PENINGKATAN KEMAMPUAN IMAJINASI ANAK MENJADI PENGUSAHA MELALUI PERMAINAN PABRIK TAS PADA ANAK KELOMPOK B TK AISYIYAH DESA PULOSARI KECAMATAN NGUNUT KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016

ARTIKEL SKRIPSI
Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri

Oleh:
SULISTIANI
NPM. 14.1.01.11.0092P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2016

Skripsi Oleh :

SULISTIANI

NPM. 14.1.01.11.0092P

Judul :

PENINGKATAN KEMAMPUAN IMAJINASI ANAK MENJADI PENGUSAHA MELALUI PERMAINAN PABRIK TAS PADA ANAK KELOMPOK B TK AISYIYAH DESA PULOSARI KECAMATAN NGUNUT KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 25 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Zainal Afandi, M.Pd	Rosa Imam Khan, M.Psi
NIDN 0005076902	NIDN 0705068602

Skripsi Oleh :

SULISTIANI

NPM. 14.1.01.11.0092P

Judul :

PENINGKATAN KEMAMPUAN IMAJINASI ANAK MENJADI PENGUSAHA MELALUI PERMAINAN PABRIK TAS PADA ANAK KELOMPOK B TK AISYIYAH DESA PULOSARI KECAMATAN NGUNUT KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri
Pada Tanggal : 05 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Dr.Zainal Afandi,M.Pd .....
2. Penguji I : Dema Yulianto,M.Psi .....
3. Penguji II : Rosa Imani Khan,M.Psi .....

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr.Hj.Sri Panca Setyawati,M.Pd
NIDN. 0716046202

PENINGKATAN KEMAMPUAN IMAJINASI ANAK MENJADI PENGUSAHA MELALUI PERMAINAN PABRIK TAS PADA ANAK KELOMPOK B TK AISYIYAH DESA PULOSARI KECAMATAN NGUNUT KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, UN PGRI, Kediri
Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri 64112 Telp. (0354) 776706

SULISTIANI
NPM. 14.1.01.11.0092P

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr.Zainal Afandi,M.Pd	Rosa Imani Khan, M.Psi
NIDN 0005076902	NIDN 0705068602

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Abstrak

SULISTIANI, Peningkatan Kemampuan Imajinasi Anak Menjadi Pengusaha Melalui Permainan Pabrik Tas pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah Desa Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung, Skripsi, PG PAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2016.

Kata kunci : kemampuan imajinasi anak, permainan pabrik tas.

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa masih minimnya jumlah anak yang memiliki kemauan untuk mengembangkan imajinasinya disebabkan oleh media serta metode guru yang digunakan dalam pembelajaran terkesan monoton dan kurang inovatif shingga mengakibatkan anak kurang mampu mengembangkan imajinasinya.

Permasalahan yang akan di pecahkan dalam penelitian ini adalah: Apakah penerapan permainan pabrik tas dapat meningkatkan kemampuan imajinasi anak kelompok B TK Aisyiyah Pulosari Ngunut ?

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak kelompok B1 TK Aisyiyah Pulosari yang berjudul Peningkatan Kemampuan Imajinasi Anak Menjadi Pengusaha Melalui Permainan Pabrik Tas pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah Pulosari. Penelitian dilaksakan dalam 3 siklus, menggunakan instrumen RPPM, RPPH, lembar penilaian unjuk kerja kemampuan imajinasi anak dan lembar observasi aktifitas guru.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah : melalui siklus tindakan pembelajaran dengan menggunakan permainan pabrik tas terbukti dapat meningkatkan kemampuan imajinasi anak menjadi pengusaha pada anak kelompok B1 TK Aisyiyah Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2015/2016. Hal ini dapat dilihat dari prosentase ketuntasan belajar kemampuan imajinasi anak dari siklus I, II, dan III yaitu dari 40%, 65%, sampai 90%.

Sebagai pendidik anak usia dini sebaiknya kita selalu mengembangkan diri yaitu dengan selalu mempelajari ilmu pengetahuan dunia Pendidikan Anak Usia Dini guna menambah wawasan dan menggali metode metode inovatif agar anak semakin tertarik selama mengikuti kegiatan belajar sehingga dapat berkembang seluruh potensi yang dimiliki sesuai dengan tahap usianya.Salah satunya adalah dengan metode permaianan pabrik tas untuk meningkatkan kemampuan imajinasi anak.

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permendiknas nomor 58 tahun 2009 menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Indonesia membutuhkan sumber daya manusia (SDM) dalam jumlah dan mutu yang memadai sebagai pendukung utama dalam pembangunan. Guna memenuhi SDM tersebut pendidikan termasuk didalamnya pendidikan Anak Usia Dini memiliki peran yang sangat penting. Hal ini sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Perkembangan imajinasi anak memang masih jauh dari sempurna, namun potensinya dapat distimulasi dengan berbagai kegiatan yang dirancang oleh para pendidik yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan sehingga anak dapat belajar melalui bermain dengan demikian kemampuan imajinasi anak dapat berkembang. Ide-ide baru, daya kreatifitas, rasa ingin tahu, rasa ingin mencoba akan muncul pada diri anak.

Berdasarkan pengamatan pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Desa Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung dapat dikatakan kemampuan imajinasinya untuk menyebutkan cita-citanya, ide-ide barunya belum berhasil dari 20 peserta didik hanya sekitar 20% anak atau hanya sekitar 4 anak yang dapat mengembangkan imajinasinya dengan baik,

B. Identifikasi Masalah

Untuk memperjelas ruang lingkup pemahaman yang ada maka dapat diidentifikasikan masalah-masalah yang memerlukan pemecahan, adalah sebagai berikut : (1) Menu pembelajaran yang disajikan guru masih terkesan monoton, LKS demi LKS, majalah demi majalah yang harus dikerjakan siswa. Sehingga kondisi anak nampak kurang bergairah dalam belajar dan cepat merasa bosan. (2) Minat anak untuk menuangkan ide-ide barunya serta untuk mengembangkan kemampuan imajinasinya cenderung lemah. Dengan media pembelajaran yang kurang fariatif dan inovatif, yang disajikan oleh pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar, membuat anak tidak memiliki peluang untuk mengembangkan daya kreatif dan imajinasinya sehingga terkesan anak menuangkan ide-idenya secara asal-asalan. (3) Metode pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik kurang menarik sehingga anak kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Pendidik merasa puas dengan metode pembelajaran yang sama setiap hari dia mengajar tanpa keinginan untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran secara bergantian. Akibat dari kondisi ini adalah anak menjadi cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena karakteristik anak adalah selalu

ingin tahu terhadap hal-hal yang baru.

C. Pembatasan Masalah

Belum berkembangnya kemampuan imajinasi anak untuk menjadi seorang pengusaha disebabkan oleh beberapa faktor di atas, dan untuk memecahkan masalah tersebut dapat dilakukan salah satunya adalah dengan penerapan permainan pabrik tas.

Namun mengingat keterbatasan peneliti, upaya pengkajian dan pemecahan masalah hanya dilakukan berdasarkan faktor yang bersumber dari proses belajar dan pembelajaran. Untuk itu peneliti bermaksud memecahkan masalah tersebut melalui penelitian tindakan kelas.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

"Apakah penerapan permainan pabrik tas dapat meningkatkan kemampuan imajinasi anak menjadi seorang pengusaha pada anak kelompok B TK Aisyiyah Desa Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung?"

Sesudah dilakukan tindakan, kemampuan imajinasi anak menjadi seorang pengusaha akan meningkat dibanding dengan sebelum tindakan.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian dengan judul "Peningkatan kemampuan imajinasi anak menjadi pengusaha melalui permainan pabrik tas pada anak kelompok B TK Aisyiyah Desa Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2015/2016", dilakukan dengan tujuan :

1. Memperoleh data tentang kemampuan imajinasi anak menjadi pengusaha melalui permainan pabrik tas pada anak kelompok B TK Aisyiyah Desa Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung sebelum dilakukan tindakan.
2. Melakukan tindakan berupa menerapkan permainan pabrik tas untuk meningkatkan imajinasi anak kelompok B menjadi pengusaha di TK Aisyiyah Desa Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.
3. Mengumpulkan data tentang kemampuan imajinasi anak menjadi pengusaha pada anak kelompok B TK Aisyiyah Desa Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung setelah dilakukan tindakan.
4. Mengetahui perbedaan kemampuan imajinasi anak menjadi pengusaha melalui permainan pabrik tas pada anak kelompok B TK Aisyiyah Desa Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

F. Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Teoritis :
   Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi/sumbangan bagi perkembangan ilmu, khususnya dalam pedidikan anak usia dini dan dapat digunakan referensi adik tingkat mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri khususnya dan semua mahasiswa program S1 PAUD umumnya.

2. Kegunaan Praktis :
   Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :
   a. Anak Taman Kanak-kanak Kelompok B TK Aisyiyah Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.

Agar dapat meningkatkan kemampuan imajinasi anak menjadi pengusaha melalui permainan pabrik tas pada anak kelompok B TK Aisyiyah Desa Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.

b. Sekolah/Lembaga
Dapat meningkakan pengembangan kegiatan pembelajaran di TK Aisyiyah Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.

c. Guru sebagai peneliti
Dapat meningkatkan ilmu serta wawasan tentang stimulasi yang tepat dalam merangsang dan meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung.

G. Hipotesis Penelitian

Penerapan permainan pabrik tas dalam proses kegiatan belajar mengajar pada anak kelompok B TK Aisyiyah Desa Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung dapat meningkatkan imajinasi anak menjadi seorang pengusaha kelak di kemudian hari.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Imajinasi

a. Pengertian Kemampuan Imajinasi

Imajinasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu sebagai daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang; atau dapat juga diartikan sebagai khayalan.

Imajinasi adalah proses membangun kembali persepsi dari sesuatu objek. Imajinasi adalah anak dari pemikiran yang mengacu pada sebuah gambaran seseorang terhadap sesuatu atau sebuah benda ataupun keadaan yang diproyeksikan oleh hati dan otak, serta dipengaruhi oleh perasaan di waktu yang sama, yang terkadang berada di luar logika, imajinasi juga adalah sebuah prosespembangunan suasana tersendiri yang terjadi di alam bawah sadar akan suatu kondisi yang sesungguhnya diinginkan atau hanya sebagai pewarna alam bawah sadar itu sendiri. Imajinasi yaitu membayangkan sesuatu, mengembangkan khayalan atau daya cipta.

Berdasarkan pendapat diatas, maka imajinasi adalah pemikiran yang membayangkan dan menggambarkan keadaan/kondisi maupun benda yang tercipta di alam bawah sadar kita terhadap sesuatu yang ideal yang diinginkan dan berada di luar logika.

b. Kemampuan Imajinasi sebagai Kemampuan Kognitif

Proses kognitif meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, symbol, penalaran dan pemecahan masalah. Berdasarkan pendapat Piaget dalam Sujiono (2006: 1.22) maka pentingnya guru mengembangkan

kemampuan kognitif pada anak adalah sebagai berikut :

1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang anak lihat, dengar dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
2) Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.

c. Metode yang Digunakan untuk Mengembangkan Kemampuan Imajinasi Anak

Metode yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan imajinasi anak mengacu pada metode pengembangan kognitif anak, antara lain :

1) Metode bermain peran
2) Metode demonstrasi
3) Metode bercerita
4) Metode pemberian tugas

d. Kemampuan Imajinasi sebagai Kemampuan Sosial Emosional Anak

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Ditjen PAUDNI 2013 tentang Bahan Ajar Perkembangan Anak, halaman 18 menyebutkan bahwa pada kurun waktu usia 0-6 tahun, terjadi 4 tahap perkembangan emosional anak yang penting yaitu :

1) Tahap pertama (0-1,5 tahun) merupakan tahap percaya melawan tidak percaya.
2) Tahap kedua (1,5-6 tahun) tahap menguasai melawan malu dan ragu.
3) Tahap ketiga (3-5 tahun) merupakan tahap berinisiatif melawan rasa bersalah.
   Pada tahap ini ketrampilan sosial, memahami perasaan terlihat berkembang, anak sudah mengerti membuat ide, waktu dan bahasa.
4) Tahap keempat (5-12 tahun) tahap tekun melawan hasil yang rendah.

e. Kemampuan Imajinasi sebagai Kemampuan Bahasa Anak

Perkembangan bahasa dan berbicara anak berkaitan erat dengan perkembangan umum kognitif, sosial, perseptual dan otot sel otak anak. Hal ini dipengaruhi oleh jenis bahasa yang anak dengar di rumah, sekolah dan masyarakat. Dikatakan oleh Bowerman, Levinson dan Levninson, 2001 (Allen, 2010: 31).

f. Media untuk Mengembangkan Kemampuan Imajinasi Anak Menjadi Pengusaha

Alat atau media yang digunakan dalam pengembangan kemampuan imajinasi anak menjadi pengusaha adalah sebagai berikut :

1) Kertas manila
2) Tali rafia
3) Cat cair/pewarna cair
4) Kuas kecil

5) Beberapa tas anak yang dibawa dari rumah
6) Uang mainan
7) Gunting

2. Hakekat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Usia Dini merupakan masa penting, karena dalam masa ini ada era yang dikenal dengan masa keemasan (*golden age*).Masa keemasan hanya terjadi satu kali dalam perkembangan hidup manusia.Pada masa ini merupakan masa kritis bagi perkembangan anak, jika dalam masa ini anak kurang mendapat perhatian dalam hal pendidikan, perawatan, pengasuhan dan layanan kesehatan serta kebutuhan gizinya dikhawatirkan anak tidak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini memiliki dunia dan karakteristik tersendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik fase usia anak lainnya maupun orang dewasa. Anak sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarkannya, seolah-olah tak pernah berhenti untuk belajar.

3. Hakekat Permainan Pabrik Tas

a. Pengertian Bermain

Menurut Seafeld dan Barbour aktivitas bermain merupakan suatu kegiatan yang spontan pada anak yang menghubungkannya dengan kegiatan orang dewasa dan lingkungan termasuk di dalamnya imajinasi, penampilan anak dengan menggunakan seluruh perasaan, tangan atau seluruh badan (Seefeldt & Barbour: 2005). Kegiatan bermain yang dilakukan anak biasanya bersifat spontan penuh imaginatif dan dilakukan dengan segenap perasaannya.

Dalam bermain, anak membuat pilihan, memecahkan masalah, berkomunikasi, dan bernegosiasi. Mereka menciptakan peristiwa khayalan, melatih ketrampilan fisik, sosial, dan kognitif. Saat bermain anak dapat mengekspresikan dan melatih emosi dari pengalaman dan kejadian yang mereka temui setiap hari. Melalui main bersama dan mengambil peran berbeda, anak mengembangkan kemampuan melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain dan terlibat dalam perilaku pemimpin atau pengikut perilaku yang akan diperlukannya saat bergaul ketika dewasa. Dapat disimpulkan bermain menjadi sebuah milieu yang tak tertandingi dalam mendukung perkembangan

dan belajar anak (Cople and Bredekamp, 2006: P.20). Ini juga alasan mengapa anak usia dini memerlukan waktu main lebih besar dalam sepanjang harinya.

b. Tahap Perkembangan Bermain Anak Usia Dini

Parten (dalam Montolalu, 2009) berpendapat, bahwa kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi anak, yang mencakup enam bentuk tahapan perkembangan bermain yaitu sebagai berikut : (1) *Unoccupied play* atau bermain tidak sibuk; (2) *Solitary play* atau bermain sendiri; (3) *Onlooker play* atau penonton; (4) *Parallel play* atau bermain parallel; (5) *Assosiative play* atau permainan bersama; (6) *Cooperative play* atau permainan bekerja sama.

c. Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini

Menurut Montololu (2005: 1.15) bahwa manfaat sikap senang bermain bagi anak adalah sebagai berikut : (a) Bermain memicu kreatifitas anak, (b) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak anak, (c) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik bagi anak, (d) Bermain bermanfaat untuk melatih empati, (e) Bermain bermanfaat mengasah panca indera, (f) Bermain itu melakukan penemuan. Karena dalam bermain memacu anak untuk menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya dan sekaligus dapat memicu kreativitas anak dan dengan bermain membantu perkembangan kognitif anak dan memberi kontribusi pada perkembangan intlektual atau kecerdasan berpikir dengan menentukan jalan menuju berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berpikir anak.

d. Jenis-Jenis Kegiatan Bermain

Jenis kegiatan bermain yang berguna untuk mengembangkan kemampuan imajinasi anak adalah kegiatan bermain aktif, dimana anak melibatkan seluruh indra dan anggota tubuhnya. Diantara jenis kegiatan bermain aktif adalah :

1) *Tactile play*/bermain dengan tangan
Merupakan kegiatan bermain yang meningkatkan ketrampilan jari jemari anak serta membantu anak memahami dunia sekitarnya melalui alat perabaan dan penglihatannya.

2) *Functional play*
Permainan yang mengutamakan gerakan motorik kasar/otot besar.

3) *Constructive play*/membangun
Permainan yang mengutamakan anak untuk membangun atau membentuk bangunan dengan media balok, lego dan sebagainya.

4) *Creative play*/bermain kreatif
Permainan yang memungkinkan anak menciptakan berbagai kreasi dari imajinasinya sendiri.

5) *Symbolic/dramatic play*/bermain simbolik
Permainan dimana anak memegang suatu peran tertentu.

6) *Play games*
Permainan yang dilakukan menurut aturan tertentu dan bersifat kompetisi/persaingan.

e. Pembelajaran yang Menyenangkan adalah Melalui Bermain

Bermain merupakan kebutuhan bagi setiap anak.Setiap saat anak selalu ingin bermain. Dimanapun, dalam kondisi apapun anak akan berusaha mencari sesuatu untuk dijadikan mainan. Kebutuhan akan permainan dan bermain sangatlah mutlak bagi perkembangan anak.

Pembelajaran yang menyenangkan berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut :

1) Pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak. Dengan demikian, setiap kegiatan pembelajaran harus selalu mengacu pada tujuan pemenuhan kebutuhan perkembangan anak secara individu.
2) Dunia anak adalah dunia bermain, maka selayaknyalah pembelajaran untuk anak usia dini dirancang dalam bentuk bermain. Intinya, bermain adalah belajar, dan belajar adalah bermain. Anak belajar melalui main, main yang menyenangkan. Melalui sentra, proses pembelajaran dilakukan dengan menempatkan siswa pada posisi yang proporsional.
3) Kegiatan pembelajaran dirancang secara cermat untuk membangun sistimatika kerja/aktivitas. Bagaimana anak membuat pilihan-pilihan dari serangkaian kegiatan, focus pada apa yang dikerjakan dan berusaha untuk menyelesaikan pekerjaan yang dia telah mulai dengan tuntas.
4) Kegiatan pembelajaran berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup anak, yaitu membantu anak menjadi mandiri, disiplin, mampu bersosialisasi dan memiliki ketrampilan dasar yang berguna bagi kehidupannya kelak.
5) Pembelajaran dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang dengan mengacu pada prinsip-prinsip perkembangan anak. Stimulus pendidikan bersifat menyeluruh, mencakup semua aspek perkembangan. Karena itu, setiap kegiatan

harus dapat mengembangkan atau membangun berbagai perkembangan atau kecerdasan anak. Dalam hal ini guru memfasilitasi agar semua aspek perkembangan anak berkembang secara optimal.

6) Anak akan memperoleh lebih banyak pengetahuan bila mendapat pijakan/dukungan dari guru pada saat main.

f. Pengertian Permainan Pabrik Tas

Permainan pabrik tas memberikan gambaran bahwa permainan ini dapat dilakukan oleh 20 anak TK Kelompok B, memberikan suasana yang gembira, bervariasi dan menantang karena anak akan mengalami tiga jenjang/seri dalam permainan. Seri pertama adalah seri produksi, seri kedua seri kreatifitas dan seri jual beli adalah seri ketiga. Permainan ini dirancang sesuai dengan daya imajinasi anak serta sesuai dengan tahap perkembangan usia anak.

g. Langkah-langkah permainan pabrik tas

Pemainan pabrik tas dilaksanakan pada tema pekerjaan. Harapan pada permainan ini adalah tumbuh minat, ide-ide baru serta daya kreatifitas anak sehingga pada 30 tahun mendatang muncul pencetus lapangan-lapangan kerja baru yang memiliki etos kerja, kreatifitas tinggi serta berakhlak mulia. Adapun langkah-lngkah permainan ini adalah sebagai berikut :

1. Anak duduk melingkar.
2. Guru memberikan penjelasan tentang maksud permainan pabrik tas.
3. Guru membuat kesepakatan dengan anak tentang aturan permainan.
4. Membagi siswa menjadi 3 kelompok yaitu : produksi, kreatif, jual beli.
5. Jadi sebagai pemenang dalam permainan ini adalah mereka yang paling banyak menuangkan daya kreatifitasnya dalam menghias tas,serta keberaniannya dalam mengungkapkan imajinasi.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini terdapat kemiripan dengan penulisan skripsi yang berjudul “Upaya Mengembangkan Kemampuan Imajinasi Anak Melalui Permainan Exploratif pada Kelompok B di TK Pertiwi Sumber Trucuk Kabupaten Klaten pada Tahun Pelajaran 2012/2013” oleh Saudara Sunarti yang menempuh S1 PAUD di Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Penelitian yang dilakukan oleh Sunarti dengan media permainan exploratif, memberikan gambaran bahwa anak diajak oleh peneliti untuk mengembangkan ide-ide kreatifnya, daya khayalnya, dengan demikian kemampuan imajinasi anak juga berkembang.

Dalam permainan tersebut anak tampak antusias, merasa tertantang sehingga naluri anak yang merasa selalu ingin tahu dapat terpenuhi.

C. Kerangka Berfikir

Anak usia dini hidup dan belajar dengan suasana riang, gembira dan menyenangkan dalam berbagai model permainan yang terarah. Usia dini merupakan usia emas yang sangat efektif untuk mengembangkan berbagai potensi. Salahsatu yang harus dikembangkan adalah kemampuan imajinasi dan daya kreatifitas, sebab dengan memberikan stimulasi-stimulasi pembelajaran dalam bentuk permainan yang menyenangkan maka imajinasi anak akan tumbuh dan berkembang, dimana hal itu sangat bermanfaat bagi kehidupan anak kelak di masayang akan datang.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian

Subjek Penelitian

Adapun yang dimaksud subjek penelitian ini adalah penentuan populasi sekaligus responden yang diteliti. Penelitian ini menggunakan tehnik sensus atau penelitian populasi karena yang menjadi sasaran subjek penelitian adalah semua populasi, yang jumlahnya hanya 20 anak didik dan akan diteliti semuanya tanpa sampel. Untuk lebih jelasnya dapat disajikan pada tabel berikut

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis PTK. Jenis penelitian ini dipilih karena masalah yang dipecahkan berasal dari praktik mengajar di TK sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan imajinasi dengan menggunakan metode permainan pabrik tas.

Tahap kegiatan PTK ini meliputi : Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, Refleksi.

C. Tehnik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Jenis data yang diperlukan
   a. Data tentang kemampuan imajinasi anak kelompok B1 TK Aisyiyah Desa Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.
   b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran pada saat tahap tindakan dari PTK dilaksanakan.
2. Teknik dan Instrumen yang Digunakan
   a. Data tentang kemampuan imajinasi anak kelompok B1 TK Aisyiyah Desa Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung dengan teknik unjuk kerja menggunakan pedoman/rubrik unjuk kerja.
   b. Data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan teknik observasi menggunakan lembar/pedoman observasi

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis tindakan adalah teknik deskriptif kuantitatif dengan membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III.

Langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut :

1. Menghitung prosentase anak yang mendapat bintang 1, bintang 2, bintang 3, dan bintang 4 dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

P = Prosentase anak yang mendapat bintang tertentu
f = Jumlah anak yang mendapat bintang tertentu
N = Jumlah anak keseluruhan

2. Membandingkan ketentuan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapat bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan dengan setelah dilakukan tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung dan yang menjadi subyek penelitian adalah anak didik kelompok B1 TK Aisyiyah Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Pelaksanaan tindakan silkus I
   a. Pengamatan
      Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dalam kegiatan bermain pabrik taskemudian mencatat hasil observasi di dalam lembar observasi. Observasi dilkukan selama pembelajaran berlangsung.Selain itu peneliti juga melakukan pengamatan terhadap keaktifan dan ketertarikan anak dalam melakukan kegiatan.
   b. Refleksi
      Tahap ini merupakan yang berisi tentang kegiatan evaluasi atau penilaian. Dari hasil refleksi diamati kekuatan dan kelemahan selang proses pembelajaran berlangsung kemudian tahap selanjutnya menyimpulkan hasil proses belajar siklus III.

C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

1. Diskripsi hasil penelitian perbaikan kegiatan pengembangan pra siklus.
   a. Perencanaan
   b. Pelaksanaan
      Dalam pelaksanaan kegiatan mengembangkan imajinasi anak menjadi seorang pengusaha sebelum siklus I, peneliti menggunakan LKA dengan cara menebali gambar tas yang ada di LKA,lalu menghias dengan crayyon dan bermain jual beli tas.
   c. Pengamatan
      Berdasarkan pengamatan kegiatan pembelajaran pra siklus, peneliti menemukan kasus-kasus yaitu sedikit anak yang berminat untuk mengembangkan imajinasi, anak terlihat malas dan tidak semangat, setelah dimotivasi guru, semua anak melakukan kegiatan ini, namun hasil belajar menunjukkan rendahnya tingkat pengembangan

imajinasi anak yaitu 4 anak dari 20 siswa adalah 20% anak yang dapat mengerjakan dengan antuias.

d. Refleksi
Berdasarkan hasil pengamatan tersebut peneliti merasa terpanggil untuk melakukan tindakan perbaikan selanjutnya yaitu dengan mengubah media yang semula menggunakan LKA diganti dengan media bermain pabrik tas yang dilakukan melalui siklus-siklus.

2. Diskripsi hasil penelitian perbaikan kegiatan pengembangan siklus I.
   a. Tahap perencanaan tindakan
   Pada tahap ini peneliti menyiapkan sesuatu yang berkenaan dengan penelitian yaitu menyiapkan perangkat pembelajaran.
   b. Pelaksanaan tindakan
   Pelaksanakan perbaikan ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 4 Mei 2016 guru melakukan observasi sebelum melakukan kegiatan inti, materi yang disampaikan adalah mengembangkan imajinasi anak menjadi seorang pengusaha dengan media bermain pabrik tas dengan menggunakan media crayyon dan kertas manila.Adapun waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan kegiatan tersebut kurang lebih 120 menit.
   c. Pengamatan
   Selama kegiatan perbaikan berlangsung guru yang sekaligus peneliti melakukan pengamatan untuk melihat bagaiman perkembangan anak dalam kegiatan bermain pabrik tas.

3. Diskripsi hasil penelitian perbaikan kegiatan pengembangan siklus II
   a. Tahap perencanaan tindakan
   b. Pelaksanaan tindakan
   Pelaksanaan perbaikan ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 11 Mei 2016 dengan memberikan materi yaitu mengembangkan imajinasi anakdengan menggunakan media bermain pabrik tas, berupabekaskardus susu dan pewarna cair .
   c. Pengamatan
   Pengamatan kegiatan perbaikan pembelajaran ditujukan untuk mengetahui bagaimana keaktifan dan kemampuan anak dalam kegiatan mengembangkan imajinasi anak dengan media bermain pabrik tas, juga untuk melihat keberhasilan atau kekuatan yang dicapai pada siklus II.
   Dari hasil observasi selama berlangsungnya siklus II dapat diuraikan sebagai berikut :
   1) Faktor kekuatan atau keberhasilan.
   2) Faktor kelemahan atau kendala.

   a. Tahap perencanaan tindakan
   b. Pelaksanaan tindakan
   Pelaksanaan perbaikan ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 18 Mei 2016 dengan memberikan materi, yaitu mengembangkan imajinasi anak dengan media bermain pabrik tas dengan menggunakan bahan

pembuat tas bekas kardus susu dan media penghiasnya cat cair.. Metode dan teknik pelaksanaannya juga sama seperti siklus II.

c. Pengamatan
Pengamatan kegiatan perbaikan pembelajaran ditujukan untuk mengetahui bagaimana keaktifan dan kemampuan imajinasi anakmenjadi seorang pengusaha dengan bermain pabrik tasjuga untuk melihat keberhasilan atau kekuatan yang dicapai pada siklus III.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, rumusan hipotesis, dan hasil-hasil pengujian, selanjutnya disimpulkan sebagai berikut : penerapan permainan pabrik tas dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan imajinasi anak menjadi pengusaha pada anak kelompok B1 TK Aisyiyah Pulosari Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung tahun pelajaran 2015/2016. Hal ini dapat dilihat dari evaluasi pengamatan pada kegiatan pengembangan dari siklus I, ke siklus II dengan adanya peningkatan kemampuan imajinasi anak dari 40%, 65%, sampai 90%.

B. Saran-saran

Berdasarkan latar belakang masalah dan kesimpulan selanjutnya disampaikan saran-saran sebagai berikut :

1. Untuk pendidik TK
Guru TK diharapkan terus mengikuti perkembangan tentang dunia pendidikan anak usia dini sehingga dapat meningkatkan kualitas kegiatan pengembangan, serta menciptakan metode-metode yang relevan dalam pembelajaran. Agar anak semakin tertarik dan senang dalam mengikuti kegiatan belajar salah satunya adalah dengan penerapan metode permainan pabrik tas guna meningkatkan kemampuan imajinasi anak
2. Untuk sekolah / Lembaga
Diharapkan pihak sekolah memfasilitasi para pendidiknya untuk mengembangkan diri sebagai pendidik yang profesional yaitu dengan pengadaan buku-buku penunjang pengajar dan memberi kesempatan untuk menggali berbagai metode pembelajaran yang inovatif seperti metode permainan pabrik tas.
3. Bagi orang tua
Pengalaman belajar disekolah yaitu bermain pabrik tas sebaiknya dilanjutkan orang tua di rumah agar kemampuan imajinasi anak dapat berkembang dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Siti, dkk, (2007). *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka

Arikunto Suharsimi, (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta

Dhieni, Nurbiana, dkk, (2007). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka

Hurlock, Elisabeth B, (1999). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Penerbit Erlangga

Kartino, Kartini, (2007). *Psikologi Anak (Psikologi)*

Kemendikbud Ditjen PAUDNI, (2013). *Penilaian dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta

Kemendiknas, (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta

Kemmis dan Taggart, (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Erlangga

Kunandar, (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Masitoh, (2009). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka

Mayke S, Tedjasaputra, (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Penerbit PT. Gramedia Widiasarana Indonesia

Piaget, (2009). *Bermain dan Permainan Anak*. (B.E.FE. Montolalu, Ed). Jakarta: Universitas Terbuka

Sisdiknas, (2003). *Undang-Undang RI No. 20*. Jakarta: PT. Sinar Grafika

Sujiono Nurani, Yuliani, (2007). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka

Tadkiroatun Musfiroh, (2008). *Cerdas melalui Bemain, Cara Mengsuh Multiple Intellegences pada Anak Sejak Usia Dini*. PT. Grasindo, Jakarta

Tedjasaputra, Mayke S, (2003). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo

Wardani, I.G.A.K, (1994). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka

Sunarti, 2013. Upaya Mengembangkan Kemampuan Imajinasi Anak Melalui Permainan Exploratif pada Kelompok B di TK Trucuk Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2012/2013, Tersedia : http : /www.esun, diunduh 15 Februari 2016