



Peningkatan Kreativitas Anak melalui Alat Permainan Tradisional dari Pelepah Daun Pisang Siswa Kelas B PAUD Bintang Kartika

Anita Damayanti[✉], Sriyanti Rahmatunnisa, Tiara Astari, Sri Rahayani
PGPAUD, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia
DOI: <http://dx.doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1470>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 20/01/2022

Disetujui: 29/01/2022

Dipublikasikan: 31/01/2022

Kata Kunci:

Anak usia dini; alat permainan tradisional, pelepah daun pisang

Keywords:

Early childhood, traditional games, banana leaf midrib

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran melalui bermain dengan media pohon pisang dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa kelas B PAUD Bintang Kartika Pesanggrahan Kodam Bintaro Jakarta Selatan tahun 2021. Subjek penelitian ini berjumlah 10 anak. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc. Taggart yang meliputi, perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sangat signifikan bermain melalui alat permainan tradisional dari pelepah daun pisang. Hal ini terbukti dari hasil perolehan persentase dari pra siklus sebesar 33%, siklus I 60% dan siklus II 83%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa alat permainan tradisional dari pelepah daun pisang dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas B PAUD Bintang Kartika KODAM Bintaro Jakarta Selatan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pihak-pihak terkait antara lain guru, orang tua dan siswa serta masyarakat di sekitar lingkungan sekolah.

Abstract

This study aims to find out how the process of implementing learning through playing with banana tree media in an effort to increase the creativity of class B students of PAUD Bintang Kartika Pesanggrahan Kodam Bintaro South Jakarta in 2021. The subjects of this study amounted to 10 children. The research method used is the Kemmis and Mc Classroom Action Research model. Taggart which includes, planning, action, observation, and reflection. The data analysis technique used is qualitative and quantitative data analysis. The results showed that there was a very significant increase in playing through traditional game tools from the banana leaf midrib. This is evident from the results obtained from the percentage pre-cycle of 33%, 60% for the first cycle of and 83% for the second cycle. Thus, it can be concluded that traditional game tools from banana leaf midribs can increase the creativity of grade B students of PAUD Bintang Kartika KODAM Bintaro, South Jakarta. The results of this study are expected to be useful for related parties including teachers, parents and students as well as the community around the school environment



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© 2022 Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

✉ Corresponding author: Anita Damayanti
Address: Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia
Email: : anita.damayanti@umj.ac.id

e-ISSN 2655-6561
p-ISSN: 2655-657X

PENDAHULUAN

Munculya paradigma berfikir baru dan budaya baru untuk kehidupan umat manusia saat ini menjadi perhatian lingkungan pendidikan, yaitu bagaimana anak memperoleh keleluasaan mengembangkan pemikiran kreatifnya diawal-awal tahun ia sekolah agar terpenuhi kebutuhan fundamentalnya menjadi manusia kreatif dan mampu mewujudkan kreativitas mereka. Seperti yang tersurat dalam Undang-Undang No. 2 Tahun 1989, tentang Pendidikan Nasional, pada Pasal 2B ayat 2 menyatakan bahwa setiap anak berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia. Seiring perkembangan teknologi baru yang mengintegrasikan dunia fisik, digital dan biologis, telah mempengaruhi semua disiplin ilmu, ekonomi, industri, pemerintah bahkan pendidikan yang melahirkan budaya baru dalam kehidupan manusia. Salah satunya munculnya budaya baru di era literasi 4.0, dimana manusia menjadi humanies, komunikatif dan mampu mendesain. Untuk mewujudkan manusia humanis, komunikatif dan memiliki kemampuan mendesain harus dimulai sejak anak masih kecil (usia dini).

Melalui pemberian rangsangan yang tepat sesuai karakteristik anak, sikap dan ciri tersebut dapat ditumbuh kembangkan dengan optimal. PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) adalah tempat kedua anak setelah keluarga sebagai tempat yang tepat mengasah semua potensi yang ada pada dirinya. Keberadaan PAUD sebagai tempat bermain dan belajar bagi anak akan melengkapi segala apa yang tidak diperolehnya di rumah, seperti kesempatan berinteraksi dengan teman sebaya dan berinteraksi dengan guru sebagai orang dewasa selain orang tua. Seperti apa yang dikatakan Jhon Lock, anak ibarat kanvas putih yang polos, bagaimana anak terbentuk adalah sebagai akibat dari bagaimana lingkungan (keluarga dan sekolah) 'mengukirnya'. Artinya, bagaimana pengetahuan, sikap, keterampilan dan karakter anak nanti setelah ia dewasa adalah hasil dari apa yang diterima dan diberikan padanya saat kecil. Pemikiran tersebut sejalan dengan apa yang dirumuskan Vigotsky dan Piaget dalam teori konstruktivismenya yang menyatakan bahwa perkembangan anak diantaranya dipengaruhi oleh interaksi lingkungan dan sosial. Oleh sebab itu, betapa pentingnya peranan orang tua dan guru PAUD dalam kehidupan anak.

Sebagai salah satu lembaga pendidikan tempat guru mempraktekan berbagai model pembelajaran secara langsung, PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) mengalami perubahan kearah yang lebih baik mengikuti perkembangan zaman, demikian juga dalam hal strategi, metode dan media pembelajaran. Aktivitas belajar melalui bermain yang banyak dilakukan di luar ruangan

dengan memanfaatkan sumber daya alam sekitar baik yang berasal dari hewan maupun tumbuhan, memberi peluang dan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi sebebaskan-bebasnya dengan penuh semangat menggali pengetahuan dan keterampilannya guna mengembangkan potensi kreativitas yang ada padanya. hal ini sejalan dengan amanat yang ada di dalam Kurikulum PAUD tahun 2013, yaitu menyelenggarakan pembelajaran melalui bermain dengan menggunakan pendekatan saintifik.

Masih banyak ditemui guru-guru PAUD baik di TK, RA, KB, dan TPA belum sepenuhnya paham dan menerapkan pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Hal ini peneliti amati disaat menyaksikan secara langsung proses pembelajaran di dalam atau di luar kelas ketika melakukan tugas sebagai asesor BAN PAUD dan PNF DKI Jakarta. Sejak kurikulum 13 memberlakukan belajar anak melalui pendekatan saintifik, belum sepenuhnya dipahami, sehingga guru belum melaksanakannya secara utuh. Metode pembelajaran yang membatasi kreativitas berpikir dan berkarya masih dilakukan. Anak sering diarahkan untuk mencontoh apa yang dibuat guru dan menyelesaikan tugas-tugas apa yang ada di buku lembar Kerja Siswa (LKS). Anak seolah-olah robot yang harus melakukan apa yang diperintah, dibentuk menjadi pribadi pekerja sesuai perintah dan 'peniru'. Agar guru PAUD dapat merubah pola mengajar yang berpusat pada guru menjadi pola mengajar yang berpusat pada anak serta mampu menerapkan secara utuh pendekatan saintifik guna meningkatkan kreativitas anak menjadi pribadi 'pencipta' atau 'penemu', maka salah satu solusinya adalah melalui alat permainan tradisional dari pelepah daun pisang.

Pelepah daun pisang, adalah salah satu media alat permainan tradisional yang digunakan anak jaman dahulu terutama dipedesaan. Sebelum alat permainan modern buatan pabrik ada, anak-anak memanfaatkan pelepah daun pisang yang dibuat menyerupai senjata untuk mereka bermain perang- perangan. Ada yang berlaras panjang maupun pendek. Alat permainan tradisional ini mudah, murah dan menarik. Dapat digunakan kembali sebagai media bermain anak oleh guru untuk memberi kesempatan anak menuangkan ide dan gagasannya, sehingga tidak saja aspek kognitif, afektif dan psikomotoriknya saja yang terbangun, namun sikap, kecerdasan, keterampilan dan kemampuan mencipta anak juga terasah. Dengan demikian kelak anak diharapkan tumbuh menjadi pribadi kreatif penuh daya cipta.

Berdasarkan uraian diatas dan pentingnya pembuktian secara empiris tentang keefektifan pembelajaran melalui alat permainan tradisional terhadap tingkat kreativitas mencipta oleh anak sejak usia dini, maka penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian ini yang berjudul "Peningkatan Kreativitas anak melalui Alat Permainan Tradisional dari Pelepah Daun Pisang" pada siswa kelas B PAUD Bintang Kartika, Jalan Duku No.29 Pesanggrahan KODAM Bintaro Jakarta Selatan.

Tujuan diberikannya alat permainan tradisional dari pelepah daun pisang ini adalah, agar anak memperoleh kegiatan bermain berbasis lingkungan sekitar yang menarik guna merangsang keenam aspek perkembangannya (agama-moral, fisik-motorik, bahasa, kognitif, sosial-emosional dan seni). Melalui pemanfaatan potensi lingkungan di wilayah sekitar rumah tinggal dan sekolah yang banyak ditumbuhi pohon pisang serta profesi orang tua anak sebagai abdi pembela Negara (tentara). Melalui media pelepah daun pisang, anak membuat berbagai senjata untuk main perang-perangan. Melalui alat permainan tersebut, anak bermain peran selayaknya pejuang seperti orang tua (ayah) mereka. Merubah media pelepah daun pisang menjad berbagai senjata, mengasah kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik anak sehingga terwujud perpaduan antara sikap, kecerdasan, keterampilan dan kemampuan mencipta pada anak.

Kreativitas Anak Usia Dini

Tingkat kreativitas antara anak yang satu dengan yang lainnya berbeda, tergantung dukungan dan stimulus yang diterima anak pada masa awal perkembangannya (Anon, 2016). Pengertian kreativitas menurut Csikszentmihalyi (2016) adalah sesuatu yang bersifat baru, unik dan menarik untuk menyelesaikan masalah . Menurut Mussen dan Rosenzweig adalah penciptaan baru hasil dari proses berpikir (Jalaludin, 1998). Sementara Hurlock (1985) menyatakan kreativitas adalah aktivitas imajinatif atau berpikir sintesis yang diperoleh melalui berbagai pengalaman terdahulu yang kemudian dijadikan acuan untuk membuat kombinasi baru . Santrock (1997) menyatakan kreativitas adalah kemampuan berpikir tentang sesuatu yang baru dengan cara yang tidak biasa untuk menyelesaikan suatu masalah. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, yang dimaksud dengan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa ide/gagasan atau produk nyata sebagai hasil dari prosesberpikarnya.

Lowenfeld dan Victor (1970) berpendapat bahwa, adalah kegiatan seseorang untuk menciptakan suatu bentuk visual yang baru melalui perubahan materi atau bahan menjadi benda. Hal serupa juga disampaikan oleh Knobel bahwa kreativitas suatu produk adalah hasil manipulasi yang terampil dari materi dan alat dari materi dan alat yang digunakan untuk menjadi medium karya yang baru. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan karya baru dengan cara mengorganisasikan bentuk, dari bahan/materi yang diolah dan alat yang digunakan, ditunjang dengan pengetahuan bagaimana cara mengerjakannya (Eisner & Elliot, 1972).

Berbagai aspek mendasar yang menyusun munculnya kreativitas dalam berkarya, dijelaskan oleh Guilford, adalah : 1) Kelancaran dan Ketangkasan, yaitu kemampuan untuk menghasilkan pemikiran atau pertanyaan yang banyak; 2) Fleksibilitas, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak cara dalam menyelesaikan masalah; 3) Keaslian atau Orisinalitas, yaitu kemampuan untuk berpikir dengan cara yang baru; 4) Elaborasi, yaitu kemampuan untuk menambah atau membuat detail/rincian dari karya yang dibuat (Alkhailili, 2005). Berdasarkan penjelasan di atas, kreativitas berkarya pada anak adalah kemampuan seorang anak dalam kelancaran, keluwesan, keaslian dan kerincian pada penciptaan karya yang dibuatnya. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak, diantaranya melalui alat permainan tradisional dari pelepah daun pisang.

Permainan Tradisional

Permainan tradisional menurut Iswinarti (2018) adalah aktivitas yang dilakukan secara spontan, tanpa paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab ataupun tujuan tertentu, mendatangkan rasa gembira dalam suasana yang menyenangkan berdasarkan tradisi yang ada dilingkungannya. Sedangkan Nurhayati (2012) mendefinisikan permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwariskan turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Permainan tradisional biasanya dinamakan dengan menggunakan bahasa daerah masing-masing, sehingga sering disebut dengan permainan rakyat (Zafirah, 2018). Permainan tradisional tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh dimasyarakat pedesaan, yang tumbuh dan berkembang sesuai kebutuhan masyarakat setempat. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya dan budaya setempat, oleh karena adakalanya ditemukan permainan tradisional yang mirip antara daerah yang satu dengan yang lain namun karena mengalami perubahan baik berupa pergantian, penambahan maupun pengurangan sesuai dengan daerah setempat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional meskipun nama permainannya berbeda antar daerah, namun memiliki kesamaan atau kemiripan dalam cara memainkannya.

Permainan tradisional atau biasa disebut dengan permainan rakyat merupakan hasil dari penggalan budaya lokal yang didalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai budaya serta dapat menyenangkan hati yang memainkannya. Permainan tradisional yang dilakukan bersama sama atau kelompok dapat menstimulasi kemampuan sosial – emosional anak dan memupuk kerjasama. Selain bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran dan tumbuh kembang

anak, terdapat juga nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan tradisional misalnya kejujuran, kerjasama, sportif, tolong menolong, tanggung jawab, disiplin dan masih banyak lagi dimana hal-hal tersebut dapat membangun karakter anak. Selain itu, Permainan tradisional lebih efektif dari kegiatan sehari-hari dalam rangka untuk mengembangkan kontrol objek, kemampuan lokomotor dan keterampilan dasar (Perdani, 2013).

Salah satu alat permainan tradisional yang banyak dimainkan anak-anak adalah tembak tembak dari pelepah pisang. Tembak-tembak dari pelepah daun pisang merupakan alat permainan tradisional yang sudah lama dikenal dikalangan masyarakat, terutama di pedesaan sebagai pengalaman bangsa Indonesia ketika selama ratusan tahun dijajah Belanda. Keberadaan permainan tembak tembak mulai dikenal setelah masyarakat mengenal jenis senjata api (Senapan). Cara bermain anak-anak meniru para prajurit saat menggunakan senapan dan saat senjata tersebut mengeluarkan bunyi 'Dor'. Bermain perang-perangan dengan senapan mainan, membuat anak lebih realistis, dan siap menerima kekalahan atau memiliki daya juang tinggi untuk meraih kemenangan. Selain itu permainan ini dapat menstimulasi motorik kasar pada anak melalui gerakan yang dilakukan sehingga anak lebih tangkas dan lincah. Sementara proses pembuatan senapan dari pelepah daun pisanngya dapat merangsang daya cita dan kreativitas anak.

Proses belajar membuat tembak-tembak (senapan) adalah kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk bermain yang memberikan kebebasan pada anak untuk mengeksplorasi berbagai macam alat dan bahan yang tersedia, bertujuan untuk mendorong anak membangun pengetahuan tentang lingkungan sekitarnya yaitu dengan cara mengamati, bertanya dan menyelidiki (Singer & Singer, 1990). Tahapan proses belajar membuat anak selalu bertanya dan mencoba sesuatu yang belum pernah dilakukannya. Frobel menyatakan, bahwa imajinasi adalah dunia anak, setiap benda yang dimainkan dapat berfungsi sesuai dengan imajinasi anak sendiri (Masitoh, 2008). Agar dapat menciptakan sesuatu, perlu adanya kerjasama antara kreativitas dan inovasi yang baik untuk menstimulus anak dalam berpikir ilmiah melalui benda-benda/bahan yang sudah tersedia.

Alat Permainan dari Pelepah Daun Pisang

Tanaman pisang merupakan tumbuhan berbatang basah yang besar, biasanya mempunyai batang semu yang tersusun dari pelepah-pelepah daun. Tangkai daun jelas beralur pada sisi atasnya, helaian daun lebar dan memanjang. Pelepah daun pisang sangat banyak manfaatnya termasuk untuk permainan edukatif anak. Pada penelitian ini, pelepah daun pisang digunakan sebagai alat/bahan untuk dibuat berbagai senjata yang akan digunakan anak untuk bermain perang-

perangan. Ada 4 jenis senjata mainan yang dibuat, yaitu : 1) Pedang, 2) Pistol dan 3) Senapan laras panjang. Alat dan bahan yang digunakan anak untuk membuat senjata mainan adalah sebagai berikut :

Gambar 1. Batang/pelebah daun pisang



Batang/pelebah daun pisang ini adalah bagian tengah dari daun pisang yang lebar.



Dipotong menjadi dua bagian yang berfungsi sebagai laras pistol/senapan dan sebagai gagang pistol/senapan. Kedua bagian ini digunakan juga untuk membuat pedang.

Gambar 2. Botol Minuman



Botol bekas minuman ini diambil hanya bagian mulut botol saja yang akan difungsikan sebagai pelatuk senapan.

Gambar 3. Pelatuk Senapan



Bagian mulut botol diberi balon yang berfungsi sebagai pelatuk dan menimbulkan bunyi 'dor'.

Pelengkap lainnya

Gambar 4. Pelengkap lainnya



Anak membuat senjata dari bahan-bahan di atas adalah sebagai berikut:

Gambar 5. Pembuatan Senapan





Melalui arahan dan bimbingan guru, anak-anak belajar sesuai tema. Diawali dengan semua aktivitas atau proses belajar pada anak ini dikemas dalam satu program bermain dan permainan yang menarik dan membangkitkan motivasi anak untuk terlibat didalamnya. Akhir dari kegiatan membuat pedang, pistol dan senapan laras panjang dari pelepah daun pisang, anak secara berkelompok bermain 'Perang-perangan'.

Gambar 6. Kegiatan Bermain 'Perang-perangan'





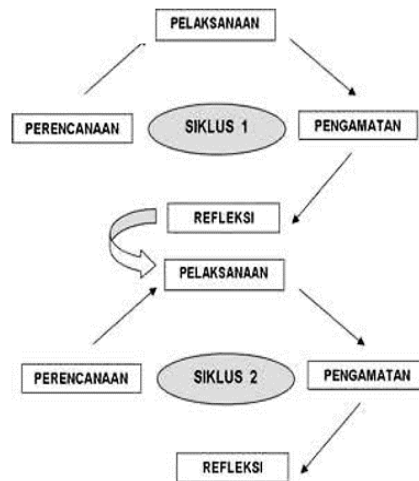
Berbagai penelitian yang sudah dilakukan tentang pemanfaatan permainan tradisional untuk meningkatkan kreativitas anak antara lain penelitian yang dilakukan oleh Sumarsono dan Iswahyuni yang berjudul 'Alat permainan Tradisional Roda Dorong untuk Menstimulasi Kreativitas dan Gerak' pada penelitian ini peneliti menggunakan bahan dari selang untuk dijadikan roda yang digelindingkan dengan tongkat besi (Sumarsono & Iswahyuni, 2019). Hasil penelitian menyimpulkan bahwa hasil ciptaan roda dorong dapat meningkatkan kreativitas anak dengan baik, yaitu sebesar 80%. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Soedarsono yang berjudul 'Mainan Tradisional Di Daerah Istimewa Yogyakarta Dalam Konteks Perkembangan Kreativitas Anak' menyimpulkan, bahwa mencipta mainan sendiri, merangsang pertumbuhan daya kreatif anak (Bagus, 2010). Hal ini sejalan dengan apa yang disimpulkan oleh Nugraha (2013) dalam penelitiannya yang berjudul 'Permainan Kreatif untuk Anak Usia Dini' bahwa permainan tradisional jika dimodifikasi dengan berbagai variasi kreatif didalam bentuk maupun cara memainkannya dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak, terutama kreativitas anak dalam penciptaan karya. Berikutnya hasil penelitian Maghfiroh (2020) yang berjudul 'Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun' menyimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki peran dalam pembentukan karakter anak. Karakter yang dapat terbentuk antara lain jujur, disiplin, kerja keras, **kreatif**, mandiri, komunikatif, tanggung jawab dan lain sebagainya.

Berdasarkan analisis beberapa hasil penelitian di atas, terkait dampak atau manfaat permainan tradisional terhadap kreativitas anak, belum ditemukan penelitian yang membahas permainan tradisional 'dor' dari pelepah daun pisang untuk menstimulasi /merangsang kreativitas anak usia dan memainkannya dalam kegiatan bermain peran. Oleh karena pembuktian secara empiris tentang keefektifan alat permainan tradisional dari pelepah daun pisang dalam Daun Pisang” pada siswa kelas B PAUD Bintang Kartika, Jalan Duku No.29 Pesanggrahan KODAM Bintaro Jakarta Selatan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui Alat Permainan Tradisional dari Pelepah Daun Pisang. Prosedur penelitian menggunakan model Kemmis dan MC Taggart. Meliputi tahap-tahap: (a) perencanaan (*plan*) tindakan, (b) tindakan (*acting*), (c) observasi (*observing*) dan (d) refleksi (*reflecting*). Kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang (*replanning*) jika target pencapaian belum terpenuhi untuk dilakukan siklus berikutnya, begitu seterusnya sehingga membentuk suatu spiral.

Gambar 7. Model rancangan menurut Kemmis dan Mc Taggart



Variabel yang akan ditingkatkan pada penelitian ini adalah Kreativitas hasil karya alat permainan perang-perangan yang dibuat anak. Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas B PAUD Bintang Kartika, Jalan Duku No.29 Pesanggrahan KODAM Bintaro Jakarta Selatan.

Prosedur Tindakan

Prosedur tindakan yang dilakukan Tim peneliti adalah melalui beberapa tahapan sesuai rancangan siklus penelitian, diawali dengan kegiatan pra siklus, yaitu menentukan waktu pelaksanaan penelitian, meminta izin kepada pihak sekolah, mencari dan mengumpulkan data-data anak yang akan diteliti, dan mengambil data awal (pra siklus) kreativitas hasil karya anak sebelum memanfaatkan alat permainan tradisional perang-perangan dengan media pelepah daun pisang. Kemudian melakukan tahapan siklus, yaitu 1) Tahapan Perencanaan Tindakan (*Planning*), yaitu : Membuat satuan perencanaan tindakan yang akan diberikan kepada anak. Satuan perencanaan disusun berdasarkan tujuan, materi, metode, media, kegiatan dan alat pengumpulan data. Lalu menyiapkan media / tempat yang sesuai dengan tindakan yang akan diberikan kepada anak. dilanjutkan dengan menyiapkan alat pengumpulan data berupa lembar observasi, dan alat dokumentasi berupa kamera. 2) Tahapan Tindakan (*Acting*), tahapan ini merupakan tahapan saat peneliti melaksanakan satuan perencanaan tindakan yang sudah direncanakan, yaitu menerapkan permainan tradisional perang-perangan melalui tahapan pengenalan bahan dan proses pembuatan senjata mainan pada setiap pertemuan guna meningkatkan kreativitas karya yang dibuat anak. 3) Tahapan Pengamatan Tindakan (*Observing*), pada tahapan ini dilakukan observasi secara langsung dengan memakai format observasi yang telah disusun dan melakukan penilaian terhadap hasil tindakan dengan menggunakan format evaluasi. 4) Tahapan Refleksi Terhadap Tindakan (*Reflecting*), setelah dilakukan perencanaan, tindakan dan pengamatan, peneliti bersama kolaborator mengadakan refleksi terhadap tindakan-tindakan yang telah dilakukan untuk menganalisis ketercapaian proses pemberian tindakan maupun untuk menganalisis faktor penyebab tidak tercapainya tindakan. Pada kegiatan ini tim peneliti membandingkan kreativitas hasil karya yang dibuat masing-masing anak, bagaimana hasil sebelum diberikan tindakan dengan sesudah diberikan tindakan pada akhir siklus. Jika hasilnya menunjukkan peningkatan, namun belum signifikan pada setiap aspeknya, maka perlu dilanjutkan pada siklus II.

Kriteria Tindakan

Kriteria keberhasilan tindakan yang ingin dicapai penelitian ini mengacu pada teori Milles (1984) dalam Tampubolon bahwa tindakan dinyatakan berhasil apabila tingkat kreativitas hasil karya senjata yang dibuat anak, mencapai minimal rata-rata sebesar 75 %. Hal ini didasarkan oleh kesepakatan bersama antara peneliti dengan kolaborator, target keberhasilan tindakan dalam penelitian ini bila dari analisis deskriptif prosentase telah mencapai total skor 80% untuk semua aspek indikator variabel.

Kriteria keberhasilan tindakan menggunakan kajian teori kreativitas produk menurut Hurlock, Santrock, Lowenfeld and Lambert dan Tri Hartiti Retnowati (2012), meliputi: 1). Anak tanggap akan tema karya yang dibuat, 2). Anak lancar dalam menuangkan ide dalam berkarya, 3) Anak tepat waktu dalam menyelesaikan karya yang dibuat, 4). Anak mampu menentukan alat dan bahan yang akan digunakan, 5). Anak mampu menggunakan alat dan bahan, 6). Anak dapat membuat karya sesuai tema. 7) Anak membuat karya dengan bentuk orisinal (asli), 8). Anak tekun saat membuat karya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra-Siklus

Diawali dengan melakukan persiapan pra penelitian, yaitu mencari dan mengumpulkan data anak usia 5-6 tahun yang akan diteliti melalui observasi langsung yang dilakukan guru kelas terhadap 10 anak dengan mengamati tiga karya dari tugas yang diberikan guru oleh masing-masing anak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat Pra siklus, didapat presentasi kreativitas berkarya anak secara keseluruhan sebesar 33%. Kurangnya pencapaian persentase tingkat kreativitas anak disebabkan karena belum diberikannya kegiatan bermain dengan alat permainan tradisional dengan media pelepah daun pisang. Diharapkan melalui kegiatan tersebut kreativitas anak dapat meningkat lebih baik.

Siklus I.

Siklus I dilaksanakan selama 4 hari dengan tujuan untuk memperbaiki kreativitas berkarya anak didik. Dalam tahapan ini peneliti membuat RPPH untuk rentang waktu 4 hari dengan berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak di kelas B PAUD Bintang Kartika, dengan kegiatan pembukaan, inti dan penutup. Ada beberapa kekurangan dari pelaksanaan siklus I ini, yaitu : a) Anak cenderung meminta bantuan guru saat membuat senjata yang ingin diciptakannya. b) Orang tua yang anaknya ikut campur dalam proses penciptaan karya senjata yang dibuat anak, c) Guru kurang kreatif dalam menyiapkan bahan pelengkap sehingga anak kurang leluasa memilih sesuai ide imajinasinya. Dari pelaksanaan siklus I ini, diperoleh persentase kenaikan skor kreativitas berkarya anak sebesar 60%. Berdasarkan hasil observasi Pra-siklus dan Siklus I, keduanya digambarkan pada tabel dan grafik perbandingan dibawah ini :

Rancangan Satu Siklus

Rancangan satu siklus adalah perencanaan kegiatan yang dibuat guru selama 4 kali pertemuan, untuk memecahkan masalah-masalah yang muncul, guna meningkatkan kreativitas karya senjata pelepah daun pisang anak kelas B di PAUD Bintang Kartika. Dalam satu siklus ini terdiri dari Tujuan perbaikan, indentifikasi masalah, Analisis masalah, Rumusan masalah dan rencana perbaikan pembelajaran harian (RPPH).

Skenario Perbaikan

Skenario perbaikan adalah merupakan kegiatan yang disusun secara sistematis dan jelas. Didalam skenario perbaikan terdapat tujuan perbaikan kegiatan pengembangan kreativitas dan pengelolaan kelas yang diseting berdasarkan guru dengan media pelengkap tambahan yang lebih beragam/bervariasi yang berasal dari bagian lain pohon pisang.

Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) adalah pedoman dalam melaksanakan rangkaian kegiatan yang akan dilakukan satu hari, dan dalam RPPH tercantum materi dalam kegiatan, materi yang masuk dalam pembiasaan, alat dan bahan, pembukaan, inti, recalling, penutup dan rencana penilaian dalam satu siklus terdapat 4 RPPH dan dalam RPPH siklus I.

Rencana Refleksi

Refleksi adalah lembaran yang berisikan renungan dan koreksi peneliti, sehingga peneliti dapat menemukan kelebihan kelemahan kegiatan yang telah di lakukan. Refleksi ini juga berisikan pertanyaan tentang reaksi anak terhadap pembelajaran yang peneliti sampaikan, kekurangan dan kelebihan serta kekuatan pembelajaran yang peneliti lakukan.

Lembar Penilaian Anak

Lembar penilaian anak adalah suatu instrumen yang berisi penilaian yang peneliti lakukan terhadap Kreativitas hasil senjata perang-perang yang dibuat anak dari pelepah daun pisang.

Pelaksanaan Siklus I

Siklus adalah segala kegiatan pembelajaran yang di lakukan sebanyak 4 kali dengan tujuan untuk memperbaiki kreativitas anak. Dalam tahapan ini peneliti membuat RPPH untuk rentang waktu 4 kali tatap muka dengan berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas pada anak di PAUD Bintang Kartika, dengan kegiatan pembukaan, inti dan penutup.

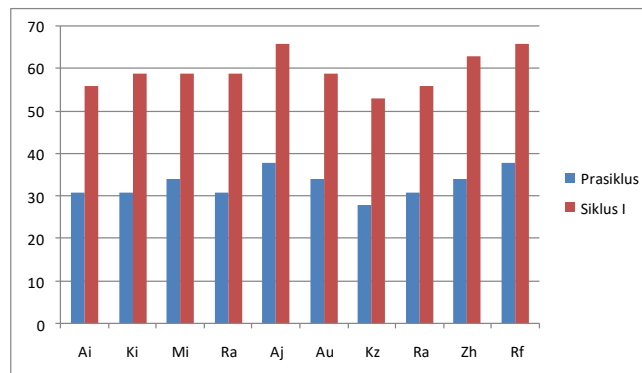
Kekurangan dari kegiatan pembelajaran ini : 1). Kegiatan kurang menarik bagi anak dan cenderung lebih monoton, karena media yang digunakan sebatas media yang disediakan guru, 2). Pengelolaan kelas terkendala banyaknya ikut campur orang tua dalam proses anak membuat senjata dari pelepah daun pisang, 3) Guru sebagai fasilitator kurang berinisiatif/kreatif dalam menyediakan bahan-bahan alam lainnya dan menata kurang menarik.

Pelaksanaan kegiatan bermain dengan alat permainan tradisional perang-perangan dari pelepah daun pisang siklus I, diperoleh presentase kenaikan skor kreativitas berkarya anak sebesar 60%. Berdasarkan hasil observasi Pra-siklus dan Siklus I, keduanya digambarkan pada tabel dan grafik perbandingan dibawah ini :

Tabel 1. Analisa Perbandingan Hasil Pra Siklus dan Siklus I

No	Nama Anak	Skor		Persentase		Kenaikan
		Pra Siklus	Siklus I	Pra Siklus	Siklus I	
1	Ai	10	18	31%	56%	25%
2	Ki	10	19	31%	59%	28%
3	Mi	11	19	34%	59%	25%
4	Ra	10	19	31%	59%	28%
5	Aj	12	21	38%	66%	28%
6	Au	11	19	34%	59%	25%
7	Kz	9	17	28%	53%	25%
8	Ra	10	18	31%	56%	25%
9	Zh	11	20	34%	63%	28%
10	Rf	12	21	38%	66%	28%
Jumlah		106	191	331%	597%	266%
Rata-rata		10,6	19,1	33%	60%	27%

Gambar 2. Grafik Hasil Observasi Pra Siklus dan Siklus I



Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat anak yang mendapatkan skor tertinggi adalah Aj dan Rf kemudian anak yang mendapatkan skor terendah adalah Kz. Berdasarkan hasil observasi yang didapat pada siklus I, diketahui bahwa kreativitas karya senjata dari pelepah pisang yang dibuat anak secara keseluruhan sebesar 60%, dari data pra siklus ke siklus I rata-rata persentase kenaikan lebih dari 20%, ini menunjukkan adanya peningkatan tetapi masih kurang dari target yang ingin dicapai oleh peneliti yakni sebesar 80%. Jadi, kreativitas karya senjata mainan yang dibuat anak di PAUD Bintang Kartika belum optimal, perlu dilanjutkan ke siklus II.

Pelaksanaan Siklus II

Pada Siklus II kegiatan pembelajaran dilakukan selama 4 kali pertemuan dengan tujuan untuk memperbaiki kreativitas berkarya anak. Dalam tahapan ini peneliti membuat RPPH untuk rentang waktu 4 kali tatap muka/pertemuan dengan kegiatan membuat berbagai senjata dari pelepah daun pisang, yaitu membuat pedang, pistol dan senapan laras panjang yang dapat meningkatkan kreativitas berkarya anak di PAUD Bintang Kartika, dengan kegiatan pembukaan, inti dan penutup, kegiatan ini dilakukan di sekolah dengan mentaati protokol kesehatan.

Hasil refleksi yang dilakukan selama kegiatan bermain dengan alat permainan tradisional perang-perangan dari pelepah daun pisang, secara umum kelebihan dan kekurangan siklus II ini adalah sebagai berikut :

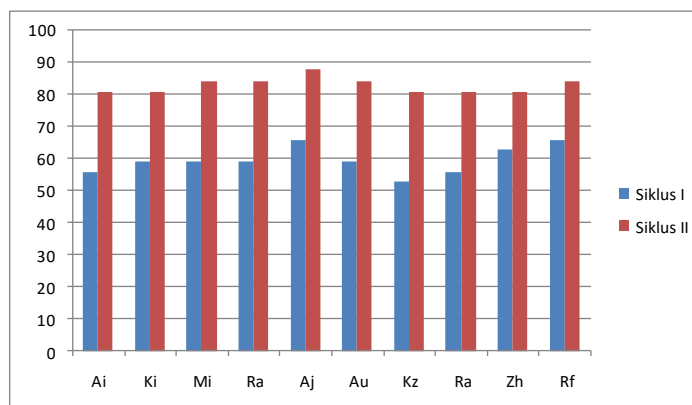
Kekurangan yang ditemukan pada siklus II diantaranya, anak kekurangan waktu bermain peran menggunakan senjata hasil buaatannya, hal ini dikarenakan proses membuat senjata menjadi lebih lama karena anak banyak kerkreasi menggunakan bahan tambahan yang disediakan guru untuk menghias senjata yang dibuatnya. Kelebihan yang ditemukan pada siklus II di antaranya, kegiatan yang dilakukan membuat anak lebih antusias karena bahan-bahan lebih bervariasi dan ditata/didisplay lebih menarik. Orang tua tidak lagi ikut terlibat dalam proses pembuatan karya anak karena menunggu di luar kelas ditempat yang telah disediakan guru.

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II, diperoleh presentase peningkatan kreativitas berkarya anak sebesar 83 %. Perbandingan rekapitulasi data hasil perbaikan pembelajaran Siklus I dan Siklus II terlihat pada tabel dan grafik di bawah ini :

Tabel 2. Analisa Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

No	Nama Anak	Skor		Persentase		Kenaikan
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II	
1	Ai	18	26	56%	81%	25%
2	Ki	19	26	59%	81%	22%
3	Mi	19	27	59%	84%	25%
4	Ra	19	27	59%	84%	25%
5	Aj	21	28	66%	88%	22%
6	Au	19	27	59%	84%	25%
7	Kz	17	26	53%	81%	28%
8	Ra	18	26	56%	81%	25%
9	Zh	20	26	63%	81%	19%
10	Rf	21	28	66%	88%	22%
Jumlah		191	267	597%	834%	238%
Rata-rata		19,1	26,7	60%	83%	24%

Gambar 3. Grafik Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II



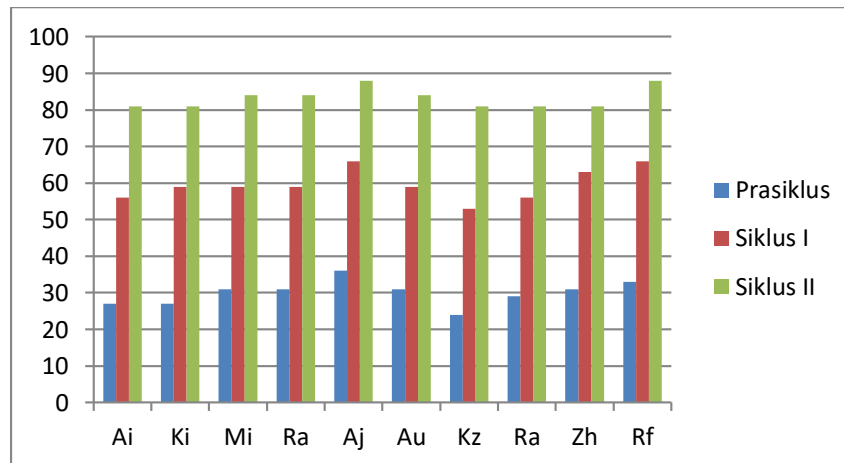
Dari diagram diatas dapat dilihat anak yang mampu mendapatkan skor tertinggi adalah Aj dan Rf. Sedangkan anak yang mendapatkan skor terendah adalah Kz Berdasarkan hasil observasi yang didapat pada siklus II, diketahui bahwa kreativitas berkarya anak secara keseluruhan sebesar 83% dari data siklus I ke siklus II rata-rata persentase kenaikan mencapai 24%, ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Peningkatan kreativitas berkarya anak telah memenuhi target yang telah ditetapkan, yaitu minimal rata-rata 80%. Dengan demikian penelitian ini tidak perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

Perbandingan hasil data peningkatan kreativitas 10 anak dalam membuat karya senjata perang-perangan dari pelepah daun pisang kelas B PAUD Bintang Kartika, mulai dari sebelum diberikan alat permainan tradisional perang-perangan dari pelepah daun pisang di pra-siklus, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel dan gambar grafik di bawah ini :

Table 3. Analisa Perbandingan Data Hasil Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Nama Anak	Skor			Persentase			Keterangan
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	
1	Ai	10	18	26	27%	56%	81%	Meningkat
2	Ki	10	19	26	27%	59%	81%	Meningkat
3	Mi	11	19	27	31%	59%	84%	Meningkat
4	Ra	10	19	27	31%	59%	84%	Meningkat
5	Aj	12	21	28	36%	66%	88%	Meningkat
6	Au	11	19	27	31%	59%	84%	Meningkat
7	Kz	9	17	26	24%	53%	81%	Meningkat
8	Ra	10	18	26	29%	56%	81%	Meningkat
9	Zh	11	20	26	31%	63%	81%	Meningkat
10	Rf	12	21	28	33%	66%	88%	Meningkat
Jumlah		19	191	267	300%	597%	834%	Tercapai
Rata-rata		1,9	19,1	26,7	0,3	0,59688	0,8343 8	Tercapai

Gambar 4. Grafik Perbandingan Rata-rata Persentase Kenaikan Data Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan gambar grafik di atas, dapat diketahui bahwa peningkatan kreativitas anak melalui alat permainan tradisional dari pelepah daun pisang sangat baik. Besarnya rata-rata skor pada pra siklus 33%, siklus I adalah 60% dan siklus II semakin meningkat menjadi 83%. hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak kelas B PAUD Bintang Kartika mengalami peningkatan yang signifikan.

SIMPULAN

Kreativitas pada anak dapat berkembang dengan baik jika difasilitasi dengan alat permainan tradisional dari pelepah daun pisang. Bermain perang-perangan dengan alat permainan dari pelepah daun pisang ini selain berfungsi membangun keenam aspek perkembangan anak, melestarikan budaya permainan tradisional, juga mendekatkan anak pada alam sekitar. Anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi bagian-bagian pohon pisang sebagai salah satu tanaman tropis yang banyak tumbuh di Indonesia.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak berkembang dengan sangat signifikan melalui alat permainan tradisional dari pelepah daun pisang. Hal ini terlihat pada hasil prosentasi Pra-siklus 33%, lalu dilaksanakan Siklus I diperoleh kenaikan prosentase menjadi 60% dan dilanjutkan ke Siklus II diperoleh peningkatan kreativitas berkarya anak menjadi 83% yang artinya, kreativitas siswa kelas B PAUD Bintang Kartika meningkat melalui Alat permainan Tradisional dari pelepah daun pisang.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, perbaikan disetiap siklus dan data-data yang menggambarkan peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui alat permainan perang-perangan dari pelepah daun pisang, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Dalam upaya meningkatkan kreativitas anak, melalui alat permainan tradisional dari pelepah daun pisang, guru sebaiknya lebih banyak memfasilitasi penyediaan bahan dan alat pelengkap yang beragam sehingga anak memiliki pilihan dalam menentukan bentuk dan warna dari senjata yang dibuatnya.
2. Guru harus lebih kreatif dalam menyediakan / menggunkan sumber belajar lain dan mengatur waktu kegiatan agar anak lebih leluasa/bebas untuk mencipta dan menggunakan hasil ciptaannya itu dalam sebuah permainan.
3. Kerjasama dengan orang tua lebih ditingkatkan lagi dalam hal pemberian dukungan pada anak selama proses belajar. Pemberian motivasi dan memfasilitasi kebutuhan bermain

pada anak untuk belajar jauh lebih penting dari pada selalu membantu anak untuk melaksanakan tugas-tugasnya, karena dalam mencipta/berkarya yang dilakukan anak, proses lebih penting dari pada hasil.

REFRENSI

- Al Khailili, A. A. (2005). Mengembangkan Kreativitas Anak. Jakarta: Pustaka Al Kautsar.
- Anon. (2016). Creative Play Helps Children Grow (www.nnc.org). (diakses 3 Juli 2021)
- Csikszentmihalyi, M. (1996). Creativity, Flow and the Psychology of Discovery and Invention. New York: Harpers Collins Publisher.
- Eisner, Elliot W. (1972). Educating artistic vision, New York: The Macmillan Company.
- Hurlock, E.B. (1985). Child Development. Singapore: Mc. Graw-Hill Book Company.
- Indrayana Bagus dkk. (2010). Mainan Tradisional Di Daerah Istimewa Yogyakarta Dalam Konteks Perkembangan Kreativitas Anak. Jurnal Ornamen, 7 (2). pp. 1-18. ISSN 1693-7724 Vol. 7 No.2. Diakses 18 Agustus 2021.
- Iswinarti. (2018). Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis. Malang:UMM Press
- Jalaluddin. (1998). Psikologi Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lowenfeld, Victor and W. Lambert Brittain. (1970). Creative and Mental Growth, London The Mcmillan Company, coller-Macmillan Ltd.
- Masitoh dkk. (2008). Strategi Pembelajaran TK. Akarta: Universitas Terbuka.
- Maghfiroh, Yuli. (2020). Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun. Jurnal Pendidikan Anak, April 2020, p : 1-8 Vol. 6, No. 1 E-ISSN: 2580-9504. Diakses 21 Agustus 2021.
- Milles, M.B., & Huberman, M.A. (1984). Qualitative Data Analysis. London: Sage Publication.
- Nugraha, (2013). Permainan Kreatif Untuk Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak, vol.2 edisi 1. Diakses 18 Agustus 2021.
- Nurhayati, Iis. (2012). Peran Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi PAUD Geger Sunten, Desa Suntenjaya). Empowerment, Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah. Diakses 21 Agustus 2021.
- Perdani, P. A. (2013). Meningkatkan Keterampilan Sosial melalui Metode Bermain Permainan Tradisional pada TK B. Jurnal Pendidikan Usia Dini Vol. 7 Edisi 2. Diakses 1 September 2021.
- Retnowati, T.H. (2012). The Development of Assessment Instrument for Elementary School Student Painting. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, 16(2)492-510. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpep/article/viewFile/1406/1193> (diakses 12 Juli 2021).
- Santrock, J.W. (1997). Life-Span Development, Chicago: Brown and Benchmark Publishers.
- Singer, D.G., & Singer. (1990). The House of Make-Believe: Play and Developing Imagination. Cambridge. MA: Harvard University Press.
- Sumarsono dan Iswahyuni. (2019). Alat Permainan Tradisional Roda Dorong untuk Menstimulasi Kreativitas dan Gerak, Musamus Journal of Physical Education and Sport. <http://ejournal.unmus.ac.id/index.php/physical>. Diakses 20 Agustus 2021.
- Zafirah dkk. (2018). Penanaman Nilai-Nilai Karakter terhadap Peserta Didik Melalui Permainan Congklak sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Karakter. Diakses 2 September 2021.