

PENERAPAN MODEL PAKEM BERBANTUAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PLASTISIN UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK

Komang Dewi Sukaryasih¹, Ni Nyoman Ganing², Made Putra³

¹Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

^{2,3}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Indonesia

e-mail: dewisukaryasih@gmail.com¹, nyomanganing@yahoo.co.id²,
putra_md13@yahoo.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemandirian anak setelah diterapkannya model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan berbantuan alat permainan edukatif plastisin. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah anak kelompok A di TK Widya Santhi Denpasar tahun pelajaran 2015/2016, sebanyak 13 anak. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan metode observasi dan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi. Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor kemandirian anak kelompok A, setelah diterapkannya model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan berbantuan alat permainan edukatif plastisin pada siklus I sebesar 69,68% yang berada pada katagori sedang, kemudian pada siklus II menjadi 84,12% yang tergolong pada katagori tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemandirian anak setelah diterapkannya model PAKEM berbantuan alat permainan edukatif plastisin sebesar 14,44%.

Kata-kata kunci: PAKEM, alat permainan edukatif, kemandirian.

Abstract

This study was aimed to determine the increase of the children's independence after the implementation of active learning model, creative, effective, and fun by using plasticine as the educational game tool. This research was using the classroom action research conducted in two cycles. The subjects were the children of group A in Widya Santhi Denpasar Kindergarten in the school year 2015/2016 as many as 13 children. The collecting data in this study was conducted by observation method and the data collection instrument was observation sheet. The collected data were analyzed by using descriptive statistical analysis and quantitative descriptive method. The result of the data analysis were showed the increase of the average score of the child's independence in group A, after the implementation of active learning model, creative, effective, and fun by using plasticine as the educational game tool in the first cycle was 68,69% which were in medium category, then the second cycle became 84,12% which was classified in the high category. Therefore, it can be concluded that the increase of the children's independence after the implementation PAKEM Model aided by plasticine was 14,44%.

Keywords: PAKEM, educational game tool, independence.

PENDAHULUAN

Setiap individu pasti mengalami perubahan perilaku dalam hidupnya. Perubahan perilaku tersebut didapat dari pengalaman-pengalaman belajar seseorang selama menjalani hidup dan berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Wiyani (2013:17) belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Dalam proses belajar dapat diartikan juga sebagai sebuah proses yang dilakukan melalui berbagai pengalaman untuk menangkap suatu pelajaran dalam jangka waktu tertentu yang dapat membawa perubahan perilaku suatu individu. Suprihatiningrum (2014:15) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu, baik yang dapat diamati secara langsung maupun yang tidak dapat diamati secara langsung sebagai pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Berk (dalam Sujiono, 2011:6) menyatakan bahwa pada masa anak usia dini ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Anak usia dini merupakan anak yang memiliki usia antara nol sampai enam tahun, dapat disebut juga sebagai anak usia pra sekolah. Di Indonesia untuk anak usia empat sampai enam tahun biasanya mengikuti program Taman Kanak-kanak. Menurut Dewi, dkk (2015:24) ciri sosial anak usia pra sekolah biasanya mudah bersosialisasi dengan orang disekitarnya. Anak biasanya membentuk kelompok bermain bersama sahabatnya. Dengan adanya sosialisasi bersama orang sekiranya tersebut, anak menjadi sangat mandiri, agresif secara fisik dan verbal, dan mulai mengeksplorasi seksualitas.

Sosialisasi yang dilakukan oleh anak adalah melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan kegiatan yang sangat digemari oleh anak. Docket dan Fleeer (dalam Sujiono, 2011:134) berpendapat bahwa bermain adalah kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang memegang peranan penting dalam proses perkembangan anak. Menurut Yasmin dan Sanan (2013:214) bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak. Bermain memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain seperti misalnya: kemampuan kreatifitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, disiplin, mengendalikan emosi, dan sebagainya.

Menurut Wiyani (2013:99) permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan karakter anak, seperti karakter mandiri apabila permainan tersebut didesain dengan baik, dengan menggabungkan aspek rekreatif dan edukatif. Pribadi yang mandiri merupakan kemampuan hidup yang utama bagi setiap individu di awal usianya. Meskipun usia anak masih terlihat sangat muda, anak diharuskan memiliki pribadi yang mandiri. Bila anak sudah memiliki pribadi yang mandiri, anak sudah tidak akan tergantung lagi kepada orang tua atau orang dewasa lainnya disaat anak mulai terjun langsung untuk mengenal lingkungan sekitarnya. Misalnya, pada saat anak mulai masuk sekolah, orang tua tidak akan selalu bisa menemani anak selama di sekolah.

Pada kenyataannya dalam proses belajar mengajar di sekolah, masih banyak anak yang tidak menunjukkan kemandiriannya. Seperti yang penulis amati pada hari Senin, 19 Oktober 2015 di TK Widya Santhi Denpasar, model dan media pembelajaran guru dalam meningkatkan kemandirian pada anak kelompok A di TK

Widya Santhi Denpasar tahun pelajaran 2015/2016 tidak menargetkan indikator tentang kemandirian anak. Seperti pada saat proses pembelajaran guru hanya memberikan kegiatan-kegiatan yang ada di buku paket anak saja, guru juga terlihat sangat jarang membawa media pembelajaran yang menuntut anak untuk mengerjakan kegiatan sendiri, dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung tidak sesuai dengan kebutuhan anak. Guru terlihat kurang menciptakan suasana pembelajaran yang menuntut anak untuk aktif dan kreatif, anak menjadi terlihat pasif saat proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan yang diberikan oleh guru tidak dapat mengalihkan perhatian anak untuk lepas dari orang tuanya dan selalu ingin ditemani selama proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan ini diperlukan alternatif dalam pembelajaran yaitu menggunakan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan berbantuan alat permainan edukatif plastisin. Menurut Asmani (2011), model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan merupakan strategi pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman anak, dengan penekanan pada belajar sambil bekerja.

Menurut Rusman (2014:321) PAKEM adalah model pembelajaran yang berpusat pada anak dan harus bersifat menyenangkan agar anak-anak termotivasi untuk terus belajar sendiri tanpa diperintah dan agar mereka tidak merasa terbebani atau takut. Jadi model PAKEM adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada anak melalui berbagai kegiatan yang menyenangkan untuk mengembangkan keterampilan sikap dan pemahaman anak, guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga anak aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.

Adapun karakteristik dari model PAKEM menurut Daryanto dan Tasrial (2012:112) adalah model PAKEM memungkinkan anak untuk berinteraksi secara aktif, baik aktif dalam bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan pendapat. Dalam hal ini guru terlibat secara aktif, baik dalam

merancang, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajarannya, pembelajaran membangun kreativitas peserta didik. Guru harus menciptakan kegiatan belajar yang beragam, sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan peserta didik, dengan adanya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, diharapkan dapat memusatkan perhatian peserta didik secara penuh terhadap proses pembelajaran.

Suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak Taman Kanak-kanak adalah kegiatan bermain. Hampir semua kegiatan bermain menggunakan alat permainan. Alat permainan tersebut ada yang dibuat khusus dan ada juga yang disiapkan sendiri dari bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar anak.

Alat permainan edukatif merupakan suatu permainan yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Jadi, alat permainan edukatif adalah suatu alat permainan yang mempertimbangkan karakteristik yang dimiliki anak dan mengaitkannya pada pengembangan berbagai aspek perkembangan anak.

Dalam menentukan alat permainan yang akan digunakan oleh anak, seorang guru harus mengetahui ciri-ciri alat permainan yang aman digunakan oleh anak. Menurut Raga (2013: 83), adapun beberapa ciri-ciri dari Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan tersebut ditujukan untuk anak usia dini, difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak usia dini, dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna, aman atau tidak berbahaya bagi anak, dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreatifitas anak, bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan, dan mengandung nilai pendidikan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri dari alat permainan edukatif adalah alat permainan tidak berbahaya dan ditujukan untuk anak usia dini, alat permainan dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreativitas anak, dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, serta untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.

Kemudian, menurut Nurjatmika (2012:100) bermain plastisin adalah permainan yang tanpa aturan, sehingga berguna mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak. Dengan bermain plastisin, anak dapat meningkatkan rasa ingin tahunya, dan anak memiliki kesempatan untuk menjalin interaksi yang akrab dengan teman-temannya. Sehingga, model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan berbantuan alat permainan edukatif plastisin ini diharapkan mampu meningkatkan kemandirian anak.

Keunggulan dari model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan berbantuan alat permainan edukatif plastisin adalah model pembelajaran ini dapat mendorong anak untuk berinteraksi secara aktif, baik aktif dalam bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan pendapat, mampu mengembangkan kecakapan hidup anak dalam melakukan suatu kegiatan sesuai dengan keinginan anak, anak dapat berkerja sama dengan teman-temannya saat bermain plastisin, dan anak dapat menghasilkan karya yang kreatif sesuai dengan keinginannya melalui bermain plastisin.

Berdasarkan teori dan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka akan dilaksanakan penelitian yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran, Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan Berbantuan Alat Permainan Edukatif Plastisin Untuk Meningkatkan Kemandirian Anak Kelompok A di TK Widya Santhi Denpasar".

Berdasarkan latar belakang sebelumnya dapat diajukan permasalahan sebagai berikut. Apakah ada peningkatan kemandirian setelah diterapkan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan berbantuan alat permainan edukatif plastisin pada anak kelompok A

tahun pelajaran 2015/2016 di TK Widya Santhi Denpasar?

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui adanya peningkatan kemandirian anak setelah diterapkan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan berbantuan alat permainan edukatif plastisin pada anak kelompok A tahun pelajaran 2015/2016 di TK Widya Santhi Denpasar.

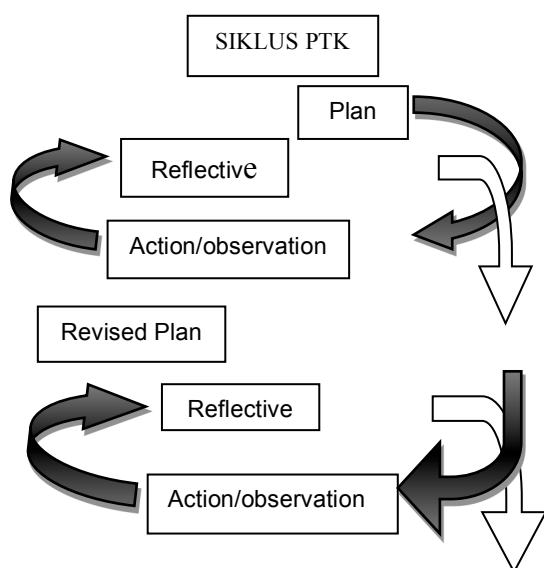
Dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan dua manfaat sekaligus, baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang model dan media pembelajaran yang sudah ada. Model dan media pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan berbantuan alat permainan edukatif plastisin. Model pembelajaran ini juga diharapkan dapat bermanfaat dan menunjang proses pembelajaran dalam meningkatkan aspek-aspek perkembangan pada anak, dan sesuai dengan kebutuhan anak.

Sedangkan secara praktis adalah bagi anak yaitu dapat memberikan pengalaman belajar yang berkesan, menarik, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kemandirian pada anak, bagi guru yaitu dapat menambah pemahaman dan pengetahuan guru dalam membuat dan memilih model pembelajaran yang tepat pada saat proses belajar mengajar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi yang berharga dalam meningkatkan kemandirian anak dengan menerapkan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan berbantuan alat permainan edukatif plastisin, bagi kepala sekolah yaitu dapat dijadikan pedoman dalam mengambil kebijakan untuk pembinaan guru-guru saat proses belajar mengajar di Taman Kanak-kanak yang dipimpinnya, dan bagi peneliti lain yaitu dapat menjadi salah satu sumber dalam mendalami objek penelitian yang sejenis.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Pada hakikatnya PTK merupakan penelitian yang bertujuan untuk melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran. Dantes (2012:131) berpendapat “penelitian tindakan kelas adalah penelitian kelas yang bentuknya mengacu pada tempat atau konteks penilaian praktis itu umumnya dilakukan, penelitian praktis tersebut dilakukan dalam konteks kelas dan ditujukan untuk memperbaiki praktik pembelajaran di kelas”. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan dengan melakukan tindakan-tindakan di dalam proses pembelajaran, untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok A TK Widya Santhi Denpasar, dengan jumlah anak sebanyak 13 anak, yang terdiri dari 7 anak perempuan, dan 6 anak laki-laki. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam suatu proses pengkajian berdaur (siklus), yang setiap siklusnya terdiri atas empat fase yaitu: fase perencanaan (*planning*), fase pelaksanaan tindakan (*action*), fase pemantauan (*observation*), dan fase refleksi (*reflection*).



Gambar 01 Gambar Rancangan Dasar Pengembangan Pelaksanaan Tindakan (Dantes, 2012:189).

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah metode observasi. Agung (2010:27) mengemukakan bahwa “metode observasi adalah suatu cara memperoleh atau mengumpulkan data yang dilakukan dengan jalan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang suatu objek tertentu”. Metode observasi adalah suatu cara pengumpulan data melalui indera pengelihatan dalam proses pengukuran terhadap suatu objek atau variabel tertentu sesuai dengan tujuan penelitian.

Dalam penelitian ini, metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data kemandirian pada anak. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Observasi dilakukan terhadap kegiatan peneliti dan anak dalam menerapkan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan berbantuan alat permainan edukatif plastisin. Setiap kegiatan yang diobservasikan dikategorikan ke dalam kualitas yang sesuai yaitu anak belum berkembang dengan tanda bintang satu (★), anak mulai berkembang dengan tanda bintang dua (★★), anak berkembang sesuai harapan dengan tanda bintang tiga (★★★) dan anak berkembang sangat baik dengan bintang empat (★★★★). Pedoman observasi adalah alat yang digunakan untuk acuan pengamatan, untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemandirian anak. Pedoman observasi disusun untuk memudahkan dalam melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran dengan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Setelah data dalam penelitian ini terkumpul maka selanjutnya dilakukan analisis data. Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Agung (2014:110) menyatakan bahwa, metode analisis statistik deskriptif ialah suatu cara yang dilakukan dengan jalan menerapkan rumus-rumus statistik deskriptif seperti: distribusi frekuensi, grafik, angka rata-rata, median, modus, mean dan standar deviasi, untuk menggambarkan suatu objek/variabel tertentu sehingga diperoleh kesimpulan umum. Dalam penerapan metode analisis statistik

deskriptif, data yang diperoleh dari hasil penelitian disajikan ke dalam tabel distribusi frekuensi, menghitung angka rata-rata atau mean (M), menghitung modus (Mo), menghitung median (Me), menyajikan ke dalam grafik polygon. Agung (2014:144) menyatakan bahwa metode analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase mengenai suatu objek yang di teliti sehingga diperoleh kesimpulan umum. Metode analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menentukan tinggi rendahnya data kemandirian yang ditentukan dengan menggunakan pedoman konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima.

Tabel 01 Tabel Pedoman Konversi PAP Skala Lima tentang Tingkatan Kemandirian Anak

Persentase Kemandirian	Kriteria Kemandirian
90 – 100	Sangat Tinggi
80 – 89	Tinggi
65 – 74	Sedang
55 – 64	Rendah
0 – 54	Sangat Rendah

Sumber: (Agung, 2014:145)

Berdasarkan pedoman PAP skala lima pada tabel 01 mengenai peningkatan kemandirian pada anak kelompok A di TK Widya Santhi Denpasar, maka target yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah persentase kemandirian anak mampu mencapai tingkat penguasaan pembelajaran yaitu minimal 80 dengan kriteria tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

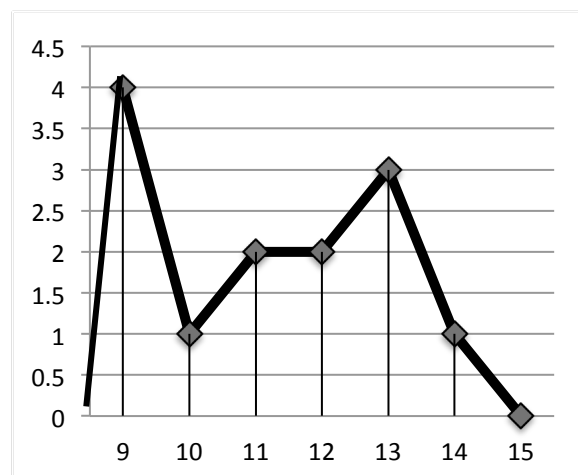
Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester II bulan April sampai Mei 2016 di kelompok A TK Widya Santhi Denpasar tahun pelajaran 2015/2016 dengan jumlah subjek sebanyak 13 anak, terdiri dari 7 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Data yang diperoleh adalah

mengenai peningkatan kemandirian anak dengan menerapkan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan berbantuan alat permainan edukatif plastisin. Selanjutnya data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan deskriptif kuantitatif.

Hasilnya dapat dipaparkan sebagai berikut. Siklus I dilaksanakan selama delapan kali pertemuan. Delapan kali pertemuan untuk melaksanakan penerapan dan langsung melaksanakan evaluasi tentang peningkatan kemandirian anak pada kelompok A di akhir siklus. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 11 April 2016 sampai dengan 29 April 2016. Adapun tema yang dibahas pada siklus ini adalah tema tanah airku.

Peningkatan kemandirian anak disajikan dalam bentuk tabel data individu, tabel distribusi frekuensi, menghitung *mean*, *median*, *modus*, grafik polygon dan membandingkan rata-rata dengan model PAP skala lima. Berdasarkan perhitungan grafik polygon pada gambar 02 terlihat $Mo = 9.00$, $Me = 11.00$, dan $M = 11.15$, sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data kemandirian anak pada siklus I merupakan kurva juling positif. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa skor peningkatan kemandirian anak kelompok A di TK Widya Santhi Denpasar cenderung rendah.



Gambar 02. Gambar Grafik Poligon Kemandirian Anak Siklus I

Pedoman konversi skala lima tentang peningkatan kemandirian anak yaitu persentase 90-100 kriteria kemandirian anak sangat tinggi, persentase 80-89 kriteria kemandirian anak tinggi, persentase 65-79 kriteria kemandirian anak sedang, persentase 55-64 kriteria kemandirian anak rendah, dan persentase 0-54 kriteria kemandirian anak sangat rendah.

Nilai M% = 69,68% yang dikonversikan kedalam PAP skala lima berada pada penguasaan 65-79 yang berarti bahwa tingkat kemandirian anak pada siklus I berada pada kriteria sedang.

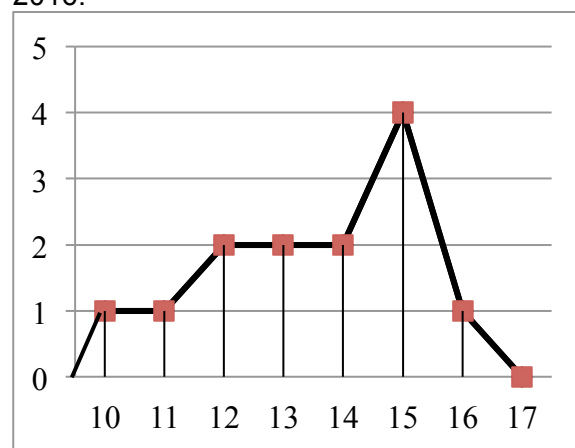
Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan sebelumnya, maka dapat diketahui bahwa tingkat kemandirian anak pada siklus I masih berada pada kriteria sedang. Adapun kendala-kendala dan kekurangan penerapan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan berbantuan alat permainan edukatif plastisin pada siklus I adalah pada saat guru menjelaskan materi terlalu cepat dan gambar yang digunakan oleh guru kurang jelas, sehingga kurang menarik perhatian anak, dan anak terlihat kurang terfokus pada kegiatan pembelajaran karena terdapat beberapa anak yang masih ingin ditemani oleh orang tuanya, beberapa anak masih tidak mau untuk merapikan alat-alat yang telah mereka gunakan saat kegiatan pembelajaran, dan beberapa anak terlihat belum terbiasa dengan tekstur plastisin yang digunakan pada saat kegiatan bermain plastisin.

Untuk mengatasi kendala tersebut, maka usaha yang dapat penulis lakukan setelah berkonsultasi dengan Kepala TK dan guru kelas adalah menjelaskan materi secara berulang dengan bahasa yang sederhana, dan menggunakan media gambar yang ukurannya lebih besar, sehingga dapat menarik perhatian anak dan anak dapat mengikuti pembelajaran tanpa ditemani oleh orang tuanya, menciptakan suasana yang menarik bagi anak dengan

memberikan hadiah seperti hasil karya anak saat membentuk plastisin diperbolehkan untuk dibawa pulang oleh anak yang mau merapikan alat-alat yang telah digunakan selama pembelajaran., dan memberikan bimbingan dan penjelasan kepada anak yang belum terbiasa dengan tekstur plastisin, sehingga anak dapat membentuk plastisin dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus I, ketuntasan hasil belajar anak sebesar 69,68% termasuk dalam kriteria sedang. Dengan adanya kendala-kendala yang ditemukan pada siklus I, maka perlu dilakukan penelitian pada siklus berikutnya, yaitu siklus II untuk mengatasi kendala yang ada.

Penelitian pelaksanaan siklus II dilakukan sama seperti penelitian siklus I, yang melihat dan mengantisipasi berbagai kelemahan atau kendala pada siklus I. Pelaksanaan siklus II dilaksanakan sama seperti siklus I yaitu delapan kali pertemuan. Pelaksanaan dimulai pada tanggal 2 Mei 2016 sampai dengan 13 Mei 2016.



Gambar 03 Gambar Grafik Poligon Kemandirian Anak Siklus II

Data peningkatan kemandirian anak kelompok A TK Widya Santhi Denpasar, disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, menghitung modus (M_o), median (M_e), mean (M), dan membandingkan rata-rata atau mean dengan model PAP skala lima. Berdasarkan perhitungan dari grafik

polygon pada gambar 03 terlihat $M = 13.46$, $Me = 14.00$, dan $Mo = 15.00$, sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data kemandirian anak pada siklus II merupakan kurva juling negatif. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa skor peningkatan kemandirian anak kelompok A di TK Widya Santhi Denpasar cenderung tinggi.

Pedoman konversi skala lima tentang kemandirian yaitu persentase 90-100 kriteria kemandirian anak sangat tinggi, persentase 80-89 kriteria kemandirian anak tinggi, persentase 65-79 kriteria kemandirian anak sedang, persentase 55-64 kriteria kemandirian anak rendah, dan persentase 0-54 kriteria kemandirian anak sangat rendah. Nilai $M\% = 84,12\%$ yang di konversikan kedalam PAP skala lima berada pada penguasaan 80-89 yang berarti bahwa tingkat kemandirian anak pada siklus II berada pada kriteria tinggi.

Setelah diadakan perbaikan pada proses pembelajaran siklus I, dalam pelaksanaan siklus II telah nampak adanya peningkatan yang cukup signifikan yang dapat dilihat pada tingkat kemandirian anak yang sebelumnya berada pada kriteria sedang meningkat menjadi kriteria tinggi.

Adapun temuan-temuan yang diperoleh selama pelaksanaan siklus II adalah proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik sesuai dengan rencana kegiatan harian yang telah direncanakan, sehingga kemandirian yang diharapkan dapat tercapai, dan guru memberikan bimbingan dan penjelasan kepada anak yang belum terbiasa dengan tekstur plastisin, sehingga anak dapat membentuk plastisin sesuai dengan keinginannya dengan baik.

Secara umum proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan berbantuan alat permainan edukatif plastisin untuk meningkatkan kemandirian anak sudah berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase ($M\%$) kemandirian dari siklus I ke siklus II, sehingga peneliti memandang ini cukup sampai di siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Penyajian hasil penelitian yang sudah dipaparkan sebelumnya, memberikan

gambaran bahwa dengan penerapan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan berbantuan alat permainan edukatif plastisin dapat meningkatkan kemandirian anak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TK Widya Santhi Denpasar pada anak kelompok A tahun ajaran 2014/2015 selama dua siklus menunjukkan terjadi peningkatan kemandirian anak setelah diterapkan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan berbantuan alat permainan edukatif plastisin. Sebelum diberikan tindakan, persentase tingkat kemandirian pada anak kelompok A di TK Widya Santhi Denpasar tergolong rendah.

Hasil tindakan dapat dibandingkan melalui rata-rata persentase siklus I dengan siklus II. Setelah dilakukan analisis terhadap tindakan siklus I diperoleh hasil rata-rata persentase kemandirian anak sebesar 69,68%, yang berada pada kategori sedang. Hasil siklus I menunjukkan bahwa tingkat kemandirian anak belum memenuhi kriteria keberhasilan dan perlu dilakukan tindakan selanjutnya. Sementara itu hasil dari siklus II memperoleh hasil rata-rata persentase kemandirian anak sebesar 84,12%. Ini menunjukkan ada peningkatan rata-rata persentase kemandirian anak yang terletak pada kategori tinggi. Peningkatan kemandirian anak dari siklus I ke siklus II sebesar 14,44%.

Dalam penelitian ini, peneliti meningkatkan kemandirian anak dengan menerapkan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan berbantuan alat permainan edukatif plastisin. Model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan berbantuan alat permainan edukatif plastisin merupakan suatu model pembelajaran yang berpusat pada anak dan memungkinkan anak mengerjakan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan keterampilan sikap yang dimiliki anak, seperti sikap mandiri. Setiap anak sangat menggemari kegiatan yang menyenangkan, menyenangkan dalam hal ini adalah suatu hal yang dapat menarik perhatian anak. Bagi anak, bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat mereka gemari. Pada saat bermain anak akan mampu berinteraksi dengan teman-

temannya, dan mampu mengalihkan perhatian anak dari orang tuanya. Sedangkan permainan plastisin merupakan salah satu media yang menjadi pendukung dalam pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan untuk meningkatkan kemandirian anak. Karena dengan bermain plastisin anak bebas membentuk apapun sesuai dengan kreativitas yang dimilikinya dan anak tidak merasa terbebani saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Adonan warna-warni yang dimiliki oleh plastisin tentu akan menarik perhatian anak sehingga mampu mengalihkan perhatian anak dari orang tuanya, dan anak mampu menyelesaikan kegiatannya dengan percaya diri tanpa bantuan orang dewasa.

Menurut Rusman (2014:321) pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan merupakan model pembelajaran yang berpusat pada anak dan harus bersifat menyenangkan agar anak-anak termotivasi untuk terus belajar sendiri tanpa perintah, dan agar mereka tidak merasa terbebani atau takut saat proses belajar mengajar berlangsung. Menurut Nurjati (2012:100) bermain plastisin merupakan permainan yang tanpa aturan, sehingga berguna mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak. Dengan bermain plastisin, anak dapat meningkatkan rasa ingin tahunya, dan anak memiliki kesempatan untuk menjalin interaksi yang akrab dengan teman-temannya.

Penerapan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan berbantuan alat permainan edukatif plastisin dapat memberikan pengaruh besar terhadap kemandirian anak. Berdasarkan hasil penilaian dan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan berbantuan alat permainan edukatif plastisin dapat meningkatkan kemandirian pada anak kelompok A di TK Widya Santhi Denpasar tahun pelajaran 2015/2016.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik simpulan bahwa penerapan model pembelajaran, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan berbantuan alat

permainan edukatif plastisin dapat meningkatkan kemandirian anak kelompok A TK Widya Santhi Denpasar tahun pelajaran 2015/2016. Ini terlihat dari peningkatan rata-rata persentase kemandirian anak dari 69,68% pada siklus I yang berarti berada pada kategori sedang, dan sebesar 84,12% pada siklus II yang berarti berada pada kategori tinggi.

Adapun saran-saran yang dapat diajukan adalah kepada guru kelompok A TK Widya Santhi Denpasar disarankan agar lebih kreatif dalam menyiapkan pembelajaran untuk anak, serta memilih model dan media pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada anak, kepada anak TK Widya Santhi Denpasar, saat proses belajar mengajar berlangsung agar memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran berlangsung sehingga dapat meningkatkan hasil belajar anak, kepada Kepala TK Widya Santhi Denpasar agar mampu memberikan informasi tentang model dan media pembelajaran yang menarik yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif, dan kepada peneliti lain agar bisa mengadakan penelitian lebih lanjut pada penerapan model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan berbantuan alat permainan edukatif plastisin sebagai penyempurnaan untuk meningkatkan kemandirian anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. 2014. *Buku Ajar Metodologi Pendidikan*, Cetakan Pertama. Malang: Aditya Media Publishing.
- Asmani, J. 2011. *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran, Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Jogjakarta: DIVA Press (Anggota IKAPI).
- Dantes, Nyoman. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Daryanto, dan Tasrial. 2012. *Konsep Pembelajaran Kreatif*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.

- Desmayanti. 2013. "Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Metode Pemberian Tugas Di Kelompok A TK PKK Kavaya Marana Kec. Sindue".
- Dewi, Oktiawati, dan Saputri. 2015. *Teori & Konsep Tumbuh Kembang: Bayi, Toddler, Anak, dan Usia Remaja*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Nurjatmika, Yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk TK*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Raga, Gede. 2013. *Media dan Sumber Belajar*. Buku Ajar dan Sumber Belajar. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sujiono, Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Cetakan Keempat. Jakarta: PT Indeks.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2014. *STRATEGI PEMBELAJARAN: Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- , 2013. *MANAJEMEN KELAS: Teori dan Aplikasi untuk Menciptakan Kelas yang Kondusif*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Yasmin, dan Sanan. 2013. *PANDUAN PAUD: Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Referensi (Gaung Persada Press Group).