



Media KARMAN (Kardus Ragam Permainan) untuk Meningkatkan Kemampuan Aspek Perkembangan Dasar Pada Anak Usia Dini

Nofi Wulandari ✉

TK Islam Sultan Agung 01 Semarang, Indonesia.

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 30/01/2020
Disetujui: 28/02/2020
Dipublikasikan: 29/02/2020

Kata Kunci:

kardus bekas, ragam permainan, aspek perkembangan dasar

Keywords:

used cardboard, various games, basic development aspects

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah melalui bermain dengan media KARMAN (Kardus Ragam Permainan) dapat meningkatkan aspek perkembangan dasar pada anak usia dini kelompok A di TK Islam Sultan Agung 01 Semarang. Hasil pengumpulan data pada siklus I, dapat dilihat sebagai berikut: (1) Pada siklus I, tingkat aspek perkembangan dasar pada anak usia dini yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) sejumlah 1,4% Mulai Berkembang (MB) sejumlah 3,2%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sejumlah 0,73%, Berkembang Sangat Baik (BSB) sejumlah 0,66%. Hasil penelitian pada siklus II adalah: (1) tingkat perkembangan dasar pada anak usia dini melalui media KARMAN (Kardus Ragam Permainan) yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) sejumlah 0 % Mulai Berkembang (MB) sejumlah 0,46%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sejumlah 4%, Berkembang Sangat Baik (BSB) sejumlah 1,53% dengan persentase tingkat keberhasilan anak pada siklus II adalah 85%. Berdasarkan data dan hasil pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa bermain melalui media KARMAN (Kardus Ragam Permainan) dapat meningkatkan aspek perkembangan dasar pada anak usia dini. Anak dapat belajar sambil bermain dengan berbagai ragam permainan yang menarik dan menyenangkan.

Abstract

The purpose of this study was to determine whether through playing with KARMAN (Cardboard Variety of Games) media could improve aspects of basic development in early childhood in group A in Sultan Agung 01 Kindergarten Islam Semarang. The results of data collection in the first cycle, can be seen as follows: (1) In the first cycle, the level of aspects of basic development in early childhood who received a value of Not Developing (BB) of 1.4% Starting to Develop (MB) of 3.2% , Developing in line with Expectations (BSH) amounting to 0.73%, Developing Very Good (BSB) totaling 0.66%. The results of the study in the second cycle are: (1) the level of basic development in early childhood through KARMAN media (Cardboard Variety of Games) that has a value of Not Developing (BB) of 0% Start Developing (MB) of 0.46%, Developing as Expected (BSH) as much as 4%, Very Good Developing (BSB) as much as 1.53% with the percentage of the success rate of children in the second cycle is 85%. Based on the data and the results of the discussion it can be concluded that playing through KARMAN (Cardboard Variety of Games) media can improve aspects of basic development in early childhood. Children can learn while playing with a variety of interesting and fun games.



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/).

© 2020 Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

✉ Corresponding: Noviyani Ratin
Address: Universitas Sebelas Maret Surakarta
Email: noviyaniratin44@gmail.com

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

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak sejak lahir sampai berusia 6 tahun atau usia 0-6 tahun. Masa ini merupakan masa keemasan anak, di mana anak bagaikan kertas putih yang kosong dan bersih. Setiap anak mempunyai banyak sekali rasa keingintahuan dalam hal-hal yang baru. Rasa keingintahuan pada anak sering muncul dalam pengalaman bermainnya.

Dalam mewujudkan rasa keingintahuannya biasanya anak melakukan berbagai cara dengan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain. Melalui kegiatan bermain yang beragam dapat membantu menstimulasi aspek perkembangan dasar pada anak. Aspek perkembangan dasar anak usia dini meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni (Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014).

Memberikan pemahaman dan menjaga agar tidak menjadi kesalahan pemahaman tentang judul ini maka diperlukan adanya identifikasi permasalahan yaitu guru belum menggunakan media yang menarik dalam proses kegiatan belajar mengajar dan ragam permainan yang kurang dalam peningkatan kemampuan aspek perkembangan dasar pada anak usia dini. Selain itu, proses kegiatan belajar mengajar

belum mencakup aspek perkembangan dasar pada anak usia dini.

Melalui media KARMAN (Kardus Ragam Permainan) diharapkan dapat meningkatkan kemampuan aspek perkembangan dasar pada anak usia dini Kelompok A Tk Di Tk Islam Sultan Agung 01 Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui bermain dengan media KARMAN (Kardus Ragam Permainan) dapat meningkatkan kemampuan aspek perkembangan dasar pada anak usia dini.

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menambah kekayaan khasanah kepustakaan khususnya dalam dunia pendidikan, dan menambah pengetahuan tentang bagaimana meningkatkan aspek perkembangan dasar pada anak usia dini melalui media KARMAN (Kardus Ragam Permainan). Manfaat praktis penelitian ini bagi peneliti adalah meningkatkan kemampuan dan pengetahuan dalam penulisan karya ilmiah dan menjadi umpan balik dan hasil nyata dari seluruh ilmu yang didapatkan selama menjadi guru TK. Manfaat bagi Kepala Sekolah adalah memberikan masukan bagi kepala sekolah untuk memberikan motivasi dalam membuat karya ilmiah kepada guru dan semangat kepada guru untuk melakukan penelitian tindakan kelas Manfaat bagi guru.

adalah memberikan masukan kepada guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat. Bagi orangtua, manfaat penelitian ini adalah dapat memahami akan pentingnya sebuah pembelajaran dan pendidikan anak melalui bermain. Manfaat langsung penelitian ini bagi anak adalah menambah minat belajar pada anak dan meningkatkan kemampuan aspek perkembangan dasar.

METODE

Lokasi penelitian yaitu TK Islam Sultan Agung 01 Semarang. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu mulai bulan Oktober sampai dengan bulan November 2018. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A, dengan jumlah murid 15 anak, dan guru yang melakukan tindakan pembelajaran. Fokus penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan aspek perkembangan dasar pada anak usia dini melalui media KARMAN (Kardus Ragam Permainan) di sekolah dan menggunakan media KARMAN (Kardus Ragam Permainan) dengan benar dalam proses pembelajaran di sekolah sesuai dengan kebutuhan anak. Penelitian tindakan kelas ini direncanakan menjadi dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu :

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan merupakan langkah pertama dalam setiap kegiatan. Tanpa rencana kegiatan yang kita lakukan tidak akan terarah atau sembarangan. (IGAK Wardhani dan Kuswaya Wihardit, 2007:7.4).

b. Tahap Pelaksanaan

1) Pijakan Lingkungan (30 menit)

2) Pijakan Sebelum Bermain (30 menit)

3) Pijakan Saat Bermain (60 menit)

4) Pijakan Setelah Bermain (30 menit)

c. Tahap Observasi

Observasi adalah suatu pengamatan dengan tujuan tertentu. (IGAK Wardhani dan Kuswaya Wihardit, 2007:2.23). Dalam tahap ini guru yang melakukan kegiatan observasi terhadap anak didik yang ada di Tk Islam Sultan Agung 01. Tahap ini guru kelas mengobservasi anak dan hasil belajar anak.

d. Tahap Refleksi

Refleksi yaitu renungan atau mengingat kembali apa yang sudah berhasil dikerjakan (IGAK Wardhani dan Kuswaya Wihardit, 2007:2.27). Refleksi dilaksanakan oleh guru pelaksana tindakan kelas untuk mengetahui perlu atau tidaknya dilaksanakan siklus selanjutnya.

Analisis data dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media Karman (Kardus Ragam Permainan) dapat meningkatkan kemampuan aspek perkembangan dasar di TK Islam Sultan Agung 01 Kelompok A. Analisis data ini dilakukan dengan cara kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut =

$$x = \frac{\sum x}{\sum n} \times 100\%$$

x = nilai rata-rata

Σx = jumlah nilai semua siswa

Σn = jumlah siswa

Indikator Penelitian Tindakan Kelas ini adalah peningkatan kemampuan aspek perkembangan dasar pada anak melalui media Karman (Kardus Ragam Permainan) di TK Islam Sultan Agung 01 Kelompok A sekurang-kurangnya 85% dari seluruh anak didik yang terlibat aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media Karman (Kardus Ragam Permainan). Minat belajar anak meningkat dan menjadi lebih aktif, serta kemampuan aspek perkembangan dasar pada anak dapat meningkat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Media KARMAN (Kardus Ragam Permainan)

Media KARMAN merupakan persamaan dari kata *Kardus Ragam Permainan*, yang terbuat dari kardus bekas yang didaur ulang menjadi sebuah media pembelajaran pada anak usia dini yang memiliki berbagai ragam permainan. Media KARMA (Kardus Ragam Permainan) dapat digunakan dalam melatih kemampuan aspek perkembangan dasar pada anak usia dini.

Tujuan Menggunakan Media Karman (Kardus Ragam Permainan)

Dalam proses kegiatan belajar mengajar di TK merupakan serangkaian suatu kegiatan yang berkesinambungan yang disesuaikan secara tematik. Dimana anak sebagai penerima pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar ini. Dalam kegiatan pembelajaran anak membutuhkan sebuah konsep yang benar yang disesuaikan dengan keadaan yang sesungguhnya atau konsep nyata semua itu untuk memudahkan pemahaman anak dalam menerima suatu pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Adapun tujuan dan manfaat dari penggunaan media Karman (Kardus Ragam Permainan) yaitu :

1. Dapat melatih kemampuan aspek perkembangan dasar pada anak usia dini

(aspek nilai agama dan moral, kognitif, fisik motoric, Bahasa, sosial emosional dan seni), melalui berbagai ragam permainan.

2. Dengan satu alat permainan dapat memunculkan berbagai ragam permainan
3. Dapat digunakan dengan berbagai model pembelajaran (Seperti : sentra,area,sudut atau kelompok).
4. Dapat digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan tema yang diinginkan
5. Dapat dibawa kemana-mana dan mudah dalam penyimpanan
6. Dapat menarik perhatian dan semangat belajar pada anak

Dalam memberikan materi pembelajaran diharapkan guru dapat menggunakan media karman (Kardus Ragam Permainan) dengan benar dan tepat.

Proses Dalam Pembuatan KARMAN (Kardus Ragam Permainan)

Proses dalam pembuatan Karman (kardus Ragam Permainan) dapat disesuaikan dengan kebutuhan pada masing-masing sekolah,adapun bahan dan cara pembuatannya adalah sebagai berikut :

Bahan-bahan :

1. Kardus bekas
2. Isolasi kertas
3. Lem

4. Asesoris tambahan sesuai kebutuhan

Peralatan:

1. Gunting/Cater
2. Penggaris,pensil

Cara Pembuatan:

1. Gambar terlebih dahulu bentuk yang akan dibuat
2. Potong kardus sesuai dengan ukuran dan bentuk yang kita inginkan
3. Tempel bagian-bagian yang kita buat menjadi satu sesuai dengan gambar atau bentuk yang kita inginkan dengan isolasi dan lem sesuai dengan kebutuhan
4. Hias sesuai dengan kebutuhan dan yang kita inginkan

Ragam Permainan Dalam Media Karman

Karman merupakan media pembelajaran dari kardus bekas yang memiliki berbagai ragam permainan,diantaranya yaitu :

1. Ragam permainan maket dengan berbagai tema (Misal: Kebun binatang,sekolah,rumah,tempat ibadah dan lainnya)
2. Ragam permainan peran makro dan peran mikro
3. Ragam permainan dalam bercerita (Misal: Panggung boneka,wayang gambar,TV LIVE dan lainnya)
4. Ragam permainan dalam mengenakan

konsep bilangan, huruf, perabaan, warna, dan bentuk-bentuk sederhana

5. Ragam permainan dalam melakukan koordinasi gerakan tangan, kaki, dan mata (Misal: Memasukan bola kedalam lubang kardus)
6. Ragam permainan dalam bermain maze (mencari jejak)
7. Ragam permainan tradisional (Misal: Pasar-pasaran, dakon, engklek dan lainnya)
8. Ragam permainan dalam mengenal benda berdasarkan fungsinya
9. Ragam permainan dalam menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik
10. Ragam permainan dalam mengenal konsep-konsep sederhana (Misal: besar-kecil, banyak-sedikit)

Deskripsi Data Pra Siklus

Sebelum peneliti membuat perencanaan kegiatan pembelajaran, terlebih dahulu peneliti mengamati tingkat kemampuan aspek perkembangan dasar terhadap pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Kegiatan pada pra siklus dilaksanakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan anak terhadap kegiatan pembelajaran sebagai data awal yang digunakan sebagai acuan untuk dilaksanakan pengembangan kegiatan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada data pra siklus, terdapat kendala-kendala dalam meningkatkan kemampuan aspek perkembangan dasar pada anak usia dini, diantaranya yaitu

1. Kurangnya media yang disediakan
2. Kurangnya ragam permainan yang dapat meningkatkan kemampuan aspek perkembangan dasar pada anak usia dini
3. Kurangnya minat belajar pada anak.

Dengan adanya kendala-kendala tersebut mengakibatkan kurangnya peningkatan kemampuan aspek perkembangan dasar pada anak usia dini. Sehingga diperlukan adanya peningkatan dengan melakukan langkah-langkah perbaikan sebagai berikut:

1. Perlu adanya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak.
2. Perlu adanya ragam permainan yang variatif untuk meningkatkan kemampuan aspek perkembangan dasar pada anak.
3. Memotivasi minat belajar anak melalui media yang sesuai.

Dengan langkah-langkah perbaikan yang dilakukan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan aspek perkembangan dasar pada anak usia dini. Untuk mengetahui peningkatan tersebut peneliti melakukan penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan pada siklus I dan II.

Hasil Penelitian

Hasil Penelitian Siklus I

Dalam siklus I, peneliti melakukan pengembangan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media KARMAN (Kardus Ragam Permainan). Dengan langkah-langkah pelaksanaan tindakan sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan

Mengembangkan kemampuan aspek perkembangan dasar melalui media KARMAN (Kardus Ragam Permainan), yaitu melalui ragam permainan. Pada perencanaan yang disiapkan antara lain:

- 1) Menyediakan media KARMAN (Kardus Ragam Permainan)
- 2) Membuat rencana pembelajaran sebagai pedoman kegiatan belajar mengajar.
- 3) Membuat pedoman observasi.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Pijakan Lingkungan (30 menit)
Guru menyiapkan lingkungan main (tempat dan media)
- 2) Pijakan Sebelum Bermain (30 menit)
 - a) Guru memberi salam, absensi dan menanyakan keadaan anak-anak

- b) Memberikan apersepsi melalui nyanyian. Tanya jawab menyampaikan tujuan dan kegiatan sesuai dengan perencanaan tema.

- c) Guru mengenalkan nama dan fungsi Karman (Kardus Ragam Permainan)

- d) Guru menerangkan cara menggunakan Karman (Kardus Ragam Permainan).

3) Pijakan Saat Bermain (60 menit)

- a) Siswa melakukan kegiatan bermain dengan media Karman (Kardus Ragam Permainan) dengan berbagai ragam permainan yang sudah disiapkan (seperti: maket, bola gelinding, diagram angka, warna, peran makro

- b) Guru mengamati dan melakukan tanya jawab dengan anak mengenai pengalaman bermain dengan menggunakan media Karman (Kardus Ragam Permainan)

4) Pijakan Setelah Bermain (30 menit)

- a) Tanya jawab tentang pengalaman bermain dan hasil yang telah dibuat oleh anak

- b) Guru memberikan reinforcement

positif dan menilai hasil belajar anak

c. Tahap Observasi

Dalam tahap ini guru yang melakukan kegiatan observasi terhadap anak didik yang ada di Tk Islam Sultan Agung 01

1) Hasil Peningkatan Aspek Perkembangan Dasar

Data hasil belajar siswa dalam pengamatan indikator pembelajaran bermain melalui media KARMAN (Kardus Ragam Permainan) siklus I pada siswa kelompok A di TK Islam Sultan Agung 01 Semarang

Berdasarkan data hasil evaluasi kegiatan siklus I pada observasi pengamatan indikator di RKH I dalam kegiatan pembelajaran bermain melalui media KARMAN (Kardus Ragam Permainan) di kelompok A TK Islam Sultan Agung 01 Semarang sebagai berikut :

a) Dari 15 jumlah siswa, anak yang mampu Berkembang Sangat Baik (BSB) melaksanakan pembelajaran melalui media KARMAN

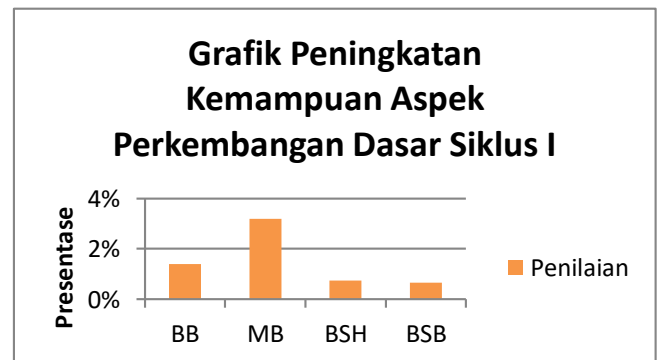
(Kardus Ragam Permainan) mencapai 0,66%

b) Dari 15 jumlah siswa, yang mendapat nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai 0,73%

c) Dalam 15 jumlah siswa, yang mendapat nilai Mulai Berkembang (MB) mencapai 3,2%.

d) Dalam 15 jumlah siswa yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) 1,4%.

Maka akan terlihat dalam bentuk diagram di bawah ini :



Gambar 1. Grafik Peningkatan Kemampuan Aspek Perkembangan Dasar Siklus I

b. Tahap Refleksi

Dengan hasil observasi tahapan dan implementasi dan hasil evaluasi, maka hasilnya dapat dianalisa bahwa siklus berikutnya perlu dilaksanakan.

Hasil Penelitian Siklus II

Dalam siklus II, peneliti melakukan pengembangan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media KARMAN (Kardus Ragam Permainan). Dengan langkah-langkah pelaksanaan tindakan sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan

Mengembangkan kemampuan aspek perkembangan dasar melalui media KARMAN (Kardus Ragam Permainan), yaitu melalui ragam permainan. Pada perencanaan yang disiapkan antara lain :

- 1) Menyediakan media KARMAN (Kardus Ragam Permainan)
- 2) Membuat rencana pembelajaran sebagai pedoman kegiatan belajar mengajar.
- 3) Membuat pedoman observasi.
- 4) Menambahkan ragam permainan tradisional

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Pijakan Lingkungan (30 menit)
 - a) Guru menyiapkan lingkungan main (tempat dan media)
- 2) Pijakan Sebelum Bermain (30 menit)
 - a) Guru memberi salam, absensi dan menanyakan keadaan anak-anak
 - b) Memberikan apersepsi melalui nyanyian.

- c) Tanya jawab menyampaikan tujuan dan kegiatan sesuai dengan perencanaan tema.

- d) Guru mengenalkan nama dan fungsi Karman (Kardus Ragam Permainan)

- e) Guru menerangkan cara menggunakan media Karman (Kardus Ragam Permainan)

3) Pijakan Saat Bermain (60 menit)

- a) Siswa melakukan kegiatan bermain dengan media Karman (Kardus Ragam Permainan) dengan berbagai ragam permainan yang sudah disiapkan (seperti: maket, bola gelinding, diagram angka, warna, peran makro, pasaran, dakon)

- b) Guru mengamati dan melakukan tanya jawab dengan anak mengenai pengalaman bermain dengan menggunakan media Karman (Kardus Ragam Permainan)

4) Pijakan Setelah Bermain (30 menit)

- a) Tanya jawab tentang pengalaman bermain dan hasil yang telah dibuat oleh anak

- b) Guru memberikan *reinforcement* positif dan menilai hasil belajar anak

c. Tahap Observasi

Dalam tahap ini guru yang melakukan kegiatan observasi terhadap anak didik yang ada di Tk Islam Sultan Agung 01.

1) Hasil Peningkatan Aspek Perkembangan Dasar

Data hasil belajar siswa dalam pengamatan indikator pembelajaran bermain melalui media KARMAN (Kardus Ragam Permainan) siklus II pada siswa kelompok A di TK Islam Sultan Agung 01 Semarang.

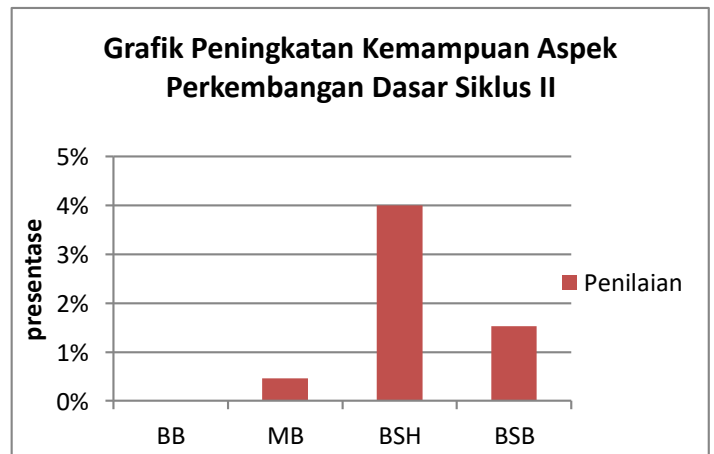
Berdasarkan data hasil evaluasi kegiatan siklus II pada observasi pengamatan indikator di RKH I dalam kegiatan pembelajaran bermain melalui media KARMAN (Kardus Ragam Permainan) di kelompok A TK Islam Sultan Agung 01 Semarang sebagai berikut :

- a) Dari 15 jumlah siswa, anak yang mampu Berkembang Sangat Baik (BSB) melaksanakan pembelajaran melalui media KARMAN (Kardus Ragam Permainan) mencapai 1.53%
- b) Dari 15 jumlah siswa, yang mendapat nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai 4,0%

c) Dalam 15 jumlah siswa, yang mendapat nilai Mulai Berkembang (MB) mencapai 0.46%

d) Dalam 15 jumlah siswa, yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) mencapai 0%

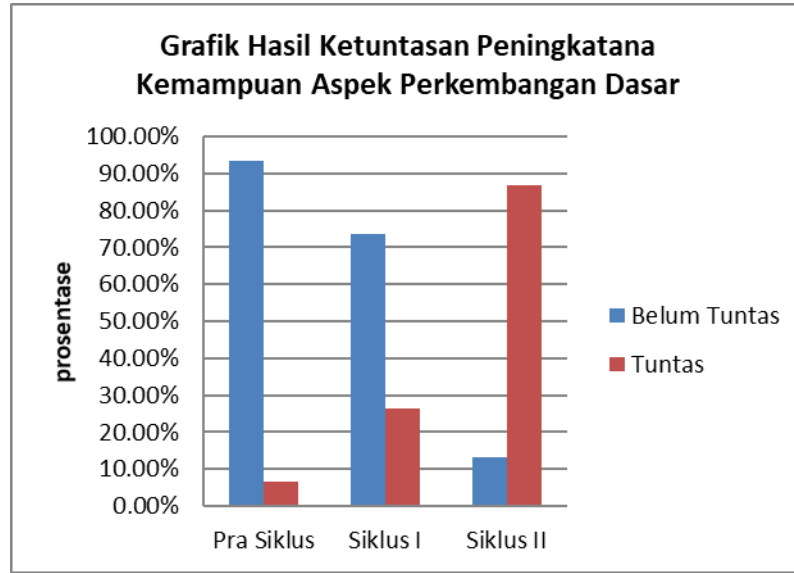
Maka akan terlihat dalam bentuk diagram di bawah ini :



Gambar 2. Grafik Peningkatan Kemampuan Aspek Perkembangan Dasar Siklus II

b. Tahap Refleksi

Dengan hasil observasi tahapan dan implementasi dan hasil evaluasi, maka hasilnya dapat dianalisa, sehingga tidak diperlukan penelitian pada siklus berikutnya, Hasil penelitian dapat dilihat melalui diagram dan tabel berikut :



Gambar 3. Grafik Hasil Ketuntasan Peningkatan Kemampuan Aspek Perkembangan Dasar

Semua data diambil dari hasil pengamatan observer 1 dan observer 2 yang mengamati kinerja guru, aktivitas anak dalam pembelajaran meningkatkan kreativitas dalam membentuk benda melalui

media plastisin pada anak TK Islam Sultan Agung 01 Semarang. Dan untuk mengetahui data ketuntasan yang dimulai dari awal sampai akhir penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 1. Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar

No	Ketuntasan	Siklus I		Siklus II		Pra Siklus	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1	Tuntas	1	6.7%	13	86.7%	2	13.3%
2	Blm Tuntas	14	93,3%	2	13.3	13	86.7%

Dengan melihat data di atas maka dapat diuraikan siswa yang tuntas adalah sebagai berikut :

- a) Pada Pra siklus anak yang tuntas adalah 2 dari 15 anak (13.3%)
- b) Pada siklus I anak yang tuntas adalah 1 dari 15 anak (6.7%)

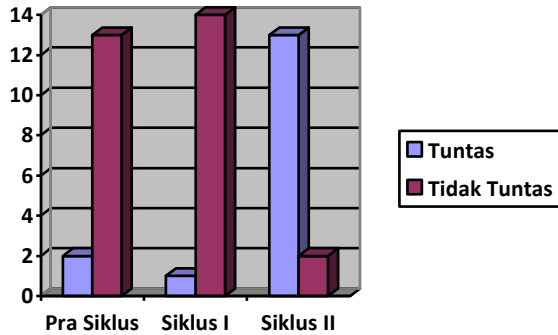
c) Pada siklus II anak yang tuntas adalah 13 dari 15 anak (86.7%)

Sedangkan anak yang belum tuntas dapat diuraikan sebagai berikut:

- a) Pada Pra siklus anak yang belum tuntas adalah 13 dari 15 anak (86.7%)
- b) Pada siklus I anak yang belum tuntas

adalah 14 dari 15 anak (93.3%)

- c) Pada siklus II anak yang belum tuntas adalah 2 dari 15 anak (13.3%)



Gambar 4. Grafik Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar

1) Refleksi

Dengan hasil observasi tahapan dan implementasi dan hasil evaluasi, maka hasilnya dapat dianalisa bahwa siklus berikutnya perlu dilaksanakan.

Adapun temuan hasil refleksi siklus II, yaitu :

- a) Kinerja guru dalam pembelajaran membentuk benda melalui media

plastisin siklus II di kelompok A TK Islam Sultan Agung 01 mencapai rata-rata 84,71% pada kategori tinggi.

- b) Aktifitas siswa selama proses pembelajaran mencapai nilai rata-rata 2,70 pada kategori tinggi
 c) Tingkat kreatifitas anak dalam membentuk benda selama proses pembelajaran ada yang mendapat nilai kurang (O) 0% kategori kurang, nilai cukup (✓) 15,3% dengan kategori cukup, nilai baik (•) mencapai 84,71% kategori tinggi. Ada 2 anak yang belum tuntas dikarenakan anak ini hyperaktif sehingga kurang konsentrasi dalam belajar

Berdasarkan temuan di atas tingkat kreatifitas anak dalam membentuk benda sudah mencapai 84,71% secara klasikal. Sehingga tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya

Tabel 2. Hasil Ketuntasan Peningkatan Aspek Perkembangan Dasar

No	Ketuntasan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
		Jumlah	Jumlah	Jumlah
1	Tuntas	1	3	13
2	Blm Tuntas	14	12	2

Berdasarkan data dan hasil

pembahasan diatas, maka peneliti dapat

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

menyimpulkan sebagai berikut: Media KARMAN (Kardus Ragam Permainan) dapat meningkatkan kemampuan aspek perkembangan dasar pada anak usia dini. Dapat di lihat dari keterangan Tabel Hasil Ketuntasan Peningkatan Aspek Perkembangan Dasar sebagai berikut, pada pra siklus jumlah anak yang tuntas ada 1 anak dan belum tuntas ada 14 anak, pada siklus I jumlah anak yang tuntas ada 3 anak dan belum tuntas ada 14 anak, pada siklus II jumlah anak yang tuntas ada 13 anak dan belum tuntas ada 2 anak

B. Saran

Saran-saran yang dapat peneliti sampaikan adalah untuk mendukung keberhasilan dalam proses peningkatan kemampuan aspek perkembangan dasar pada anak dengan baik, diperlukan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak dengan berbagai ragam permainan yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani Durri, dkk, 2010. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arsyad Azhar, 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raya Grafindo Persada.
- Eliyawati Cucu, 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Gunarti Winda, Suryani Lilis, Muis Azizah, 2011. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka/
- Hartati Sofia, 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hurlock, Elizabeth, 1993. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Indira, 2006. *Kreasi Plastisin*. Jakarta: PT. Erlangga.
- Moeslichatoen, 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Montolalu, B.E.F, dkk, 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Power, Brain, 2005. *Aktivitas Berbasis Minat Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Soetjiningsih Christiana Hari, 2012. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Wardhani IGAK dan Wihardit Kuswaya, 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zaman, Badru, dkk, 2009. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Santoso Soengeng, 2009. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Masitoh, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Lolita Indraswari, Jurnal Pesona PAUD Vol. I No. 1. sumber : <http://jurnalurutan.ac.id>