

Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Barongsai Pada Peserta Didik Kelompok B TK Metta Maitreya Pekanbaru

Rida Jelita
STAB Maitreyawira
rida.metta@gmail.com

ABSTRACT

Based on observations it was found that learning through the barongsai dance game can increase creativity in early childhood. This is proved by the increase in the percentage of creativity from before the action up to the second it proved by the increasing of creativity percentage before the teaching learning process until reach the cycle II, cycle I reached 51,02% or 25 children and the increaty of creativity on cycle II reached 81, 63 % or 40 children. This is because the barongsai dance stimulates children to think creatively, children have good attention to the learning process, children are able to organize their abilities or practice self-confidence in stimulate their imagination, improve their physical skill and gross motor skills so it can produce original games.

KEY WORDS: The Barongsai Dance, Metta Maitreya Kindergarten

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak usia nol hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan agama, sosional dan emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik (kasar/halus), seni yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara maksimal. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Ayat 14, menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang berharga dibanding usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial emosional, moral dan etika.

Anak pada usia dini memiliki kemampuan belajar luar biasa khususnya pada masa awal kanak-kanak. Keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu singkat anak beralih ke hal lain untuk dipelajari. Lingkunganlah yang terkadang menjadi penghambat dalam mengembangkan kemampuan belajar anak dan sering kali lingkungan mematikan keinginan anak untuk bereksplorasi.

Era global didominasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan individu-individu kreatif dan produktif serta memiliki kemampuan daya saing yang tinggi dan tangguh. Daya saing yang tinggi dan tangguh dapat terwujud jika peserta didik memiliki kreativitas, kemandirian dan kemampuan menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada berbagai bidang kehidupan di masyarakat. Sistem pendidikan saat ini hanya menonjolkan kemampuan akademik saja seperti kemampuan membaca dan berhitung. Orang tua atau guru merasa bangga bila anak didiknya mampu membaca dan berhitung dengan lancar sehingga nilai moral dan etika tidak lagi penting. Tuntutan

orang tua dan syarat untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi menjadi dalih yang menghendaki anak pandai membaca dan berhitung. Seorang guru hanya menekankan metode pembelajaran yang mengasah kecerdasan otak kiri saja yaitu membaca dan berhitung. Penggunaan metode yang statis membuat anak bosan akibatnya otak kanan yang berfungsi sebagai pengembangan kreativitas anak tidak dapat berkembang secara optimal.

Masa kanak-kanak merupakan masa paling penting karena merupakan pembentukan pondasi kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya. Karakteristik anak usia dini menjadi mutlak dipahami untuk memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat penting usia tersebut. Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik hal ini secara umum sudah banyak dipahami. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain. Suratno (2005: 19) menjelaskan anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Fenomena yang ada selama ini kreativitas yang dimiliki oleh masyarakat pada umumnya masih rendah. Hal ini dapat diketahui dengan masih banyaknya orang-orang yang belum mampu menghasilkan karyanya sendiri, mereka masih meniru karya milik orang lain. Keadaan tersebut disebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini. Anak-anak usia dini pada khususnya di TK Metta Maitreya Pekanbaru juga masih memiliki daya kreativitas yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan anak sehari-hari dimana masih menunggu guru, tidak mempunyai ide sendiri, belum bisa mengungkapkan idenya sendiri kalau tidak dibantu oleh guru, anak-anak masih tergantung dengan guru.

Permasalahan tersebut di atas disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya media pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang hanya menitik beratkan pada mengenal huruf dan mengenal angka saja dan penggunaan metode yang statis sehingga membuat anak bosan dan kurang dapat memunculkan ide kreatifnya. Selain itu permainan Barongsai tidak pernah diterapkan di TK Metta Maitreya Pekanbaru yang mayoritas bersuku bangsa Tionghoa (90 %) dan beragama Buddha.

Barongsai disukai hampir semua anak apa lagi kalau dengan permainan yang melibatkan mereka. Anak-anak akan merasa terlibat dalam atraksi barongsai, sehingga belajar pun akan semakin menyenangkan. Permainan adalah kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Anak-anak suka bermain karena didalam diri mereka terdapat golongan batin dan dorongan mengembangkan diri. Barongsai sebagai tempat bagi anak-anak untuk mengembangkan motorik kasar dan tempat perkembangan pemikiran dan kreativitas anak tidak terbatas pada hal tertentu.

Pengalaman yang dialami anak usia dini berpengaruh kuat terhadap kehidupan selanjutnya. Pengalaman tersebut akan bertahan lama bahkan tidak dapat terhapus hanya tertutupi, suatu saat bila ada stimulasi yang memancing pengalaman hidup yang pernah dialami maka efek tersebut akan muncul kembali dalam bentuk yang berbeda. Kreativitas anak yang tinggi mendorong anak belajar dan berkarya lebih banyak sehingga suatu hari mereka dapat menciptakan hal-hal baru diluar dugaan kita. Permainan Barongsai menjadi stimulasi yang berdampak positif bagi perkembangan kreativitas anak. Anak terbiasa berkonsentrasi, berani mengembangkan kreasinya, merangsang anak untuk berpikir secara imajinatif. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis melakukan penelitian tentang “Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Barongsai Pada Peserta Didik Kelompok B TK Metta Maitreya Pekanbaru”.

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian ini adalah di TK Metta Maitreya Pekanbaru pada Tahun 2018 saat itu masih beralamat di Melur Nomor 9, Kelurahan Padang Bulan, Kecamatan Senapelan, Pekanbaru-Riau. Waktu penelitian ini pada 02 April sampai 15 Mei 2018.

Metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan. Sedangkan penelitian adalah penyelidikan yang hati-hati dan kritis dalam mencari fakta dan prinsip. Dapat disimpulkan metode penelitian adalah cara yang disusun secara sistematis dengan mengikuti konsep-konsep ilmiah yang digunakan dalam rangka pencarian data dan fakta demi tercapainya tujuan (Nazir, 2003). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara atau diskusi, catatan lapangan dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti dan sistematis (Arikunto, 1998:28). Pengumpulan data melalui observasi dilakukan sendiri oleh peneliti dibantu oleh kolaborasi yakni guru kelas dan kepala sekolah. Observasi dilakukan pada kelas yang dijadikan subyek penelitian untuk mendapatkan gambaran secara langsung kegiatan belajar anak dikelas. Observasi yang dilakukan meliputi proses belajar mengajar guru dan anak dengan menggunakan metode permainan barongsai. Perhatian anak terhadap teknik permainan barongsai yang disampaikan peneliti, kepercayaan diri pada saat tampil didepan kelas dan penemuan kosakata yang baru serta imajinasi anak saat berpermainan didepan kelas.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan yang diwawancarai (responden) dengan alat yang dinamakan panduan wawancara. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru dan Peserta didik untuk mengetahui respon guru dan anak tentang pembelajaran dengan permainan barongsai.

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan menurut Bogdan dan Biklen dalam Moleong (2009: 209) adalah catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat temuan selama pembelajaran yang diperoleh peneliti yang tidak teramati dalam pedoman observasi.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah instrumen untuk mengumpulkan data tentang peristiwa atau kejadian-kejadian masa lalu yang telah di dokumentasikan (Mulyasa, 2009: 69). Dokumentasi merupakan metode untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu dengan buku-buku, arsip yang berhubungan dengan yang diteliti. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekolah dan nama anak kelompok B TK Metta Maitreya, serta foto rekaman proses tindakan penelitian.

Penelitian yang dilakukannya adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Arikunto (1998) menjelaskan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan dengan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara kepala sekolah, guru kelas dan peneliti untuk menyamakan pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang melahirkan kesamaan tindakan (*Action*) bertujuan meningkatkan keaktifan dan kreatifitas anak usia dini. Kegiatan penelitian meliputi : perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengumpulan data (*observing*) dan menganalisis data/informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut (*reflecting*).

PEMBAHASAN

TK Metta Maitreya Pekanbaru adalah sekolah di bawah Yayasan Prajnamitra Maitreya. Sekolah ini pada Tahun Pembelajaran 2017-2018 mempunyai 5 kelas yaitu 2 kelas untuk kelompok A dan 3 kelas untuk kelompok B. Adapun penelitian ini hanya pada kelompok B dengan jumlah peserta didik 49 anak. Dengan pertimbangan usia Kelompok B rata-rata 5-6 tahun, lebih besar dibandingkan kelompok A sehingga stamina mereka lebih kuat untuk melaksanakan permainan barongsai, disamping itu juga mereka lebih mudah memahami instruksi dari peneliti. TK Metta Maitreya Pekanbaru beralamatkan di Jalan Melur Nomor 9, Kelurahan Padang Bulan, Kecamatan Senapelan, Pekanbaru, Riau. Letak TK Metta Maitreya ini cukup strategis karena terletak di pinggir jalan raya Melur, sehingga mudah dijangkau oleh berbagai alat transportasi. Walaupun terletak di pinggir jalan raya Melur, TK Metta Maitreya cukup kondusif jika digunakan untuk proses pembelajaran. Walau Sekolah ini berhadapan langsung dengan jalan raya Melur, namun proses pembelajaran bisa berjalan seperti biasa karena Peserta didik tidak terganggu dengan keramaian kendaraan bermotor.

1. Pra Siklus

Pada proses pembelajaran permainan barongsai sebelum Siklus I, peneliti melakukan Pra siklus untuk mengamati anak-anak TK B Metta Maitreya, dan mendapati bahwa mereka ada yang sangat antusias memperhatikan penjelasan dari peneliti, namun sebagian masih takut untuk memegang media barongsai. Hal ini diperkirakan karena mereka ada yang penasaran/raja ingin tahu dengan metode permainan barongsai tersebut dan sebagian takut karena melihat benda asing/aneh seperti macan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti dan guru merasa perlu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kreativitas. Untuk itu peneliti berdiskusi untuk menentukan langkah selanjutnya. Peneliti dan guru sepakat untuk melaksanakan tindakan pada tanggal 02 April sampai 15 Mei 2018.

2. Tindakan Kelas Siklus I

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Kegiatan perencanaan ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 04 April 2018 di TK Metta Maitreya. Pada kesempatan tersebut, peneliti berdiskusi dengan guru kelas terutama hal-hal yang akan dilakukan pada kegiatan pelaksanaan tindakan siklus I. Hal-hal yang diskusikan antara lain: (1) peneliti menyamakan persepsi dengan guru kelas mengenai penelitian yang akan dilakukan, (2) peneliti mengusulkan penggunaan media **permainan barongsai** untuk pembelajaran peningkatan kreativitas, (3) peneliti mengusulkan perencanaan pembelajaran berupa RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) dan guru menyetujui, (4) peneliti mengusulkan observasi sebagai instrumen pokok penilaian peningkatan kreativitas, (5) menentukan jadwal pelaksanaan tindakan. Pada waktu diskusi disepakati bahwa peneliti sebagai pelaksana tindakan dan serta guru kelas membantu selama proses pembelajaran dan sebagai observator. Alokasi waktu disetiap pertemuan selama 30 menit. Adapun tindakan dalam siklus pertama akan dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Dimana pertemuan pertama pada hari Rabu tanggal 04 April 2018, pertemuan kedua pada hari Kamis tanggal 05 April 2018, dan pertemuan ketiga pada hari Jumat tanggal 06 April 2018.

Ada beberapa hal yang direncanakan pada siklus I, yaitu

1. Peneliti mempersiapkan terlebih dahulu media yang akan digunakan yaitu permainan barongsai.
2. Peneliti mengkondisikan atau *mensetting* kelas menjadi lingkaran besar. Dimana peneliti sebagai permainan dan kepala sekolah serta guru kelas sebagai pendamping dan observator.
3. Peneliti membuka pembelajaran dengan salam, do'a dan menyanyikan lagu

Bangun Tidur..

4. Peneliti mengkomunikasikan aturan yang harus di patuhi selama kegiatan permainan.
5. Peneliti memulai permainan dengan media permainan barongsai. Dalam kegiatan ini peneliti dibantu oleh kepala sekolah dan guru kelas mengamati aktivitas anak selama mengikuti kegiatan permainan terutama rentang perhatian anak dalam mendengarkan permainan dan kemudian mencatatnya dalam pedoman observasi.
6. Peneliti mengulas isi permainan pada buku catatan harian. Dalam kegiatan ini peneliti memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi. Peneliti mencoba merangsang anak dengan pertanyaan seperti siapa yang masih ingat apa tadi permainannya ya...? bagaimana gerakan dalam permainan barongsai, dan ada berapa gerakan dalam permainan barongsai.
7. Kegiatan penutup berupa *reveiw*/mengulang kembali isi permainan barongsai.
8. Peneliti menutup pembelajaran dengan lagu "Teman Baru".

Secara umum proses pembelajaran pada siklus I seperti yang tersebut di atas, akan tetapi pada tiap-tiap pertemuan peneliti memberi sedikit variasi dengan tujuan untuk memberikan pengalaman yang baru kepada anak serta agar anak didik tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran berpermainan. Adapun variasi setiap pertemuan adalah sebagai berikut:

- i. Pada pertemuan pertama peneliti menggunakan media permainan barongsai. Kegiatan permainan pada pertemuan pertama dilaksanakan didalam kelas.
- ii. Pada pertemuan kedua peneliti menggunakan media yang sama. Akan tetapi pada pertemuan kedua ini kegiatan berpermainan dilaksanakan diluar kelas.
- iii. Pada pertemuan ketiga peneliti masih menggunakan media yang sama.
- iv. Akan tetapi pada pertemuan ketiga ini kegiatan berpermainan dilaksanakan didalam kelas kembali.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya, tindakan pada siklus I dimulai pada hari Rabu tanggal 04 April 2018. Pembelajaran ini berlangsung selama 30 menit yaitu dari pukul 08.00 – 08.30 dan berada di luar kelas TK Metta Maitreya Pekanbaru.

Pada pertemuan pertama peneliti masuk ke dalam kelas B yaitu kelas tempat anak-anak belajar. Peneliti membuka kegiatan dengan tepuk semangat kemudian do'a, salam dan menyanyikan lagu Aku Anak Sehat. Setelah memberikan penjelasan di kelas, peneliti yang didampingi kepala sekolah dan guru kelas mengkondisikan tempat duduk anak menjadi lingkaran besar dimana peneliti sebagai pusat lingkaran. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aman dan nyaman serta terjalin komunikasi multiarah dan anak-anak bisa melihat permainan barongsai tanpa merasa terhalang sehingga barongsai dapat dilihat anak secara keseluruhan.

Sebelum berpermainan peneliti menyebutkan identitas permainan seperti judul dan tokoh-tokoh yang ada dalam permainan. Selanjutnya peneliti memulai bermain dengan media barongsai. Setelah guru selesai menjelaskan permainan, guru mengulas isi permainan yang telah disampaikan.

Dalam kegiatan mengulas ini, peneliti memberi kebebasan terhadap anak untuk berekspresi mengungkapkan idenya dalam menanggapi isi permainan. Dari kegiatan ini peneliti, kepala sekolah dan guru kelas dapat melihat kreativitas anak yang ditunjukkan dalam sikap kreatifnya. Anak-anak mengajukan pertanyaan seputar isi permainan yang dalam hal ini salah satu reaksi anak diantaranya adalah "kenapa barongsai warna warni..? kenapa kepala saja badan tidak ada?, "berapa kaki barongsai?". Pada saat inilah anak mengalami proses kreatif dimana anak mulai

menebak-nebak yang kemudian menemukan jawaban dari pertanyaannya seperti dalam permainan ini karena mereka bersahabat mereka tetap bermain bersama". Disamping itu peneliti juga dapat melihat rentang perhatian anak selama peneliti menyampaikan permainan. Peneliti juga dapat melihat anak-anak memperoleh kosakata baru yang belum pernah mereka ucapkan sebelumnya seperti lewat permainan barongsai, Dari permainan ini kita juga dapat melihat anak bermain dengan imajinasinya sehingga menghasilkan karya yang original. Dengan kepercayaan diri yang penuh si anak menyampaikan permainan di depan teman-temannya. Karena anak-anak yang kreatif tidak akan takut atau ragu dalam menunjukkan kepercayaan diri untuk tampil di depan kelas sambil bermain. Diakhir pembelajaran peneliti melakukan *review*, mengajukan pertanyaan seputar isi permainan seperti nama tokoh dan karakter yang dimiliki dalam setiap tokoh. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anak terhadap permainan yang disampaikan peneliti atau guru. Dalam proses tersebut kolaborator kepala sekolah dan guru kelas mencatat kreativitas anak seperti yang ditunjukkan dalam ciri-ciri anak kreatif selama mengikuti kegiatan berpermainan.

Paparan tersebut di atas merupakan proses pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama. Sebagaimana yang telah direncanakan, secara garis besar proses pembelajaran seperti yang telah disebutkan di atas. Pada setiap pertemuan peneliti dan guru sepakat untuk memberikan variasi agar anak-anak tidak merasa bosan dan suasana kelas lebih menyenangkan. Pada pertemuan kedua yakni dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 05 April 2018, peneliti mencoba memvariasikan suasana kelas dengan melakukan kegiatan berpermainan di luar kelas atau alam terbuka. Anak-anak sangat antusias mengikuti kegiatan berpermainan di luar kelas atau alam terbuka. Suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif, anak lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dari peneliti, kreativitas anakpun juga mengalami peningkatan dari siklus pertama pertemuan pertama sebesar 20.4 % atau 10 anak mencapai 40.81 % atau 20 anak pada pertemuan kedua.

Untuk pertemuan ketiga berdasarkan kesepakatan dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 6 April 2018. Pada pertemuan ketiga ini kegiatan berpermainan kembali dilakukan di dalam kelas. Antusias anak dalam mengikuti kegiatan berpermainan pada pertemuan ketiga ini tidak menunjukkan peningkatan kreativitas yang signifikan. Hal ini dapat terlihat dari peningkatan kreativitas dimana pada pertemuan ketiga mencapai 51,02 % atau 25 anak.

c. Observasi Siklus I

Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran khususnya dengan pantauan CCTV di ruang Kepala Sekolah. Observasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak selama mengikuti kegiatan berpermainan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, kepala sekolah dan guru kelas, diperoleh hasil sebagai berikut: (1) pada pertemuan pertama anak-anak masih merasa asing dengan proses pembelajaran dengan menggunakan media barongsai, (2) pada pertemuan kedua anak-anak sangat antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media barongsai, (3) pada pertemuan ketiga anak-anak mulai merasa semangat terhadap proses pembelajaran karena mereka sudah semakin faham, (4) konsentrasi anak terhadap permainan mengalami peningkatan karena adanya motivasi atau *rewards* untuk anak atas kreativitasnya, (5) terjadi peningkatan kreativitas yaitu pada siklus I pertemuan pertama anak-anak yang menunjukkan sikap kreatif hanya sebesar 20.4 % atau 10 anak, pada siklus I pertemuan kedua mencapai 40,81 % atau 20 anak, pada pertemuan ketiga mencapai 51,02 % atau 25 anak.

d. Analisis dan Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti dan guru melakukan analisis terhadap proses pembelajaran dan peningkatan kreativitas anak usia dini. Analisis ini dilakukan

oleh kepala sekolah, guru kelas dan peneliti dengan cara berdiskusi, mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilalui, serta melihat kekurangan-kekurangan yang ada. Selain itu kepala sekolah, guru dan peneliti juga berpedoman pada hasil observasi peningkatan kreativitas anak melalui pedoman observasi.

Adapun hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa: (1) adanya reaksi yang menunjukkan kebosanan pada anak karena penggunaan media dengan judul yang sama, (2) adanya penurunan konsentrasi karena tidak adanya motivasi atau *rewads* dari peneliti atas kreativitasnya, (3) sudah ada peningkatan kreativitas anak jika dibandingkan dengan kreativitas sebelum tindakan, akan tetapi hasil tersebut belum maksimal dan memuaskan, itu berarti bahwa peneliti dan guru perlu memperbaiki proses pembelajaran, (4) kreativitas didik dalam satu kelas masih belum merata, ada anak yang mempunyai kreativitas lebih akan tetapi ada yang juga yang masih rendah. Dari hasil analisis tersebut peneliti dan guru merasa bahwa hasil penelitian ini belum maksimal. Oleh sebab itu peneliti dan guru membuat perencanaan untuk tindakan pada siklus berikutnya.

3. Tindakan Kelas Siklus II

a. Perencanaan Tindakan Kelas siklus II

Proses peningkatan kreativitas anak melalui permainan barongsai yang telah dilakukan pada siklus I pada umumnya sudah cukup baik, tetapi belum memuaskan. Masih ada anak yang kurang memperhatikan dan peningkatan kreativitas juga kurang memuaskan. Untuk mengatasi kekurangan pada siklus I, maka pada hari Sabtu tanggal 5 Mei 2018 peneliti, dan guru merencanakan tindakan pada siklus II. Siklus II ini direncanakan dilakukan dalam 2 pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Senin tanggal 07 Mei 2018, dan pertemuan kedua pada hari Selasa tanggal 08 Mei 2018.

Setelah melakukan diskusi, akhirnya peneliti dan guru kelas menyepakati beberapa hal yang sebaiknya dilakukan dalam meningkatkan kreativitas melalui permainan barongsai. Hal-hal tersebut yaitu: (1) peneliti memaksimalkan tindakan yaitu lebih berinteraksi dengan Peserta didik, memberikan motivasi dan memberi penguatan berupa *rewads* seperti *very good*, (2) untuk mengatasi kebosanan anak terhadap satu jenis gerakan, maka peneliti, kepala sekolah dan guru berencana untuk menambah beberapa gerakan baru (3) peneliti memberi tambahan alokasi waktu agar anak mempunyai banyak waktu untuk bereksplorasi.

Secara umum prosedur pembelajaran pada siklus II sama seperti proses pembelajaran pada siklus I, setiap pertemuan pada siklus II ini juga diberi sedikit variasi agar anak tidak mengalami kebosanan dan suasana lebih menyenangkan. Adapun variasi setiap pertemuan yaitu kegiatan dilakukan diluar dan dalam kelas, mengganti buku permainan barongsai, memberi motivasi / *rewads* pada anak agar dapat mengembangkan kreativitasnya, konsentrasi atau rentang perhatian anak terhadap permainan menjadi lebih lama, merangsang anak dengan pertanyaan-pertanyaan seputar permainan sehingga anak dapat menemukan kosakata baru yang didapat dari jawaban-jawabannya, dan berkembang imajinasinya sehingga dapat menghasilkan permainan yang alami serta kepercayaan diri anak makin kuat.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Berdasarkan perencanaan yang telah dibuat, maka peneliti dan guru kelas melaksanakan pada siklus II. Pelaksanaan tindakan pada siklus II dimulai pada hari Senin 07 Mei 2018 di luar kelas TK Metta Maitreya Pekanbaru. Pembelajaran berlangsung selama 45 menit yaitu pukul 08.00 – 08.45 dan dilaksanakan di luar kelas.

Pada pertemuan pertama peneliti mengajak anak-anak ke alam terbuka yaitu halaman TK Metta Maitreya. Peneliti membuka kegiatan dengan tepuk *spirit* kemudian do'a, salam dan lagu *good morning*.

Setelah memberikan penjelasan di luar kelas, peneliti yang didampingi kepala sekolah dan guru kelas mengkondisikan tempat duduk anak membentuk lingkaran dimana peneliti sebagai pusat lingkaran. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aman dan nyaman serta terjalin komunikasi multiarah dan anak-anak bisa melihat buku permainan tanpa merasa terhalang sehingga isi permainan dapat didengar anak secara keseluruhan. Sebelum berpermainan peneliti menyebutkan gerakan-gerakan yang ada dalam permainan. Selanjutnya peneliti memulai berpermainan dengan media barongsai. Setelah guru selesai mempraktekkan permainan, guru mengulas isi permainan seperti gerakan-gerakan sambil mengamati reaksi anak dalam menanggapi isi permainan.

Pada pertemuan kedua kegiatan dilakukan di dalam kelas. Pada pertemuan kedua peneliti menggunakan media yang sama yaitu barongsai. Antusias anak terhadap isi permainan masih sangat baik, anak makin lebih antusias untuk tampil didepan kelas sambil berpermainan sesuai dengan gaya yang mereka miliki. Antusias anak makin bertambah ketika peneliti menggunakan rewards *very good*, anak makin terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Konsentrasi anak terhadap permainan makin bertambah, perbendaharaan kata yang dimiliki anak semakin banyak, imajinasi anak makin berkembang, keberanian untuk tampil didepan kelas tidak lagi menunggu perintah peneliti, kemampuan anak dalam berpermainanpun semakin mahir. Anak-anak berlomba-lomba untuk mendapat rewards dari peneliti.

c. Observasi Siklus II

Kegiatan observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran diruang kepala sekolah. Pada siklus II ini peneliti dan dibantu oleh kolaborator melakukan pengamatan terhadap peningkatan kreativitas dan keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran. Observasi dilakukan untuk membandingkan peningkatan kreativitas anak antara siklus I dengan siklus II. Seperti pada siklus I, observasi difokuskan pada pemberian motivasi pada anak untuk berani bereksplorasi dan menumbuhkan kepercayaan diri untuk tampil didepan kelas sambil bermain mengembangkan imajinasinya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan guru maka diperoleh hasil sebagai berikut: (1) setelah diarahkan permainan dengan cara yang berbeda, anak menjadi lebih antusias dalam merespon isi permainan, (2) setelah diberikan motivasi, anak-anak menjadi aktif untuk tampil didepan kelas sambil berpermainan tanpa menunggu perintah dari peneliti, (3) terjadi peningkatan kreativitas yang sangat memuaskan pada siklus II ini yaitu pada siklus I pertemuan ketiga kreativitas anak sebesar 51.02 % atau 25 anak sedangkan pada siklus II pertemuan pertama sebesar 65.3 % atau 32 anak dan pada pertemuan kedua telah mencapai 81.63 % atau 40 anak.

d. Analisis dan Refleksi Siklus II

Proses pelaksanaan tindakan pada siklus II sudah baik. Kelemahan yang ada pada siklus I dapat teratasi dengan baik. Hal ini menunjukkan kreativitas anak melalui permainan barongsai mengalami peningkatan. Peningkatan kreativitas ini terlihat dari tercapainya indikator yang ditetapkan, seperti peningkatan kreativitas anak yang mencapai 81.63%, antusiasme anak yang meningkat serta perhatian dan konsentrasi anak dalam pembelajaranpun membaik. Peneliti dengan dibantu kolaborator telah berhasil meningkatkan kreativitas anak serta perhatian dan konsentrasi anak dalam proses pembelajaran.

Adapun masih ditemukannya satu atau dua anak yang kurang memperhatikan peneliti tidak menjadi masalah dalam proses pembelajaran, karena kita tahu bahwa karakteristik, kemampuan, dan daya tangkap Peserta didik itu beraneka ragam. Kreativitas anak pada kelompok B TK Metta Maitreya Pekanbaru semester II Tahun Pembelajaran 2017 - 2018 telah mengalami peningkatan sebesar 81.63% atau 40 anak dari 49 anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Permasalahan dalam penelitian ini telah selesai sehingga dibuat kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah:

Bahwa kreativitas sebelum tindakan sampai dengan siklus ke II menunjukkan peningkatan. Siklus I pertemuan pertama sebesar 20,4 %, pertemuan kedua sebesar 40.81 %, pertemuan ketiga sebesar 51.02%, dan siklus II pertemuan pertama mencapai 65,3% dan pertemuan kedua sebesar 81.63 %. Berdasarkan analisis yang di lakukan oleh peneliti hal ini peningkatan kreativitas di pengaruhi oleh media yakni permainan barongsai. Melalui permainan barongsai anak dapat mengajukan pertanyaan, menebak-nebak yang kemudian menemukan jawaban (reaksi kreatif) terhadap alur permainan yang mereka dengar, rentang perhatian anak terhadap permainan menjadi lebih panjang karena anak berkonsentrasi terhadap permainan, anak juga mampu mengorganisasikan kemampuan diri karena anak belajar dari pengalaman yang menakjubkan sehingga akan membangun kepercayaan diri terhadap apa yang disampaikan. Selain itu melalui permainan anak memperoleh kosakata baru, imajinasi anakpun dapat berkembang dan dari imajinasinya itu merupakan awal dari anak mengaitkan ide sehingga akan menghasilkan karya yang original sebagai bekal anak untuk menjadi permainan yang alami.

Selain dipengaruhi oleh media barongsai keberhasilan peningkatan kreativitas ini juga dipengaruhi oleh metode pendukung yang berupa pemberian kesempatan pada anak untuk tampil di depan kelas mengekspresikan kemampuan yang dimiliki. Karena pada dasarnya kreativitas juga memerlukan waktu untuk beresplorasi, menuangkan ide atau gagasan dan konsep-konsep serta mencobanya dalam bentuk baru atau original (Hurlock, 1978:11). Selain metode pemberian waktu, metode yang lain adalah pemberian *rewards* seperti *very good* yang dalam hal ini dipergunakan untuk memotivsi anak untuk tetap aktif dalam proses pembelajaran. Metode pendukung ini juga berperan cukup banyak karena melalui metode ini dapat meminimalkan permasalahan dan kejenuhan yang dialami oleh anak.

Saran yang ingin peneliti berikan adalah:

1. Pihak sekolah harus dapat menciptakan kondisi belajar yang memadai dengan memperhatikan fasilitas dan sarana prasarana sekolah yang menunjang dalam pembelajaran khususnya pembelajaran berpermainan seperti penyediaan media, buku dan alat-alat pembelajaran yang lain. Kepala sekolah perlu dan dapat melakukan pemantauan proses pembelajaran di kelas.
2. Guru Kelas dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan barongsai yang menarik, menyenangkan dan bervariasi agar dapat membuat anak berminat dan antusias terhadap proses pembelajaran.
3. Materi yang diberikan kepada anak hendaklah sesuai dengan konteks kehidupan anak, warna media yang menarik, kata-kata yang sederhana, penyampaian yang jelas dan menarik sehingga akan merangsang anak untuk ikut hanyut dalam permainan.

Daftar Rujukan

- Andini, Oja, Batori. 2015. *Barongsai Cap Go Meh di Makassar Sebuah Pemikiran Tentang Tari, Ritual, dan Identitas*, Jurnal Kajian Seni, Volume 02, No.01, November 2015: 12-26; Prodi Agama dan Lintas Budaya, Sekolah PascaSarjana, UGM

- Arif, Choirul, dkk, *Barongsai dan Identitas Cina Muslim Surabaya*, Prosiding The 5th International Conferen on Indonesia Studies: Ethnicity and Globalization, Prodi Kajian Budaya dan Media, UGM: Yogyakarta
- Arikunto, Suharsimi., Suhardjono, Supardi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Angkasa.
- Basrawi Sukidin. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Makro*, Surabaya: Insan Cendikia.
- Chairunisaak, Mariam, dkk, *Makna Simbolik Busana Barongsai Klub Macan Putih Di Vihara Dharma Bakti*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari dan Musik, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Unsyiah, Volume II, No. 1: 39-47: Februari 2017
- Dimiyati dan Mudjiono, 2002. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak (jilid 2 edisi ke enam)*. Jakarta : Erlangga.
- Isjoni. 2010. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, Cet. II, Bandung: Alfabeta.
- Moleong, Lexy. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung PT Remaja Rosdakarya.
- Mansur. 2007 *Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Morissan. 2019. *Riset Kualitatif*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nasir. 2017. *Metode Penelitian*, Bogor, Ghalia Indonesia
- Moh. Kasiram. 2010. *Metodologi Penelitian: Refleksi Pengembangan Pemahaman dan Penguasaan Metodologi Penelitian*, Malang: UIN-Maliki Press.
- Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdyakarya.
- Nazir, M. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.