

**PENGARUH BERMAIN PLAY DOUGH TERHADAP KREATIVITAS
MEMBENTUK GEOMETRI ANAK PADA KELOMPOK B DI
RA AS-SYUHADA' PEDURUNGAN SEMARANG
TAHUN AJARAN 2016/2017**

**QONITA HAIBAH
M. kristanto**

Abstrak

Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bermain *play dough* terhadap kreativitas membentuk geometri anak pada Kelompok B di RA As-Syuhada' Pedurungan Semarang Tahun Ajaran 2016/2017. Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *Pre Experiment Desain* dengan desain yang digunakan adalah *One Group Pre-Test And Post-Test Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa RA As-Syuhada Pedurungan Semarang Tahun Ajaran 2016/2017. Sampel yang diambil terdiri dari dua kelas yaitu kelompok B1 berjumlah 20 anak dan kelompok B2 berjumlah 20 anak. Peneliti menggunakan teknik *Non-probability sampling* dengan jenis *sampling purposive*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa dokumentasi dan observasi. Hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh bermain *play dough* terhadap kreativitas membentuk geometri anak pada kelompok B di RA As-Syuhada' Pedurungan Semarang Tahun Ajaran 2016/2017. Hal tersebut dapat diketahui dari perolehan $t_{hitung} 7,66 > t_{tabel} 1,729$ dan meningkatnya rata-rata kreativitas membentuk geometri anak, sebelum perlakuan 51,3 menjadi 69,8 sesudah perlakuan. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 18,5%.

Kata Kunci : Kreativitas Membentuk Geometri Anak, Bermain *Play Dough*

Abstract

This quantitative research aims to find out how much influence play dough play on creativity to form the geometry of children in Group B in RA As-Syuhada' Pedurungan Semarang Academic Year 2016/2017. This type of research is quantitative research in the form of Pre Experiment Design with the design used is One Group Pre-Test And Post-Test Design. The study population is all students of RA As-Syuhada' Pedurungan Semarang Academic Year 2016/2017. Samples taken consisted of two classes namely group B1 amounted to 20 children and group B2 amounted to 20 children. The researcher used Non-probability sampling technique with purposive sampling type. Technique of collecting data in this research in the form of documentation and observation. The result of data analysis can be concluded that there is influence of *play dough* to creativity to form child geometry in group B in RA As-Syuhada' Pedurungan Semarang Academic Year 2016/2017. It can be known from the acquisition of $t_{calculate} 7,66 > t_{table} 1,729$ and the increase of creativity mean to form child geometry, before treatment 51,3 become 69,8 after treatment. The experimental group experienced an increase of 18.5%.

Keywords: Creativity Shaping Child Geometry, *Play Dough*

A. PENDAHULUAN

Lingkungan sekolah merupakan lingkungan dimana anak-anak berinteraksi dengan orang-orang di luar keluarganya. Anak-anak belajar untuk berinteraksi dengan teman sebaya salah satunya dengan cara bermain bersama. Selain dengan teman sebaya, anak-anak juga berinteraksi dengan guru dimana guru berperan sebagai pengajar dalam kegiatan sehari-hari. Pengajaran yang dilakukan untuk anak-anak seharusnya membiarkan anak untuk mengeksplorasi berbagai hal serta berfikir “kreatif”. Guru yang membiarkan anak untuk berfikir “kreatif” dengan cara yang berbeda akan menumbuhkan kemampuan kreatif pada anak. Hal lain yang menumbuhkan kemampuan kreatif adalah ketika anak diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya (Lestari, Berkah : 2006).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (STPPA) adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni dan kreativitas. Salah satu dari potensi perkembangan di Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (STTPA) yang telah di jelaskan diatas salah satunya adalah perkembangan kreativitas yang meliputi kemampuan mengeksplorasi dan berimajinasi.

Berdasarkan hasil pengamatan di RA As-Syuhada’ peneliti memperoleh informasi bahwa kreativitas anak membentuk geometri (segitiga, persegi panjang, segi empat dan lingkaran) dari 20 siswa di RA As-Syuhada’, 10 anak menunjukkan kemampuan kreativitas membentuk geometri anak sudah mampu (bereksplorasi dan berimajinasi), sementara 10 anak lainnya masih belum maksimal dalam berkreasi dalam membentuk geometri. Hal ini ditunjukkan dengan ketidakmampuan anak dalam bereksplorasi dan berimajinasi dalam membentuk macam-macam geometri akibat keterbatasan yang mereka miliki.

Sesuai indikator pencapaian perkembangan usia 5-6 tahun dengan lingkup perkembangan kreativitas meliputi: menggunakan seluruh panca indera untuk mengeksplorasi bahan dan alat yang mengandung seni (meremas adonan *play dough*), berimajinasi dengan menggunakan adonan /(membentuk adonan *play dough*).

Peneliti melihat adanya hambatan kreativitas membentuk geometri anak pada kelompok B di RA As-Syuhada' Pedurungan Semarang, menunjukkan bahwa 50% anak yang kurang kreatif seperti kurangnya rasa ingin tahu dan tidak adanya keinginan untuk membuat atau menciptakan hal yang baru, dalam bermainpun masih ada anak yang terlihat kurang aktif dan kreatif serta memilih untuk diam melihat teman-temanya bermain. Selain itu juga berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari guru RA As-Syuhada' bahwa pada dasarnya anak-anak mempunyai kreativitas yang baik, namun tidak semua anak dapat dikatakan memiliki kreativitas yang baik karena masih adanya beberapa anak yang kadang terlihat kurang kreatif seperti kurangnya rasa ingin tahu, kurang berminat terhadap hal-hal baru.

Media yang digunakan untuk mengatasi masalah pada anak kelompok B di RA As-Syuhada' adalah dengan menggunakan *Play Dough*, berdasarkan beberapa alasan menurut peneliti *play dough* adalah media pembelajaran yang berguna untuk mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak. Selain itu, *play dough* adalah media permainan yang tidak hanya memberikan kesenangan pada anak, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan pembelajaran aktif, mendukung tumbuh kembang dan belajar anak dalam berbagai bidang.

Berdasarkan uraian di atas untuk mengatasi permasalahan yang ada di RA As-Syuhada' yang berkaitan dengan kreativitas membentuk geometri anak kelompok B, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Bermain *Play dough* Terhadap Kreativitas Membentuk Geometri Anak Pada Kelompok B di RA As-Syuhada' Pedurungan Semarang Tahun Ajaran 2016/2017. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi adanya masalah dalam mempengaruhi kreativitas membentuk geometri anak, yaitu : (1) Rendahnya kreativitas anak saat membentuk geometri menggunakan

media *play dough*,. (2) Anak kurang aktif dalam kegiatan membentuk geometri menggunakan media *play dough*, (3) Kurangnya menggunakan media *play dough* yang digunakan dalam pembelajaran dan belum berinovasi menggunakan media pembelajaran yang merupakan salah satu alternatif dalam mengembangkan kreativitas membentuk geometri anak, (4) Fasilitas yang ada kurang mendukung kegiatan. Sesuai dengan uraian latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, agar penelitian terfokus pada tujuan yang akan dicapai, maka peneliti hanya membatasi pada tujuan penelitian yang hanya sebatas Pengaruh Bermain *Play dough* Terhadap Kreativitas Membentuk Geometri Anak Pada Kelompok B di RA As-Syuhada' Pedurungan Semarang Tahun Ajaran 2016/2017. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut “ Bagaimana pengaruh bermain *play dough* terhadap kreativitas membentuk geometri anak ?”. Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bermain *Play dough* terhadap kreativitas membentuk geometri anak pada kelompok B di RA As-Syuhada' Pedurungan Semarang Tahun Ajar-an 2016/2017.

Menurut lestari berkah (2001:5) menyatakan bahwa Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan karya nyata, baik dalam ciri-ciri aptitude maupun non aptitude baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya.

Kreativitas adalah hasil kerja sama otak kanan dan otak kanan kiri menggabungkan kinerja imajinasi dan kondisi riil. Kreativitas adalah 1 % ide dan 99 % aksi. Menurut Asfandiyar (2012:13). Selanjutnya Saodik (2003:104) menyatakan bahwa Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal yang baru, cara-cara baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan bagi masyarakat.

Membentuk dalam kegiatan seni rupa adalah terjemahan dari kata dalam bahasa Belanda “*boetseren*” atau dalam bahasa Inggris “*modeling*”. Umumnya bahan yang dipergunakan untuk kegiatan membentuk adalah bahan-bahan lunak

seperti tanah liat, plastisin, malam lilin, *play dough* dan sejenisnya. (Sulastianto dalam Rizki Putri, 2014 : 25).

Menurut Pamhadi dalam Rizki Putri (2014:25) kegiatan membentuk adalah membuat bentuk, baik bentuk terapan yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari maupun bentuk-bentuk yang kreatif sebagai karya seni murni. Sedangkan menurut Sumanto dalam Rizki Putri (2014:25) membentuk adalah proses kerja seni rupa dengan bermaksud untuk menghasilkan karya tiga dimensi (tri matra) yang memiliki volume dan ruang, dalam tatanan unsur rupa yang indah dan artistik.

Geometri adalah sebuah subjek abstrak tapi mudah digambarkan dan mempunyai banyak peranan praktis dan nyata. Kohn dalam Quroisin (2015:76). Pengertian geometri juga dikemukakan oleh Ismunanto dkk (2011:13) dalam Ensiklopedia Matematika sebagai study tentang bentuk, garis, serta ruang yang ditempati.

Ide dasar dari bentuk geometri adalah titik, garis, dan bidang yang merupakan pijakan awal dari geometri. Titik adalah bentuk paling dasar dari geometri. Garis adalah sebuah garis lurus yang dibayangkan sebagai sekumpulan titik-titik. Bidang dianggap sebagai kumpulan titik yang tak terhingga jumlahnya yang membentuk permukaan rata yang melebar kesegala arah. Ismunanto (2011:14).

Bermain adalah memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan masuknya perangsangan (stimulasi), baik dari dunia luar maupun dari dalam yaitu aktifitas otak yang secara konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman-pengalaman. Jerome Singer dalam Tedjasaputra (2001 : 12).

Menurut Soefandi, I & Pramudya, A (2009 : 16) Bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjajaki dirinya dan lingkungannya dengan cara-cara yang beragam. Adapun bermain Menurut Piaget dalam Sujiono (2010 : 34) adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan /kepuasan bagi diri seseorang.

Play dough dilihat dari arti kata dalam kamus bahasa Inggris, *Play* adalah bermain dan *Dough* adalah adonan. Jadi *play dough* adalah bermain melalui adonan. Adonan tersebut terbuat dari campuran tepung terigu, garam dan bahan lainnya. Menurut Jatmika dalam Fauziah (2012:85) *Play dough* adalah adonan mainan yang merupakan bentuk modern dari tanah liat atau lempung atau yang terbuat dari campuran tepung terigu. *Play dough* merupakan salah satu media pembelajaran yang murah karena bahan pembuatan *play dough* mudah didapatkan dan tidak membahayakan bagi kesehatan anak.

Play dough adalah salah satu bentuk permainan edukatif yang hampir sejenis dengan plastisin. Hanya saja permainan ini memiliki perbedaan pada bahan permainannya. Permainannya tersebut terbuat dari lilin yang dilelehkan, sedangkan *play dough* terbuat dari bahan yang tidak berbahaya seperti tepung beras yang dibuat menjadi adonan dan diberi pewarna makanan agar terlihat menarik sehingga tidak berbahaya bagi anak-anak.

B. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif yaitu *Pre-experiment Desain* dengan sample tidak dipilih secara random. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Data dapat diperoleh dengan lebih akurat, karena dapat membandingkan antara hasil sesudah perlakuan dengan sebelum perlakuan (Sugiyono,2013 : 110).

Populasi dalam penelitian ini yang digunakan adalah seluruh siswa RA As-Syuhada' Pedurungan Semarang yang berjumlah 80 anak. Sampel yang akan digunakan untuk penelitian adalah siswa kelompok B di RA As-Syuhada' Pedurungan Semarang yaitu berjumlah 40 anak yang terdiri dari B1 sejumlah 20 anak, dan B2 20 anak.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonprobability Sampling* dengan jenis *sampling purposive*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Di dalam instrument penelitian, terdapat validitas untuk mengukur kevalidan data dan uji realibilitas untuk mengetahui keobjektifan data yang diperoleh.penelitian

ini juga menggunakan uji analisis data dengan uji t. Untuk mengetahui benar tidaknya suatu hipotesis harus dilakukan penganalisaan, dari hasil analisis ini dapat diketahui apakah hipotesis kerja diterima atau ditolak. Dari uji tersebut diantaranya adalah Uji Validitas, Uji Reliabilitas dan Uji t sebagai berikut :

Rumus Desain *One-Group Pretest-Posttest Design*

Test Awal (<i>Pre-test</i>)	Perlakuan	Test Akhir
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Nilai *Pretest* (pengukuran sebelum diberi perlakuan).

X = Pelaksanaan kreativitas membentuk geometri dengan bermain *play dough*.

O₂ = Nilai *Posttest* (pengukuran setelah diberi perlakuan).

Rumus Korelasi *Product Moment*

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2013: 87)

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi variabel X dan variabel Y

∑ X = Jumlah skor X

∑ Y = Jumlah skor Y

∑ X² = Jumlah kuadrat di skor X

∑ Y² = Jumlah kuadrat di skor

∑ XY = Jumlah perkalian antara skor X dan skor Y

N = Jumlah Responden

Rumus Alpha sebagai berikut :

$$rII = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

(Arikunto, 2013: 122-123)

Keterangan :

r_{11} : reliabilitas yang dicari

k : banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \alpha_i^2$: jumlah varians skor tiap-tiap item

α_i^2 : varians total

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\left(\frac{\sum xd^2}{N(N-1)}\right)}}$$

Keterangan:

T = Harga t

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum xd^2$ = Jumlah kuadrat deviasi

Xd = Deviasi masing-masing subjek (d – Md)

N = Subjek pada sampel

db = Ditentukan dengan N – 1

C. HASIL

Berdasarkan hasil perhitungan validitas dapat diketahui bahwa skala kreativitas membentuk geometri anak diperoleh r_{hitung} sebesar 0,806. Dikarenakan $r_{tabel} > r_{hitung}$ (0,806 > 0,312) maka pernyataan item nomor satu dinyatakan valid . Nilai r_{tabel} dari uji reliabilitas dengan $\alpha = 5 \%$ dan $n = 40$ maka r_{tabel} adalah 0,806 sedangkan r_{11} adalah 0,957. Karena nilai $r_{11} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa instrument pernyataan ini reliabel. Uji normalitas nilai kelompok kontrol $H_o = 0,161 < H_a = 0,190$ dan kelompok eksperimen $H_o = 0,187 < H_a = 0,190$ sehingga dapat disimpulkan bahwa $H_o < H_a$. Jadi H_a diterima dan H_o ditolak artinya variable kreativitas membentuk geometri anak berdistribusi normal. Berdasarkan uji

homogenitas dapat dilihat bahwa dengan peluang $(1 - \alpha) = (1 - 0,05) = 0,95$, dan $dk = 20 - 1 = 19$ diperoleh. Dari perhitungan diatas diperoleh : $x_{hitung}^2 < x_{tabel}^2$ yaitu $19,2 < 30,1$ maka H_0 diterima artinya kedua kelompok mempunyai varians yang sama atau homogen. Hasil data akhir setelah dilakukan perlakuan bermain *play dough* mampu memberikan pengaruh terhadap kreativitas membentuk geometri anak. Berdasarkan perhitungan uji-t diperoleh sebesar sementara t_{tabel} dengan $db = n-1 = 20-1 = 19$ dengan taraf signifikan 5% (0,5) sebesar 1,729 Karena $t_{hitung} 7,66 > t_{tabel} 1,729$ maka dapat disimpulkan adanya perlakuan terhadap kreativitas membentuk geometri anak. Jadi hipotesis (H_a) yang berbunyi terdapat pengaruh bermain *play dough* terhadap kreativitas membentuk geometri anak pada kelompok B di RA As-Syuhada' Pedurungan Semarang Tahun Ajaran 2016/2017 diterima dengan taraf signifikan 5%.

D. PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kelompok yang menggunakan *play dough* dapat meningkatkan kreativitas membentuk geometri anak. Berdasarkan hasil rekapitulasi *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata *pretest* yaitu 51,30 dan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 69,8. kelompok mengalami peningkatan sebesar 18,5% setelah diberikan *treatment* sebanyak empat kali. Berdasarkan rekapitulasi *pretest* dan *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata *pretest* yaitu 62,95 dan nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol yaitu 50,35 dalam kelompok kontrol mengalami 12,6%.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian setelah diadakan kegiatan dengan menggunakan *play dough* menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas membentuk geometri anak. Hal ini ditunjukkan dengan tabel, untuk $t_{tabel} = 1,729$, $\alpha = 5\%$ dan diperoleh t_{hitung} sebesar 7,66. Karena $t_{hitung} 7,66 > t_{tabel} 1,729$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat Pengaruh Antara Bermain *Play Dough* Terhadap Kreativitas Membentuk Geometri Anak

Kelompok B di RA As-Syuhada' Pedurungan Semarang Tahun Ajaran 2016/2017.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil perhitungan penelitian, analisis uji t menunjukkan bahwa $t_{tabel} = 1729$, $\alpha = 5\%$ diperoleh t_{hitung} sebesar 7,66. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7,66 > 1729$. Maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh bermain *play dough* terhadap kreativitas membentuk geometri anak.

Saran

Sesuai hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik. Sehingga peneliti memberikan beberapa saran kepada beberapa pihak antara lain : (1) Bagi Pendidik, dalam mengajar harus kreatif menggunakan sarana, media dan alat peraga yang menarik supaya anak tidak bosan dan mampu fokus pada materi kegiatan yang diberikan oleh guru. (2) Bagi Anak, dengan bermain *play dough* diharapkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu anak, dan anak mampu bereksplorasi dengan menciptakan sesuatu hal yang baru. (3) Bagi Peneliti, agar selalu inovatif dalam hal menerapkan kegiatan sehingga dapat dipergunakan untuk meningkatkan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Asfandiyar, A.Y. 2012. *Creative Parenting Day*. Bandung : Mizan Pustaka.
- Lestari Berkah. 2006. *Upaya Orang Tua Dalam Pengembangan Kreativitas Anak*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan. Vol 2: 17-24. <http://download.portalgaruda.org/article>. Di peroleh 28 Maret 2016.
- Lestariani, K., Sulastri, M., & Ambara, D.P. (2014). *Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Playdough untuk Meningkatkan Kreativitas*. E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, 2 (1). <http://ejournal.undiksha.ac.id>. Diunduh pada tanggal 28 Maret 2016.

- Pramudya dan Soefandi. 2009. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta : Bee Media Indonesia.
- Quroisin, Hani. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Bentuk Geometri Dengan Menggunakan Media Alam Sekitar Di TK PGRI 79/03 Ngaliyan Semarang. Skripsi* . Semarang : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang (tidak diterbitkan).
- Rizki, Putri. 2014. *Meningkatkan kreativitas anak melalui teknik membutsir menggunakan tanah liat pada kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu. Skripsi*. Bengkulu : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu. <http://repository.unib.ac.id>. Diakses pada tanggal 29 Maret 2016.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sujiono, B & Sujiono, Y.N. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : PT Indeks.
- Tedjasaputra, M.S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta : Gramedia Widiasarana.