

**Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Alat Permainan Edukatif (Ape) Lego  
Pada Kelompok A TK Aisyiyah 44 Tandes Lor I/10  
Surabaya**

Email : [emmy.sulikah@yahoo.co.id](mailto:emmy.sulikah@yahoo.co.id)

**Emmy Sulikah**  
PG PAUD, FIP, UNESA, [kiki13.ajah@gmail.com](mailto:kiki13.ajah@gmail.com)

**Abstrak**

Rendahnya kemampuan kreativitas anak kelompok A TK Aisyiyah 44, disebabkan karena proses pembelajaran yang terkesan membebani anak, dalam arti memaksa anak untuk menguasai sesuatu dengan cara anak datang, duduk, menulis, menghafal, bahkan mendengarkan ceramah guru dalam waktu yang lama. Hal ini teridentifikasi dengan 75% dari 20 anak yang hadir atau sekitar 15 anak memiliki daya kreativitas yang sangat rendah, artinya kemampuan anak untuk menuangkan ide atau gagasan bahkan imajinasinya seakan-akan terbatas. APE *lego* dipilih sebagai salah satu cara dan inovasi guru dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dalam meningkatkan kreativitas anak. Hal ini terkait dengan tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas anak pada Kelompok A di TK Aisyiah 44 Surabaya, melalui pemanfaatan APE *lego*.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dirancang dalam bentuk siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Subyek dari penelitian ini adalah anak kelompok A di TK Aisyiyah 44 Tandes Lor I/ 10 yang berjumlah 20 orang anak, 11 anak perempuan dan 9 anak laki-laki.

Dari hasil analisis data aktivitas bermain lego pada siklus I pertemuan 1 diperoleh data 34%. pada siklus I pertemuan 2 diperoleh data 57%. Hal ini menunjukkan penelitian tindakan kelas ini belum berhasil oleh karena target yang ditentukan adalah  $\geq 80\%$ , maka penelitian ini berlanjut pada siklus 2. Pada siklus 2 pertemuan 1 diperoleh data mengenai kemampuan kreativitas anak mencapai 75% dan pada siklus 2 pertemuan 2 mencapai 83%. Berdasarkan analisis data pada siklus 2 maka target yang diharapkan tercapai dan penelitian ini dinyatakan berhasil. Selain itu dapat disimpulkan bahwa media Alat Permainan Edukatif (APE) lego dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak pada kelompok A di TK Aisyiyah 44 Surabaya.

Kata kunci: APE *lego*, kreativitas

**Abstract**

*Low ability groups A kindergarten child's creativity Aisyiyah 44, due to the learning process that seemed burdensome children, in the sense of forcing children to master anything in a way children come, sit, write, memorize, and even listen to the teacher lecture in a long time. This was identified by 75 % of the 20 children who attend or approximately 15 children have creative power is very low, meaning that the child's ability to put the idea or even the idea of imagination as if constrained. APE lego selected as one way and the innovations of teachers in the process of learning in kindergarten children in foster creativity. This is related to the purpose of this study was to describe the increase creativity in Group A in kindergarten Aisyiah 44 Surabaya, through the use of APE lego.*

*This study uses classroom action research is designed in the form of the cycle. Each cycle consists of four stages, namely: planning, implementation, action, and refleksi. Teknik observasi data collection using observation and documentation, while the techniques of data analysis using descriptive statistics. The subjects of this study were a group of children in kindergarten Aisyiyah Tandes Lor 44 I/ 10, amounting to 20 children, 11 girls and 9 children men.*

*From the results of the data analysis play lego activity in the first cycle 1 meeting 34% of the data obtained 2 meetings on the first cycle of data obtained 57 %. This research shows the class action has not been successful because the specified target is  $\geq 80$  %, then the study continues in cycle 2. In cycle 1 2 meeting obtained data on the ability of children's creativity and reach 75 % in cycle 2 meeting 2 reaches 83 %. Based on the analysis of the data in cycle 2 the target is reached and the study declared successful. Moreover, it can be concluded that although the media Educational Gaming Equipment (APE) lego can improve children's creativity in group A in kindergarten Aisyiyah 44 Surabaya.*

*Keyword: Lego, the creativity.*



## PENDAHULUAN

Kreativitas yang dimiliki anak akan membuat anak mempunyai kelancaran untuk mengemukakan gagasan, kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah, orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran, elaborasi dalam gagasan, dan keuletan dan kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu (Montolalu, 2010:3.5).

Idealnya usia Taman Kanak-Kanak (TK), merupakan usia paling peka bagi anak. Berdasarkan pendapat Yamin dan Sanan (2010:10), usia tersebut menjadi titik tolak yang sangat strategis untuk mengukir kualitas seseorang anak di masa depan. Anak kaya akan daya khayal, pikir, rasa ingin tahu, dan kreativitas yang tinggi. Para ahli psikologi mengatakan bahwa kreativitas anak dapat dimulai sejak usia 3 tahun dan mencapai puncaknya sampai 4,5 tahun. Untuk meningkatkan kreativitas anak diperlukan rangsangan yaitu dengan alat permainan.

Namun pada kenyataan yang terjadi pada lembaga pendidikan anak usia dini, khususnya TK Aisyiyah 44 Surabaya selama ini pada semester I (gasal) tahun pengajaran 2012-2013, sebagaimana data hasil pengamatan atau studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada proses pembelajaran pada kelompok A TK Aisyiyah 44, yang kurang memperhatikan dan mewujudkan kreativitas anak dalam proses pembelajaran, hal sebagai akibat dari praktik pembelajaran pada kelompok A di TK Aisyiyah 44, yang berjumlah 20 anak terdiri dari 11 anak perempuan dan 9 anak laki-laki, yang lebih bersifat *memdrill*, dalam arti lebih mengutamakan latihan untuk penguasaan terhadap pengetahuan bahasa, sosial emosional, dan kemampuan berpikir yang diarahkan pada aktivitas menulis, menghafal, bahkan mendengarkan ceramah guru dalam waktu yang lama.

Berdasarkan pada kondisi real di lapangan, serta mengarah pada solusi pemecahan masalah yang dihadapi oleh TK Aisyiyah 44 Surabaya, telah mendorong guru untuk melakukan suatu perbaikan dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak serta gaya anak belajar. Sehingga proses kegiatan

pembelajaran yang dilakukan pada anak tidak berarti sebagai program pemaksaan terhadap anak untuk melakukan sesuatu atau untuk memiliki suatu kemampuan sesuai keinginan guru tanpa mempertimbangkan kondisi anak, sehingga mampu meningkatkan kreativitas anak secara optimal.

Pada dasarnya upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini secara optimal, dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai cara dan berbagai media. Asalkan pada proses pembelajaran sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran bagi anak usia TK. Di samping itu selalu memperhatikan kompetensi indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas yang ingin dicapai anak, sebagaimana pendapat dari Munandar (dalam Susanto, 2011:119), yang merumuskan dan mendefinisikan tentang ciri-ciri kreatif yang harus dikembangkan pada anak, yang meliputi: 1) terampil berpikir lancar, 2) terampil berpikir luwes, 3) berpikir orisinal, 4) terampil memerinci, 5) terampil menilai, 6) rasa ingin tahu, 7) imajinatif, 8) selalu tertantang, 9) berani mengambil resiko, 10) memiliki sifat menghargai.

Dalam kaitannya dengan aplikasi dari wujud kreativitas anak usia dini, yakni mampu mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya, sesuai dengan pendapat dari Zaman (2002: 6.3), yang mengemukakan bahwa, penerapan strategi pembelajaran bermain dengan menggunakan APE Lego. Melalui APE *lego* memberikan peluang bagi anak untuk aktif bermain, anak-anak akan lebih cepat mempelajari suatu konsep dengan keterlibatannya secara aktif, yang diimplementasikan melalui aktivitas kerja tangan untuk membentuk, membuat garis lurus, menyusun menjadi menara, bahkan memberikan kesempatan bagi anak untuk mengerjakan suatu pekerjaan berkelompok, sehingga anak dapat belajar berkomunikasi dan berinteraksi dengan kawan-kawannya.

APE *lego* ini sudah dikenal banyak orang dengan berbagai macam model yang menarik. Cara permainannya hampir sama dengan bongkar pasang balok, hal inilah yang membutuhkan kesabaran dan imajinasi dari pemakai permainan ini. Karena tingkat kesulitannya yang lumayan maka permainan ini secara tidak langsung

dapat mengasah kreativitas anak dan dapat memacu daya pikir otak anak.

Sehubungan dengan pengembangan kreativitas anak kelompok A TK Aisyiyah 44 Surabaya, sebagaimana pemaparan di atas, alasan peneliti menggunakan alat permainan edukatif lego dalam penelitian ini adalah seni membentuk dengan memanfaatkan APE *Lego*, yang menyerupai balok dan memiliki warna yang bervariasi, mempunyai fungsi melatih daya kreativitas dalam masa perkembangan anak. Bermain bongkar pasang balok warna alias lego memang mengasyikkan, dan tidak mengenal batas usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa senang bermain lego. Dan yang paling utama APE lego ini dapat meningkatkan kreativitas anak, karena bermain lego membutuhkan imajinasi dan daya pikir untuk menciptakan atau membentuk menyerupai model benda yang diinginkan anak seperti gedung, hewan, pesawat terbang, maupun bentuk lainnya menjadi buah karya yang mampu memacu daya pikir anak.

Di samping itu bermain *lego* yang diimplementasikan melalui tindakan membentuk, menyusun lego adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain *lego*, anak TK tidak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Salah satu cara anak TK untuk mengenal sesuatu yaitu melalui sentuhan, melalui APE lego ini anak dapat belajar tentang tekstur, serta bagaimana menciptakan sesuatu, dapat meningkatkan rasa ingin tahu, sehingga sangat berguna untuk mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreativitas.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah peningkatan kreativitas anak melalui pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Lego pada anak kelompok A di TK Aisyiyah 44 Surabaya?
2. Bagaimanakah aktivitas anak kelompok A TK Aisyiyah pada proses pembelajaran dengan memanfaatkan Alat Permainan Edukatif (APE) *Lego*?
3. Bagaimanakah aktivitas guru pada proses pembelajaran dengan

memanfaatkan Alat Permainan Edukatif (APE) *Lego*?

Dengan tujuan penelitian, sebagai berikut:

1. Untuk mendiskripsikan peningkatan kreativitas anak pada Kelompok A di TK Aisyiyah 44 Surabaya, melalui pemanfaatan APE *Lego*.
2. Untuk mendiskripsikan aktivitas anak kelompok A dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) *Lego*.
3. Untuk mendiskripsikan aktivitas guru dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) *Lego*.

Alat Permainan Edukatif (APE) erat kaitannya dengan kreativitas anak, hal ini sesuai dengan pendapat dari Suratno (2005:77), yang menempatkan pengembangan imajinasi melalui penggunaan APE dalam rangka menumbuhkan kreativitas anak sebagai sesuatu yang penting. Dalam memilih alat permainan edukatif yang akan diberikan pada anak, guru harus mengetahui secara baik kondisi fisik maupun kondisi kematangan emosional anak. Jika guru salah dalam memilih alat permainan edukatif kepada anak, misalnya terlalu sulit bagi anak, maka hal ini akan membuat anak frustrasi atau marah-marah tidak terkendali.

Sesuai dengan namanya, alat permainan edukatif *lego* ini, adalah alat permainan yang sekaligus mendidik. Oleh karena itu, alat permainan edukatif *lego* ini dirancang untuk dapat digunakan secara manipulatif, artinya bahwa dalam menggunakan alat permainan edukatif *lego* ini diperlukan cara, keterampilan, inisiatif, dan juga imajinasi anak. Dengan demikian anak-anak menjadi terangsang untuk bereksperimen dan bereksplorasi dengan berbagai cara untuk merealisasikan kehendak imajinatifnya, yang akan memberi kepuasan bagi anak.

Mengutip pengertian Lego dari Wongso. (2009

<http://www.hariansuarasumut.com/berita-utama/1344>) yang berarti sejenis alat permainan bongkar plastik kecil yang terkenal di dunia khususnya di kalangan anak-anak atau remaja tidak pandang laki-laki atau perempuan.

APE *lego* didasarkan pada pendapat dari Montolalu (2010:5.21), yakni APE lego merupakan pengembangan dari balok yang

sangat berarti bagi anak di Taman Kanak-Kanak (TK) bahkan semua anak dengan berbagai tingkat usia, hal ini disebabkan karena APE lego ini dapat dibuat menjadi berbagai bentuk yang diinginkan anak, seperti rumah binatang, model binatang.

Pada umumnya kreativitas menurut pendapat Munandar (dalam Susanto, 2011:112), sangat penting untuk dikembangkan sejak dini. Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan dalam 4 (empat) istilah, yakni pribadi (*person*), proses (*process*), pendorong (*press*), dan produk (*product*), yang mampu mendorong individu untuk berperilaku kreatif, dalam artian kemampuan yang mendorong individu untuk berperilaku dalam memperoleh buah dan pikiran baru yang merupakan hasil dari interaksi individu, perasaan, sikap, dan perilaku

Yang penting dalam memunculkan kegiatan kreatif anak, adalah pemberian kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan eksperimen dalam rangka mewujudkan atau mengekspresikan dirinya secara kreatif. Misalnya anak diberi kebebasan secara luas untuk bereksplorasi untuk merangkaikan APE lego hingga membentuk sebuah benda, seperti robot, binatang, pesawat terbang. Efek penting dari kegiatan ini adalah menambah pengetahuan, dan pengalaman anak untuk mengetahui hal-hal baru bagi anak, sehingga merangsang kegiatan kreatif lainnya misalnya inisiatif untuk bertindak dan berpikir imajinatif yang merupakan kata kunci bagi tumbuhnya kreativitas anak.

Pada saat yang sama. Beraktivitas membentuk, menyusun dengan menggunakan APE Lego, merupakan salah satu APE yang tepat digunakan di Taman Kanak-Kanak (TK), sebab dengan aktivitas membentuk dan menyusun APE Lego ini dapat dilakukan dengan bersama-sama sehingga akan meningkatkan interaksi dan komunikasi serta pendekatan antara guru dan siswa

Alur pemikiran di atas relevan dengan pendapat pendapat dari Montolalu (2005:45), mengatakan bahwa, APE Lego ini sangat fungsional untuk anak, seni membentuk dengan memanfaatkan APE Lego memiliki fungsi melatih daya kreativitas dalam masa perkembangannya. Di samping itu, melalui aktivitas bermain dengan APE Lego yang diimplementasikan melalui tindakan membentuk, menyusun lego tanpa disadari

anak telah digiring untuk berkonsentrasi dalam memperoleh keterampilan (*skill*) tertentu.

Ketertarikan anak terhadap APE Lego, terletak pada keunikan dari APE tersebut, yang merupakan karya seni yang menyenangkan, anak usia TK sangat berminat pada APE Lego yang sangat menarik itu. Hal ini dapat terlihat dari keceriaan anak, ketika beberapa bentuk lego yang dipegang, dan kemudian dibentuk, dan pada detik yang berikutnya berubah menjadi karya seni yang tidak terbayangkan anak sebelumnya.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau CAR (*Classroom Action Research*). Menurut Arikunto, (2006:89), penelitian ini muncul karena adanya kesadaran pelaku kegiatan yang merasa tidak puas dengan hasil kerjanya. Dengan didasari atas kesadaran sendiri, pelaku yang bersangkutan mencoba menyempurnakan pekerjaannya dengan cara melakukan percobaan yang dilakukan berulang-ulang, prosesnya diamati dengan sungguh-sungguh sampai mendapatkan proses yang dirasakan memberikan hasil yang lebih baik dari semula. Tujuan utama dilakukannya PTK ini, sebagaimana diadaptasi dari pendapat Supardi (2006:108-109), adalah untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran, mengatasi masalah pembelajaran, meningkatkan profesionalisme, dan menumbuhkan budaya akademik di lingkungan sekolah, dalam rangka memperbaiki/meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas Lokasi Penelitian. Lokasi penelitian adalah TK Asyiyah 44 Surabaya, yang berdomisili di Tandes Lor I/10 Surabaya, penelitian ini dilaksanakan di ruangan kelas kelompok A di TK Aisyiyah 44 Surabaya. Sebagai subyek penelitian adalah anak usia dini kelompok A sebanyak 20 anak usia dini, yang terdiri 11 anak usia dini perempuan dan 9 anak usia dini laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap (semester II) tahun ajaran 2012-2013, terhitung mulai awal bulan Januari 2013 sampai dengan awal bulan Februari 2013.

Prosedur Penelitian sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini dirancang dengan menggunakan model penelitian tindakan Kemmis dan Taggart (dalam Sugiarti, 1997:6), yaitu berbentuk spiral dari siklus

yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

Teknik observasi dilakukan untuk menunjang data. Dalam hal ini peneliti mengobservasi mengenai pola mengajar guru serta aktivitas anak usia dini pada saat proses pembelajaran yang memanfaatkan permainan edukatif lego dalam rangka peningkatan kreativitas anak usia dini pada kelompok A Aisyiyah 44 Surabaya. Dilihat dari persiapan maupun pelaksanaannya observasi pada penelitian ini lebih bersifat sistematis, sebab pada penelitian ini metode observasi yang digunakan harus dipersiapkan serta direncanakan terlebih dahulu segala sesuatu yang dibutuhkan baik mengenai aspek-aspek yang diamati, waktu observasi, maupun alat yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan edukatif lego sedang berlangsung, yaitu dari awal sampai akhir.

Teknik Dokumentasi yang merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi pada penelitian tindakan kelas (PTK) ini, berbentuk, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), serta Rencana Kegiatan Harian (RKH), bahkan karya-karya anak usia dini yang berupa bentuk model kandang binatang dan model binatang, serta foto aktivitas anak usia dini selama mengikuti proses pembelajaran melalui penggunaan permainan edukatif *lego*. Studi dokumentasi ini merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Teknik deskriptif kualitatif digunakan untuk menjelaskan dengan kata-kata semua simpulan hasil penelitian. Begitu juga semua data yang berupa angka-angka yang diperoleh dan dianalisis terlebih dahulu menggunakan rumus – rumus statistik sederhana. Yang diadaptasi dari Sudijono (2009:43)

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

Keterangan :

P = Persentase frekuensi kejadian yang muncul

F = Frekuensi atau banyaknya aktivitas anak yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan

Penentuan keberhasilan tindakan penelitian, tentang peningkatan kreativitas anak usia dini melalui penerapan APE *lego*, secara keseluruhan dirumuskan serta didefinisikan, sebagai berikut, tindakan penelitian ini dikatakan berhasil, apabila 80% dari 20 anak yang hadir atau sekitar 16 anak secara keseluruhan, mendapatkan minimal bintang (\*) 3 dengan kategori baik pada setiap indikator tingkat pencapaian perkembangan kemampuan kreativitas anak usia dini. Sebaliknya tindakan penelitian dikatakan tidak berhasil, apabila masih terdapat anak yang mendapatkan bintang (\*) 2 atau bintang (\*) 1 pada materi pengamatan yang berisi indikator aspek pengembangan kemampuan kreativitas anak usia dini.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian Siklus I

Penelitian ini menggunakan prinsip tindakan yang merupakan upaya yang dipilih peneliti, untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok A TK Aisyiyah 44 Surabaya melalui APE *lego*. Untuk memperoleh gambaran lengkap tentang hasil penelitian tindakan kelas ini, berikut akan diuraikan lebih lanjut pada setiap siklusnya. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan untuk anak kelompok A di TK Aisyiyah 44 Surabaya tahun pelajaran 2012/2013. Jumlah pertemuan siklus I ini, dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, pada tanggal 07 Januari 2013 dan 08 Januari 2013, antara pukul 07.00-09.30.

Pada pembelajaran ini pengembangan perangkat pembelajaran yang digunakan untuk menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar adalah Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang disusun secara sistematis oleh peneliti yang berisi tentang perincian materi pelajaran yang telah ditentukan dalam setiap pertemuan sesuai dengan skenario pembelajaran dalam RKH yang terdiri dari pembukaan, kegiatan inti, istirahat dan penutup.

Hasil data pengamatan peningkatan kreativitas pada anak kelompok A TK Aisyiyah 44 Surabaya di atas, dianalisis dari proses tindakan kreatif anak ketika menyusun lego menjadi model binatang sesuai dengan contoh guru dari awal sampai akhir. Pengamatan tindakan kreatif anak dalam proses pembelajaran melalui penerapan APE lego perlu dicermati tujuan, yaitu: 1) untuk mengetahui kemampuan kreativitas anak pada anak secara keseluruhan, melalui analisis persentase ketuntasan belajar, 2) dan untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan pada setiap indikator tindakan kreatif setiap anak melalui analisis level pencapaian. Analisis tersebut disajikan dalam bentuk tabulasi rekapitulasi hasil tindakan kreatif anak secara keseluruhan pada siklus I pertemuan 1, sebagai berikut:

Tabel 4.1 Rekapitulasi Tindakan Kreatif Anak Kelompok A TK Aisyiyah Surabaya Pada Siklus I Pertemuan 1

No	Uraian	Hasil siklus I pertemuan 1
1	Nilai rata-rata kemampuan tindakan kreatif anak	1.35
2	Persentase ketuntasan belajar anak	34%

Hasil data pengamatan peningkatan tingkat pencapaian perkembangan kreativitas pada anak kelompok A TK Aisyiyah 44 Surabaya, dianalisis dari lembar kerja anak yang berisi materi pengamatan tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak yang telah tersusun sistematis *step by step* pada akhir pertemuan. Peningkatan tindakan kreatif dicermati dengan 2 (dua) tujuan, yaitu: untuk mengetahui tindakan kreatif pada anak secara keseluruhan, melalui analisis persentase ketuntasan belajar, dan untuk mengetahui peningkatan tindakan kreatif setiap anak melalui analisis level pencapaian. Analisis tersebut disajikan dalam bentuk tabulasi rekapitulasi ketuntasan anak kelompok A TK Aisyiyah secara keseluruhan pada siklus I pertemuan 2, sebagai berikut:

Tabel 4.2 Rekapitulasi Ketuntasan Anak Pada Siklus I Pertemuan 2

No	Uraian	Hasil siklus I pertemuan 2
1	Nilai rata-rata tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak	2.34
2	Persentase ketuntasan belajar anak	57%

Data hasil pengamatan pada siklus I pertemuan 1 dan 2, menunjukkan bahwa level pencapaian nilai rata-rata tingkat pencapaian kemampuan anak pada siklus I pertemuan 2 terletak pada skor 2.34, sedangkan rata-rata persentase belajar anak mencapai 57% atau hanya sekitar 12 anak dari 20 anak yang hadir mampu menguasai indikator tingkat pencapaian perkembangan tindakan kreatif, yang diimplementasikan melalui menyusun lego menjadi model binatang, memperoleh skor 3 kategori baik, dan apabila hasil pengamatan tersebut dikonversikan dengan pedoman penyekoran, maka dapat dikatakan bahwa hasil pengamatan pada siklus I pertemuan 2 belum dapat mencapai target yang diharapkan, yakni 80% dari 20 anak yang hadir atau sekitar 18 anak mampu menguasai kemampuan tersebut minimal dengan perolehan skor 3 kategori baik.

### Siklus 2

Pada siklus II pertemuan 1, diperoleh data yang menunjukkan tingkat pencapaian perkembangan kemampuan bidang pengembangan kreativitas anak selama proses pembelajaran melalui penerapan APE lego berlangsung yang difokuskan pada bidang pengembangan indikator kemampuan, yang meliputi: 1) rasa ingin tahu, 2) Bersifat *imajinatif*, 3) merasa tertantang oleh kemajemukan, 4) berani mengambil resiko, 5) sifat menghargai, selanjutnya untuk menentukan kriteria tingkat capaian tindakan kreatif anak secara keseluruhan pada siklus II pertemuan 2 ini, sebagai berikut:

Tabel 4.3 Rekapitulasi Ketuntasan Anak Pada Siklus II Pertemuan 1

No	Uraian	Hasil siklus II pertemuan 1
1	Nilai rata-rata kemampuan bidang pengembangan kreativitas pada anak kelompok ATK Aisyiyah 44	3.17
2	Persentase ketuntasan belajar anak	80%

Penyajian data hasil analisis pengamatan tingkat pencapaian kemampuan bidang pengembangan kreativitas pada anak kelompok A TK Aisyiyah 44 Surabaya pada siklus II pertemuan 1, yang ditampilkan dalam bentuk tabel 4.13, menggambarkan skor rata-rata terendah yang telah diperoleh anak secara keseluruhan, yakni, 3.17 dalam kategori baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa, pada siklus II pertemuan 1 secara keseluruhan materi pengamatan yang berisi indikator kemampuan bidang pengembangan kreativitas telah dapat dikuasai anak dengan kategori baik, dan telah mencapai kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Akan tetapi hasil pencapaian tersebut belum dapat dikatakan melampaui kriteria yang diharapkan oleh peneliti, maka tindakan penelitian diulang pada pertemuan 2, dengan tujuan guna mengetahui kualitas tindakan penelitian dan mempermudah peneliti dalam melakukan interpretasi data. Analisis tabulasi pada siklus II pertemuan 2 dirangkum dan dideskripsikan secara lengkap, sebagai berikut:

Tabel 4.4 Rekapitulasi Ketuntasan Anak Pada Siklus II Pertemuan 2

No	Uraian	Hasil siklus II pertemuan 1
1	Nilai rata-rata kemampuan tindakan kreatif	3.32
2	Persentase ketuntasan belajar anak	83%

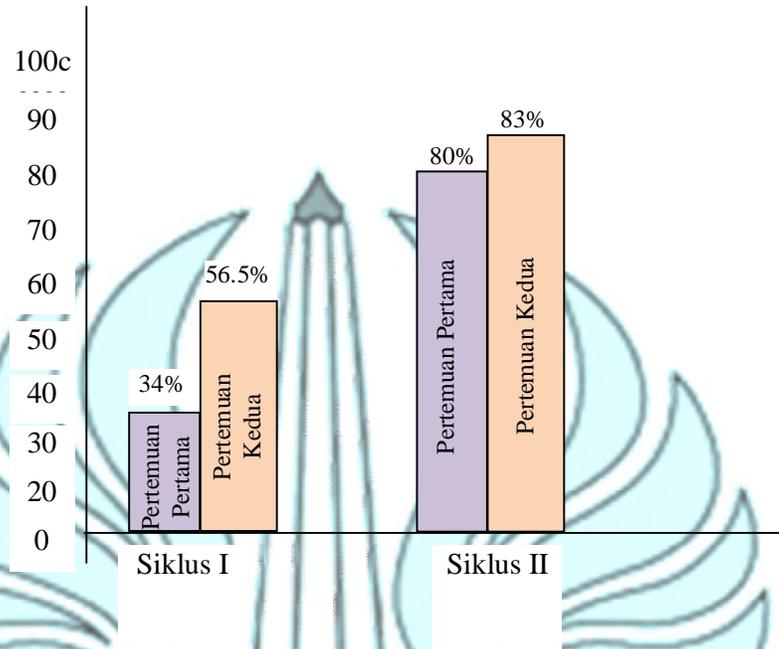
Hasil analisis data hasil belajar anak, sebagaimana tertera pada tabel 4.13

menunjukkan bahwa tingkat pencapaian tindakan kreatif, khususnya pada indikator *nonaptitude*, yang implementasikan melalui aktivitas membuat model kandang jerapah dengan aktivitas menyusun lego, secara keseluruhan mencapai skor 3 (tiga) dengan kategori baik, apabila hasil tersebut dikonversikan dengan pedoman penyekoran, maka hasil belajar anak pada siklus II pertemuan 2 telah mencapai standart yang di harapkan, sebab pada siklus II pertemuan 2 ini rata-rata persentase ketuntasan telah mencapai angka 83%, dalam arti 16 anak dari 20 anak yang mampu menguasai 10 (sepuluh) indikator tindakan kreatif anak pada aspek pengamatan *nonaptitude*, dengan skor di atas 3 (tiga) kategori baik. Di samping itu pada analisis tabulasi tingkat pencapaian kemampuan anak di atas, sudah tidak nampak lagi skor 2 (dua) pada setiap indikator materi pengamatan. Untuk itu berdasarkan analisis di atas, maka tindakan penelitian tidak memerlukan pengulangan pada siklus selanjutnya. Dalam arti tindakan penelitian ini berakhir pada siklus II pertemuan 2.

#### Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, tingkat capaian perkembangan kemampuan kreativitas khususnya pada materi pengembangan kemampuan bidang pengembangan kreativitas *aptitude* dan *nonaptitude* pada anak kelompok A TK Aisyiyah 44 dari siklus I dan siklus II dapat lebih jelas terlihat pada grafik batang 4. 1 berikut ini:

Gambar grafik 4.1 Perbandingan Rata-Rata Presentase Tingkat Pencapaian Perkembangan Kemampuan Bidang pengembangan kreativitas Pada Anak Kelompok ATK Aisyiyah 44 Surabaya Pada Siklus I Pertemuan 1 dan 2, serta Siklus II Pertemuan 1 dan 2



Data hasil penelitian di atas, mendukung pendapat dari Susanto (2010:113), yang mengatakan bahwa, kreativitas perlu dikembangkan sejak dini. Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsure-unsur yang sudah ada sebelumnya. Pengembangan kreativitas sangat penting, karena dengan berkreaitivitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia.

Berdasarkan data hasil penelitian serta pendapat ahli di atas, dapat dikatakan bahwa, tindakan penelitian telah memenuhi kriteria yang diharapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tindakan penelitian yang dilakukan dengan penerapan APE lego dalam upaya meningkatkan khususnya kemampuan bidang pengembangan kreativitas pada anak kelompok ATK Aisyiyah 44 dikatakan berhasil.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Penerapan APE lego mampu meningkatkan kemampuan bidang pengembangan kreativitas pada anak kelompok A TK Aisyiyah 44 Surabaya. Hal ini teridentifikasi dengan perolehan rata-rata persentase kriteria keberhasilan pencapaian 10 indikator tingkat pencapaian perkembangan kemampuan bidang pengembangan kreativitas yang diteliti, terjadi peningkatan hasil belajar anak yang signifikan, hal ini terlihat pada siklus I pertemuan 2 yang hanya mencapai perolehan nilai rata-rata presentase sebesar 56.5% dan meningkat pada siklus II menjadi 83%.
2. Proses pembelajaran dengan menggunakan APE lego, juga mampu meningkatkan keaktifan serta partisipasi anak dalam kegiatan belajar mengajar, hal ini dibuktikan hasil pengamatan yang menunjukkan peningkatan keterlibatan anak pada siklus I pertemuan 2 yang

- mencapai 51% dan meningkat menjadi 83% pada siklus II pertemuan 2.
3. Begitu pula aktivitas guru dalam proses pembelajaran juga sangat meningkat, hal ini didukung dengan hasil pengamatan yang menunjukkan peningkatan aktivitas guru pada siklus I pertemuan 2 yang hanya mencapai 69% dan meningkat menjadi 93.75% pada siklus II pertemuan 2.

#### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah:

1. Dalam proses pembelajaran bidang pengembangan kreatifitas anak dengan menggunakan APE lego, guru diharapkan melakukan pendampingan, karena interaksi/dialog antara guru dan anak pada saat bermain, mampu memperjelas konsep-konsep tindakan kreatif anak, serta menterjemahkan pengalaman bermain anak menjadi sesuatu yang bermakna bagi anak.
2. Mengingat APE lego ini terbukti mampu mengasah atau meningkatkan kemampuan bidang pengembangan kreativitas pada anak. Diharapkan guru lain mau mencoba permainan ini sebagai upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang atraktif, inovatif dan bermakna bagi anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Andri Wongso. 2009 (<http://www.hariansuarasumut.com/berita-utama/1344>)
- Hurlock, Elizabeth, B. 1995. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Montolalu B.E.F. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: UT
- Patmonodewo, 2000. *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah*. Jakarta: Depdikbud
- Subinarto, 2005. *Jurus Jitu Mengasah Otak SI Kecil*. Bandung: Media inc
- Soengeng, 2002. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan
- Sugiarti. 1997. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Proyek PGSM
- Suharsimi, Arikunto dkk., 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Bumi Aksara.
- , 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Bumi Aksara.
- Sukidin, dkk., 2007, *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*, Surabaya, Insan Cendekia
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Suyono, Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rachmawati Yeni, 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Siswa*. Jakarta : Prenada Media Group
- Zainal Aqib, Dkk, 2009, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru, SD, SLB, TK*, Bandung : CV Yrama Widya
- Zaman, Badru & Hernawan, Hery A. 2004. Edisi Kesatu. *Media dan Sumber Belajar*
- Nurani dan Sujiono, 2009. *Konsep dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Supardi, 2006. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Yamin, Martinis dan Jamilah, Sabri Sanan, 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Anggota IKAPI
- Kurrien Zakiah, 2004. *Memberdayakan Anak Belajar*. Surabaya: Plan.