BAB I

PENDAHULUAN

## Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan pendidikan prasekolah yang berfungsi sebagai upaya pengembangan potensi anak sejak usia dini. Kegiatan pendidikan pra sekolah berlangsung pada usia 4 sampai 6 tahun. Pendidikan TK memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kreativitas anak. Hal ini sesuai Kepmendikbud Nomor: 0486/U/1992 (Aqib, 2009: 5) bahwa:

Pendidikan Taman Kanak-Kanak membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

TK merupakan lembaga pendidikan yang dilakukan secara berencana dan sistematis agar pendidikan yang diberikan lebih bermakna bagi perkembangan anak. Pendidikan di TK memberi kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi dengan berbagai cara dan penyediaan media pada semua bidang pengembangan. Bermain merupakan cara yang dipandang sangat ideal digunakan dalam mengembangkan kemampuan anak didik. Sebelum bersekolah, bermain merupakan cara alamiah untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya, bermain mengandung adanya perasaan senang dan tanpa paksaan, serta lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir. Bermain sebagai metode pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan umur dan kemampuan anak didik.

Dalam kehidupan anak sehari-hari, bermain mempunyai arti yang sangat penting dan dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dikatakan bahwa anak yang tidak bermain pada umumnya dalam keadaan sakit, jasmaniah ataupun rohaniah. Melalui kegiatan bermain, anak-anak dapat menyalurkan bakat atau potensinya, juga mengembangkan kreativitas dan daya imajinasinya.

Berdasarkan survei awal di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan, terdapat sebagian anak-anak yang kurang aktif dalam belajar atau kurang memperhatikan guru saat menerangkan dengan cara bermain sendiri dan tidak sesuai dengan materi pembelajaran. Demikian pula dalam bermain balok, sebagian anak masih kurang kreatif bermain balok, terutama untuk jenis permainan balok yang agak rumit dengan indikasi kurang rapih dan agak lambat menyelesaikan permainan balok atau susunan balok tidak sesuai gambar.

Permainan balok dipandang salah satu jenis permainan yang sangat baik diberikan kepada anak usia TK, karena permainan balok dapat melatih inspirasi atau imajinasi, kreativitas anak dalam berpikir dan berbuat, khususnya dalam menyusun balok-balok. Melalui bermain balok maka diharapkan dapat menyenangkan bagi anak untuk melakukan belajar, membuat anak masuk dalam situasi tidak tertekan dan tidak merasa takut dalam belajar sehingga situasi di dalam kelas dapat menjadi hidup, rileks, dan menyenangkan. Dalam kondisi pembelajaran yang menyenangkan, anak dapat lebih terdorong melakukan aktivitas belajar menyusun balok. Hal ini berarti melalui bermain balok, kreativitas anak dapat lebih mudah dikembangkan, berupa: kecepatan menyusun balok sesuai waktu yang telah ditetapkan, ketapatan sesuai gambar, rasa percaya diri, kerapihan, dan konsentrasi anak menyusun balok dalam bentuk menara, rumah-rumahan, dan permainan konstruktif.

Pembelajaran bermain balok di TK yang dipandang sesuai dengan usia perkembangan anak adalah menerapkan model pembelajaran yang dapat membuat anak terasa mudah dan menyenangkan, dan lebih aktif dalam belajar bermain baik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan kerjasama dalam kelompok yang dapat meningkatkan penguasaan dalam bermain balok, sebagaimana dikemukakan oleh Isjoni (2010: 11) bahwa:

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah anak sebagai anggota kelompok kecil yang tinggi kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota kelompok saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Penerapan pembelajaran kooperatif dilakukan dengan harapan agar kreativitas anak bermain dapat optimal. Penerapan pembelajaran kooperatif dipandang relevan agar anak belajar bersama menyusun balok sesuai yang diinginkan. Dalam belajar bermain balok, sedapat mungkin anak dituntut tidak belajar secara sendiri-sendiri, tetapi berusaha belajar bersama bermain balok yang memungkinkan anak dapat saling tukar pendapat dan saling memotivasi dalam bermain balok melalui bimbingan guru.

Belajar secara kelompok dalam bermain balok tentu dapat lebih efektif meningkatkan kreativitas anak jika didukung oleh kesadaran setiap anggota kelompok untuk belajar mengembangkan kreativitasnya bermain balok. Akan tetapi, jika dalam kelompok ada salah seorang anggota yang suka bercerita, membuat kegaduhan, maka hal itu justru dapat membuat suasana kelompok tidak kondusif untuk belajar sehingga tujuan utama dari belajar kelompok sulit tercapai, di antaranya dalam bermain balok .

Berdasarkan uraian tersebut, maka pembelajaran kooperatif tipe STAD dipandang sebagai model pembelajaran yang ideal diterapkan dalam mengembangkan kreativitas anak bermain balok. Model pembelajaran tersebut mengedepankan keaktifan anak dalam belajar secara kelompok sehingga mereka dapat saling membantu dalam belajar, dan saling bersosialisasi dengan temannya sehingga dapat saling mendukung bermain balok. Berkenaan dengan hal itu, penulis mengkajinya melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (Stad) dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Bermain Balok di Taman Kanak-Kanak Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan”.

* 1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian adalah “Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat mengembangkan kreativitas anak bermain balok di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan”?

* 1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan pengembangan kreativitas anak bermain balok melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan.

* 1. **Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoretis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis:
   1. Bagi akademisi khususnya Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, sebagai informasi mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam mengembangkan kreativitas anak dalam bermain.
   2. Bagi peneliti, sebagai bahan referensi berkaitan dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam mengembangkan kreativitas anak bermain balok
2. Manfaat praktis:
   1. Bagi guru TK, sebagai masukan tentang penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam mengedepankan kerjasama anak dalam kelompok untuk meningkatkan kebersamaan anak dalam belajar, sosialisasi anak, dan pengembangan kreativitas anak.
   2. Bagi anak TK, sebagai masukan pentingnya keaktifan dalam belajar melalui kerjasama secara kelompok dalam mengembangkan kreativitasnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN

* + - 1. **Kajian Pustaka**
  1. **Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD**
     + 1. **Pengertian pembelajaran kooperatif tipe STAD**

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan berbagai komponen pembelajaran, antara lain: anak, guru, kurikulum, model pembelajaran, dan fasilitas belajar. Pembelajaran berarti ada pihak yang mengajar dan ada pihak yang diajar, serta adanya dukungan fasilitas dan motode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam menunjang kesuksesan pembelajaran.

Menurut Haling (2004: 3) bahwa “pembelajaran adalah usaha guru menciptakan kondisi terjadinya belajar anak. Usaha menciptakan kondisi belajar anak itu, tidak terlepas proses pemaduan komponen-komponen pembelajaran yang saling berpengaruh satu dan yang lainnya”. Hamalik (2003: 57) mengemukakan:

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pembelajaran terdiri dari anak, guru, dan tenaga lainnya. Material meliputi: buku-buku, papan tulis, kapur, audio. Fasilitas dan perlengkapan berupa: ruangan kelas, perlengkapan, dan prosedur meliputi: jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya.

Pendapat di atas menekankan pembelajaran sebagai kegiatan mengajar dan belajar. Artinya, guru sebagai pengajar yang bertugas mengajarkan materi sementara anak mempelajari materi yang diajarkan oleh guru. Hal ini relevan pula dengan pendapat Arikunto (1993: 4) bahwa “pembelajaran adalah bantuan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap”. Sementara Pribadi (2009: 10) mengemukakan bahwa:

Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu. Pembelajaran merupakan sesuatu hal yang bersifat eksternal dan sengaja dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar internal dalam diri individu.

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (20) (2003: 5) dinyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Berdasarkan pendapat dan rumusan di atas, pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sistematis yang diawali penyusunan persiapan mengajar, proses pembelajaran dan diakhiri kegiatan evaluasi. Dalam mengajar materi diperlukan model pembelajaran agar memudahkan terciptanya proses pembelajaran yang berkualitas.

Salah satu model pembelajaran di sekolah adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah model yang berorientasi pada kegiatan kerjasama antara anak dalam bentuk kelompok. Menurut Slavin (Isjoni, 2010: 12) bahwa “pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana anak belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil antara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen”. Nasution (2004: 146) mengemukakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran gotong royong atau kerjasama dalam kelas”. Sementara Sanjaya (2006: 239) mengemukakan “pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan”.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengandung unsur kerjasama antara anak dalam kelas dalam melakukan kerja kelompok, sehingga penekanan model ini adalah mengaktifkan anak dalam pembelajaran melalui kerjasama antar anak dalam kelompok. Adapun unsur-unsur pembelajaran kooperatif dikemukakan oleh Gintings (2008: 217), yaitu: “1) saling ketergantungan positif, 2) tanggung jawab perseorangan, 3) tatap muka, 4) komunikasi antar anggota, dan 5) evaluasi proses kelompok”. Kelima unsur model pembelajaran kooperatif diuraikan sebagai berikut:

* + - * 1. Saling tergantungan positif

Keberhasilan kelompok dalam belajar sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya melakukan kerjasama. Anggota kelompok harus kompak belajar dan tidak ada anggota kelompok yang memandang dirinya lebih pintar dari anggota kelompoknya dan menanggap bahwa anggota kelompoknya bodoh dan tidak bisa diajak untuk berdiskusi atau belajar bersama.

* + - * 1. Tanggung jawab perseorangan

Setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab melakukan yang terbaik bagi kelompoknya. Guru harus memiliki kesiapan dalam menyusun tugas belajar dan memberikannya kepada anak sehingga setiap anak memiliki tanggung jawab untuk berpartisipasi secara aktif dalam kelompoknya sesuai dengan tugas yang diberikan.

* + - * 1. Tatap muka

Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan kesempatan kepada anak sebagai anggota kelompok untuk bekerjasama. Hasil pemikiran dari satu orang akan dapat menjadi milik bersama dalam kelompok yang memungkinkan setiap anggota kelompok memiliki kemampuan sama dalam penguasaan suatu materi pelajaran yang dilakukan secara kelompok.

* + - * 1. Komunikasi antar anggota

Tidak semua anak memiliki keahlian dalam berkomunikasi. Keberhasilan kelompok bergantung pada kesediaan anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka, sehingga keterampilan berkomunikasi sangat perlu diperhatikan setiap anggota kelompok dalam kerja kelompok.

* + - * 1. Evaluasi proses kelompok

Guru harus menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasama mereka agar dapat menilai kualitas kerjasama dan hasil kerja kelompok sekaligus dapat menjadi masukan dalam kegiatan pembelajaran berikutnya.

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif adalah tipe STAD (*Student Teams-Achievement Division*). Pembelajaran kooperatif tipe STAD dikembangkan oleh Slavin dan merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi di antara anak untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran. Dalam STAD, anak dikelompokkan dengan anggota 4-5 orang setiap kelompok, dan setiap kelompok harus heterogen sehingga anak dapat saling membantu dalam belajar bersama secara kelompok. Guru menjelaskan materi atau kegiatan yang harus dilakukan oleh anak untuk bekerja dalam tim mereka untuk memastikan seluruh anggota tim telah menguasai materi atau kegiatan yang akan dilakukan. Akhirnya, seluruh anak diberikan tugas sesuai materi yang yang diharapkan dapat mengembangkan kemampuan anak dalam belajar. Jadi, dalam tahap awal pembelajaran, anak dikelomppokkan secara hetrogen, seperti jenis kelamin agar anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya. Setiap anggota kelompok menyusun balok sesuai gambar, kemudian saling membantu untuk menguasai bahan ajar melalui tanya jawab, seperti dalam bermain balok dengan cara kelompok. Kemudian dilakukan penilaian untuk mengetahui kemampuan anak berkaitan dengan materi yang telah dipelajari anak, seperti dalam bermain balok.

* + - 1. **Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD**

Penggunaan pembelajaran kooperatif seharusnya mengikuti prosedur dalam penggunaannya. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran kooperatif dapat efektif meningkatkan kemampuan belajar dan hasil belajar anak.

Gintings (2008: 217) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Kelompokkan anak ke dalam sejumlah kelompok. Upayakan agar kemampuan anggota kelompok heterogen agar terjadi kegiatan yang bersifat kooperatif dan kolaboratif.
2. Tetapkan kegiatan yang harus dikerjakan oleh setiap kelompok dengan merujuk kepada hasil analisis kurikulum dan tingkat kemampuan anak.
3. Lakukan penyusunan kelas meliputi penempatan media dan pengaturan tempat duduk.
4. Beri pengkodisian awal kepada anak sebelum kegiatan kelompok dimulai, meliputi:
   * 1. Perlunya kerjasama
     2. Apa yang harus dikerjakan oleh setiap kelompok
     3. Bagaimana mereka melakukan kegiatan
     4. Apa yang boleh dilakukan dan apa yang tidak boleh
     5. Waktu kegiatan
     6. Apa hasil yang harus mereka capai.
5. Anak melaksanakan kegiatan belajar kelompok dengan mengikuti petunjuk guru. Sementara itu, guru berkeliling untuk melakukan supervisi, dan memberikan motivasi agar anak terlibat secara aktif dalam kegiatan, serta memfasilitasi kebutuhan anak.
6. Menutup kegiatan belajar dan pembelajaran dengan menyelenggarakan diskusi tentang hasil kegiatan setiap kelompok dan hasilnya. Dalam kegiatan ini, guru berperan sebagai moderator dan sekaligus sebagai penilai.
7. Guru melakukan penilaian terhadap hasil kegiatan anak dan memberikan komentar serta pengarahan untuk ditindaklanjuti sebagai kegiatan pengayaan bagi anak.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif di atas bersifat umum, sedangkan pembelajaran kooperatif untuk tipe STAD, dikemukakan oleh Suprijono (2010: 133) yaitu:

1. Membentuk kelompok heterogen 4-5 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis jelamin, suku, dan lain-lain)
2. Guru menyajikan tugas
3. Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggotanya yang sudah mengerti dapat menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelmpok itu mengerti.
4. Guru memberi pertanyaan kepada seluruh murid. Pada saat menjawab pertanyaan tidak bole saling membantu.
5. Memberi penilaian
6. Kesimpulan

Berdasarkan pendapat Gintings dan Suprijono di atas, maka pada hakikatnya langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe STAD, meliputi:

* + - 1. Membentuk kelompok secara heterogen dari segi jenis kelamin dan kemampuan anak. Hal ini bertujuan agar setiap anak dapat saling membantu dan bekerjasama sesuai tujuan pembelajaran.
      2. Guru menjelaskan kegiatan yang harus dilakukan anak secara kelompok agar anak memahami kegiatan yang harus dilakukan selama pembelajaran.
      3. Guru memberi tugas kepada anak berkaitan dengan materi.
      4. Guru memberi pertanyaan untuk memantapkan pengetahuan anak terhadap materi atau kegiatan yang dilakukan secara kelompok.
      5. Memberi penilaian untuk mengukur kemampuan anak.
      6. Kesimpulan materi yang dilakukan oleh guru dengan melibatkan anak secara aktif.
      7. **Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan dalam memberikan kesempatan kepada anak untuk lebih mengembangkan kemampuannya dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran kooperatif, anak dituntut untuk aktif dalam belajar melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok agar penguasaan terhadap materi pelajaran dapat lebih maksimal.

Karli dan Yuliariatiningsih (2002: 72) mengemukakan kelebihan pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Melibatkan anak secara aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya dalam suasana belajar mengajar yang bersifat terbuka dan demokratis.
2. Mengembangkan aktualisasi berbagai potensi diri yang telah dimiliki oleh anak.
3. Mengembangkan dan melatih berbagai sikap, nilai, dan keterampilan-keterampilan sosial untuk diterapkan dalam kehidupan di masyarakat.
4. Anak tidak hanya sebagai obyek belajar melainkan juga sebagai subyek belajar karena anak dapat menjadi tutor sebaya bagi anak lainnya.
5. Anak dilatih untuk bekerjasama, karena bukan materi saja yang dipelajari tetapi juga tuntutan untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal bagi kesuksesan kelompoknya.
6. Memberi kesempatan kepada anak untuk belajar memperoleh dan memahami pengetahuan yang dibutuhkan secara langsung, sehingga apa yang dipelajarinya lebih bermakna bagi dirinya.

Berdasarkan pendapat di atas, jelas bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah memiliki berbagai kelebihan atau manfaat. Kelebihan berorientasi pada optimalnya kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif melalui dukungan guru dan anak dalam pembelajaran. Selain kelebihannya, model pembelajaran kooperatif juga memiliki kelemahan. Hal ini sesuai dengan pendapat Lie (1999: 29) yaitu:

Anak yang dibagi dalam kelompok kemudian diberikan tugas. Akibatnya anak merasa ditinggal sendiri dan karena mereka belum berpengalaman, merasa bingung dan tidak tahu bagaimana harus bekerjasama menyelesaikan tugas sehingga menimbulkan kekacauan dan kegaduhan.

Berdasarkan pendapat di atas, jelas bahwa di samping kelebihan atau manfaat yang dapat dirasakan oleh anak dalam model pembelajaran kooperatif, juga terdapat kelemahan di mana hal tersebut menuntut kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan mengawasi proses kerjasama dalam belajar yang dilakukan oleh anak.

Thabrany (1993: 94) mengemukakan kelebihan dan kekurangan kerja kelompok atau pembelajaran kooperatif yaitu:

1. Keuntungan kerja kelompok
   1. Dapat mengurangi rasa kantuk dibanding belajar sendiri
   2. Dapat merangsang motivasi belajar.
   3. Ada tempat bertanya
   4. Kesempatan melakukan resitasi oral
   5. Dapat membantu timbulnya asosiasi yang mudah diingat.
2. Kekurangan kerja kelompok

Bisa menjadi tempat mengobrol atau gosip.

Sering terjadi debat sepele di dalam kelompok.

Bisa terjadi kesalahan kelompok.

Model pembelajaran kooperatif di samping memiliki kelebihan juga mengandung beberapa kelemahan apabila para anggota kelompok tidak menyadari makna kerjasama dalam kelompok. Oleh karena itu, Thabrany (1993: 96) menyarankan bahwa “agar kelompok beranggotakan 3, 5 atau 7 orang, jangan lebih dari 7 dan sebaiknya tidak genap karena dapat terjadi beberapa blok yang saling mengobrol, dan jangan ada yang pelit artinya harus terbuka pada kawan”.

Kelebihan dan kelemahan penggunaan pembelajaran kooperatif sebagai strategi mengajar guru, maka hal tersebut dapat menjadi pertimbangan dalam penggunaannya. Namun, faktor profesionalisme guru menggunakan model tersebut sangat menentukan dan kesadaran anak mengikuti pembelajaran melalui strategi kelompok. Sasaran pembelajaran adalah meningkatkan kemampuan belajar anak sehingga penggunaan model ini akan memungkinkan anak lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam belajar.

* 1. **Kreativitas Anak Bermain Balok**

1. **Pengertian kreativitas anak bermain balok**

Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang kebanyakan tidak dapat ditemukan oleh orang lain. Oleh karena itu, kreativitas berkaitan dengan aspek kemampuan pribadi dalam menghasilkan gagasan baru atau wawasan segar.

Menurut Suryadi (2006: 90) bahwa “kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada”. Sementara Slameto (2003: 145) mengemukakan bahwa “kreativitas merupakan usaha mewujudkan sesuatu yang baru dalam kenyataan. Sesuatu yang baru itu mungkin berupa perbuatan atau tingkah laku”. Pendapat ini menekan kreativitas sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mewujudkan hal-hal yang baru dalam suatu kenyataan atau kreativitas sebagai usaha mewujudkan hal-hal yang dinilai baru bagi seseorang atau bagi orang lain, di mana hal yang baru tersebut merupakan hasil ide sebagai kemampuan berpikir kreatif seseorang.

Menurut Munandar (1990: 47) bahwa:

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada, atau kemampuan berpikir kreatif berdasarkan data atau informasi yang diperoleh atau menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, di mana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatgunaan, dan keragaman jawaban.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang menghasilkan gagasan, produk atau temuan sebagai suatu pengalaman yang diungkapkan sebagai aktualisasi diri, serta memiliki kecakapan di mana hasil karya atau gagasan tersebut terpadu dengan diri sendiri, orang lain, dan alam sekitar. Kemampuan terus berkembang seiring pertumbuhan dan pengalaman dalam lingkungannya. Salah satu bentuk kreativitas anak adalah bermain balok.

Menurut Hurlock (1999: 21) bahwa “usia 4 sampai 6 tahun adalah masa permainan, bermain dengan benda atau alat permainan dimulai sejak usia satu tahun pertama dan akan mencapai puncaknya pada usia 5 sampai 6 tahun”. Hal ini berarti bahwa anak di TK merupakan usia bermain sehingga anak diberikan permainan agar anak dapat bermain sambil belajar.

Menurut Dworetsky (Moeslichatoen, 1999: 24) bahwa:

Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Dengan bermain, anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan dan bermain juga merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri yang lebih ditekankan pada caranya, bukan yang diperoleh dari kegiatan itu.

Sudomo (1995: 1) mengemukakan “bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak”. Sementara Sugianto (1995: 4) menyatakan “bermain sebagai suatu kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak”.

Pendapat di atas memberikan gambaran bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat memberi kesenangan atau kegiatan untuk bersenang-senang yang dilakukan secara sukarela, spontan, terfokus pada proses tertentu, dan bersifat menyenangkan. Salah satu jenis permainan yang sangat relevan dengan usia perkembangan anak usia dini (TK) adalah bermain balok dalam berbagai jenis permainan.

Balok pada hakikatnya merupakan potongan-potongan kayu yang polos (tanpa cat), sama tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Ada juga beberapa bentuk kurva, silinder, setigita, dan setengah dari potongan-potongan balok, namun semua dengan panjang yang sama sesuai ukuran balok dasar.

Bermain balok merupakan kegiatan sangat disenangi oleh anak, karena anak dapat belajar bekerjasama, mengembangkan kecerdasan spasial yang juga berperan dalam mengembangkan kemampuan matematikanya. Selain itu, anak juga dapat belajar tentang konsep bentuk yang bisa disusun dari bentuk lainnya. Misalnya; bentuk persegi panjang dapat dibentuk dari duah buah segitiga siku-siku atau dua buah bujur sangkar.

Melalui bermain balok, maka dapat melatih kepemimpinan anak, inisiatif, perencanaan, mengembangkan pendapat, dan kemampuan menggerakkan orang lain. Selain itu, permainan balok juga dapat mengembangkan empati anak dengan menghargai hasil karya ornag lain. Hal ini dikarenakan bermain balok susun merupakan salah satu alat bermain konstruksi yang bermanfaat bagi anak. Tidak hanya aspek kognitif, motorik, tetapi juga untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak.

Masa kanak-kanak yang terkesan dapat diperoleh dari permainan balok. Permainan balok dapat digunakan secara individu atau kelompok. Ada banyak jenis, bentuk, dan macam permainan balok. Permainan balok ini tersedia bagi setiap kelompok umur dengan tujuan yang berbeda-beda. Balok ini dapat dibentuk menjadi mobil, robot, rumah, binatang, kereta api, kapal terbang, dan kapal laut. Anak-anak balita sangat menikmati permainan balok yang berwarna cerah, namun sebaliknya dalam ukuran yang besar supaya tidak masuk ke mulut anak-anak, dan dari bahan yang lembut dengan sisi yang tidak tajam. Sementara itu, bagi anak-anak umur 4 sampai 5 tahun sudah dapat menggunakan permainan balok dari bahan kayu dengan berbagai jenis ukuran yang dapat mendorong kreativitas mereka dalam bermain. Kata-kata singkat dari seorang guru dapat mengarahkan perhatian pada bahan pengajaran. Misalnya, “Andi, cerita kita hari ini mengenai seorang gembala yang menjaga dombanya. Dapatkah kamu membuat kandang untuk domba-domba tersebut agar memiliki tempat”

Balok terdiri dari berbagai bentuk, yaitu ada segitiga, persegi panjang, lingkaran dengan berbagai warna yang menarik. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak maupun berkelompok dengan teman-temannya melalui bimbingan guru. Oleh karena itu, permainan balok sebagai salah satu metode pembelajaran di TK harus melalui bimbingan guru yang didahului dengan perencanaan yang matang sehingga proses pembelajaran dalam bentuk bermain balok dapat berlangsung efektif mengembangkan kemampuan anak didik, di antaranya mengembangkan kreativitas anak bermain atau menyusun balok.

Berbagai cara dapat dilakukan dalam membangun pengetahuan dan kreativitas anak di TK dengan mengenalkan angka dua yang kemudian dimulai dengan mengenalkan konsep dua benda kedua balok sehingga muncul angka dua. Untuk membangun pengetahuan anak tidaklah semudah mengenalkan konsep dua benda balok sehingga muncul angka dua. Untuk membangun pengetahuan anak tidaklah semudah pengenalan konsep dua tersebut. Jika guru menginginkan anak untuk memiliki pemikiran yang lebih baik, karena anak tidak hanya harus mengetahui konsep dan angka dua.

tanpa arahan

dengan arahan

Gambar 1. Contoh kotak bangunan

Berbagai kotak dan balok yang akan diperkenalkan kepada anak. Berikut ini contoh bentuk dan ukuran dan diberi warna sama ataupun berbeda yang digunakan dalam bermain balok atau menyusun suatu bentuk tertentu untuk mengukur kreativitas anak. Contoh kotak bangunan yang diperkenalkan kepada anak, yaitu:

* + - 1. Persegi panjang
      2. Kubus
      3. Segitiga sama kaki
      4. Balok panjang 12 cm

Gambar 2. Bentuk kotak dan balok

Adanya kotak bangunan atau balok berfungsi agar anak dapat melihat berbagai bentuk kotak bangunan sehingga dapat memotivasi anak membuat seseuatu dari berbagai bentuk kotak bangun sesuai daya fantasi atau imajinasi, dan kreativitasnya, seperti balok persegi panjang, kubus, segitiga sama kaki, dan balok panjang 12 cm atau berbagai bentuk dan ukuran lainnya.

1. **Karakteristik Anak TK yang Kreatif**

Mengidentifikasi gagasan atau ide sebagai hasil suatu kreativitas, maka dapat dilihat dari karakteristik dari proses berpikir kreatif tersebut. Hal ini berarti berbagai karakteristik yang dapat dilihat pada diri anak yang mencerminkan kreativitasnya.

Pamilu (2007: 15) mengemukakan karakteristik atau ciri-ciri anak kreatif yaitu: “selalu ingin tahu, memiliki minat yang sangat luas, dan suka melakukan aktivitas yang kreatif, cukup mandiri dan pede”. Sementara Suryadi (2006: 93) mengemukakan karakteristik anak yang kreatif yaitu:

1) anak yang kreatif memiliki hasrat untuk mengubah hal-hal yang disekelilingnya menjadi lebih baik, 2) memiliki kepekaan di mana mereka cenderung lebih terbuka dan tanggap terhadap sesuatu, 3) memiliki minat untuk menggali lebih dalam apa yang tampak di permukaan, 4) mempunyai rasa ingin tahu yang sangat tinggi, 5) mendalam dalam berpikir, 6) mampu menekuni permasalahan hingga menguasai seluruh bagian-bagiannya, 7) optimis memadukan antusiasme dan rasa percaya diri, dan 8) mampu bekerja sama dan sanggup berikhtiar secara produktif bersama orang lain.

Karakteristik kreativitas di atas menekankan pada aspek sensitivitas anak dalam mengamati atau menelaah suatu permasalahan yang dihadapi sehingga dapat melahirkan suatu hasil telaah yang obyektif dan lengkap. Demikian pula anak kreatif dinilai mampu dalam berpikir secara fleksibel sehingga dapat diterima oleh orang lain sebagai suatu proses perkembangan Selain itu, kreativitas berkaitan dengan tingkat sensitivitas seseorang terhadap sesuatu masalah, orisinil tidaknya ide atau pikiran yang dikemukakan, lancar atau tidaknya anak dalam mengemukakan idenya, dan mampu tidaknya anak mengutarakan kembali pengetahuan yang telah dimiliki untuk mengukur kreativitas seseorang.

1. **Faktor yang Mempengaruhi Pengembangan Kreativitas**

Kreativitas merupakan sesuatu yang dapat dibentuk melalui pengalaman, hasil nalar, dan hasil belajar sehingga memberi konsekuensi bahwa kreativitas perlu dilatih agar dapat terus berkembang seiring dengan perkembangan atau pertumbuhan manusia. Kreativitas sangat dipengaruhi oleh lingkungan. Lingkungan yang sarat dengan fakta-fakta, situasi-situasi, keadaan-keadaan yang mengundang perhatian dan pengamatan seseorang, maka akan sangat besar pengaruhnya dalam membentuk kreativitas. Dalam arti terdapatnya stimuli yang beraneka ragam akan mengundang terbentuknya kreativitas yang lebih baik.

Berbicara tentang kreativitas, pada prinsipnya semua orang membawa potensi kreatif, namun dalam kenyataannya tidak semua orang nampak dalam ciri atau gejala perilaku yang menggambarkan kreatif. Hal itu hanyalah perbedaan tingkatannya. Potensi kreatif yang ada pada diri seseorang perlu dikembangkan sehingga memerlukan kemandirian dalam pengembangannya.

Munandar (Ali dan Asrori, 2004: 53) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas yaitu: “usia, tingkat pendidikan orangtua, tersedianya fasilitas, dan penggunaan waktu luang”.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, pada hakikatnya terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak, berupa: usia anak di mana semakin tinggi usia anak memberi peluang semakin banyak pula pengetahuan dan pengalaman sehingga mempengaruhi kreativitas anak, tingkat pendidikan orangtua yang memungkinkan orangtua dapat membimbing dan mendukung perkembangan kreativitas anak, tersedianya fasilitas bagi untuk lebih kreatif, penggunaan waktu luang untuk kreatif, hasrat keingintahuan yang besar, dan banyak belajar.

Berbagai faktor yang mempengaruhi kreativitas anak, maka ada faktor yang dapat mendukung dan menghambat perkembangan kreativitas anak, di mana faktor-faktor tersebut dapat berpengaruh secara sendiri-sendiri atau secara bersamaan. Hal ini sesuai pendapat Clark (Ali dan Asrori, 2004: 54) mengemukakan berbagai faktor yang mendukung perkembangan kreativitas anak yaitu:

1) situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan, 2) situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan, 3) situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu, 4) situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian, 5) situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, merasa, mengklasifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji hasil perkiraan, dan mengkomunikasikan, 6) kedwibahasaan yang memungkinkan untuk pengembangan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, lebih fleksibel dalam menghadapi masalah, dan mampu mengekspresikan dirinya dengan cara yang berbeda dari umumnya yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya, 7) posisi kelahiran, dan 8) perhatian dari orangtua terhadap minat anaknya, stimulasi dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri.

Pendapat di atas menekankan faktor pendukung pengembangan kreativitas anak yang berkaitan dengan lingkungan sekitar anak yang dapat mendorong kemandirian anak dalam beraktivitas. Selain itu, faktor bahasa, posisi kelahiran anak, serta perhatian orang juga turut mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Sedangkan faktor penghambat perkembangan kreativitas anak menurut Clark (Ali dan Asrori, 2004: 54) yaitu:

1) adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian menanggung resiko, atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui, 2) konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial, 3) kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan, 4) stereotip peran seks atau jenis kelamin, 5) diferensiasi antara bekerja dan bermain, dan 6) tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, jelas bahwa berbagai faktor yang dapat mempengaruhi pengembangan kreativitas. Faktor-faktor tersebut pada hakikatnya dapat diklasifikasikan atas dua bagian, yaitu faktor-faktor yang bersumber dari diri anak dan dari luar dirinya. Faktor dari diri anak dalam perkembangan kreativitasnya, seperti: usia anak, kebutuhan akan keberhasilan, adanya sikap kemandirian dan imajinasi anak, serta dorongan tanggung jawab, sedangkan faktor yang bersumber dari luar diri anak, seperti: dorongan atau perhatian dari orangtua di rumah, tersedianya fasilitas yang dapat mengembangkan kreativitas anak, adanya waktu luang, dukungan teman sebaya, maupun lingkungan sekolah utamanya guru melalui kegiatan pembelajaran.

* 1. **Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Bermain Balok**

Salah satu komponen pembelajaran yang dapat menentukan kualitas proses pembelajaran di TK yang dapat berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas anak adalah penggunaan model pembelajaran, di antaranya pembelajaran kooperatif. Setiap guru dituntut untuk dapat menerapkan model pembelajaran sesuai tuntutan materi dengan mempertimbangkan kemampuan guru dan anak.

Penerapan model pembelajaran secara tepat, maka diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal, seperti dalam pengembangan kreativitas anak yang menuntut kemampuan anak untuk berpikir analisis dalam bermain balok. Dalam pengembangan kreativitas anak bermain balok, anak dituntut untuk dapat saling bekerjasama dalam menyusun balok menjadi bentuk tertentu. Hal ini mengisyaratkan guru harus dapat menerapkan model pembelajaran seperti pembelajaran kooperatif secara efektif dengan harapan dapat mengembangkan kreativitas anak.

Slameto (2003: 65) mengemukakan “agar anak dapat belajar dengan baik, maka model mengajar harus diusahakan secara efektif dan efisien, karena model mengajar mempengaruhi belajar anak”. Hal ini menunjukkan berarti dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat berdampak positif terhadap pengembangan kemampuan belajar anak seperti pengembangan kreativitas anak bermain balok, guru harus memperhatikan penerapan model pembelajaran secara efektif, di antaranya pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Model pembelajaran kooperatif dimaksudkan agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal, karena melibatkan anak dalam pembelajaran dalam bentuk kerjasama antara anak. Nasution (2004: 146) mengemukakan “pelajaran di sekolah harus sesuai dengan keadaan masyarakat, dan sifat gotong royong hendaklah dijadikan suatu prinsip yang mewarnai praktek pembelajaran untuk anak”.

Penerapan pembelajaran kooperatif dilakukan dengan harapan agar materi dapat diterima secara optimal oleh anak berupa terjadinya transfer pengetahuan dari guru dan antara anak dalam kelas. Penerapan pembelajaran kooperatif dalam kegiatan bermain balok memungkinkan anak bekerjasama menyusun balok sehingga kreativitasnya semakin berkembang dengan baik, di mana bermain balok menuntut adanya bekerjasama antar anak.

* + - 1. **Kerangka Pikir**

Proses pembelajaran di TK menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi pengmbangan kreativitas anak bermain balok. Proses pembelajaran harus didukung oleh penggunaan model pembelajaran yang secara efektif dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, karena model pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi aktivitas belajar anak, seperti: apakah dengan model pembelajaran yang diterapkan dapat menyebabkan anak aktif atau justru pasif sehingga berdampak terhadap kreativitas anak.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan guru di TK adalah model pembelajaran kooperatif di antaranya tipe *student teams-achievement division* (STAD). Tipe STAD dipandang lebih sederhana dalam pelaksanaannya jika ditetapkan sebagai model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bermain balok dengan menekankan pada keaktifan anak dalam proses pembelajaran melalui kegiatan kerjasama antara anak dalam suasana kelompok, maka proses pembelajaran diharapkan dapat lebih berkualitas dalam menunjang pencapaian tujuan pembelajaran, yaitu pengembangan kreativitas anak bermain balok. Melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD, maka dapat tercipta saling kerja sebagai bentuk ketergantungan positif dalam belajar, adanya tanggung jawab perseorangan, anak dapat saling berdiskusi (tatap muka), berkomunikasi antar anggota, dan dapat dievaluasi proses kerja kelompok anak sesuai kegiatan anak.

Pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam bermain balok yaitu mengedepankan kerjasama anak dalam bermain balok, yaitu: mengelompokkan anak atas beberapa kelompok secara heterogen, menjelaskan kegiatan yang harus dikerjakan, membagikan gambar yang harus dipedomani dalam menyusun balok. Selanjutnya, guru memberikan waktu yang cukup kepada anak dalam bermain balok, sekaligus membimbing anak.

Kerangka pikir penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam mengembangkan kreativitas anak bermain balok, digambarkan sebagai berikut:

Kreativitas anak belum berkembang dalam

bermain balok di TK

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD

* Membentuk kelompok secara heterogen
* Guru menjelaskan kegiatan yang harus dilakukan anak secara kelompok
* Guru memberi tugas bermain balok secara kelompok
* Guru memberi pertanyaan
* Memberi penilaian bermain balok secara kelompok
* Kesimpulan

Anak

Guru

Kreativitas anak bermain balok

di TK berkembang

Gambar 3: Skema kerangka pikir

* + - 1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis penelitian adalah “jika model pembelajaran kooperatif tipe STAD diterapkan dalam permainan balok, maka kreativitas anak bermain balok di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan akan berkembang”.

BAB III

METODE PENELITIAN

* 1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pertimbangan bahwa data-data yang diperoleh dari hasil observasi akan dinarasikan dan juga hasil observasi kreativitas anak bermain balok. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang mengkaji penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam mengembangkan kreativitas anak bermain balok di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan. Model penelitian tindakan kelas yaitu model siklus, meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

* 1. **Fokus Penelitian**

Penelitian ini mengkaji pembelajaran kooperatif tipe STAD, dan kreativitas anak bermain balok di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan. Kedua fokus penelitian dioperasionalkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan kegiatan pembelajaran bermain balok dengan cara mengelompokkan anak atas beberapa kelompok secara heterogen dan memberikan tugas-tugas untuk menyusun balok menjadi bentuk tertentu yang dilakukan secara kelompok, kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab antar kelompok anak melalui bimbingan guru.
2. Kreativitas anak bermain balok merupakan kemampuan anak TK menyusun balok-balok berdasarkan gambar-gambar yang diperlihatkan dengan cepat, tepat, rasa percaya diri, rapih, dan konsentrasi menyusun balok berbentuk menara, rumah-rumahan, dan permainan konstruktif yang diukur melalui unjuk kerja menyusun balok.
   1. **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah anak didik di kelompok B5 TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan sebanyak 16 orang anak dan 1 orang guru kelas B5, tahun ajaran 2010/2011.

* 1. **Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian tindakan kelas ini berisi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang digambarkan sebagai berikut:

Perangkat Pembelajaran

Perencanaan

Refleksi

Observasi Siklus I

Tindakan

Perencanaan

Refleksi

Observasi Siklus II

Tindakan

Kesimpulan

Gambar 4. Alur penelitian tindakan kelas (Makkasau, 2007: 20)

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan menggunakan dua siklus, dengan perincian kegiatan sebagai berikut:

* + 1. Siklus pertama

1. Tahap perencanaan merupakan langkah awal dengan menetapkan rencana yang dilakukan dalam mengembangkan kreativitas anak bermain balok melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan. Rencana yang disusun berkaitan dengan:
   1. Penyusunan Rencana Kegiatan Mingguan dan Rencana Kegiatan Harian tentang bermain balok.
   2. Menyusun lembar observasi aktivitas mengajar guru dan belajar anak.
   3. Menyusun format penilaian kreativitas anak bermain balok.
   4. Menetapkan kegiatan pertemuan sebanyak 3 kali, dengan perincian yaitu 2 kali pertemuan untuk kegiatan pembelajaran bermain balok dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, dan 1 kali pertemuan untuk tes kreativitas anak bermain balok. Pertemuan pertama tanggal 4 Mei 2011, pertemuan kedua tanggal 7 Mei 2011, dan tes pada tanggal 11 Mei 2011.
   5. Menetapkan indikator keberhasilan pembelajaran yaitu kategori mampu.
2. Tahap pelaksanaan tindakan merupakan kegiatan pembelajaran di TK Pertiwi dalam bentuk bermain balok sebagai upaya mengembangkan kreativitas anak bemain balok melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama kegiatan menyusun menara kemudian pertemuan kedua berupa membuat rumah-rumahan. Dalam pelaksanaannya, anak didik sebanyak 16 orang dibagi atas 4 kelompok sehingga setiap kelompok terdiri atas 4 orang dalam melakukan kerjasama bermain balok. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru Kelompok B5 TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan.
3. Tahap observasi merupakan kegiatan pengamatan terhadap proses pembelajaran bermain balok di TK Pertiwi melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan menggunakan pedoman observasi. Kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti selaku partisipan observer.
4. Tahap refleksi merupakan kegiatan mengkaji hasil yang dicapai maupun kelemahan yang terjadi dalam pelaksanaan tindakan, baik dari hasil observasi terhadap proses pembelajaran dalam bermain balok, aktivitas belajar anak bermain balok, maupun hasil tes kreativitas anak bermain balok di TK Pertiwi. Hasil refleksi menjadi masukan dalam pelaksanaan tindakan siklus kedua.
   * 1. Siklus kedua
5. Tahap perencanaan pada siklus kedua relatif sama dengan perencanaan pada siklus pertama, tetapi dilakukan pembenahan yang dianggap perlu, terutama berkaitan RKM dan RKH agar proses pembelajaran bermain balok dapat lebih mengembangkan kreativitas anak sekaligus memotivasi dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada siklus kedua berlangsung sebanyak 3 kali dengan perincian yaitu 2 kali pertemuan untuk pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk tes kreativitas anak bermain balok. Pertemuan pertama tanggal 18 Mei 2011, pertemuan kedua tanggal 21 Mei 2011, dan tes tanggal 25 Mei 2011.
6. Tahap pelaksanaan tindakan merupakan kegiatan pembelajaran di TK Pertiwi dalam bentuk bermain balok dalam mengembangkan kreativitas anak melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua berupa permainan konstruktif. Dalam pelaksanaannya, anak didik sebanyak 16 orang dibagi atas 4 kelompok dengan anggota yang berbeda dengan siklus pertama sehingga setiap kelompok terdiri atas 4 orang dalam melakukan kerjasama bermain balok.
7. Tahap observasi merupakan kegiatan pengamatan terhadap proses pembelajaran bermain balok di TK Pertiwi melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe STADdengan menggunakan pedoman observasi.
8. Tahap refleksi merupakan kegiatan pengkajian hasil-hasil yang dicapai dalam pelaksanaan pembelajaran bermain balok melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan pada siklus kedua sekaligus mengkaji keberhasilan pembelajaran dengan cara membandingkan hasil yang dicapai pada siklus pertama, kemudian disesuaikan dengan indikator keberhasilan pembelajaran yang ditetapkan yaitu kategori mampu.
   1. **Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data menggunakan observasi, unjuk kerja, dan dokumentasi.

* + 1. Observasi

Observasi dimaksudkan untuk mengamati proses pembelajaran bermain balok, berupa aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar anak bermain balok di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan. Kegiatan observasi dilakukan peneliti selaku partisipan observer dengan menggunakan pedoman observasi berbentuk *chek list.*

* + 1. Unjuk kerja

Unjuk kerja merupakan kegiatan tes dalam bentuk perbuatan. Artinya, anak didik dinilai dalam permainan balok untuk mengukur kreativitas anak bermain balok di TK Pertiwi. Penilaian kreativitas anak bermain balok dilakukan dengan cara mengisi format penilaian secara individu guna menilai kreativitas anak bermain balok dalam bentuk: kecepatan dalam menyusun balok, ketepatan menyusun balok sesuai gambar, kerapihan, dan konsentrasi dalam menyusun balok.

Pemberian bobot setiap kategori kreativitas anak bermian balok, yaitu:

Kategori cepat menyusun balok sesuai waktu yang ditetapkan(C), tepat menyusun balok sesuai gambar(T), rasa percaya diri tinggi (T), kerapihan menyusun balok (R), dan konsentrasi tinggi saat menyusun balok (T), diberi bobot 3

Kategori cukup cepat menyusun balok (CP), cukup tepat menyusun balok (CT), rasa percaya diri cukup tinggi (CT), cukup rapih menyusun balok (CR), dan konsentrasi cukup tinggi (CT), diberi bobot 2

Kategori lambat menyusun balok (LB), kurang tepat menyusun balok (KT), rasa percaya diri rendah (RD), kurang rapih menyusun balok (KR), dan konsentrasi rendah (RD), diberi bobot 1

* + 1. Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data jumlah anak didik di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan, dan Rencana Kegiatan Mingguan dan Rencana Kegiatan Harian Kelompok B TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan.

* 1. **Teknik Analisis Data**

Analisis data hasil penelitian yang diperoleh dari hasil observasi dianalisis secara kualitatif, sedangkan data hasil unjuk kerja tentang mengenai kreativitas anak bermain balok melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata hasil penilaian kreativitas anak bermain balok.

Pengujian hipotesis tindakan dilakukan dengan cara membandingkan nilai rata-rata hasil penilaian antara siklus pertama dan kedua dan didukung oleh hasil observasi terhadap aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar anak. Kategorisasi kreativitas anak bermain balok, yaitu:

Sangat kreatif (12 – 15)

Cukup kreatif (8 – 11)

Kurang kreatif (5 – 7)

* 1. **Indikator Keberhasilan Pembelajaran**

Indikator keberhasilan pembelajaran adalah terjadinya peningkatan kreativitas anak bermain balok di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan dari siklus pertama ke siklus kedua, dan mencapai nilai rata-rata skor kreativitas anak minimal pada kategori mampu.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

Hasil penelitian melalui penelitian tindakan kelas tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam mengembangkan kreativitas anak bermain balok di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan yang dilakukan terhadap 16 subjek penelitian melalui observasi dan tes perbuatan, dianalisis dalam bentuk deskriptif. Hasil penelitian diklasifikasikan atas dua bagian, yaitu deskripsi hasil siklus pertama dan siklus kedua.

* + 1. **Deskripsi Hasil Siklus Pertama**

Deskripsi hasil siklus pertama tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam mengembangkan kreativitas anak bermain balok di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan, diklasifikasikan atas empat bagian berdasarkan tahapan penelitian, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

* 1. Perencanaan

Penyusunan perencanan diawali komunikasi dengan guru TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan untuk membicarakan kesiapan guru dalam membantu pelaksanaan penelitian, sekaligus memperoleh data tentang rencana kegiatan mingguan dan rencana kegiatan harian tentang bermain balok. Selanjutnya disusun lembar observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar anak, menyusun format penilaian kreativitas anak bermain balok, menetapkan kegiatan pertemuan sebanyak 3 kali pertemuan, dan indikator keberhasilan pembelajaran yaitu kategori mampu.

* 1. Pelaksaanan tindakan

Kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan tindakan dalam mengembangkan kreativitas anak bermain balok melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD di TK Pertiwi adalah menjelaskan tujuan bermain balok dan tata cara bermain balok, dan memotivasi anak bermain balok. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama, yaitu: menyusun menara kemudian pertemuan kedua berupa membuat rumah-rumahan. Dalam pelaksanaannya, anak didik sebanyak 16 dikelompokkan menjadi 4 kelompok sehingga setiap kelompok terdiri atas 4 orang dalam melakukan kerjasama bermain balok. Selanjutnya, anak diberikan batasan waktu untuk menyusun balok. Dalam proses bermain balok juga dilakukan tanya jawab agar anak dapat lebih memahami proses permainan balok.

* 1. Observasi dan hasil unjuk kerja bermain balok

Hasil observasi diklasifikasikan atas dua bagian, yaitu: hasil observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar anak, kemudian hasil penilaian kreativitas anak bermain balok.

* 1. Hasil observasi aktivitas mengajar guru

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap aktivitas mengajar guru dalam bermain balok di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siklus pertama, sebelum memulai bemain balok menyusun menara, membuat rumah-rumahan, dan permainan konstruktif, guru terlebih dahulu mengelompokkan anak menjadi 4 kelompok secara merata dan heterogen, yaitu masing-masing 4 anak setiap kelompok, kemudian guru menjelaskan berbagai jenis permainan balok sebelum anak diberikan alat permainan, kemudian guru memperkenalkan jenis balok dan kegunaannya yang dilakukan secara singkat, jelas, dan sistematis.

Sebelum anak disuruh secara kelompok bermain balok, guru terlebih dahulu menjelaskan langkah-langkah bermain balok sebagai bentuk pengenalan terhadap anak agar dapat menguasai permainan balok, kemudian setiap kelompok dibagikan gambar yang harus dipedomani dalam menyusun balok dan balok-balok pada setiap kelompok. Setiap kelompok diberikan waktu 30 menit untuk bermain balok untuk setiap jenis permainan, yaitu: menara, rumah-rumahan, dan permainan konstruktif. Saat anak menyusun balok, guru membimbing anak secara klasikal tetapi guru sama sekali tidak membimbing secara kelompok sehingga guru hanya berdiri di depan kelas sambil memberi bimbingan dalam bermain balok.

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru memberi pertanyaan kepada anak berkaitan kegiatan bermain balok sehingga dapat mempengaruhi partisipasi anak dalam bertanya jawab, walaupun hanya sebagian anak yang aktif. Dalam aspek pemberian motivasi, guru sama sekali tidak memotivasi anak bermain balok, tetapi guru memberi penguatan, baik secara individu maupun kelompok yang berhasil menyusun balok dengan baik. Saat akhir pembelajaran, guru menilai hasil kerja anak dan mengarahkan anak untuk berkreasi lebih baik lagi dalam melatih diri anak, baik dalam kegiatan menyusun menara, membuat rumah-rumahan, maupun permainan konstruktif.

* 1. Hasil observasi aktivitas belajar anak

Hasil observasi terhadap aktivitas belajar anak dalam bermain balok melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan, yaitu: anak yang aktif memperhatikan penjelasan guru sebesar 87,50 persen, aktif bekerjasama dalam kelompok menyusun balok adalah semua anak, anak yang aktif bertanya jawab dengan teman sebanyak 62,50 persen, aktif bertanya jawab dengan guru sebanyak 43,75 persen, dan termotivasi bermain balok adalah semua anak atau 100 persen.

Hasil observasi terhadap aktivitas belajar anak di atas menunjukkan bahwa sebagian besar anak aktif bermain balok melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan, walaupun masih terdapat pula sebagian anak yang kurang aktif, khususnya pada kegiatan bertanya jawab dengan guru, dengan sesama anak, dan ada pula anak kurang aktif memperhatikan penjelasan guru. Kondisi tersebut mempengaruhi kreativitas anak bermain balok dari awal hingga akhir permainan balok.

* 1. Hasil penilaian kreativitas anak bermain balok

Hasil penilaian kreativitas anak bermain balok di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siklus pertama diklasifikasikan atas tiga kategori, yaitu: sangat kreatif, cukup kreatif, dan kurang kreatif. Selengkapnya disajikan pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1. Kreativitas Anak Bermain Balok Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan pada Siklus Pertama

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kreativitas Anak | | Menyusun Menara | | Membuat Rumah-rumahan | | Permainan Konstruktif | |
| F | % | F | % | F | % |
|  | Sangat kreatif | 3 | 18,75 | 2 | 12,50 | 2 | 12,50 |
|  | Cukup kreatif | 9 | 56,25 | 11 | 68,75 | 9 | 56,25 |
|  | Kurang kreatif | 4 | 25,00 | 3 | 18,75 | 5 | 31,25 |
| Jumlah | | 16 | 100,00 | 16 | 100,00 | 16 | 100,00 |

Sumber: Hasil tes siklus pertama

Keterangan:

Sangat kreatif, artinya anak cepat menyusun balok sebelum waktunya, tepat menyusun balok sesuai ambar, rasa percaya diri tinggi, rapih, dan dan mampu berkonsentrasi saat menyusun balok.

Cukup kreatif, artinya anak menyusun balok sesuai waktu yang ditetapkan, mendekati model dalam gambar, rasa percaya diri cukup tinggi, cukup rapih, dan sebagian besar waktunya dapat berkonsentrasi saat menyusun balok.

Kurang kreatif, artinya anak menyusun balok melebihi batas waktu, tidak sesuai model dalam gambar, rasa percaya diri rendah, kurang rapih, dan hanya sekali-sekali dapat berkonsentrasi saat menyusun balok.

Berdasarkan hasil penilaian pada siklus pertama, tampak bahwa dari 16 subjek penelitian, pada umumnya anak memiliki kreativitas dalam permainan balok pada kategori cukup kreatif bermain balok dalam menyusun menara yang mencapai 56,25 persen dengan rata-rata 10,00, bermain rumah-rumahan mencapai 68,75 persen dengan rata-rata 10,06, dan permainan konstruktif sebesar 56,25 persen dengan rata-rata 9,88. Anak umumnya dikatakan cukup kreatif bermain balok karena anak-anak umumnya cukup cepat menyusun balok sesuai waktu yang diberikan, cukup tepat menyusun balok sesuai gambar, memiliki rasa percaya diri cukup tinggi, cukup rapih pekerjaannya, dan memiliki konsentrasi cukup tinggi saat menyusun balok.

Berdasarkan kecenderungan kreativitas anak bermain balok melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan, yaitu: kreativitas anak menyusun menara, membuat rumah-rumahan, dan permainan konstruktif, maka dapat digambarkan perbandingan kreativitas anak bermain balok ditinjau dari ketiga jenis permainan sebagai berikut:

Sangat kreatif 15

(12-15)

14

13

12

Cukup Kreatif 11

(8 – 11) **10,00 10,06 9,88**

10

9

Kurang Kreatif 8

(5-7)

7

6

A B C

Gambar 5. Kreativitas Anak Bermain Balok pada Siklus Pertama

Keterangan:

A = Menyusun menara

B = Membuat rumah-rumahan

C = Permainan konstruktif

Gambar 5 tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak bermain balok di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan pada siklus pertama pada kategori cukup kreatif, berupa kegiatan menyusun menara (10,00), membuat rumah-rumahan (10,06), dan permainan konstruktif (9,88). Hal ini menggambarkan bahwa kreativitas anak bermain balok sebagian sudah cukup kreatif, walaupun terdapat pula sebagian anak yang masih kurang kreatif bermain balok, baik dalam menyusun menara, membuat rumah-rumahan, maupun permainan konstruktif.

* 1. Refleksi

Berdasarkan hasil yang dicapai dalam pembelajaran bermain balok di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD, maka dilakukan refleksi sebagai berikut:

1. Aktivitas mengajar guru dalam pembelajaran bermain balok di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan pada siklus pertama, yaitu masih ada yang kurang maksimal pelaksanaannya sehingga mempengaruhi proses pembelajaran bermain balok, yaitu guru membimbing anak secara klasikal, padahal guru seharusnya membimbing anak secara kelompok, baik secara individu agar anak dapat lebih termotivasi dan lebih terarah dalam bermain balok, kurang optimal melakukan tanya jawab, dan tidak memotivasi anak dalam permainan balok sehingga mempengaruhi aktivitas belajar anak dalam bermain balok. Hal ini dapat dilihat dari adanya anak yang kurang aktif dalam bertanya jawab dengan guru dan sesama teman saat bermain balok, bahkan ada yang kurang aktif memperhatikan penjelasan guru. Oleh karena itu, guru berupaya lebih membimbing, memotivasi, dan memberikan penguatan terhadap anak didik dalam permainan balok agar kreativitasnya lebih meningkat.
2. Kreativitas anak bermain balok di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan pada siklus pertama umumnya cukup kreatif, baik pada kegiatan menyusun menara, membuat rumah-rumahan, maupun permainan konstruktif, di samping adanya anak yang kurang kreatif bermain balok. Demikian pula nilai rata-rata kreativitas anak belum ada yang mencapai batas indikator keberhasilan pembelajaran yaitu kreatif. Oleh karena itu, anak akan dibimbing untuk lebih aktif, kreatif, dan memiliki perasaan senang dalam bermain balok bersama kelompoknya masing-masing sehingga kreativitas anak bermain balok pada siklus kedua dapat meningkat.
   * 1. **Deskripsi Hasil Siklus Kedua**

Deskripsi hasil siklus kedua tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam mengembangkan kreativitas anak bermain balok di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan, diklasifikasikan atas empat bagian berdasarkan tahapan penelitian, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

1. Perencanaan

Perencanaan siklus kedua merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi siklus pertama dalam upaya mengembangkan kreativitas anak bermain balok di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, yaitu: menyusun rencana kegiatan mingguan dan rencana kegiatan harian tentang bermain balok seperti pada siklus pertama, dan menetapkan kegiatan pertemuan sebanyak 3 kali pertemuan.

1. Pelaksaanan tindakan

Kegiatan pembelajaran di TK Pertiwi dalam bentuk bermain balok merupakan upaya mengembangkan kreativitas anak bemain balok melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD mengacu kepada rencana kegiatan hari dan mingguan siklus kedua. Dalam pembelajaran, guru terlebih dahulu menjelaskan tujuan bermain balok dan tata cara bermain balok, dan memotivasi anak bermain balok. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama, yaitu: menyusun menara kemudian pertemuan kedua berupa membuat rumah-rumahan dan permainan konstruktif. Dalam pelaksanaannya, anak didik dikelompokkan seperti pada siklus pertama dalam melakukan kerjasama bermain balok. Selanjutnya, anak diberikan batasan waktu untuk menyusun balok. Dalam proses bermain balok juga dilakukan tanya jawab agar anak dapat lebih memahami proses permainan balok.

1. Observasi dan hasil unjuk kerja bermain balok

Hasil observasi diklasifikasikan atas dua bagian, yaitu: hasil observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar anak, kemudian penilaian kreativitas anak dalam bermain balok.

1. Hasil observasi aktivitas mengajar guru

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas mengajar guru dalam bermain balok di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siklus pertama, menunjukkan bahwa dalam bemain balok menyusun menara, membuat rumah-rumahan, dan permainan konstruktif, guru terlebih dahulu mengelompokkan anak menjadi 4 kelompok secara merata dan heterogen, yaitu masing-masing 4 anak setiap kelompok seperti halnya pada siklus pertama, kemudian guru menjelaskan berbagai jenis permainan balok sebelum anak diberikan alat permainan untuk memantapkan pengetahuan anak tentang permainan balok.

Sebelum anak bermain balok, guru terlebih dahulu menjelaskan langkah-langkah bermain balok sebagai bentuk pengenalan sekaligus lebih memantapkan kemampuan anak dalam bermain balok, kemudian setiap kelompok dibagikan gambar yang harus dipedomani dalam menyusun balok dan balok-balok pada setiap kelompok. Setiap kelompok diberikan waktu 30 menit untuk bermain balok untuk setiap jenis permainan, yaitu: menara, rumah-rumahan, dan permainan konstruktif. Saat anak menyusun balok, guru membimbing anak secara kelompok dan klasikal, bahkan kadang-kadang membimbing anak secara individu sehingga setiap anak mendapatkan bimbingan untuk memantapkan pengetahuan dan keterampilan anak bermain balok.

Selama proses pembelajaran bermain balok berlangsung, guru berupaya memberi pertanyaan kepada anak berkaitan dengan permainan balok sehingga hal tersebut turut mempengaruhi partisipasi anak dalam tanya jawab. Dalam aspek pemberian motivasi, guru memotivasi anak bermain balok, dan memberi penguatan, baik secara individu maupun kelompok yang berhasil menyusun balok dengan baik. Saat akhir pembelajaran, guru menilai hasil kerja anak dan mengarahkan anak untuk berkreasi lebih baik lagi.

1. Hasil observasi aktivitas belajar anak

Hasil observasi terhadap aktivitas belajar anak dalam bermain balok melalui model pembelajaran kooperatif menunjukkan bahwa semua anak aktif memperhatikan penjelasan guru, dan semua anak aktif bekerjasama dalam kelompok menyusun balok, serta bertanya jawab dengan teman., dan semua termotivasi bermain balok. Akan tetapi hanya 62,50 persen yang aktif bertanya jawab dengan guru.

Berdasarkan hasil observasi di atas, tampak bahwa semua anak aktif mengikuti pembelajaran bermain balok melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan. Kondisi tersebut mempengaruhi tingginya kreativitas anak bermain balok dari awal hingga akhir permainan balok.

1. Hasil penilaian kreativitas anak bermain balok

Hasil penilaian kreativitas anak bermain balok di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siklus kedua diklasifikasikan atas tiga kategori, yaitu: sangat kreatif, cukup kreatif, dan kurang kreatif. Selengkapnya disajikan pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2. Kreativitas Anak Bermain Balok Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan pada Siklus Kedua

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kreativitas Anak | | Menyusun Menara | | Membuat Rumah-rumahan | | Permainan Konstruktif | |
| F | % | F | % | F | % |
|  | Sangat kreatif | 11 | 68,75 | 10 | 62,50 | 10 | 62,50 |
|  | Cukup kreatif | 5 | 31,25 | 6 | 37,50 | 6 | 37,50 |
|  | Kurang kreatif | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Jumlah | | 16 | 100,00 | 16 | 100,00 | 16 | 100,00 |

Sumber: Hasil tes siklus kedua

Keterangan:

Sangat kreatif, artinya anak cepat menyusun balok sebelum waktunya, tepat menyusun balok sesuai ambar, rasa percaya diri tinggi, rapih, dan dan mampu berkonsentrasi saat menyusun balok.

Cukup kreatif, artinya anak menyusun balok sesuai waktu yang ditetapkan, mendekati model dalam gambar, rasa percaya diri cukup tinggi, cukup rapih, dan sebagian besar waktunya dapat berkonsentrasi saat menyusun balok.

Kurang kreatif, artinya anak menyusun balok melebihi batas waktu, tidak sesuai model dalam gambar, rasa percaya diri rendah, kurang rapih, dan hanya sekali-sekali dapat berkonsentrasi saat menyusun balok.

Berdasarkan hasil tes perbuatan tersebut pada siklus kedua, tampak bahwa dari 16 subjek penelitian, pada umumnya anak memiliki kreativitas dalam permainan balok pada kategori sangat kreatif bermain balok dalam menyusun menara yang mencapai 68,75 persen dengan rata-rata 12,00, bermain rumah-rumahan mencapai 62,50 persen dengan rata-rata 11,81 atau 12 (pembulatan), dan permainan konstruktif sebesar 62,50 persen dengan rata-rata 12,13. Anak umumnya dikatakan sangat kreatif bermain balok karena anak-anak umumnya menyusun balok lebih cepat dari waktu yang telah ditetapkan, tepat menyusun balok sesuai gambar, memiliki rasa percaya diri yang tinggi, pekerjaannya sangat rapih, dan memiliki konsentrasi yang tinggi saat menyusun balok.

Berdasarkan kecenderungan kreativitas anak bermain balok melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan, yaitu: kreativitas anak menyusun menara, membuat rumah-rumahan, dan permainan konstruktif, maka dapat digambarkan perbandingan kreativitas anak bermain balok ditinjau dari ketiga jenis permainan sebagai berikut:

sangat kreatif 15

(12-15)

14

13

**12,00 12,13**

12 **11,81**

Cukup Kreatif 11

(8 – 11)

10

9

Kurang Kreatif 8

(5-7)

7

6

A B C

Gambar 6. Kreativitas Anak Bermain Balok pada Siklus Kedua

Keterangan:

A = Menyusun menara

B = Membuat rumah-rumahan

C = Permainan konstruktif

Gambar 6 tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak bermain balok di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan pada siklus kedua pada kategori sangat kreatif, berupa kegiatan menyusun menara (112,00), membuat rumah-rumahan (11,81 atau 12 setelah pembulatan), dan permainan konstruktif (12,13). Hal ini menggambarkan bahwa kreativitas anak bermain balok sebagian sudah kreatif, dan sudah tidak ada lagi anak yang tergolong kurang kreatif seperti pada siklus petama dalam menyusun menara, membuat rumah-rumahan, maupun permainan konstruktif.

1. Refleksi

Berdasarkan hasil yang dicapai dalam pembelajaran bermain balok melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siklus kedua, kreativitas anak bermain balok telah memenuhi kriteria keberhasilan pembelajaran, yaitu pada kategori sangat kreatif, baik menyusun menara, membuat rumah-rumahan, maupun permainan konstruktif, dan sudah tidak ada lagi anak memiliki kreativitas bermain balok pada kategori kurang kreatif. Selain itu, aktivitas belajar anak juga semakin meningkat dan didukung oleh penerapan langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe STAD yang lebih baik pada siklus kedua dibandingkan siklus pertama.

Perbandingan kreativitas anak bermain balok pada siklus pertama dan kedua digambarkan sebagai berikut:

Sangat kreatif 15

(12-15)

14

13

**12,00 12,13**

12 **11,81**

Cukup Kreatif 11

(8 – 11) **10,00 10,06**

10 **9,88**

9

Kurang Kreatif 8

(5-7)

7

6

I II I II I II

A B C

Gambar 7. Kreativitas Anak Bermain Balok pada Siklus I dan II

Keterangan:

A = Menyusun menara

B = Membuat rumah-rumahan

C = Permainan konstruktif

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka hipotesis penelitian yaitu: “jika model pembelajaran kooperatif tipe STAD diterapkan dalam permainan balok, maka kreativitas anak bermain balok di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan akan berkembang”, dinyatakan diterima. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD sangat baik diterapkan dalam mengembangkan kreativitas anak, khususnya kreativitas bermain balok, berupa kegiatan menyusun menara, membuat rumah-rumahan, dan permainan konstruktif.

**Pembahasan Hasil Penelitian**

Bermain balok merupakan salah satu jenis permainan yang diberikan kepada anak di TK sebagai suatu bentuk pengembangan kreativitas anak. Pengembangan kreativitas anak dalam bermain balok sangat perlu dilakukan, dan hal tersebut dapat ditentukan oleh kualitas proses pembelajaran. Proses kerja anak bermain balok dapat dilihat dari rasa percaya diri dalam bermain balok, dan konsentrasinya, sedangkan dari aspek hasil dapat dilihat dari kecepatan dalam bermain balok sesuai waktu yang telah ditentukan, tepat sesuai gambar, dan hasilnya rapih sesuai gambar.

Kreativitas anak bermain balok di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siklus pertama pada kategori cukup kreatif, berupa kegiatan menyusun menara (10,00), membuat rumah-rumahan (10,06), dan permainan konstruktif (9,88). Hal ini menggambarkan bahwa sebagian besar anak cukup kreatif dalam bermain balok pada siklus pertama, walaupun terdapat pula sebagian kecil anak yang kurang kreatif di samping adanya anak yang kreatif, tetapi frekuensinya relatif kecil dibandingkan dengan jumlah anak yang memiliki kreativitas dalam permainan balok pada kategori cukup kreatif.

Hasil observasi terhadap aktivitas mengajar guru di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan menunjukkan bahwa masih ada aspek tertentu yang kurang maksimal pelaksanaannya berkaitan dengan penerapan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe STAD sehingga mempengaruhi proses pembelajaran bermain balok, yaitu guru membimbing anak secara klasikal, padahal guru seharusnya membimbing anak secara kelompok, baik secara individu agar anak dapat lebih termotivasi dan lebih terarah dalam bermain balok, kurang optimal melakukan tanya jawab, dan tidak memotivasi anak dalam permainan balok sehingga mempengaruhi aktivitas belajar anak dalam bermain balok. Hal ini dapat dilihat dari adanya anak yang kurang aktif dalam bertanya jawab dengan guru dan sesama teman saat bermain balok, bahkan ada yang kurang aktif memperhatikan penjelasan guru. Oleh karena itu, guru berupaya lebih membimbing, memotivasi, dan memberikan penguatan terhadap anak didik dalam permainan balok agar kreativitasnya lebih meningkat pada siklus kedua.

Kreativitas anak bermain balok di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siklus kedua pada kategori sangat kreatif, berupa kegiatan menyusun menara (12,00), membuat rumah-rumahan (11,81), dan permainan konstruktif (12,13). Hal ini menggambarkan bahwa sebagian besar anak sudah kreatif bermain balok pada siklus kedua, dan sudah tidak ada lagi anak yang kurang kreatif bermain balok seperti halnya pada siklus pertama. Demikian pula, hasil obsevasi terhadap aktivitas mengajar guru menunjukkan bahwa guru telah maksimal menerapkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe STAD, dari awal hingga akhir pembelajaran. Hal ini seiring pula dengan peningkatan aktivitas belajar anak dalam mengikuti pelajaran bermain balok, berupa: keaktifan memperhatikan penjelasan guru, bekerjasama dalam kelompok menyusun balok, bertanya jawab dengan teman dan guru, serta motivasi bermain balok.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak bermain balok dalam bentuk menyusun menara, membuat rumah-rumahan, dan permainan konstruktif mengalami perkembangan pada siklus kedua dibandingkan siklus pertama melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Hal ini relevan dengan pendapat Isjoni (2010) bahwa pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah anak sebagai anggota kelompok kecil yang tinggi kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota kelompok saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran sehingga kemampuan belajar anak meningkat. Jadi, model pembelajaran kooperatif tipe STAD sangat baik digunakan dalam mengembangkan kemampuan belajar anak, di antaranya dalam bermain balok dengan berbagai jenis permainan, yaitu: menyusun menara, membuat rumah-rumahan, dan permainan konstruktif.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

* + - 1. **Kesimpulan**

Hasil penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam mengembangkan kreativitas anak bermain balok di TK Pertiwi DWP SETDA Provinsi Sulawesi Selatan disimpulkan bahwa kreativitas anak dalam bermain balok mengalami perkembangan melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Hal ini ditandai dengan kreativitas anak bermain balok pada siklus pertama dalam kategori cukup kreatif pada kegiatan menyusun menara, membuat rumah-rumahan, dan permainan konstruktif, kemudian kreativitas anak bermain balok meningkat pada siklus kedua yaitu kategori sangat kreatif menyusun menara, kreatif membuat rumah-rumahan, dan permainan konstruktif dengan berdasarkan pada penilaian: kecepatan menyusun balok, ketepatan, rasa percaya diri, kerapihan, dan konsentrasi dalam menyusun balok. Kreativitas anak bermain balok dapat berkembang melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD didukung oleh peningkatan aktivitas belajar anak, berupa: keaktifan memperhatikan penjelasan guru, bekerjasama dalam kelompok menyusun balok, bertanya jawab dengan teman dan guru, serta motivasi bermain balok.

* + - 1. **Saran**

Sehubungan dengan kesimpulan di atas, maka diajukan saran sebagai berikut:

* 1. Guru TK hendaknya intentif memberikan berbagai jenis permainan kepada anak didik sebagai bentuk latihan dalam mengembangkan kreativitasnya, baik dalam bentuk pengembangan kreativitas anak secara individu, kelompok, maupun dalam meningkatkan kerjasama anak dalam permainan, serta mengembangkan model pembelajaran sesuai kebutuhan pembelajaran.
  2. Anak TK, hendaknya lebih berupaya mengembangkan kreativitasnya dalam belajar di sekolah maupun di rumah dalam mendukung perkembangan anak dalam segala aspek kehidupannya, seperti bermain balok dengan berbagai jenis permainan, seperti: menyusun menara, membuat rumah-rumahan, dan permainan konstruktif.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abimanyu, S. dan Samad, S. 2003. *Pedoman Penulisan Skripsi.* Makassar: FIP UNM.

Ali, M., dan Asrori M. 2004. *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik.* Jakarta: Bumi Aksara.

Aqib, Z. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.* Bandung: Yramawidya.

Arikunto, S. 1993. *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi.* Jakarta: Rineka Cipta.

\_\_\_\_\_\_\_, Suhardjono, dan Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara.

Gintings, A. 2008. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran.* Bandung: Humaniora.

Haling, A., dan Pasinringi, A. 2004. Konsep Dasar Media Pendidikan, Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar. *Diktat.* Makassar: Pusat Sumber Belajar Universitas Negeri Makassar.

Hamalik, O. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara.

Hurlock, E. B. 1999. *Perkembangan Kreativitas Anak.* Jakarta: Rineka Cipta.

Isjoni. 2010. *Cooperative Learning.* Bandung: Alfabeta.

Karli, H. dan Yuliariatiningsih, M. S. 2002. *Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi, Metode-Metode Pembelajaran.* Jakarta: Bina Media Informasi.

Lie, A. 1999. *Metode Pembelajaan Gotong Royong.* Surabaya: Citra Media.

Makkasau, A., dkk. 2007. *Penerapan Media Audiovisual Tutorial dalam Pembelajaran Keterampilan Komputer bagi Mahasiswa Kelas B. 7.5 UPP PGSD Tidung FIP UNM.* Laporan Hibah Pengajaran Makassar. UPP PGSD Tidung UNM Makassar.

Moestlichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Rineka Cipta.

Munandar, S. C. U. 1990. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah.* Jakarta: Gramedia.

Nasution, S. 2004. *Didaktik Asas-Asas Mengajar.* Jakarta: Bumi Aksara.

Pamilu, A. 2007. *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak.* Yogyakarta: Citra Media.

Pribadi, B. A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran.* Jakarta: Dian Rakyat.

Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana Prenada Media.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.

Sudomo, A. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK.* Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.

Sugianto. M. 1995. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Rineka Cipta.

Suprijono, A. 2010. *Coopeerative Learning., Teori dan Aplikasi Paikem.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suryadi. 2006. *Kiat Jitu dalam Mendidik Anak.* Jakarta: Dani Jaya Abadi.

Thabrany, H. 1993. *Rahasia Sukses Belajar.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional Beserta Penjelasannya.* Bandung: Nuansa Aulia.