

MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA PERMAINAN *BOUNCH MAGIC BALL* PADA KELOMPOK A DI RA AL-FATHIN KECAMATAN MEDAN BELAWAN

Juli Maini Sitepu dan Selly Nurul Huda Hutasuhut

Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

(Email: syafiqah2011@yahoo.co.id)

Abstrak

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide/gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui media permainan *bounce magic ball* di RA AL-FATHIN Kecamatan Medan Belawan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subyek dalam penelitian adalah siswa yang berusia 4-5 tahun yang tergabung dalam kelompok A RA AL-FATHIN. Penelitian ini bersifat kolaboratif dengan guru kelas. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, dan setiap siklusnya terdiri dari lima hari pertemuan. Penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat melalui media permainan *bounce magic ball*, yaitu kreativitas anak sebelum diadakan tindakan sebesar 18,66 %. Setelah dilakukan penelitian pada siklus pertama rata-rata kreativitas anak mengalami peningkatan sebesar 23,66 %, pada siklus kedua sebesar 47,66% dan pada siklus ketiga sebesar 86 %. Kesimpulan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak menggunakan media permainan *bounce magic ball* didukung oleh indikator kreativitas. Selain itu keberhasilan dalam penelitian adalah adanya motivasi dari guru dan pendampingan kepada anak agar anak memiliki rasa percaya diri.

Keywords: Kreativitas, Media Permainan Bounce Magic Ball

Korespondensi: RA Al-Fathin Kecamatan Medan Belawan.

A. Pendahuluan

Pada masa prasekolah (Usia Taman Kanak-kanak atau *raudhatul Athfal*), daya pikir anak masih bersifat imajinatif, berangan-angan atau berkhayal. Di usia emas ini anak-anak pada umumnya masih ingin bermain dan melakukan apapun yang dianggap anak sebagai kegiatan yang

menyenangkan. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK yakni belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar. pada tahapan usia ini inilah kreativitas anak perlu untuk dikembangkan agar kelak anak dapat memiliki keterampilan di dalam hidupnya. sebelum membuat kegiatan yang dapat menstimulasi kreativitas anak, terlebih dahulu guru perlu untuk

mengetahui potensi kreativitas anak dengan berbagai metode atau media yang diterapkan didalam pendidikan ¹.

Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak dengan cara menggunakan media permainan *bounch magic ball*. Kreativitas bagi anak usia taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain kreatif yang menarik dan menyenangkan ². Kreativitas dengan menggunakan media permainan *bounch magic ball* adalah suatu teknik berkarya yang umumnya dibuat dari bahan karet dengan tujuan untuk menghasilkan aneka bentuk hiasan dan kreasi lainnya. Kegiatan seperti ini merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain kreatif yang menarik dan menyenangkan.

Hasil dari observasi, masih banyak anak-anak yang belum menunjukkan kreativitasnya di dalam proses pembelajaran di TK Al-Fathin Kecamatan Medan Belawan. Hal ini disebabkan kegiatan pembelajaran sumber belajar, pengelolaan kelas yang kurang efektif, pendekatan guru yang

kurang terhadap anak, metode maupun strategi yang digunakan kurang menarik minat anak serta anak tidak aktif dan kurang bersemangat dalam belajar didalam kelas.

Kreativitas anak juga tidak terlepas dengan kemampuan intelektual pada masa ini cukup untuk menjadi dasar diberikannya berbagai aspek yang dapat mengembangkan kemampuan kreativitas anak atau imajinasi anak. Untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak, seorang guru juga harus melatih siswa untuk mengungkap pendapat, gagasan, atau penilaiannya terhadap berbagai hal, baik yang dialaminya maupun peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar rumah.

Kegiatan meningkatkan kreativitas anak juga diperlukan alat ataupun media yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar disekolah. Salah satu media yang digunakan dalam kegiatan meningkatkan kreativitas anak adalah media permainan *bounch magic ball*. Media ini media yang sangat menarik dibandingkan media lainnya karena media ini berbentuk bola-bola kecil yang warna-warni dan di lengkapi beberapa aksesoris seperti mata, hidung, telinga, mulut dan lain-lain.

¹Hamzah B. Dkk, Belajar Dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik, (Jakarta : Bumi Aksara 2011), h. 156

²<http://id.wikipedia.org/wiki/kreatifitas>.(homepageonline): di akses tanggal 03 Desember 2016

Dengan media ini anak dapat mengeluarkan imajinasi untuk meningkatkan kreativitasnya. Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti merasa perlu mengadakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan media bounch magic ball untuk meningkatkan kreativitas anak.

B. Kajian Pustaka

1. Kemampuan Kreativitas Anak

Kreativitas adalah produk dari tata cara berpikir yang baik dan benar, maka lahirlah filsafat sebagai satu disiplin ilmu tentang tata cara berpikir. Kreativitas juga merupakan dimensi kemampuan anak dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Kreativitas bukan hanya sebuah proses yang mampu melahirkan gagasan, pemikiran, konsep dan atau langkah-langkah baru pada diri seseorang³.

Kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah suatu gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru. Kreativitas adalah suatu proses yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan (fleksibilitas) dan

originalitas dalam berpikir⁴. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide/gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.⁵

Menurut Gordon & Browne dalam Moeslichatoen, bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada. Dalam pandangan Gordon, Kreativitas ialah berupa gagasan baru yang diciptakan seseorang atau berinovasi gagasan yang sudah ada menjadi lebih inovatif dan imajinatif. Menurut Supriadi Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.⁶ Menurut James J. Gallagher mengatakan bahwa *“Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing*

³ Diana Mutiah, Psikologi Bermain Anak Usia Dini, (Jakarta : Kencana, 2012), h. 41.

⁴ Mardianto, Psikologi Pendidikan, (Bandung : Cita Pustaka Media Perintis, 2016), h. 139.

⁵ Diana Mutiah, h. 42.

⁶ Ahmad Susanto, h 114

ideas and product, in fashion that is novel to him or her” (Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).⁷

Menurut J. P. Guilford Kreativitas adalah aktivitas mental yang asli, murni dan baru, yang berbeda dari pola pikir sehari-hari dan menghasilkan lebih dari satu pemecahan persoalan.⁸ Menurut Rogers menekankan Kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organism. Menurut Clark Moustakis Kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.⁹

⁷ Yeni Rachmawati, Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak, (Jakarta :

Kencana 2010), h 13

⁸ Abdul Rahman Shaleh, h 201

⁹ Utami Munandar, Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, (Jakarta : Rineka Cipta, 2012), h 18

2. Ciri – Ciri Kreativitas

Menurut Guilford mengemukakan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yakni:

- a. Kelancaran (*fluency*) adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- b. Keluwesan (*flexibility*) adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam – macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- c. Keaslian (*originality*) adalah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara – cara yang asli, tidak klise.
- d. penguraian (*elaboration*) adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang. dan
- e. Perumusan kembali (*re-definition*) adalah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.¹⁰

Menurut Supriadi mengatakan bahwa ciri – ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif, dan non-kognitif. Ciri kognitif di antaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non-

¹⁰ Ahmad Susanto, h 117

kognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua cirri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa pun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variable emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.¹¹

3. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹² Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.¹³ Secara harfiah media

berarti perantara/ pengantar/ wahana/ penyalur pesan/ informasi belajar. Pengertian secara harfiah ini menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang disampaikan oleh sumber atau penyalurnya yaitu guru pada sasaran atau penerima pesan yakni siswa kanak-kanak yang sedang melakukan pendidikan. Media pembelajaran pendidikan secara umum dapat diartikan sebagai sarana atau prasarana yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran, secara khusus media pembelajaran sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan pengajaran di sekolah.¹⁴

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan

¹¹ Yeni Rachmawati, h 15

¹² Muktar Latif, Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta : Kencana, 2013), h 151

¹³ Syaiful Bahri Djamarah, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), h 121

¹⁴ Mursid, Belajar dan Pembelajaran Paud, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2015), h 46

dari pengirim ke penerima sehingga dapat.

Para ahli seperti Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, di dengar dan dibaca. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹⁵

Sedangkan Miarso mengemukakan perihal media dapat diartikan sebagai setiap hal yang bisa dipakai untuk menyalurkan pesan yang dapat menciptakan rangsangan – rangsangan pada pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. adapun juga Schram berpendapat pengertian media merupakan teknologi yang dapat membawa pesan sehingga dapat

¹⁵ Arief S. Sadiman, h 6

mempercepat dan mempermudah aktivitas pembelajaran.¹⁶

Menurut Smaldino: mengemukakan media berasal dari bahasa latin dan dalam bentuk tunggal berasal dari kata medium. Media secara harfiah bermakna perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Briggs mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar seperti buku, film, kaset-kaset, dan film bingkai.¹⁷

Banyak pandangan mengenai defenisi media itu sendiri dalam cakupan pembelajaran yang telah dikemukakan oleh pendapat ahli sehingga banyak juga pemahaman mengenai media itu sendiri dalam hal mencapai kesepakatan tentang media pembelajaran hal yang harus dipahami adalah bahwa media merupakan suatu wadah atau alat yang digunakan untuk menyampaikan maksud atau tujuan yang dapat dimengerti peserta didik yang sebagai subjek pembelajaran, media itu sendiri banyak ragamnya tergantung materi apa yang ingin

¹⁶ Ali Mudlofir, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2016), h 122

¹⁷ Ali Mudlofir, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2016), h 122

disampaikan dan media atau alat apa yang digunakan untuk merangsang daya nalar anak didik.

4. Jenis –jenis Media Pembelajaran

Menurut Syaiful Bahri Djamarah Jenis Media yaitu:

- a. Media Auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam.
- b. Media Visual, yaitu Media yang hanya mengandalkan indrapenglihatan. Yang termasuk kedalam media ini adalah film, slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan dicetak seperti media grafis,dsb.
- c. Media Audiovisual, yaitu media mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.¹⁸

Menurut Muhammad Fadillah Jenis

Media yaitu :

- a. Media Lingkungan, adalah suatu tempat atau suasana (keadaan) yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan

seseorang. Artinya media lingkungan ialah dalam proses pembelajaran anak-anak dikenalkan atau dibawa ke suatu tempat yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya.

- b. Media permainan merupakan media yang sangat disukai oleh anak-anak. Permainan ialah suatu benda yang dapat digunakan peserta didik sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak. Media permainan dapat berupa puzzle, ayunan, dakon, dan lain sebagainya. Prinsipnya dalam penggunaan permainan sebagai media pembelajaran adalah permainan tersebut mempunyai unsur keamanan dan kenyamanan.¹⁹

5. Media Permainan *Bouch Magic Ball*

Media permainan merupakan media yang sangat disukai oleh anak-anak. Permainan ialah suatu benda yang dapat digunakan peserta didik sebagai sarana bermain dalam rangka

¹⁹ Muhammad Fadillah, Desain Pembelajaran Paud, (Jogjakarta : Ar Ruzz Media, 2012), h 214

¹⁸ Syaiful Bahri Djamarah, h 124

mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak. Media permainan dapat berupa puzzle, ayunan, dakon, dan lain sebagainya. Prinsipnya dalam penggunaan permainan sebagai media pembelajaran adalah permainan tersebut mempunyai unsur keamanan dan kenyamanan.²⁰

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran pada anak usia dini. Kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan dengan menggunakan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain anak diajak bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Ketika bermain anak membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalaman.²¹

Bounce magic ball adalah mainan warna-warni yang biasa di atur atau disusun sesuai pola untuk membentuk objek hewan, binatang, kendaraan dan bentuk lainnya, bisa mengikuti instruksi contoh gambar pola yang ada ataupun kreasi anak sendiri yang bentuk tersebut dalam bentuk 3D (tiga dimensi) yang

mana menyerupai bentuk asli makhluk hidup tersebut, *bounce magic ball* sangat baik dalam membantu anak berpikir bebas, meningkatkan kreativitas anak dan kemampuan motorik dengan cara yang sangat menyenangkan. Mainan unik yang berbentuk bola – bola kecil ini mampu menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran dalam ruangan anak mampu mengasah kreativitasnya dan daya imajinasi anak dalam membentuk pola gambar yang mereka inginkan. Mainan ini kini menjadi trending dan favorit seluruh dunia dengan meraih penghargaan *TOTY 2016 (Toys of The Year Award)* di Amerika Serikat.²²

C. Metode Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Al – Fathin, tepatnya di Jalan Ciliwung Gg. XII Kelurahan Belawan II, Kecamatan Medan Belawan Kota Medan Provinsi Sumatera Utara.

2. Siklus PTK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan melalui 3 siklus untuk melihat peningkatan hasil kemampuan kreativitas anak

²⁰ Muhammad Fadillah, h 216

²¹ Mursid, Pengembangan Pembelajaran Paud, (Bandung : Pt. Remaja Rosdakarya, 2016), h 45

²² <http://www.schoolius.com/school/868052743240460/Media+Edukasi+Anak> di akses 04 Desember 2016

menggunakan media permainan *bounce magic ball*.

3. Subjek Penelitian

Adapun Subjek penelitian yang saya lakukan ini adalah anak – anak dikelompok A RA Al- Fathin khususnya dalam kegiatan meningkatkan kreativitas anak yang berjumlah 14 orang, dimana anak laki-laki berjumlah 7 orang dan anak perempuan berjumlah 7 orang.

4. Teknik dan Alat Pengumpulan

Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Tes, Observasi, Tanya Jawab, Diskusi, dan dokumentasi.

5. Analisis Data

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dimana data yang diperoleh berasal dari pengamatan yang dilaksanakan selama proses pelaksanaan perbaikan pembelajaran. Dalam penelitian tindakan kelas ini, analisis dilakukan penelitian sejak awal, pada setiap aspek kegiatan peneliti dengan pencatatan lapangan melalui observasi atau pengamatan tentang kegiatan pembelajaran dikelas. Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas,

ada dua jenis data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti yaitu data kuantitatif dan data kualitatif

D. Pembahasan Penelitian

1. Deskripsi Kondisi Awal (Prasiklus)

Hasil belajar anak dalam kegiatan mengembangkan kreativitas anak melalui media permainan *leggo* (Prasiklus) sebelum dilaksanakannya penelitian tindakan kelas (PTK) adalah masih jauh dari yang diharapkan oleh peneliti. Dari hasil dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam membuat bentuk sederhana dari media permainan *leggo* sebanyak 14 % berkembang sangat baik (BSB) yang terdiri dari 2 orang anak, kemampuan anak dalam membuat bentuk yang tidak sama dengan anak lain melalui media permainan *leggo* sebanyak 21 % berkembang sangat baik (BSB) yang terdiri dari 3 orang anak, sedangkan kemampuan anak dalam melakukan sendiri kegiatan kreativitas melalui permainan *leggo* sebanyak 14 % berkembang sangat baik (BSB) yang terdiri dari 2 orang anak. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak masih sangat rendah, yaitu rata-rata 18,66 %.

2. Deskripsi Data Siklus I

Hasil belajar anak dalam kegiatan mengembangkan kreativitas anak melalui media permainan *bounce magic ball* pada siklus I adalah penguasaan anak terhadap materi pembelajaran masih belum sesuai dengan hasil yang diharapkan oleh peneliti. Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam membuat bentuk sederhana dari media permainan *bounce magic ball* sebanyak 21 % yang terdiri dari 3 orang anak berkembang sangat baik (BSB), kemampuan anak dalam membuat bentuk yang tidak sama dengan anak lain melalui permainan *bounce magic ball* sebanyak 29 % yang terdiri dari 4 orang anak berkembang sangat baik (BSB), sedangkan kemampuan anak dalam mengkreasikan bentuk dengan menambahkan aksesoris dari media permainan *bounce magic ball* sebanyak 21 % yang terdiri dari 3 orang anak berkembang. sangat baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak mulai meningkat dengan rata-rata 23,66 %.

3. Deskripsi Siklus II

Berdasarkan hasil dapat dilihat bahwa pada siklus II, penguasaan anak terhadap materi pembelajaran masih

belum sesuai dengan hasil yang diharapkan oleh peneliti. Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam membuat bentuk sederhana dari media permainan *bounce magic ball* sebanyak 50 % yang terdiri dari 7 orang anak berkembang sangat baik (BSB), kemampuan anak dalam membuat bentuk yang tidak sama dengan anak lain melalui permainan *bounce magic ball* sebanyak 43 % yang terdiri dari 6 orang anak berkembang sangat baik (BSB), sedangkan kemampuan anak dalam mengkreasikan bentuk dengan menambahkan aksesoris dari media permainan *bounce magic ball* sebanyak 50 % yang terdiri dari 7 orang anak berkembang sangat baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak mulai meningkat dengan rata-rata 47,66 %.

4. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus III

Berdasarkan hasil, dapat dilihat bahwa pada siklus III, anak sudah bisa memahami dan mengerjakan arahan yang diberikan oleh guru. Anak sudah dapat mengerjakan tugas dengan baik dan benar sesuai yang diharapkan oleh peneliti. Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam

membuat bentuk sederhana dari media permainan *bounce magic ball* sebanyak 86 % yang terdiri dari 12 orang anak berkembang sangat baik (BSB), kemampuan anak dalam membuat bentuk yang tidak sama dengan anak lain melalui permainan *bounce magic ball* sebanyak 86 % yang terdiri dari 12 orang anak berkembang sangat baik (BSB), sedangkan kemampuan anak dalam mengkreasikan bentuk dengan menambahkan aksesoris dari media permainan *bounce magic ball* sebanyak 86 % yang terdiri dari 12 orang anak berkembang sangat baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan melakukan kegiatan kreativitas meningkat menjadi 86 % dari seluruh kemampuan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa : Perkembangan kemampuan kreativitas anak melalui permainan *bounce magic ball* meningkat sangat baik. Sebelum diberikan tindakan atau pra siklus ada 14 %, siklus I menjadi 29 %, pada siklus 2 kemampuan kreativitas anak meningkat menjadi 50 % dan pada siklus 3 ini kemampuan kreativitas anak meningkat sangat

baik menjadi 86 %. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa PTK yang dilakukan dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak di RA Al-Fathin Belawan.

Daftar Pustaka

- Syaiful Bahri. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta. 2010
- Fadillah, Muhammad. *Desain Pembelajaran Paud*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media. 2012.
- Hamzah B, dkk. *Belajar Dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Inovatif Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, Jakarta :BumiAksara. 2011.
- Latif, Mukhtar. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana 2013.
- Mardianto. *Psikologi Pendidikan*, Bandung : Cipta Pustaka Media Perintis. 2016
- Muchlis, Mudlofir, Ali. *Desain Pembelajaran Paud*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2015.
- Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta : RinekaCipta. 2012

Mursid. *Belajar dan Pembelajaran Paud, Bandung*: PT Remaja Rosdakarya. 2015.

Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana. 2010.

Rachmawati, Yeni. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, Jakarta :Kencana. 2010.

Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana. 2011.