

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan tindakan yaitu melakukan pengamatan terhadap pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana kreativitas dasar yang dimiliki anak. Pengamatan dilakukan sebelum tindakan melalui observasi yang dilaksanakan pada bulan November-Desember 2015. Observasi dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran khususnya dalam pengembangan kreativitas membentuk pada anak Kelompok A TK Aisyiyah 23.

Hasil observasi tersebut digunakan sebagai penunjang dari penelitian yang sebenarnya. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilakukan antara lain pada kegiatan awal yaitu diawali dengan berbaris, berdoa, kemudian memasuki kelas, menyanyikan mars TK aisyiyah, serta menyanyi lagu anak-anak. Sebelum memasuki kegiatan inti guru mengkomunikasikan tema pembelajaran hari ini yaitu lingkunganku dan sub tema Rumahku. Guru bersama anak melakukan tanya jawab mengenai benda-benda di lingkungan rumah yang berbentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang.

Kemudian pada saat kegiatan inti guru menjelaskan tugas-tugas anak yaitu mencipta bentuk bebas dari bahan dasar kertas berbentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang. Pada saat kegiatan bermain mencipta bentuk masih banyak anak yang kebingungan akan mencipta bentuk apa dan mereka meminta guru untuk memberikan contoh. Beberapa anak ada yang masih mencipta bentuk hasil karya yang sama dengan temannya dan hanya 5 anak yang mampu mencipta hasil karya sendiri dan berbeda. Ketika peneliti meminta anak untuk mengkomunikasikan hasil karyanya didepan kelas, masih banyak anak yang kurang percaya diri,

serta dalam mengembangkan imajinasi anak terhadap hasil karyanya juga hanya beberapa anak yang mampu. Setelah itu dilanjutkan istirahat dan kegiatan akhir yang digunakan untuk evaluasi.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terkait dengan perkembangan kreativitas anak di sekolah, terlihat bahwa sebagian besar anak Kelompok A perkembangan kretivitasnya masih belum berkembang secara optimal. Selama observasi berlangsung, terlihat ketika anak mengerjakan tugas yang diberikan guru masih belum mandiri. Anak masih tergantung pada temannya. Anak juga belum mampu mewujudkan ide-idenya secara nyata ke dalam bentuk suatu hasil karya. Sebagian besar anak kurang aktif dan kreatif dalam menggali ide-ide serta imajinasinya untuk membuat produk hasil harya tertentu.

Dengan keadaan anak yang demikian maka hasil karya yang dihasilkan anak cenderung monoton dan kurang bervariasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa aspek-aspek kretivitas yang diantaranya *fluency*/ kelancaran, *flexibility*/ keluwesan, *originality*/ keaslian dan *elaboration*/ *keterperincian* belum berhasil dicapai oleh anak. Dalam menstimulasi perkembangan kreativitas anak, guru masih menggunakan metode yang monoton. Pembelajaran yang disajikan belum mengoptimalkan aspek perkembangan secara menyeluruh. Setelah didiskusikan antara peneliti dan guru pendamping ternyata metode yang digunakan dan aktivitas yang telah disajikan belum mampu memberikan perubahan dan peningkatan dalam kreativitas anak. Dengan demikian anak-anak masih sangat memerlukan adanya bimbingan dan latihan agar anak memiliki kreativitas yang tinggi. Dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut diatas dapat dikatakan bahwa perkembangan kreativitas anak Kelompok A TK Aisyiyah 23 Surabaya belum berkembang optimal. Dengan demikian peneliti segera melakukan tindakan agar kreativitas anak meningkat dan berkembang secara optimal. Dari hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Observasi Kreativitas Anak Pra Tindakan

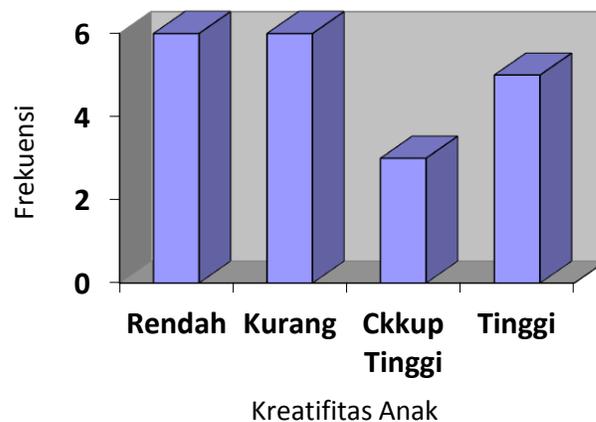
No	Nama	Aspek Capaian Kreativitas																Total Skor	Presentase
		Kelancaran				Keluwesannya				Keaslian				Keterperincian					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Zellya			√					√			√				√		13	81,25%
2	Una			√				√			√					√		11	68,75%
3	Alana			√				√			√					√		12	75%
4	Ifat				√				√			√					√	14	87,5%
5	Abi		√					√			√				√			6	37,5%
6	Arya		√					√			√					√		7	43,75%
7	Kautsar				√			√			√					√		13	81,25%
8	Lala		√					√			√					√		8	50%
9	Vino		√					√			√				√			6	37,5%
10	Fachri			√				√			√					√		10	62,5%
11	Sabrina				√				√			√				√		14	87,5%
12	Heza			√				√			√						√	13	81,25%
13	Faris	√						√			√				√			6	37,5%
14	Bima	√						√			√				√			5	31,25%
15	Mozza		√					√			√					√		8	50%
16	Saqila		√					√			√					√		8	50%
17	Abel			√		√				√						√		7	43,75%
18	Aulia		√					√			√					√		8	50%
19	Zaki			√		√					√				√			7	43,75%
20	Dio		√					√			√				√			6	37,5%

Dari data Tabel 1 diatas diperoleh data bahwa pencapaian kreativitas anak masih rendah. Kriteria yang dimiliki anak yang menunjukkan kriteria rendah sebanyak 6. Kriteria kurang sebanyak 6 anak kriteria cukup tinggi sebanyak 3 dan kriteria tinggi sebanyak 5 anak. Data pada tabel persentase kemampuan kreativitas anak pra tindakan diatas dapat diperjelas melalui tabel rekapitulasi persentase dibawah ini.

Tabel 4. 2. Rekapitulasi Data Kreativitas Anak Pra Tindakan

No	Kreteria	Jumlah Anak	Presentase
1	Tinggi/baik	5	25%
2	Cukup tinggi	3	15%
3	Kurang	6	30%
4	Rendah	6	30%
Jumlah		20	100%

Dari data pada tabel rekapitulasi persentase kreativitas anak pra tindakan diatas, dapat diperjelas melalui gambar dibawah ini:



Gambar Grafik Persentase Kreativitas Anak Pra Tindakan

Dari gambar diatas maka dapat diketahui bahwa kreativitas anak sebelum tindakan menunjukkan perkembangan kreativitasnya masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari grafik, anak yang memiliki kriteria kreativitas rendah sebanyak 6 anak, kriteria kurang 6 anak, kriteria cukup tinggi 3 anak, dan kriteria tinggi hanya 5. Dengan demikian dapat dilihat bahwa pencapaian kreativitas anak. Pada pra tindakan hanya sebesar 25% sehingga kreativitas anak berada pada kriteria rendah.

Rendahnya kemampuan kreativitas membentuk pada anak pada Kelompok A TK Aisyiyah 23 Surabaya dikarenakan pembelajaran yang monoton dan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dalam mengembangkan kreativitas anak. Kegiatan perkembangan kreativitas khususnya membentuk yang sering dilakukan adalah menggambar dan membentuk menggunakan plastisin. Selain itu peran guru yang membiasakan memberi contoh hasil karya kepada anak membuat anak ketergantungan dengan contoh yang diberikan. Berdasarkan data di atas peneliti menemukan permasalahan yang kemudian peneliti jadikan sebagai bahan refleksi untuk menentukan perencanaan dalam pembelajaran berikutnya.

Adapun masalah yang peneliti temukan yaitu:

1. Perkembangan kreativitas anak belum optimal.
2. Anak belum memiliki keberanian dalam hal bereksplorasi dan berekspresi dengan bahan atau benda-benda yang disediakan oleh guru.
3. Anak masih merasa ragu, takut, dan tidak percaya diri untuk mencoba mencipta karya yang baru.
4. Anak masih sering meniru cara guru atau teman lain dalam menyelesaikan pekerjaannya.
5. Anak masih tergantung pada contoh yang diberikan guru.
6. Anak kurang komunikatif dalam memberikan penjelasan dan mengembangkan idenya.
7. Anak kurang bervariasi dalam mengapresiasi hasil karyanya.

Hasil refleksi pembelajaran pra tindakan di atas digunakan sebagai acuan peneliti bersama teman sejawat dalam merancang tindakan untuk kegiatan pembelajaran pada siklus I. Berdasarkan serangkaian kegiatan observasi awal, disepakati bahwa tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak yaitu dengan kegiatan bermain mencipta dari

bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang. Kegiatan tersebut menjadikan anak lebih tertarik sehingga dapat merangsang kreativitas anak dengan berbagai bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang dengan variasi warna dan bahan yang mudah dieksplor oleh anak.

4.1.1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

1. Perencanaan

Penelitian dilakukan dalam tahapan yang berupa siklus pembelajaran Banyaknya siklus yang akan dilaksanakan tergantung keberhasilan penelitian yang dilakukan. Setiap siklusnya dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Hal ini agar lebih dapat meningkatkan kreativitas anak secara individu. Adapun tahap perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

1. Melakukan koordinasi sebagai pelaksana tindakan mengenai tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak
2. Menyusun RKM, RPPH, dan RKH (Terlampir).
3. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang.
4. Menyiapkan lembar pengamatan dan wawancara untuk melihat tingkat perkembangan kreativitas anak.

2. Pelaksanaan

a. Pelaksanaan tindakan Siklus I Pertemuan Pertama

Tindakan Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 16 November 2015 dengan tema lingkunganku dan sub tema sekolahku. Adapun kegiatan proses pembelajarannya sebagai berikut :

1. Kegiatan awal

Kegiatan awal meliputi, berbaris, berdoa, salam, menyanyikan lagu mars TK Aisyiyah. Untuk merangsang minat belajar anak guru mengajak bermain tebak-tebakan tentang nama-nama bentuk seperti bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang . Sebelum kegiatan inti guru mengkomunikasikan tema hari ini yaitu “Lingkunganku” dengan subtema sekolahku. Guru mengajak anak-anak untuk naik papan titian yang berbentuk persegi panjang.

2. Kegiatan Inti

- Guru melakukan tanya jawab tentang benda di kelas yang berbentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang.
- Guru memberi tugas anak untuk mengelompokka benda-benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang
- Demonstrasi mencipta bentuk dari bentuk-bentuk yang bervariasi

Kegiatan inti pada tindakan pertemuan pertama yaitu bermain mencipta dari bentuk yang bervariasi dengan menggunakan bahan kertas asturo yang mudah dieksplorasi oleh anak. Sebelum kegiatan dilaksanakan guru menyediakan alat dan bahan berupa bentuk-bentuk geometri dengan warna dan ukuran yang bervariasi dalam jumlah banyak, kemudian guru mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan dan menjelaskan cara mencipta bentuk yaitu memberi kebebasan anak untuk dapat mengeluarkan idenya. Guru meminta anak untuk mengambil beberapa alat dan bahan sesuai dengan kebutuhan. Kemudian guru menyuruh anak bermain bebas dengan bentuk-bentuk tersebut sehingga ide-ide anak bisa muncul. Setelah itu guru memberi kebebasan kepada anak untuk mencipta bentuk sesuai ide dan keinginan anak dengan caranya sendiri. Pada saat itu mereka sangat antusias untuk segera mencoba mencipta bentuk. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan teman sejawat berkeliling mengamati kerja anak. Pada tindakan pertemuan I peneliti menemukan sebagian besar anak

masih bingung dan belum percaya diri untuk mengungkapkan ide dalam mencipta bentuk. Beberapa anak ada yang masih mencontoh teman sebangkunya bahkan belum mampu mencipta bentuk apapun.

Melihat hal tersebut peneliti segera mendampingi anak dan terus memberikan semangat dan motivasi sampai anak mampu mencipta suatu bentuk tertentu sesuai imajinasinya. Tetapi ada juga beberapa anak yang asyik mencipta bentuk dengan caranya sendiri dan mampu mencipta karya yang berbeda dan asli buatan anak. Hasil karya anak pada tindakan pertemuan pertama sudah mulai bervariasi akan tetapi masih sederhana karena cara pengerjaannya pun juga masih seperti cara yang pernah dilakukan sebelumnya, yaitu menempel. Disini terlihat ada 1 anak yang mengalami peningkatan dalam kreativitasnya pada kriteria tinggi, 1 anak pada kriteria cukup tinggi dan 1 anak pada kriteria kurang. Pada saat kegiatan berlangsung guru memberikan penguatan dan *reward*, berupa acungan jempol, tanda bintang, stiker prestasi dan sebagainya kepada anak sehingga anak lebih termotivasi.

Guru memberi selingan dengan mengajak anak melakukan “Tepuk Macam-Macam Bentuk” bersama-sama, agar anak lebih semangat dalam bermain mencipta bentuk. Setelah anak selesai mencipta bentuk, guru mengajak anak untuk membereskan alat dan bahan yang telah digunakan. Setelah itu meminta anak mengkomunikasikan hasil karya yang telah dibuat. Hasil karya di telah di buat oleh anak antara lain; bentuk bunga, bentuk orang, rumah, mobil dll. Kemudian anak disuruh menceritakan ide-ide kreatifnya terhadap produk yang dihasilkan. Setelah selesai anak diminta untuk mencuci tangan, berdoa dan makan bekal.

3. Kegiatan Akhir

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

b. Pelaksanaan tindakan Siklus I Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, 23 November 2015 dengan tema yang sama yaitu Lingkunganku dan sub tema sekolahku. Adapun kegiatan proses pembelajarannya sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal

Kegiatan awal meliputi, berbaris, berdoa, salam, menyanyikan lagu mars TK Aisyiyah. Untuk merangsang minat belajar anak guru mengajak bermain tebak-tebakan tentang bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang. Sebelum kegiatan inti guru mengkomunikasikan tema hari ini yaitu “Lingkunganku” dengan sub tema sekolahku. Guru mengajak anak-anak untuk naik papan titian yang berbentuk persegi panjang.

2. Kegiatan Inti

- Guru melakukan tanya jawab tentang benda-benda di kelas yang berbentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang.
- Guru memberi tugas anak untuk mengelompokka benda-benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang
- Demonstrasi mencipta bentuk dari bentuk-bentuk yang bervariasi

Kegiatan inti pada tindakan pertemuan kedua yaitu bermain mencipta dari bentuk yang bervariasi dengan menggunakan bahan kertas asturo yang mudah dieksplorasi oleh anak. Sebelum kegiatan dilaksanakan guru menyediakan alat dan bahan berupa bentuk-bentuk

geometri dengan warna dan ukuran yang bervariasi dalam jumlah banyak, kemudian guru mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan dan menjelaskan cara mencipta bentuk yaitu memberi kebebasan anak untuk dapat mengeluarkan idenya. Setelah itu guru memberi kebebasan kepada anak untuk mencipta bentuk sesuai ide dan keinginan anak dengan caranya sendiri. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan teman sejawat berkeliling mengamati kerja anak. Guru memberi selingan dengan mengajak anak melakukan “Tepuk Macam-Macam Bentuk” bersama-sama, agar anak lebih semangat dalam berkreativitas. Pada saat kegiatan berlangsung guru memberikan penguatan dan *reward*, kepada anak sehingga anak lebih termotivasi. Pada Pertemuan Kedua, kreativitas anak mengalami peningkatan dilihat dari proses saat mencipta bentuk dan hasil karya yang dihasilkan anak. Produk yang dihasilkan lebih bervariasi dan cara yang digunakan juga lebih kompleks. Beberapa anak mampu mengkomunikasikan idenya secara lancar dan mampu mencipta bentuk secara luwes.

Hasil karya yang dihasilkan juga merupakan hasil karya asli anak. Anak-anak juga mampu menggali idenya terhadap hasil karya yang telah dibuat. Akan tetapi masih ada anak yang belum meningkat kreativitasnya. Ada 3 anak yang meningkat dari kriteria cukup menjadi kriteria tinggi. Pada pertemuan kedua anak terlihat terbiasa dalam mencipta bentuk sehingga mengalami peningkatan dalam aspek kreativitasnya. Setelah anak selesai mencipta bentuk, guru meminta anak mengkomunikasikan hasil karya yang telah dibuat. Kemudian anak disuruh menceritakan ide-ide kreatifnya terhadap produk yang dihasilkan. Hasil karya anak pada pertemuan kedua diantaranya; bentuk ruang makan, robot, mobil, kereta api, dan lain-lain. Setelah itu anak mencuci tangan, berdoa, dan makan.

3. Kegiatan Akhir

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

3. Observasi Siklus I

Pada kegiatan observasi yang diamati adalah kegiatan pembelajaran anapada waktu kegiatan bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang. Indikator yang diamati yaitu aspek-aspek kreativitas anak dalam kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri yang meliputi *fluency*/ kelancaran, *flexibility*/ keluwesan, *originality*/ keaslian dan *elaboration*/ keterperincian. Dari data lembar observasi kegiatan anak diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus I Pertemuan I

No	Nama	Aspek Capaian Kreativitas																Total Skor	Prosentase
		Kelancaran				Keluwesannya				Keaslian				Keterperinciannya					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Zellya			√					√			√				√		13	81,25%
2	Una				√			√				√				√		13	81,25%
3	Alana				√				√			√				√		14	87,50%
4	Ifat				√				√			√					√	14	87,5%
5	Abi		√				√			√				√				6	37,5%
6	Arya			√			√				√				√			9	56,25%
7	Kautsarr				√			√				√				√		13	81,25%
8	Lala			√			√				√				√			9	56,25%
9	Vino			√				√			√				√			10	62,5%
10	Fachri				√			√				√				√		13	81,25%
11	Sabrina				√				√			√				√		14	87,5%
12	Heza			√				√				√					√	13	81,25%
13	Paris			√			√				√					√		10	62,5%
14	Bima		√				√				√			√				7	43,75%

15	Mozza			√		√			√			√			13	81,25%
16	Saqila			√			√		√				√		14	87,5%
17	Abel		√			√			√				√		13	81,25%
18	Aulia			√			√		√			√			13	81,25%
19	Zaki		√				√		√				√		1	87,5%
20	Dio	√				√			√			√			8	50%

Tabel 4.4 Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus I Pertemuan 2

No	Nama	Aspek Capaian Kreativitas																Total Skor	Prosentasi
		Kelancaran				Keluwasan				Keashian				Keterpernncian					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Zellya			√					√				√				√	14	87,5%
2	Una				√			√					√				√	13	81,25%
3	Alana				√				√				√				√	14	87,5%
4	Ifat				√				√				√				√	14	87,5%
5	Abi		√				√				√				√			6	37,5%
6	Arya			√			√				√				√			9	56,25%
7	Kautsarr				√			√					√				√	13	81,25%
8	Lala			√			√				√				√			9	56,25%
9	Vino			√				√			√				√			10	62,5%
10	Fachri				√			√					√				√	13	81,25%
11	Sabrina				√				√				√				√	14	87,5%
12	Heza			√				√					√				√	13	81,25%
13	Faris			√			√				√					√		10	62,5%
14	Bima		√				√				√				√			7	43,75%
15	Mozza				√			√					√			√		13	81,25%
16	Saqila				√				√				√			√		14	87,5%
17	Abel			√				√					√				√	13	81,25%
18	Aulia				√				√				√		√			13	81,25%
19	Zaki			√					√		√						√	1	87,5%
20	Dio	√					√				√				√			8	50%

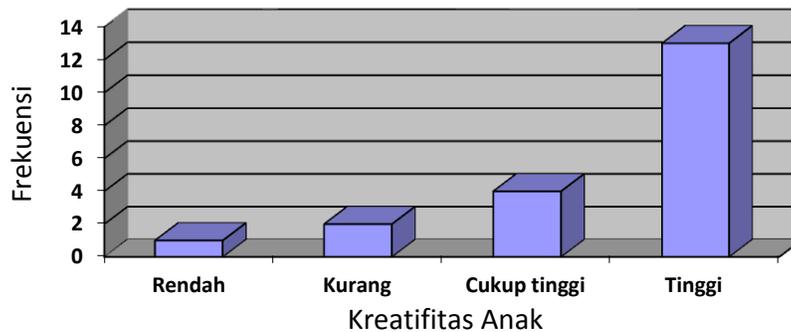
Dari data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa ketercapaian pada akhir siklus I yang menunjukkan kriteria rendah sebanyak 1 anak, kriteria kurang sebanyak 2 anak, kriteria cukup

sebanyak 4 anak dan kriteria tinggi sebanyak 13 anak. Adapun rekapitulasi kreativitas anak pada tindakan Siklus I sebagai berikut.

Tabel 4.5 Rekapitulasi Data Kreativitas Anak Siklus I

No	Kreteria	Jumlah Anak	Presentase
1	Tinggi/baik	13	65%
2	Cukup tinggi	4	20%
3	Kurang	2	10%
4	Rendah	1	5%
Jumlah		20	100%

Dari data pada tabel rekapitulasi persentase kreativitas anak siklus I diatas dapat diperjelas melalui Gambar dibawah ini.



Gambar Grafik Persentase Kreativitas Anak Siklus I

Dari grafik persentase kreativitas anak siklus I diatas, maka dapat diketahui anak yang masuk kriteria tinggi dalam kreativitas melalui kegiatan bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang meningkat menjadi 13 anak pada siklus I, kriteria cukup tinggi 4 anak, kriteri kurang 2 anak dan kriteria rendah 1 anak. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas anak pada siklus I yaitu sebesar 40%. Jadi pada siklus I kreativitas anak sebesar 65% sehingga meningkat pada kriteria sedang.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Dari refleksi siklus I diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil Siklus II. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I sudah menunjukkan adanya peningkatan dalam kreativitas anak. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase yang dicapai pada aspek-sepek kreativitas anak. Melalui kegiatan bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang dengan menggunakan bahan kertas asturo pada tindakan siklus I dapat dilihat bahwa perkembangan kreativitas anak mengalami peningkatan. Setelah diadakannya refleksi, maka pada Siklus I memberikan informasi bahwa kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri sejenis, bentuk variasi dan berbagai hasil karya menggunakan bahan kertas asturo memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya mengemukakan ide-ide dalam membuat suatu hasil karya tertentu yang sifatnya asli sesuai dengan keinginan anak.

Proses pembelajaran melalui kegiatan bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Bahan-bahan yang digunakan dengan berbagai variasi bentuk, ukuran dan warna mendorong anak untuk mengekspresikannya dalam bentuk hasil karya yang dibuat oleh anak. Namun dalam pelaksanaan tindakan terdapat beberapa kendala yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran melalui kegiatan bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang. Adapun kendala-kendala yang dihadapi pada pelaksanaan tindakan Siklus I antara lain sebagai berikut:

1. Pada saat kegiatan bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang masih banyak anak yang saling berebut peralatan dan bahan mencipta bentuk, padahal sudah disediakan dalam jumlah yang banyak.
2. Masih banyak anak yang belum bisa berbagi bahan dengan temannya dan ingin menguasai sendiri-sendiri sehingga menimbulkan kegaduhan.
3. Masih banyak anak yang belum lancar dalam mengungkapkan dan mengembangkan ide-idenya dalam mencipta bentuk hasil karya.
4. Pada saat melakukan kegiatan mencipta bentuk, masih banyak anak yang mencontoh ataupun meniru cara dan hasil karya teman disebelahnya.
5. Ada beberapa anak yang belum lancar dalam melakukan kegiatan mencipta bentuk dan masih meminta bantuan kepada temannya.

Berdasarkan data dari Tabel 3 yang diperoleh pada kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri pada Siklus I menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak sudah mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan. Akan tetapi peningkatan kreativitas anak belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Dengan demikian peneliti dan kolaborator sepakat untuk melaksanakan tindakan pada siklus II. Kegiatan pada siklus II sama dengan kegiatan pada siklus I yaitu kegiatan mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang. Namun pelaksanaan kegiatan pada siklus II berbeda dengan Siklus I. Bahan yang digunakan adalah kertas lipat. Dengan demikian anak akan lebih tertarik untuk mencoba mencipta bentuk sehingga kreativitas anak dapat berkembang optimal.

4.2.2. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

1. Perencanaan

Dalam kegiatan perencanaan pada siklus II ini peneliti dan teman sejawat bersama-sama menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang merupakan rencana perbaikan proses pembelajaran pada siklus I serta mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunakan untuk kegiatan bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang pada siklus II. Bahan yang akan digunakan pada siklus ini menggunakan bahan dari kertas lipat yang mudah dibentuk dan dieksplorasi oleh anak. Selain itu juga menyusun lembar observasi dan pedoman wawancara sebagai instrumen untuk melaksanakan pengamatan dan mengukur aspek-aspek kreativitas yang dicapai anak melalui kegiatan bermain mencipta bentuk pada siklus ini. Tema yang akan digunakan adalah “Lingkunganku” dan sub tema rumahku.

2. Pelaksanaan

a. Pelaksanaan tindakan Siklus II Pertemuan Pertama

Pertemuan Pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 1 Desember 2015. Kegiatan yang akan dilakukan yaitu mencipta dari bentuk-bentuk yang sejenis dan bervariasi menggunakan bahan kertas lipat. Adapun kegiatan proses pembelajarannya sebagai berikut:

1. Kegiatan awal

Kegiatan awal meliputi, berbaris, kegiatan, berdoa, salam, menyanyikan Mars TK Aisyiyah 23. Sebelum pembelajaran guru melakukan presensi. Untuk merangsang minat belajar anak guru mengajak bernyanyi lagu lihat kebunku. Sebelum kegiatan inti guru mengkomunikasikan tema hari ini yaitu “Lingkunganku” dengan sub tema rumahku. Guru anak mengajak melompat ke depan dengan satu kaki sambil mengucapkan “Rumahku Bersih.”

2. Kegiatan Inti

- Menyebutkan benda-benda di rumah yang berbentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang.
- Demonstrasi mencipta bentuk benda dengan variasi ukuran dan warna

Pada tindakan Pertemuan Pertama yaitu bermain mencipta dari bentuk-bentuk yang sejenis dan bentuk bervariasi dengan menggunakan bahan kertas lipat. Sebelum kegiatan dilaksanakan guru menyediakan alat dan bahan berupa bentuk-bentuk Lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang dengan warna dan ukuran yang bervariasi dalam jumlah banyak, kemudian guru mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan dan menjelaskan cara mencipta bentuk yaitu memberi kebebasan anak untuk mengeksplorasi dengan cara menempel. Saat guru menjelaskan hanya ada beberapa anak yang masih merasa kebingungan untuk memunculkan idenya. Tetapi ada sebagian anak yang aktif dan komunikatif dalam menyampaikan ide ide kreatifnya. Setelah itu guru meminta anak untuk mengambil beberapa alat dan bahan sesuai dengan kebutuhan. Kemudian guru menyuruh anak bermain bebas dengan bentuk-bentuk tersebut sehingga ide-ide anak bisa muncul. Setelah itu guru memberi kebebasan kepada anak untuk mencipta bentuk sesuai ide dan keinginan anak sesuai dengan caranya sendiri. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan teman sejawat berkeliling mengamati kerja anak, memberikan motivasi kepada anak agar mampu mencipta bentuk sesuai keinginannya

Pada saat kegiatan berlangsung guru juga memberikan penguatan dan *reward* kepada anak sehingga anak lebih termotivasi. Hasil karya anak bervariasi dan cara yang digunakan lebih kompleks. Disini terlihat bahwa pencapaian kreativitas anak masih tidak jauh berbeda dengan pertemuan terakhir pada siklus I, hanya ada 1 anak yang kreativitasnya meningkat pada kriteria cukup tinggi. Setelah anak selesai mencipta bentuk, guru mengajak anak untuk membereskan

alat dan bahan yang telah digunakan. Setelah itu meminta anak mengkomunikasikan hasil karya yang telah dibuat. Hasil karya di telah di buat oleh anak antara lain; bentuk robot, rumah, akuarium, meja kursi dll. Kemudian anak disuruh menceritakan ide-ide kreatifnya terhadap produk yang dihasilkan. Setelah selesai anak diminta untuk mencuci tangan, berdoa dan makan bekal.

3. Kegiatan Akhir

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

b. Pelaksanaan tindakan Siklus II Pertemuan kedua

Pertemuan Kedua pada siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 8 November 2015. Kegiatan yang akan dilakukan yaitu mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang yang dengan variasi dengan menggunakan bahan kertas lipat. Adapun kegiatan proses pembelajarannya sebagai berikut:

1. Kegiatan awal

Kegiatan awal meliputi, berbaris, kegiatan, berdoa, salam, menyanyikan Mars TK Aisyiyah 23. Sebelum pembelajaran guru melakukan presensi. Untuk merangsang minat belajar anak guru mengajak bernyanyi lagu lihat kebunku. Sebelum kegiatan inti guru mengkomunikasikan tema hari ini yaitu “Lingkunganku” dengan sub tema rumahku. Guru anak mengajak melompat ke depan dengan satu kaki sambil mengucapkan “rumahku bersih.”

2. Kegiatan Inti

- Menyebutkan benda-benda di rumah yang berbentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang.

- Demonstrasi mencipta bentuk benda dengan variasi ukuran dan warna

Pada tindakan pertemuan kedua yaitu bermain mencipta dari bentuk-bentuk yang sejenis dan bentuk bervariasi dengan menggunakan bahan kertas lipat. Sebelum kegiatan dilaksanakan guru menyediakan alat dan bahan berupa bentuk-bentuk Lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang dengan warna dan ukuran yang bervariasi dalam jumlah banyak, kemudian guru mengkomunikasikan kegiatan yang akan dilakukan dan menjelaskan cara mencipta bentuk yaitu memberi kebebasan anak untuk mengeksplorasi dengan cara menempel. Saat guru menjelaskan hanya ada beberapa anak yang masih merasa kebingungan untuk memunculkan idenya. Tetapi ada sebagian anak yang aktif dan komunikatif dalam menyampaikan ide ide kreatifnya. Setelah itu guru meminta anak untuk mengambil beberapa alat dan bahan sesuai dengan kebutuhan. Kemudian guru menyuruh anak bermain bebas dengan bentuk-bentuk tersebut sehingga ide-ide anak bisa muncul. Setelah itu guru memberi kebebasan kepada anak untuk mencipta bentuk sesuai ide dan keinginan anak sesuai dengan caranya sendiri. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan teman sejawat berkeliling mengamati kerja anak, memberikan motivasi kepada anak agar mampu mencipta bentuk sesuai keinginannya. Pada saat kegiatan berlangsung guru juga memberikan penguatan dan *reward* kepada anak sehingga anak lebih termotivasi.

Pada tindakan Pertemuan Kedua pada siklus II peneliti masih menemukan anak yang belum mampu mencipta bentuk apapun. Melihat hal tersebut peneliti segera mendampingi anak dan terus memberikan semangat dan motivasi sampai anak mampu mencipta suatu bentuk tertentu sesuai imajinasinya. Tetapi ada sebagian besar anak yang asyik mencipta bentuk dengan caranya sendiri yang mampu mencipta karya yang berbeda dan asli buatan anak. Hasil karya anak bervariasi dan cara yang digunakan lebih kompleks. Di sini terlihat ada satu anak yang

kreativitasnya meningkat pada kriteria tinggi dan satu anak meningkat pada kriteria kurang. Setelah anak selesai mencipta bentuk, guru mengajak anak untuk membereskan alat dan bahan yang telah digunakan. Setelah itu meminta anak mengkomunikasikan hasil karya yang telah dibuat. Hasil karya ditelah dibuat oleh anak antara lain; bentuk bus, mobil, rumah tingkat, kereta api, akuarium, dan lain-lain. Kemudian anak disuruh menceritakan ide-ide kreatifnya terhadap produk yang dihasilkan. Setelah selesai anak diminta untuk mencuci tangan, berdoa dan makan bekal.

(3) Kegiatan Akhir

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

3) Observasi Siklus II

Hasil observasi kreativitas anak pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus II Pertemuan I

No	Nama	Aspek Capaian Kreativitas																Total Skor	Prosentase
		Kelancaran				Keluwasan				Keaslian				Keterperincian					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Zellya				√				√				√				√	14	87,5%
2	Una				√				√				√				√	15	93,75%
3	Alana				√				√				√				√	14	87,5%
4	Ifat				√				√				√				√	15	93,75%
5	Abi			√			√				√				√			10	62,5%
6	Arya				√				√				√				√	13	81,25%
7	Kautsarr				√				√				√				√	13	81,25%
8	Lala				√				√		√						√	13	81,25%

9	Vino				√			√			√					√		12	75%
10	Fachri				√			√			√							13	81,25%
11	Sabrina				√			√			√					√		14	87,5%
12	Heza				√			√			√						√	13	81,25%
13	Faris				√			√					√			√		14	87,5%
14	Bima				√		√				√					√		12	75%
15	Mozza				√			√			√					√		13	81,25%
16	Saqila				√			√			√					√		14	87,5%
17	Abel				√			√			√					√		13	81,25%
18	Aulia				√			√			√				√			13	81,25%
19	Zaki				√			√			√						√	1	87,5%
20	Dio		√				√				√				√			8	50%

Tabel 4.7 Hasil Observasi Kreativitas Anak Siklus II Pertemuan 2

No	Nama	Aspek Capaian Kreativitas																Total Skor	Presentase
		Kelancaran				Keluwasan				Keaslian				Keterperincian					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Zellya				√				√		√						√	14	87,5%
2	Una				√				√		√						√	15	93,75%
3	Alana				√				√		√					√		14	87,5%
4	Ifat				√				√		√						√	15	93,75%
5	Abi			√			√				√				√			10	62,5%
6	Arya				√			√			√						√	13	81,25%
7	Kautsarr				√			√			√					√		13	81,25%
8	Lala				√			√			√					√		13	81,25%
9	Vino				√			√			√					√		12	75%
10	Fachri				√			√			√					√		13	81,25%
11	Sabrina				√			√			√						√	15	93,75%
12	Heza				√			√			√						√	13	81,25%
13	Faris				√			√			√					√		14	87,5%
14	Bima				√		√				√					√		12	75%
15	Mozza				√			√			√					√		13	81,25%
16	Saqila				√			√			√					√		14	87,5%
17	Abel				√			√			√						√	13	81,25%

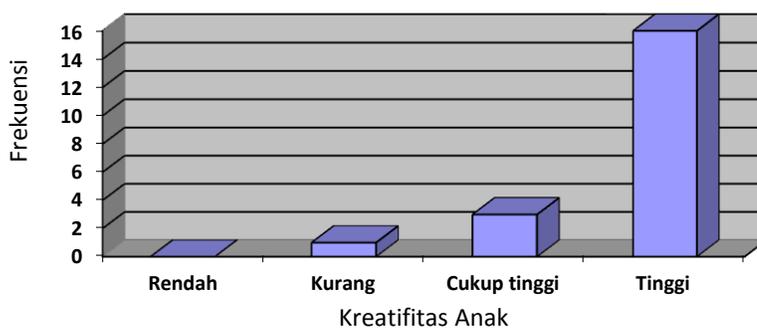
18	Aulia				√				√			√			√			13	81,25%	
19	Zaki				√				√			√						√	14	87,5%
20	Dio		√						√						√			8	50%	

Dari data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa ketercapaian pada akhir siklus II yang menunjukkan kriteria, kriteria kurang sebanyak 1 anak, kreativitas cukup tinggi sebanyak 3, dan kriteria tinggi sebanyak 16 anak. Adapun rekapitulasi dari data kemampuan kreativitas anak pada tindakan siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.8 berikut ini

Tabel 4.8 Rekapitulasi Data Kreativitas Anak Siklus II

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Tinggi/baik	16	80%
2	Cukup	3	15%
3	Kurang	1	5%
4	Rendah	0	0%
Jumlah		20	100%

Dari data pada tabel rekapitulasi persentase kreativitas anak siklus II di atas dapat diperjelas melalui Gambar di bawah ini.



Gambar 4. Grafik Persentase Kreativita Anak Siklus II

Dari grafik persentase kreativitas anak siklus II di atas maka dapat diketahui bahwa anak yang berhasil mencapai kriteria kreativitas tinggi sebanyak 16 anak, kriteria cukup tinggi 2 anak,

kriteria kurang 1 anak dan kriteria rendah 1 anak. Dengan demikian dapat dilihat bahwa peningkatan kreativitas anak pada siklus II yaitu sebesar 55%. Artinya kreativitas anak pada siklus II ini sebesar 80%, yaitu dari 20 anak terdapat 16 anak yang mempunyai kreativitas tinggi sehingga sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditentukan dan perkembangan kreativitas anak meningkat pada kriteria tinggi.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan dalam kreativitas anak. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase yang dicapai pada aspek-aspek kreativitas anak. Hasil refleksi pada siklus II memberikan informasi bahwa kegiatan bermain mencipta dari bentuk sejenis, mencipta dari bentuk yang bervariasi dan mencipta dengan memadukan hasil karya mencipta dari bentuk sejenis dan dari bentuk yang bervariasi menggunakan bahan kertas lipat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan kreativitasnya mengemukakan ide-ide dalam membuat suatu hasil karya tertentu yang sifatnya asli sesuai dengan keinginan anak.

Proses pembelajaran melalui kegiatan bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Bahan-bahan yang digunakan dengan berbagai variasi bentuk, ukuran dan warna mendorong anak untuk mengekspresikannya dalam bentuk hasil karya yang dibuat oleh anak. Bagi anak yang belum mencapai indikator kreativitas, proses pembelajaran tetap berlanjut dan dilaksanakan secara intensif di luar penelitian ini. Berdasarkan hasil refleksi yang diperoleh pada siklus II maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang pada Kelompok A TK Aisyiyah 23 Surabaya telah berhasil dilaksanakan dan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah menjadi tujuan penelitian. Anak telah mencapai

indikator kreativitas sebesar 80% yaitu berada pada kriteria tinggi. Dengan demikian peneliti memutuskan untuk menghentikan tindakan penelitian

4.2. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan paparan hasil penelitian di atas dapat dilaporkan bahwa kreativitas anak meningkat setelah dilakukan tindakan melalui kegiatan bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang menggunakan bahan kertas asturo dan kertas lipat. Pada saat anak melakukan kegiatan mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang yang disediakan dengan variasi warna dan ukuran, anak merasa senang dan tertarik. Disitu anak memperoleh kebebasan untuk mencipta suatu bentuk berdasarkan keinginannya, kebebasan memilih bahan sesuai kebutuhan, baik pilihn pola dan warna yang cocok. Anak juga bebas berkreasi dalam mengkombinasikan warna dan pola sesuai keinginan sehingga menghasilkan hasil karya yang berbeda dengan yang lainnya.

Kegiatan bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang membantu anak dalam mengembangkan kreativitasnya baik dari aspek *fluency*/kelancaran, *flexibility*/ keluwesan, *originality*/ keaslian, dan *elaboration*/ keterperincian. Dari 4 aspek kreativitas tersebut aspek yang paling tinggi dicapai oleh anak melalui kegiatan bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang yaitu pada aspek kelancaran. Hampir semua anak sudah berani dan lancar mengemukakan idenya dalam mencipta bentuk. Sedangkan aspek kreativitas membentuk yang paling sulit untuk dikembangkan yaitu *originality*/ keaslian. Pada saat kegiatan bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang masih ada beberapa anak yang kurang percaya diri mengekspresikan dirinya dalam mencipta bentuk. Anak masih mencontoh hasil karya teman. Melihat hal ini guru segera mengambil tindakan agar anak bisa mencipta bentuk, karena hal itu

dapat menghambat perkembangan kreativitas anak. Guru berperan sangat penting dalam membantu mengembangkan kreativitas anak dengan memotivasi anak. Kreativitas membentuk pada anak kurang berkembang optimal jika tidak ada motivasi atau dorongan dari guru.

Pada pelaksanaan kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri menggunakan bahan yang bervariasi di TK Aisyiyah 23 Surabaya guru selalu memotivasi semua anak, khususnya pada anak yang belum percaya diri. Setelah dilakukan tindakan, pada siklus I anak sudah mulai berani mengerjakan sendiri tanpa contoh, akan tetapi masih ada yang mencontoh hasil karya teman. Pada siklus II anak-anak sudah menunjukkan peningkatan yang baik. Mereka sudah lebih percaya diri mengungkapkan ide-ide kreatifnya dalam wujud hasil karya sehingga mereka mampu mencipta hasil karya yang bervariasi. Kegiatan ini melibatkan anak untuk aktif karena masing-masing anak diharapkan mencipta bentuk yang berbeda sesuai keinginannya. Anak diberi kebebasan untuk mengekspresikan idenya sehingga perkembangan kreativitas anak dapat meningkat. Adapun perkembangan kreativitas anak berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II adalah sebagai berikut:

Pada siklus I perkembangan sebagian kreativitas anak sudah mengalami peningkatan tetapi belum optimal. Untuk itu peneliti melanjutkan siklus melalui tindakan yang sama akan tetapi menggunakan bahan yang berbeda. Pada siklus II kreativitas membentuk pada anak mengalami peningkatan yang cukup baik, 80% dari 20 anak kreativitas membentuknya meningkat. Anak terlihat mandiri, mampu mewujudkan ide-ide ke dalam bentuk hasil karyanya, mampu mencipta bentuk asli hasil pemikiran anak, dan mampu mengembangkan imajinasinya

. Dari hasil penelitian yang di uraikan di atas, pada kenyataannya kegiatan bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang tersebut berhasil meningkatkan kreativitas anak kelompok A TK Aisyiyah 23 Surabaya. Perkembangan

kreativitas membentuk pada anak sekarang meningkat dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Anak juga terlihat senang dalam melakukan kegiatan mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang pada siklus I maupun siklus II.

Kelebihan kegiatan dari bermain mencipta dari bentuk-bentuk yang sejenis, mencipta dari bentuk yang bervariasi, dan mencipta dengan memadukan hasil karya mencipta dari bentuk yang sejenis dan bentuk yang bervariasi, dengan variasi pilihan warna dan ukuran sehingga anak lebih tertarik dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Di situ anak dibebaskan untuk mengeksplorasi bahan-bahan yang telah disediakan menjadi suatu hasil karya yang asli dengan cara anak sendiri. Melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kreativitas membentuk pada anak dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri dapat meningkatkan kreativitas membentuk pada anak Kelompok A TK Aisyiyah 23 Surabaya pada tahun ajaran 2015/2016..