

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum**

TK Ceria didirikan pada tanggal 14 Juli 2008 di bawah Yayasan Badak Jaya. Lokasinya terletak di Jl. M. Jafar. S Rt. 02 MBI, desa Muara Badak Ilir, kecamatan Muara Badak, Kabupaten Kutai Kartanegara, NNS 0021.6021.3021, dan NPSN 30407492.

Secara geografis letak TK Ceria cukup strategis. Jarak ke UPT Dinas Pendidikan Muara Badak 5 Km kearah Barat, jarak ke kantor Camat Muara Badak 5 Km kearah Barat, 50 m kearah Timur Kantor Desa Muara Badak Ilir, 500 m ke arah Selatan adalah kantor polisi, dan 500 m ke arah Selatan adalah Puskesmas.

Visi TK Ceria adalah dengan semangat yang tinggi melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain dapat menumbuh kembangkan insan yang ceria, cerdas, mandiri dan kreatif serta memiliki moral yang luhur dan berwawasan nasional. Sedangkan Misi TK Ceria adalah:

1. Mewujudkan pendidikan yang berkualitas, bermutu dan bermoral dengan meningkatkan kompetensi SDM dan terintegritas pribadi.
2. Mewujudkan insan yang ceria, cerdas, mandiri dan kreatif serta sehat.
3. Modern, disiplin, dan dapat bertanggungjawab.
4. Menciptakan lingkungan sekolah yang aman, nyaman, bersih, dan indah
5. Menjadikan sekolah yang berkualitas dalam IPTEK maupun IMTAQ

Keadaan guru di TK Ceria dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

TABEL 4.1. GURU TK CERIA

No	NAMA GURU	JABATAN	TMT/SK PENGANGKATAN	IJAZAH TERAKHIR
1	Hj.Sitti Alang	Kepala sekolah	25 Agustus 2008	SMA/Kuliah
2	Gustiah	Guru/Operator	2 Januari 2013	SMA/Kuliah
3	Seriana, S.Pd	Guru/Bendahara	01 Juli 2014	S I/PAUD
4	Rusdiana	Guru/Sekretaris	2 Januari 2015	SMA

Beberapa prestasi pernah diraih TK Ceria, misalnya juara 1 pawai HUT RI tahun 2013, juara harapan 1 HUT RI tahun 2015, dan juara 3 HUT RI tahun 2016.

## B. Deskripsi Hasil Penelitian

### 1. Deskripsi Observasi awal

Sebelum melaksanakan pembelajaran, terlebih dahulu peneliti melakukan tahapan perencanaan. Adapun perencanaan tersebut antara lain:

- a. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang berisi tentang materi yang akan disampaikan sesuai dengan model pembelajaran yang akan digunakan. RKH disusun dan dikonsultasikan kepada guru kelas yang lain dan kepala sekolah terlebih dahulu. RKH ini dipergunakan sebagai pedoman peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.
- b. Menyiapkan sarana dan media yang akan dipergunakan dalam kegiatan PTK. Dalam penelitian ini, alat yang dipergunakan berupa balon oval, balon gapura, dan balon twist.
- c. Mempersiapkan lembar observasi terhadap hasil belajar anak dalam kegiatan pembelajaran sains dengan berpedoman pada kisi-kisi observasi kreativitas yang telah disusun yang terdiri dari empat aspek, yakni *fluency*

(kelancaran), dapat mengemukakan ide atau jawaban dari pertanyaan guru mengenai sub tema balon; *flexibility* (fleksibilitas), dapat mengemukakan macam-macam bentuk balon; *elaboration* (elaborasi), anak dapat mengemukakan pendapat atau ide mengenai berbagai jenis balon; dan *originality* (keaslian), anak dapat meniup dan membentuk balon sesuai imajinasi mereka

Selain mempersiapkan hal tersebut di atas, peneliti juga terlebih dahulu melakukan pengamatan awal terhadap kreativitas anak. Pengamatan ini dilakukan dengan bermain balon tanpa pengarahan khusus. Hasil prosentase dari pra tindakan nantinya akan dibandingkan dengan prosentase yang diperoleh sesudah adanya tindakan. Harapannya kreativitas anak TK Ceria akan lebih jelas peningkatannya sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Hasil pengamatan yang dilakukan pada hari Jumat tanggal 6 April 2017 terhadap seluruh anak dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

TABEL 4.2. KREATIVITAS ANAK SEBELUM TINDAKAN

NO	Aspek yang Dinilai	Skor	Jumlah Anak	Prosentase
1	<i>Fluency</i> (kelancaran)	4	-	-
		3	-	-
		2	9	45 %
		1	11	55 %
2	<i>Flexibility</i> (fleksibilitas)	4	-	-
		3	-	-
		2	9	45 %
		1	11	55 %
3	<i>Elaboration</i> (elaborasi)	4	-	-
		3	-	-
		2	5	25 %
		1	15	75 %

4	<i>Originality</i> (keaslian)	4	-	-
		3	-	-
		2	7	35 %
		1	13	65 %

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa kreativitas anak TK Ceria belum berkembang. Hal itu dapat terlihat dari banyaknya anak yang memperoleh skor satu yang berarti belum berkembang (BB) pada 4 aspek kreativitas yang dinilai.

Kreativitas anak aspek *fluency* (kelancaran) belum memenuhi kriteria. Sebanyak 11 orang (55%) memperoleh skor satu yang artinya belum berkembang (BB), 9 orang (45%) memperoleh skor dua 2 yang berarti mulai berkembang (MB). Sementara kreativitas aspek *flexibility* (fleksibilitas) juga belum memenuhi kriteria. Sebanyak 11 orang (55%) memperoleh skor satu yang artinya belum berkembang (BB), 9 orang (45%) memperoleh skor dua 2 yang berarti mulai berkembang (MB).

Pada aspek *elaboration* (elaborasi), sebanyak 15 orang (75%) memperoleh skor satu 1 yang artinya belum berkembang (BB) dan 5 orang (25 %) memperoleh skor dua 2 yang berarti mulai berkembang (MB). Aspek *originalitty* (originalitas), sebanyak 13 orang (65%) memperoleh skor satu yang artinya belum berkembang (BB) dan 7 orang (35%) memperoleh skor dua yang berarti mulai berkembang (MB).

Secara keseluruhan kreativitas anak TK ceria sebelum tindakan belum mencapai target yang ditetapkan. Meski demikian, sudah mulai berkembang dengan capaian 34.36%. Hal tersebut menjadi landasan peneliti dalam

melakukan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui pembelajaran sains dengan mengumpulkan data dan informasi mengenai kreativitas anak. Maka peneliti membuat perencanaan untuk kreativitas anak agar lebih maksimal dengan cara bermain sains. Jenis permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah meniup balon.

## **2. Deskripsi Hasil Tindakan**

### **a. Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilakukan dalam empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

#### **1) Perencanaan**

Tahap perencanaan yang dilakukan pada siklus I yaitu merencanakan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua. Dalam tahap perencanaan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) Menentukan tema pembelajaran. Peneliti menentukan tema yang akan digunakan yaitu dengan menyesuaikan tema yang ada di TK Ceria. Tema yang akan digunakan pada siklus I udara dengan sub tema balon.
- b) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH). Dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) Rencana kegiatan pembelajaran ini disusun oleh peneliti berkerjasama dengan guru kelas. Peneliti dan guru bekerjasama menentukan materi kegiatan yang akan dilaksanakan pada siklus I. Peneliti dan guru sepakat untuk menjadikan balon sebagai media permainan sains.

- c) Menyiapkan instrumen penilaian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan berupa lembar observasi. Lembar observasi tersebut digunakan untuk mencatat hasil pengamatan kreativitas selama kegiatan menari berlangsung.
- d) Menyiapkan media yang akan digunakan. Sebelum kegiatan penelitian tindakan dilaksanakan, peneliti menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan, seperti balon, pewarna, dan alat lainnya yang menunjang. Menyediakan alat yang digunakan untuk mendokumentasikan pada saat kegiatan berlangsung yakni kamera dan handy cam.

## **2) Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan sebanyak dua kali. Pertemuan pertama dengan bermain balon dengan cara meniup balon, pertemuan kedua mewarnai balon.

- a) Pelaksanakan tindakan siklus I pertemuan pertama

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan pertama dilakukan pada hari Selasa, 11 April 2017 dengan kegiatan mewarnai balon. Kegiatan dimulai pada pukul 09.30 - 10.30 WITA. Kegiatan ini dilaksanakan yaitu untuk mengembangkan kreativitas anak. Pada pertemuan pertama, peneliti mencoba mengamati kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Pada kegiatan awal semua anak-anak masuk ruangan kelas dengan tertib. Kegiatan pembelajaran pada hari itu diawali dengan berdoa bersama-sama. Setelah itu guru mengucapkan salam, dan

dilanjutkan absensi. Kegiatan selanjutnya anak bersama-sama menyanyikan lagu balonku. Selanjutnya guru menjelaskan tentang sub tema pada hari ini yaitu balon.

Kegiatan inti yang akan dilaksanakan pada hari tersebut adalah mewarnai balon, sebelum dilaksanakan kegiatan anak diajak berbaris oleh guru. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan pada saat itu dengan membahas tema balon bersama-sama dengan anak. Guru mengajak anak untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan dapat mengemukakan pendapat mengenai temabalon.

Setelah anak-anak dirasa siap untuk melakukan aktivitas, guru mengajak anak mengamati balon memberikan penjelasan cara mewarnai balon. Anak pun melakukan kegiatan mewarnai balon mengikuti contoh yang diberikan guru. Selesai mewarnai balon anak diminta menceritakan kegiatan main yang dilakukan pada hari itu.

Kegiatan akhir hari itu guru memberi kesempatan bagi anak untuk minum, menanyakan perasaan anak, guru dan anak-anak menyimpulkan pembelajaran, menginformasikan kegiatan untuk besoknya, menutup pelajaran dengan salam yang diawali membaca doa pulang.

b) Pelaksanakan tindakan siklus I pertemuan kedua

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan kedua dilakukan pada hari Jumat, 14 April 2017 dengan kegiatan meniup balon. Kegiatan dilaksanakan pada pukul 09.00 - 10.00 WITA. Secara umum kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak, sedangkan secara khusus diharapkan (1) anak berperan aktif dalam pembelajaran, (2)

anak mampu meniup balon dengan bantuan guru, (3) anak dapat menirukan gerakan seperti contoh.

Sama seperti pada pertemuan pertama, pada pertemuan kedua peneliti juga mengamati kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir pembelajaran hari itu.

Kegiatan awal hari itu dimulai dengan pengkondisian agar anak-anak bisa fokus pada pembelajaran, pengkondisian dilakukan dengan cara menyanyikan lagu “terima kasih guruku”. Setelah selesai menyanyi dilanjutkan dengan kegiatan berdoa sebelum belajar, mengabsen anak, mengenalkan tema pembelajaran hari itu dan aturan mainnya, berdiskusi tentang sapon santun apabila mau masuk rumah , keluar rumah dan bertemu dengan sesama muslim apa yang diucapkan.

Setelah itu peneliti mengajak anak mengamati cara meniup balon, apa yang terjadi ketika balon sudah ditiup dan dilepaskan. Kegiatan akhir hari itu peneliti memberi kesempatan bagi anak untuk minum, menanyakan perasaan anak, peneliti dan anak-anak menyimpulkan pembelajaran, menginformasikan kegiatan untuk besoknya, menutup pelajaran dengan salam yang diawali membaca sair pulang dan berdoa.

### **3) Observasi**

Pada saat observasi kegiatan yang dilakukan peneliti adalah mengamati kegiatan yang dilakukan anak selama mengikuti pembelajaran sains. Peneliti melakukan pengamatan pada siklus I baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua. Peneliti melakukan observasi kreativitas anak pada aspek *fluency* (kelancaran), *flexibility*

(fleksibilitas), *elaboration* (elaborasi), dan *originality* (keaslian). Hasil observasi siklus I pertemuan pertama yang dilaksanakan pada hari Selasa, 11 April 2017 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

TABEL 4.3. KREATIVITAS ANAK SIKLUS I PERTEMUAN PERTAMA

NO	Aspek yang Dinilai	Skor	Jumlah Anak	Prosentase
1	<i>Fluency</i> (kelancaran)	4	-	-
		3	6	30%
		2	12	60 %
		1	2	10 %
2	<i>Flexibility</i> (fleksibilitas)	4	-	-
		3	5	25%
		2	9	45 %
		1	6	30 %
3	<i>Elaboration</i> (elaborasi)	4	-	-
		3	4	20%
		2	12	60 %
		1	4	20 %
4	<i>Originality</i> (keaslian)	4	-	-
		3	4	20%
		2	9	45 %
		1	7	35 %

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa kreativitas anak TK Ceria sudah mulai berkembang. Hal itu dapat terlihat dari beberapa anak yang memperoleh skor tiga yang berarti berkembang sesuai harapan (BSH) pada empat aspek kreativitas yang dinilai.

Kreativitas anak aspek *fluency* (kelancaran) sudah memenuhi kriteria. Sebanyak 2 orang (10%) memperoleh skor satu yang artinya belum berkembang (BB), 12 orang (60%) memperoleh skor dua yang berarti mulai berkembang (MB), dan 6 orang (30%) memperoleh skor tiga yang

berarti berkembang sesuai harapan (BSH). Sementara kreativitas aspek *flexibility* (fleksibilitas) juga sudah memenuhi kriteria. Sebanyak 6 orang (30%) memperoleh skor satu yang artinya belum berkembang (BB), 9 orang (45%) memperoleh skor dua yang berarti mulai berkembang (MB), dan 5 orang (25%) memperoleh skor tiga yang berarti berkembang sesuai harapan (BSH).

Kreativitas aspek *elaboration* (elaborasi) juga sudah memenuhi kriteria. Sebanyak 4 orang (20%) memperoleh skor satu yang artinya belum berkembang (BB), 12 orang (60%) memperoleh skor dua yang berarti mulai berkembang (MB), dan 4 orang (20%) memperoleh skor tiga yang berarti berkembang sesuai harapan (BSH). Pada aspek *originality* (keaslian) juga sudah memenuhi kriteria. Sebanyak 7 orang (35%) memperoleh skor satu yang artinya belum berkembang (BB), 9 orang (45%) memperoleh skor dua yang berarti mulai berkembang (MB), dan 4 orang (20%) memperoleh skor tiga yang berarti berkembang sesuai harapan (BSH).

Secara keseluruhan kreativitas anak TK ceria setelah tindakan pertemuan pertama sudah mencapai target yang ditetapkan. Meski demikian, belum semua anak mencapai target yang ditetapkan. Secara keseluruhan kreativitas anak mulai berkembang dengan capaian 50%. Artinya, kreativitas anak lebih baik jika dibandingkan dengan sebelum diadakan tindakan. Prosentasi kenaikan tersebut terlihat pada tabel di bawah ini:

TABEL 4.4. PERBANDINGAN KREATIVITAS ANAK SEBELUM TINDAKAN DENGAN SIKLUS I PERTEMUAN PERTAMA

NO	Aspek yang Dinilai	Skor	Pra Tindakan	Siklus I Pertemuan I	Prosentase Kenaikan
1	<i>Fluency</i> (kelancaran)	4	-	-	-
		3	-	30%	30%
		2	45 %	60 %	-
		1	55 %	10 %	-
2	<i>Flexibility</i> (fleksibilitas)	4	-	-	-
		3	-	25%	25%
		2	45 %	45 %	-
		1	55 %	30 %	-
3	<i>Elaboration</i> (elaborasi)	4	-	-	-
		3	-	20%	20%
		2	25 %	60 %	-
		1	75 %	20 %	-
4	<i>Originality</i> (keaslian)	4	-	-	-
		3	-	20%	20%
		2	35 %	45 %	-
		1	65 %	35 %	-

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa empat aspek kreativitas mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan sebelum tindakan. Hal tersebut terlihat dengan tercapainya indikator yang ditetapkan dengan tercapainya skor tiga yang berarti berkembang sesuai harapan (BSH). Kreativitas anak aspek *fluency* (kelancaran) mengalami kenaikan 30%, aspek *flexibility* (fleksibilitas) meningkat 23%, sementara aspek *elaboration* (elaborasi) meningkat 20% dan aspek *originality* (keaslian) meningkat 20%.

Observasi pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat, 14 Februari 2017. Pertemuan kedua permainan balon dikhususkan pada meniup balon dan melepaskannya. Observasi tetap difokuskan pada aspek *fluency* (kelancaran), *flexibility* (fleksibilitas), aspek *elaboration* (elaborasi), dan

aspek *originality* (keaslian). Kreativitas anak pada keempat aspek tersebut terlihat pada tabel 4.5 di bawah ini:

TABEL 4.5. KREATIVITAS ANAK SIKLUS I  
PERTEMUAN KEDUA

NO	Aspek yang Dinilai	Skor	Jumlah Anak	Prosentase
1	<i>Fluency</i> (kelancaran)	4	-	-
		3	8	40%
		2	12	60 %
		1	-	-
2	<i>Flexibility</i> (fleksibilitas)	4	-	-
		3	9	45%
		2	11	55 %
		1	-	-
3	<i>Elaboration</i> (elaborasi)	4	-	-
		3	7	35%
		2	13	65%
		1	-	-
4	<i>Originality</i> (keaslian)	4	-	-
		3	7	35%
		2	13	65%
		1	-	-

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa kreativitas anak aspek *fluency* (kelancaran) sudah memenuhi kriteria dan tidak ada lagi yang mendapat skor satu. Sebanyak 12 orang (60%) memperoleh skor dua yang berarti mulai berkembang (MB), dan 8 orang (40%) memperoleh skor tiga yang berarti berkembang sesuai harapan (BSH). Sementara kreativitas aspek *flexibility* (fleksibilitas) juga sudah memenuhi kriteria dan tidak ada lagi yang memperoleh skor satu. Sebanyak 11 orang (55%) memperoleh skor dua yang berarti mulai berkembang (MB), dan 9 orang (45%) memperoleh skor tiga yang berarti berkembang sesuai harapan (BSH).

Kreativitas aspek *elaboration* (elaborasi) juga sudah memenuhi kriteria dan tidak ada lagi yang mendapat skor satu. Sebanyak 13 orang (65%) memperoleh skor dua yang berarti mulai berkembang (MB), dan 7 orang (35%) memperoleh skor tiga yang berarti berkembang sesuai harapan (BSH). Pada aspek *originality* (keaslian) juga sudah memenuhi kriteria dan tidak ada lagi yang mendapat skor satu. Sebanyak 13 orang (65%) memperoleh skor dua yang berarti mulai berkembang (MB), dan 7 orang (35%) memperoleh skor tiga yang berarti berkembang sesuai harapan (BSH).

Secara keseluruhan kreativitas anak TK ceria setelah tindakan pertemuan kedua sudah mencapai target yang ditetapkan. Meski demikian, belum semua anak mencapai target yang ditetapkan. Secara keseluruhan kreativitas anak mulai berkembang dengan capaian 59.69%. Artinya, kreativitas anak lebih baik jika dibandingkan dengan sebelum diadakan tindakan dan tindakan siklus I pertemuan pertama. Prosentasi kenaikan tersebut terlihat pada tabel di bawah ini:

TABEL 4.6. PERBANDINGAN KREATIVITAS ANAK SEBELUM TINDAKAN DENGAN SIKLUS I PERTEMUAN PERTAMA DAN PERTEMUAN KEDUA

NO	Aspek yang Dinilai	Skor	Pra Tindakan	Siklus I Pertemuan I	Siklus I Pertemuan II	Prosentase Kenaikan
1	<i>Fluency</i> (kelancaran)	4	-	-	-	-
		3	-	30%	40%	10%
		2	45 %	60 %	-	-
		1	55 %	10 %	-	-
2	<i>Flexibility</i> (fleksibilitas)	4	-	-	-	-
		3	-	25%	45%	20%
		2	45 %	45 %	-	-
		1	55 %	30 %	-	-
3	<i>Elaboration</i>	4	-	-	-	-

	(elaborasi)	3	-	20%	35%	15%
		2	25 %	60 %	-	-
		1	75 %	20 %	-	-
4	<i>Originality</i> (keaslian)	4	-	-	-	-
		3	-	20%	35%	15%
		2	35 %	45 %	-	-
		1	65 %	35 %	-	-

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa empat aspek kreativitas mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan sebelum tindakan dan siklus I pertemuan pertama. Hal tersebut terlihat dengan tercapainya indikator yang ditetapkan dengan tercapainya skor tiga yang berarti berkembang sesuai harapan (BSH). Kreativitas anak aspek *fluency* (kelancaran) mengalami kenaikan 10%, aspek *flexibility* (fleksibilitas) meningkat 20%, sementara aspek *elaboration* (elaborasi) meningkat 15% dan aspek *originality* (keaslian) meningkat 15%.

#### 4) Refleksi

Deskripsi data hasil peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan permainan sains yang menggunakan balon sebagai sumber belajar pada siklus I. Pada siklus I belum semua anak tertib dan memperhatikan saat guru menjelaskan kegiatan, meski demikian, beberapa anak tenang dalam menerima informasi yang diberikan guru.

Hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran sains pada siklus I sudah baik karena anak mampu mewarnai balon dan meniup balon sesuai intruksi guru walaupun belum semuanya dapat melakukannya dengan baik. Kegiatan pembelajaran pada siklus I perlu diulang karena peningkatan kreativitas anak dalam pembelajaran sains belum tercapai. Beberapa anak juga terlihat masih

berebutan balon, mereka maunya balon yang sesuai dengan warna paforitnya. Sebagian anak juga masih malu-malu mengungkapkan ide-idenya.

Berbagai macam permasalahan di atas akan dijadikan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan pada pelaksanaan tindakan berikutnya. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan perbaikan perencanaan siklus berikutnya yaitu siklus II.

Agar kendala pada siklus I tidak terjadi lagi, maka pada siklus II saat guru menjelaskan aturan main, anak dibagi menjadi dua kelompok sehingga anak akan lebih fokus dan mengerti apa yang disampaikan, guru memberikan contoh kongkrit kepada anak-anak yaitu dengan guru meminta salah satu kelompok untuk praktek langsung. Setelah kelompok satu selesai maka dilanjutkan kelompok dua, kemudian praktek bersama tanpa membagi kelompok. Agar tidak terjadi kebosanan, maka pada siklus II jenis balon yang dipakai adalah balon twins atau balon pentil.

## **b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

### **1) Perencanaan**

Tahap perencanaan yang dilakukan pada siklus II yaitu merencanakan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua. Dalam tahap perencanaan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) Menentukan tema pembelajaran. Peneliti menentukan tema yang akan digunakan yaitu dengan menyesuaikan tema yang ada di TK Ceria. Tema yang akan digunakan pada siklus II udara dengan sub tema balon.

- b) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH). Dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) Rencana kegiatan pembelajaran ini disusun oleh peneliti berkerjasama dengan guru kelas. Peneliti dan guru bekerjasama menentukan materi kegiatan yang akan dilaksanakan pada siklus II. Peneliti dan guru sepakat untuk menjadikan balon sebagai media permainan sains. Jika pada siklus I jenis balon yang dipakai adalah balon oval, maka pada siklus II akan memakai jenis balon pentil.
- c) Menyiapkan instrumen penilaian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan berupa lembar observasi. Lembar observasi tersebut digunakan untuk mencatat hasil pengamatan kreativitas selama kegiatan menari berlangsung.
- d) Menyiapkan media yang akan digunakan. Sebelum kegiatan penelitian tindakan dilaksanakan, peneliti menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan, seperti balon pentil dan pompa untuk meniup balon. Menyediakan alat yang digunakan untuk mendokumentasikan pada saat kegiatan berlangsung yakni kamera dan handy cam.

## **2) Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan sebanyak dua kali seperti halnya pada siklus I.

- a) Pelaksanakan tindakan siklus II pertemuan pertama

Pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan pertama dilakukan pada hari Selasa, 18 April 2017 dengan meniup balon untuk dijadikan latar. Kegiatan dimulai pada pukul 09.30 - 10.30 WITA.

Kegiatan ini dilaksanakan yaitu untuk mengembangkan kreativitas anak. Pada pertemuan pertama, peneliti mengamati kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Pada kegiatan awal semua anak-anak masuk ruangan kelas dengan tertib. Kegiatan pembelajaran pada hari itu diawali dengan berdoa bersama-sama. Setelah itu guru mengucapkan salam, dan dilanjutkan absensi. Kegiatan selanjutnya anak bersama-sama menyanyikan lagu balonku. Selanjutnya guru menjelaskan tentang sub tema pada hari ini yaitu balon.

Kegiatan inti yang akan dilaksanakan pada hari tersebut adalah meniup balon dengan menggunakan pompa, sebelum dilaksanakan kegiatan anak diajak berbaris oleh guru. Agar anak bisa fokus maka dibagi kedalam dua kelompok, setelah kelompok pertama mendemonstrasikan apa yang dijelaskan guru, dilanjutkan penjelasan pada kelompok dua. Kemudian kedua kelompok tersebut bersama-sama praktek materi yang dijelaskan guru. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan pada saat itu dengan membahas tema balon bersama-sama dengan anak. Guru mengajak anak untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan dapat mengemukakan pendapat mengenai temabalon.

Setelah anak-anak dirasa siap untuk melakukan aktivitas, guru mengajak anak mengamati balon memberikan penjelasan bagaimana menata balon di latar. Anak pun melakukan kegiatan bermain balon mengikuti contoh

yang diberikan guru. Setelah itu anak diminta menceritakan kegiatan bermain yang dilakukan pada hari itu.

Kegiatan akhir hari itu guru memberi kesempatan bagi anak untuk minum, menanyakan perasaan anak, guru dan anak-anak menyimpulkan pembelajaran, menginformasikan kegiatan untuk besoknya, menutup pelajaran dengan salam yang diawali membaca doa pulang.

b) Pelaksanakan tindakan siklus II pertemuan kedua

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan kedua dilakukan pada hari Selasa, 25 April 2017 dengan kegiatan meniup balon. Kegiatan dilaksanakan pada pukul 09.00 - 10.00 WITA. Secara umum kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak, sedangkan secara khusus diharapkan (1) anak berperan aktif dalam pembelajaran, (2) anak mampu meniup balon dengan bantuan guru, (3) anak dapat menirukan gerakan seperti contoh.

Sama seperti pada pertemuan pertama, pada pertemuan kedua peneliti juga mengamati kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir pembelajaran hari itu.

Kegiatan awal hari itu dimulai dengan pengkondisian agar anak-anak bisa fokus pada pembelajaran. Setelah selesai dilanjutkan dengan kegiatan berdoa sebelum belajar, mengabsen anak, mengenalkan tema pembelajaran hari itu dan aturan mainnya, berdiskusi tentang tema pembelajaran hari itu .

Setelah itu peneliti mengajak anak mengamati cara meniup balon, membentuk balon menjadi binatang, bunga, dan bentuk lainnya.

Kegiatan akhir hari itu peneliti memberi kesempatan bagi anak untuk minum, menanyakan perasaan anak, peneliti dan anak-anak menyimpulkan pembelajaran, menginformasikan kegiatan untuk besoknya, menutup pelajaran dengan salam membaca doa pulang.

### 3) Observasi

Observasi siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 18 April 2017. Pertemuan pertama permainan balon dikhususkan pada menata balon menjadi latar. Observasi tetap difokuskan pada aspek *fluency* (kelancaran), *flexibility* (fleksibilitas), aspek *elaboration* (elaborasi), dan aspek *originality* (keaslian). Kreativitas anak pada keempat aspek tersebut terlihat pada tabel 4.7 di bawah ini:

TABEL 4.7. KREATIVITAS ANAK SIKLUS II PERTEMUAN PERTAMA

NO	Aspek yang Dinilai	Skor	Jumlah Anak	Prosentase
1	<i>Fluency</i> (kelancaran)	4	9	45%
		3	11	55%
		2	-	-
		1	-	-
2	<i>Flexibility</i> (fleksibilitas)	4	9	45%
		3	11	55 %
		2	-	-
		1	-	-
3	<i>Elaboration</i> (elaborasi)	4	10	50%
		3	10	50%
		2	-	-
		1	-	-
4	<i>Originality</i> (keaslian)	4	11	55%
		3	9	45%
		2	-	-
		1	-	-

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa empat aspek kreativitas yang dinilai dalam penelitian ini sudah berkembang sesuai harapan (BSH). Aspek *fluency* (kelancaran) 11 orang (55%) memperoleh skor tiga yang berarti berkembang sesuai harapan (BSH) dan 9 orang (45%) memperoleh skor 4 berkembang sangat baik (BSB). Sementara kreativitas aspek *flexibility* (fleksibilitas) 11 orang (55%) memperoleh skor tiga yang berarti berkembang sesuai harapan (BSH) dan 9 orang (45%) memperoleh skor 4 berkembang sangat baik (BSB). Kreativitas aspek *elaboration* (elaborasi) 10 orang (50%) memperoleh skor tiga yang berarti berkembang sesuai harapan (BSH) dan 10 orang (50%) memperoleh skor 4 berkembang sangat baik (BSB). Pada aspek *originality* (keaslian) 9 orang (45%) memperoleh skor tiga yang berarti berkembang sesuai harapan (BSH) dan 11 orang (55%) memperoleh skor 4 berkembang sangat baik (BSB).

Secara keseluruhan kreativitas anak TK ceria setelah tindakan siklus II pertemuan pertama sudah mencapai target yang ditetapkan. Meski demikian, belum semua anak mencapai target yang ditetapkan. Secara keseluruhan kreativitas anak mulai berkembang dengan capaian 87.19%. Artinya, kreativitas anak lebih baik jika dibandingkan dengan sebelum diadakan tindakan dan tindakan siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Prosentasi kenaikan tersebut terlihat pada tabel di bawah ini:

TABEL 4.8. PERBANDINGAN KREATIVITAS ANAK SEBELUM TINDAKAN DENGAN SIKLUS I PERTEMUAN PERTAMA, KEDUA SIKLUS II PERTEMUAN PERTAMA

NO	Aspek yang Dinilai	Skor	Pra Tindakan	Siklus I Pertemuan I	Siklus I Pertemuan II	Siklus II Pertemuan I	Prosentase Kenaikan
1	<i>Fluency</i> (kelancaran)	4	-	-	-	45%	45%
		3	-	30%	40%	-	-
		2	45 %	60 %	-	-	-
		1	55 %	10 %	-	-	-
2	<i>Flexibility</i> (fleksibilitas)	4	-	-	-	45%	45%
		3	-	25%	45%	-	-
		2	45 %	45 %	-	-	-
		1	55 %	30 %	-	-	-
3	<i>Elaboration</i> (elaborasi)	4	-	-	-	50%	50%
		3	-	20%	35%	-	-
		2	25 %	60 %	-	-	-
		1	75 %	20 %	-	-	-
4	<i>Originality</i> (keaslian)	4	-	-	-	55%	55%
		3	-	20%	35%	-	-
		2	35 %	45 %	-	-	-
		1	65 %	35 %	-	-	-

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa empat aspek kreativitas mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan sebelum tindakan dan siklus I pertemuan pertama. Hal tersebut terlihat dengan tercapainya indikator yang ditetapkan dengan tercapainya skor tiga yang berarti berkembang sesuai harapan (BSH). Kreativitas anak aspek *fluency* (kelancaran) mengalami kenaikan 45%, aspek *flexibility* (fleksibilitas) meningkat 45%, sementara aspek *elaboration* (elaborasi) meningkat 50% dan aspek *originality* (keaslian) meningkat 55%.

Observasi siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 25 April 2017. Pertemuan kedua permainan balon dikhususkan membentuk

balon menjadi binatang dan bunga dengan menggunakan balon pentil. Observasi tetap difokuskan pada aspek *fluency* (kelancaran), *flexibility* (fleksibilitas), aspek *elaboration* (elaborasi), dan aspek *originality* (keaslian). Kreativitas anak pada keempat aspek tersebut terlihat pada tabel 4.9 di bawah ini:

TABEL 4.9. KREATIVITAS ANAK SIKLUS II  
PERTEMUAN KEDUA

NO	Aspek yang Dinilai	Skor	Jumlah Anak	Prosentase
1	<i>Fluency</i> (kelancaran)	4	15	75%
		3	5	25%
		2	-	-
		1	-	-
2	<i>Flexibility</i> (fleksibilitas)	4	14	70%
		3	6	30%
		2	-	-
		1	-	-
3	<i>Elaboration</i> (elaborasi)	4	14	70%
		3	6	30%
		2	-	-
		1	-	-
4	<i>Originality</i> (keaslian)	4	16	80%
		3	4	20%
		2	-	-
		1	-	-

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa empat aspek kreativitas yang dinilai dalam penelitian ini sudah berkembang sesuai harapan (BSH). Aspek *fluency* (kelancaran) 5 orang (25%) memperoleh skor tiga yang berarti berkembang sesuai harapan (BSH) dan 15 orang (75%) memperoleh skor 4 berkembang sangat baik (BSB). Sementara kreativitas aspek *flexibility* (fleksibilitas) 6 orang (30%) memperoleh skor tiga yang berarti berkembang sesuai harapan (BSH) dan 14 orang (70%) memperoleh skor 4 berkembang

sangat baik (BSB). Kreativitas aspek *elaboration* (elaborasi) 6 orang (30%) memperoleh skor tiga yang berarti berkembang sesuai harapan (BSH) dan 14 orang (70%) memperoleh skor 4 berkembang sangat baik (BSB). Pada aspek *originality* (keaslian) 4 orang (20%) memperoleh skor tiga yang berarti berkembang sesuai harapan (BSH) dan 16 orang (80%) memperoleh skor 4 berkembang sangat baik (BSB).

Secara keseluruhan kreativitas anak TK ceria setelah tindakan siklus II pertemuan kedua sudah mencapai target yang ditetapkan. Meski demikian, belum semua anak mencapai target yang ditetapkan. Secara keseluruhan kreativitas anak mulai berkembang dengan capaian 93.44%. Artinya, kreativitas anak lebih baik jika dibandingkan dengan sebelum diadakan tindakan dan tindakan siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua serta siklus II pertemuan pertama. Prosentasi kenaikan tersebut terlihat pada tabel di bawah ini:

TABEL 4.10. PERBANDINGAN KREATIVITAS ANAK SEBELUM TINDAKAN DENGAN SIKLUS I PERTEMUAN PERTAMA, KEDUA DAN SIKLUS II PERTEMUAN PERTAMA, KEDUA

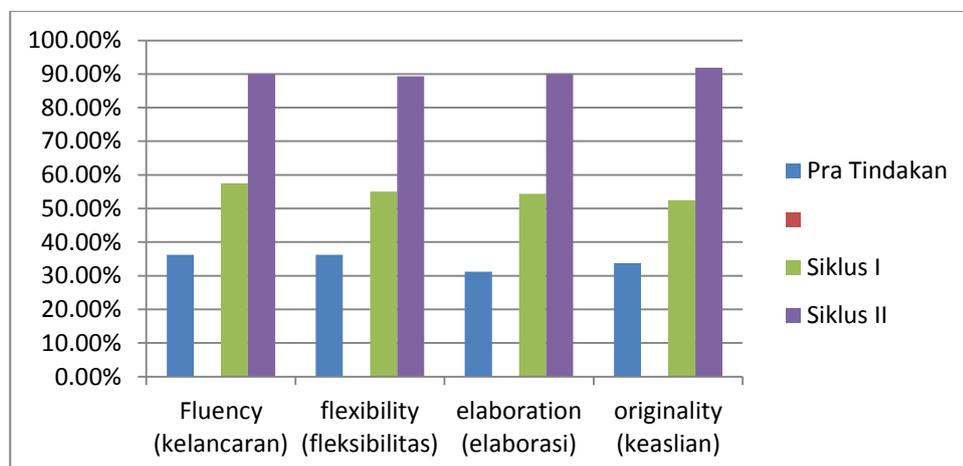
NO	Aspek yang Dinilai	Skor	Pra Tindakan	Siklus I Pertemuan I	Siklus I Pertemuan II	Siklus II Pertemuan I	Siklus II Pertemuan II	Prosentase Kenaikan
1	<i>Fluency</i> (kelancaran)	4	-	-	-	45%	75%	30%
		3	-	30%	40%	-	-	-
		2	45 %	60 %	-	-	-	-
		1	55 %	10 %	-	-	-	-
2	<i>Flexibility</i> (fleksibilitas)	4	-	-	-	45%	70%	35%
		3	-	25%	45%	-	-	-
		2	45 %	45 %	-	-	-	-
		1	55 %	30 %	-	-	-	-
3	<i>Elaborati</i>	4	-	-	-	50%	70%	30%

	on (elaborasi)	3	-	20%	35%	-	-	-
		2	25 %	60 %	-	-	-	-
		1	75 %	20 %	-	-	-	-
4	Originality (keaslian)	4	-	-	-	55%	80%	25%
		3	-	20%	35%	-	-	-
		2	35 %	45 %	-	-	-	-
		1	65 %	35 %	-	-	-	-

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa empat aspek kreativitas mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan sebelum tindakan dan siklus I pertemuan pertama, pertemuan kedua serta siklus II pertemuan pertama. Hal tersebut terlihat dengan tercapainya indikator yang ditetapkan dengan tercapainya skor tiga yang berarti berkembang sesuai harapan (BSH) bahkan berkembang sangat baik (BSB). Kreativitas anak aspek *fluency* (kelancaran) mengalami kenaikan 30%, aspek *flexibility* (fleksibilitas) meningkat 35%, sementara aspek *elaboration* (elaborasi) meningkat 30% dan aspek *originality* (keaslian) meningkat 25%.

Secara sederhana perbandingan kreativitas anak digambarkan dalam grafik di bawah ini:

GRAFIK 4.1. PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK SEBELUM TINDAKAN DAN SETELAH TINDAKAN SIKLUS I DAN II



#### **4) Refleksi**

Hasil pengamatan siklus II sudah baik karena anak sangat antusias mengikuti penjelasan guru. Sebagian besar anak sudah dapat mengikuti kegiatan permainan balon dengan sempurna. Meskipun kegiatan siklus II pertemuan pertama telah mencapai indikator yang telah ditetapkan tetapi tetap perlu diulang karena peningkatan kreativitas bisa lebih maksimal lagi. Strategi mengelompokkan anak dalam dua kelompok ternyata efektif karena anak-anak bisa lebih fokus memperhatikan penjelasan guru.

Hal ini menunjukkan bahwa dengan pembelajaran sains melalui demonstrasi menggunakan balon dapat meningkatkan kreativitas anak TK Ceria Muara Badak. Artinya hipotesis dalam penelitian ini diterima.

#### **C. Pembahasan**

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penggunaan data lapangan menggunakan lembar observasi yang berupa BB (Belum Berkembang) skor 1, MB (Mulai Berkembang) skor 2, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) skor 3, dan BSB (Berkembang Sangat Baik) skor 4, dan Dokumentasi. Pengambilan data tersebut dilakukan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui pembelajaran sains melalui metode demonstrasi dengan menggunakan balon sebagai media belajar.

Berdasarkan hasil observasi secara langsung yang dilakukan sebelum dilaksanakan penelitian tindakan kelas diketahui bahwa kreativitas anak sangat rendah. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran sains sekolah keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah dan kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam pembelajaran sains, sehingga dalam mengembangkan kreativitas anak masih belum maksimal.

Pada penelitian ini untuk mengetahui kemampuan awal anak-anak diadakan kegiatan pra tindakan. Dalam pra tindakan peneliti dan guru mengadakan kegiatan bermain sains menggunakan balon tanpa adanya pengarahan khusus. Anak melakukannya dengan apa adanya sesuai kemampuan mereka. Ketika peneliti membawa alat dan menata tempat yang akan digunakan rasa ingin tahu anak terlihat begitu besar. Anak-anak dengan antusias menanyakan apa yang sedang dilakukan oleh guru dan peneliti.

Rasa ingin tahu anak memang menjadi salah satu karakteristik anak usia dini. Menurut Maw and Maw ciri-ciri rasa ingin tahu anak yaitu: 1) merespon secara positif terhadap unsur-unsur yang baru, aneh, tidak layak, atau misterius di lingkungan mereka dengan cara mendekati, memeriksanya, dan memperhatikannya; 2) memperlihatkan kebutuhan atau keinginan yang tinggi untuk mengetahui tentang dirinya sendiri ataupun lingkungannya; 3)

mengamati lingkungan untuk mencari pengalaman baru; dan 4) penuh perhatian memeriksa dan menyelidiki rangsangan yang ada.<sup>1</sup>

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

Metode yang dipake dalam pembelajaran sains di penelitian ini adalah metode demonstrasi. Dalam pelaksanaan kegiatan demonstrasi, ada tiga tahap kegiatan yaitu; 1) kegiatan pra pengembangan, pada kegiatan pra pengembangan guru harus dapat mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunakan sesuai tema pada saat kegiatan metode demonstrasi dilaksanakan. Bahan dan alat yang digunakan harus sesuai dengan apa yang akan diperagakan oleh guru dalam langkah-langkah mendemonstrasikan kegiatan pembelajaran sehingga anak dapat memahami apa yang diperagakan; 2) kegiatan pengembangan, sebelum kegiatan pembelajaran sains dilaksanakan, guru mengajak anak untuk pemanasan terlebih dahulu dengan menggerakkan badan, kepala, tangan dan kaki agar dalam mengikuti kegiatan tidak kaku. Setelah itu baru guru mulai memperagakan langkah-langkah demonstrasi misalkan mendemonstrasikan langkah-langkah cara melepaskan balon atau cara membentuk balon; 3) kegiatan penutup, dalam kegiatan penutup dipergunakan guru untuk memotivasi anak yang berhasil melakukan kegiatan

---

<sup>1</sup>Maw dan Maw dalam Erlamsyah, *Pengembangan Rasa Ingin Tahu Anak*, (Padang: UNP Press, 2014), h. 45.

dengan baik untuk berusaha lebih baik lagi dan anak yang kurang berhasil tutor harus dapat mendorong anak agar berusaha lagi.

Hasil siklus pertama menunjukkan bahwa keempat aspek kreativitas yang dinilai dalam penelitian ini, yakni aspek *fluency* (kelancaran), *flexibility* (fleksibilitas), *elaboration* (elaborasi), dan *originality* (keaslian) belum mencapai target yang ditetapkan. Aspek *fluency* (kelancaran) hanya 57,50%, aspek *flexibility* (fleksibilitas) 55%, aspek *elaboration* (elaborasi) 54,36%, dan aspek *originality* (keaslian) 52,50%.

Hasil refleksi siklus I menunjukkan adanya kelemahan dari pelaksanaan tindakan siklus I diantaranya adalah anak kurang fokus pada saat guru menjelaskan aturan mewarnai balon, ada beberapa anak yang kurang memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru, anak juga berebutan balon ketika guru membagikan balon. Pada siklus I pertemuan 1 penggunaan balon oval. Pada pertemuan pertama terlihat anak perempuan lebih bersemangat belajar dari pada anak laki-laki. Anak laki-laki lebih sering meniup balon yang diberikan, padahal intruksi yang diberikan adalah mewarnai balon.

Pada pelaksanaan tindakan siklus II, ketika guru menjelaskan aturan main, anak dibagi menjadi dua kelompok sehingga anak akan lebih fokus dan mengerti apa yang disampaikan, guru memberikan contoh kongkrit kepada anak-anak yaitu dengan guru meminta salah satu kelompok untuk praktek langsung cara meniup balon, membuat latar, dan membentuk balon. Setelah

kelompok satu selesai maka dilanjutkan kelompok dua, kemudian praktek bersama tanpa membagi kelompok.

Berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan anak selalu antusias mengikuti pembelajaran. Kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada siklus I juga sudah teratasi meskipun belum sepenuhnya sempurna. Hal tersebut terbukti dengan tercapainya target yang telah ditetapkan. Di samping itu, tanggapan anak juga mengindikasikan bahwa kegiatan permainan sains menggunakan balon sangat menyenangkan. Berdasarkan hasil siklus II kreativitas anak aspek *fluency* (kelancaran), *flexibility* (fleksibilitas), *elaboration* (elaborasi), dan *originality* (keaslian) sudah mencapai target yang ditetapkan. Artinya ada peningkatan kemampuan kreativitas anak pada tindakan siklus II dibandingkan dengan pada tindakan siklus I.

Aspek *fluency* (kelancaran) 90%, artinya mengalami peningkatan 32.5%. Aspek *flexibility* (fleksibilitas) 89,36%, mengalami peningkatan 34.36%. Aspek *elaboration* (elaborasi) 90%, mengalami peningkatan 35.64%, dan aspek *originality* (keaslian) 91,86% meningkat 39.36%.

Berdasarkan hasil analisis di atas diketahui bahwa permainan sains dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Ceria Muara Badak. Hasil tersebut memperkuat teori bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah faktor eksternal, salah satunya bersumber dari lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah merupakan lingkungan pendidikan terpenting setelah di keluarga. Di sinilah pertama kalinya anak mengenal dunia luar dengan ruang lingkup yang lebih besar dari rumahnya. Lingkungan

sekolah ini tentunya lebih beragam dan kompleks. Segala sesuatu yang ada di lingkungan sekolah dapat mempengaruhi kreativitas anak, seperti guru dengan segala potensinya, banyaknya teman sebaya, sistem pembelajaran, serta sarana dan prasarana yang ada di sekolah.<sup>2</sup>

Di sekolah anak banyak memperoleh kesempatan untuk belajar, bermain, dan berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga proses inilah yang dapat mempengaruhi tumbuh dan berkembangnya kreativitas anak. Proses pendidikan di sekolah tentunya tidak terlepas dari peranan guru, jadi stimulasi yang diberikan guru juga dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Contohnya, apabila guru menyajikan kegiatan yang menarik dan menyenangkan serta memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan sesuai dengan keinginannya, maka pada saat itu anak memiliki peluang untuk mengekspresikan ide-idenya sehingga dapat memupuk potensi kreatif mereka.

Selain itu, teman sebaya dapat mempengaruhi kreativitas anak, apabila teman sebaya menunjukkan sikap memusuhi akan menghambat kreativitas anak. Sebaliknya, apabila teman sebaya menunjukkan sikap bersahabat maka anak akan memperoleh rasa aman dan memulai segala aktivitas dengan perasaan menyenangkan sehingga dapat memicu tumbuhnya kreativitas anak.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup>Yuni Larasti, "Faktor-faktor yang Berkaitan dengan Kreativitas Anak Usia Dini". *Jurnal Penelitian PAUD*, vol. 4, 2013.

<sup>3</sup>Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, (Jakarta: Grasindo, 1992), h. 47.

Selanjutnya, pembelajaran di sekolah juga memiliki andil dalam menentukan pengembangan kreativitas anak. Dunia anak adalah dunia bermain. Belajar melalui bermain memberikan wadah dan kesempatan yang luas pada anak untuk bereksplorasi memenuhi rasa keingintahuannya, anak dapat bereksperimen dengan ide-idenya baik menggunakan alat permainan ataupun menggunakan media yang lain untuk menciptakan suatu karya sesuai dengan keinginannya.<sup>4</sup>

Perkembangan kreativitas juga dapat dilihat pada saat anak bermain dengan memanfaatkan atau menggunakan berbagai bahan dan alat permainan. Dengan demikian, tersedianya berbagai sarana bermain juga turut mempengaruhi perkembangan kreativitas anak, terutama sarana bermain yang dapat diubah, dimodifikasi, maupun dibentuk oleh sehingga dapat mengasah pikirannya dalam berkreativitas.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup>Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat* .....h. 49.

<sup>5</sup>Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat* .....h. 50

