diinovasi dapat meningkatkan perkembangan motoric dalam kreativitas menyusun benda pada anak, meliputi kerapian, komposisi warna dan banyaknya bentuk yang dapat dibuat. Dari kondisi awal yang mencapai KKM(Berkembang sesuai harapan dan atau berkembang sangat baik) dalam kemampuan menjumlahkan benda rata-rata ada 20 % , setelah diadakan pembelajaran dengan perubahan media meningkat menjadi 47 % pada siklus I, menjadi 86.666 % pada siklus II. Manfaat media kotak antik, dapat meningkatkan kreativitas Menyusun benda pada aspek perkembangan motorik.

Saran

Sebagai penutup dalam penelitian ini, peneliti Berdasarkan hasil temuan maka disarankan : Dalam menerapkan media kotak antik pada pembelajaran, sebaiknya guru memberikan langkah-langkah yang rinci dan urut sehingga anak dapat lebih mudah memahami dalam menggunakan media kotak antik dalam menyusun berbagai bentuk benda.Guru sebaiknya memperluas penggunaan media kotak antik sebagai media pembelajaran untuk tema-tema yang lain.

Tahap berikutnya anak yang sudah mampu tidak di bimbing dan anak yang belum mampu perlu di beri stimulasi untuk dapat Menyusun benda dari kotak antik. Diulang beberapa kali dalam pembelajaran sampai anak yang belum kreatif menjadi kreatif, perkembangan anak-anak tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, S.B. &Zain, A..(2010). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: RinekaCipta.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2015). *Kurikulum Taman Kanak-Kanak: Pedoman Pengembangan Silabus Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Kesumah & Dwi Rauner, F., et. al. (2008).*Handbook of technical and vocational education and training research*. Bremen: Springer Science Business Media.
- Riana Gusti Ayu. (2018). Penerapan Media Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B2 di TK Aisyah Bustanul Athfal Tanjung Raja Lampung Utara. Lampung: Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rita Jahiti Tanjung. (2016). Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Abjad Pada Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina I Kota Sabang. Jurnal Pendidikan Madrasah, Volume 3, Nomor 2, November 2018, P-ISSN: 2527-4287 - E-ISSN: 2527-6794.
- Smaldino, S.E., Lowther, D.L., & Russel, J.D.. (2008). *Instructional technology and media for learning (Ninth Edition)*. New jersey: Pearson Education Inc.
- Turina Dyah Puspitorini. (2018). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Papan Flannel Pada Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Taman Kota Madiun. Jurnal CARE 5 (2) Januari 2018, Universitas PGRI Madiun – PG PAUD P-ISSN: 2355-2034 / E-ISSN: 2527-9513.