

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN
MENCIPTA BIDANG DARI KEPINGAN GEOMETRI PADA
KELOMPOK B TK IT PERMATA BUNDA MRANGGEN DEMAK
TAHUN AJARAN 2014/2015**

**Ida Nursanti
Ismatul Khasanah**

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi masih kurangnya kreativitas anak. Hal tersebut diindikasikan dengan banyaknya anak yang kurang optimal dalam mengerjakan kegiatan cenderung malas-malasan dan kurang antusias karena sering menggunakan lembar kerja, anak juga terlihat mencotek hasil karya temannya. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran yang monoton, guru belum mengembangkan permainan yang mampu mengasah kreativitas anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B TK IT Permata Bunda Mranggen Demak melalui bermain mencipta bidang dari kepingan geometri.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dan alat pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Di dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yang terdiri dari satu variabel bebas (*independent variable*) atau variabel (X) yaitu bermain mencipta bentuk dari kepingan geometri, dan satu variabel terikat (*dependent variable*) atau variabel (Y) yaitu kreativitas. Subjek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B TK IT Permata Bunda Mranggen Demak tahun ajaran 2014/2015, sebanyak 16 anak.

Dari hasil akhir dengan menggunakan teknik permainan dan observasi dengan dua siklus diperoleh hasil peningkatan kreativitas anak, yaitu mencapai 75% pada siklus pertama dan 81,25 % pada siklus kedua (indikator kinerja tercapai). Hasil hipotesis yang berbunyi kreativitas anak meningkat melalui bermain mencipta bidang dari kepingan geometri pada kelompok B TK IT Permata Bunda Mranggen Demak tahun ajaran 2014/2015 dan berdasarkan hasil akhir tersebut, maka hipotesis yang diajukan diterima kebenarannya.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui bermain mencipta bidang dari kepingan geometri. Oleh karena itu hendaknya guru menciptakan permainan yang lebih kreatif, karena anak akan memperoleh pengalaman secara langsung dengan obyek yang dipelajarinya.

Abstract

This research is motivated still lack the creativity of children. This is indicated by the number of children who are less than optimal in mengerjakan activities tend to be lazy and less enthusiastic because of frequent use of worksheets, children are also seen mencotek his handiwork. This occurs because the monotonous learning process, teachers have not been able to hone his game

develop children's creativity. The purpose of this study was to enhance the creativity of children in group B TK IT Permata Bunda Mranggen Demak through playing field created from pieces of geometry.

This research is a classroom action research and data collection tools such as observation and documentation. In this study there are two variables, which consists of one independent variable (independent variable) or variable (X) is played to create the shape of the pieces of geometry, and one dependent variable (dependent variable) or variable (Y) is creativity. The subjects were all children of group B TK IT Permata Bunda Mranggen Demak 2014/2015 school year, as many as 16 children.

From the final results by using game techniques and observation by two cycles result increase a child's creativity, reaching 75% in the first cycle and 81.25% in the second cycle (indicators of performance achieved). Results of the hypothesis increases children's creativity through playing field created from pieces of geometry in group B TK IT Permata Bunda Mranggen Demak Academic Year 2014/2015 and based on the final results, then the hypothesis is accepted truth.

Based on the results of this study concluded that child's creativity can be enhanced through playing field created from pieces of geometry. Therefore, teachers should create a game that is more creative, because children will gain direct experience with the object studied.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Setiap anak lahir dengan lebih dari satu bakat atau kemampuan akan tetapi bakat atau kemampuan tersebut bersifat potensial dan ibaratnya belum muncul dalam wujud yang nyata, untuk itulah anak perlu diberikan pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya dengan memperkaya lingkungan belajar, memberi peluang kepada anak untuk menyatakan diri, berekspresi, berkreasi dan menggali kemampuan serta bakat diri anak yang terunggul. Realitas dilapangan menunjukkan bahwa masih banyak anak yang kreativitasnya kurang optimal terlihat pada saat melakukan kegiatan belajar anak cenderung malas-malasan karena melihat kegiatan yang di laksanakan membosankan dan selalu sama, anak lebih senang mencontek hasil karya temannya saat mengerjakan tugas mencipta bidang dengan kepingan geometri, terkadang anak terlihat kurang antusias bahkan tidak mengerjakan sama sekali . Guru memberikan pembelajaran yang sifatnya sama dan selalu berulang, seperti melaksanakan kegiatan mencipta bidang dengan kepingan geometri yang sama yaitu segitiga, persegi panjang, dan lingkaran. Guru

selalu memberikan contoh yang sama dan anak cenderung tergantung dari contoh yang di buat oleh guru sehingga kreativitas anak kurang berkembang. Sekolah tersebut juga masih sering menggunakan lembar kerja sehingga anak merasa bosan dan tidak bersemangat selain itu penyebab kurangnya kreativitas anak adalah sebagai berikut: (1) Kurangnya fasilitas bermain anak, kurangnya lembaga memberikan permainan yang mampu mengasah kreativitas anak. (2) Pembelajaran yang disampaikan masih sederhana karena masih mengandalkan pembelajaran yang monoton serta pertanyaan yang diberikan sifatnya konvergen. (3) Kurangnya kreativitas dalam pembelajaran membuat guru enggan untuk mengubah model pembelajaran sehingga melumpuhkan kreativitas anak. Berkaitan dengan peningkatan kreativitas siswa kelompok B TK IT Permata Bunda Mranggen Demak, peneliti mengharapkan adanya inovasi pembelajaran melalui kegiatan mencipta bidang dari kepingan geometri. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B TK IT Permata Bunda Demak melalui kegiatan mencipta bidang dari kepingan geometri.

2. Kajian Teori

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beraneka ragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Jamaris (2006: 164) memaparkan bahwa bentuk kreativitas tampak dalam proses berfikir saat seseorang memecahkan masalah yang berhubungan dengan kelancaran, kelenturan, keaslian, elaborasi, dan keuletan serta kesabaran, senang mengajukan pertanyaan, senang mencari pengalaman yang baru serta rasa ingin tahunya tinggi.

b. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Menurut Zulkifli (2006: 38) bermain adalah kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab, sependapat dengan hal tersebut Hurlock (Suyadi, 2010:213)

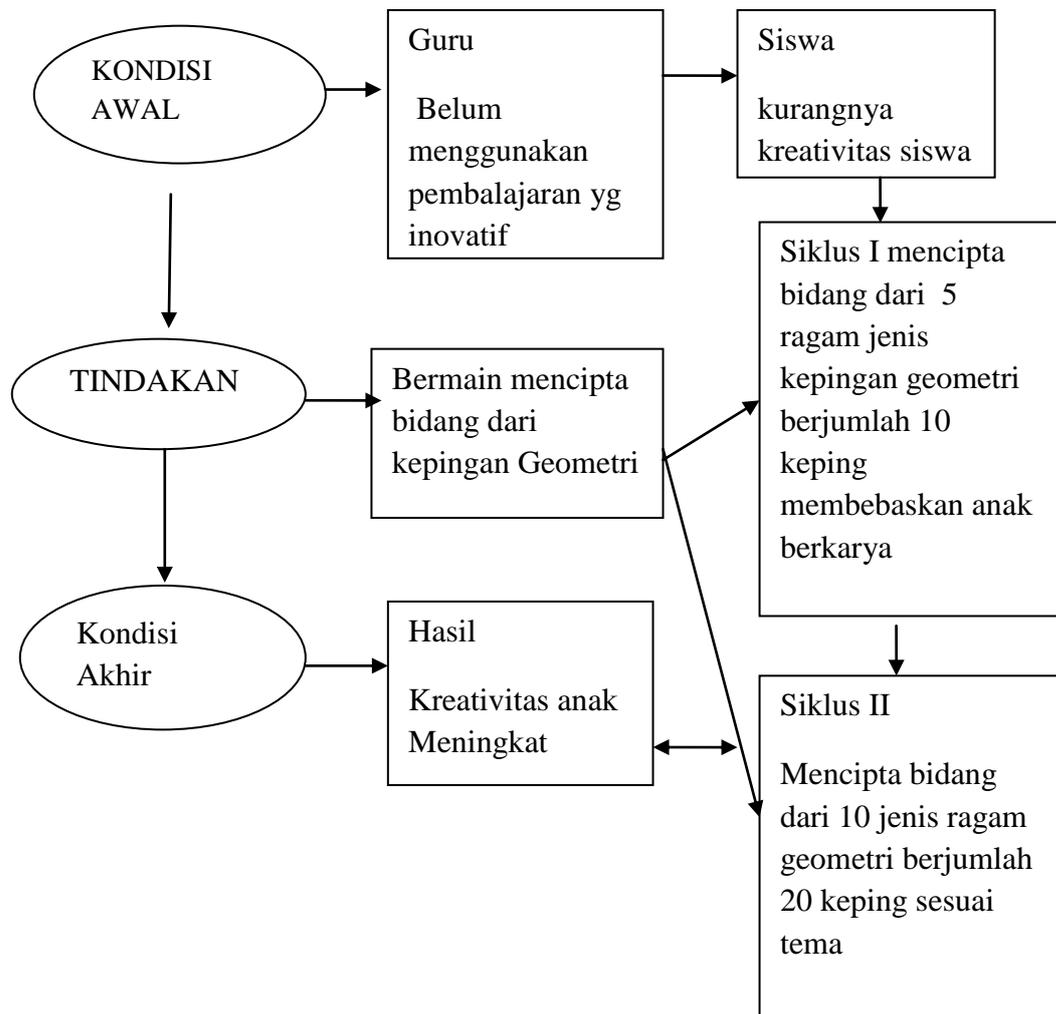
menyatakan bahwa bermain adalah aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Herbert Spencer menyatakan anak bermain karena mereka punya energi berlebih, energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan, menurut Karl Groos, anak bermain karena anak perlu belajar peran-peran tertentu dalam kehidupan: peran dokter, tentara, pedagang mereka juga perlu melepaskan desakan emosi secara tepat.

c. Pengertian Geometri

Geometri merupakan salah satu cabang ilmu matematika yang sangat terkait dengan bentuk, ukuran, dan pemosisian. Menurut Juwita, dkk (2000: 266) Geometri adalah studi hubungan ruang. Pembelajaran anak usia dini termasuk pendalaman benda-benda serta hubungan-hubungannya, sekaligus pengakuan bentuk dan pola. Anak mampu mengenali, mengelompokkan, dan menyebutkan nama-nama bentuk bangun, baik bangun datar ataupun bangun ruang yang bermacam-macam ukuran dan bentuknya. Geometri adalah membangun konsep dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar seperti segi empat, lingkaran, segitiga.

d. Pengertian mencipta bidang

Bermain mencipta bidang dari kepingan geometri merupakan salah satu permainan yang diberikan oleh guru kepada anak didik dengan menggunakan berbagai potongan dari kertas yang dibentuk menjadi bentuk-bentuk geometri dengan tujuan selain untuk mengenalkan anak dengan bentuk-bentuk geometri juga bertujuan untuk mengasah kreativitas anak. Fungsi bermain mencipta bidang dari kepingan geometri sebagai sarana dalam mengembangkan kreativitas anak. Dari uraian diatas dapat di simpulkan bahwa bermain mencipta bidang dari kepingan geometri dapat meningkatkan kreativitas siswa.



Bagan 1. kerangka berfikir

e. Hipotesis tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas hipotesis penelitian tindakan kelas ini yaitu “melalui bermain mencipta bidang dari kepingan geometri dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B TK IT Permata Bunda Mranggen Demak Tanun ajaran 2014/2015.

3. Metodologi Penelitian

Setting Penelitian

a. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilakukan pada bulan Januari-Februari semester II tahun ajaran 2014/2015. Penelitian dilakukan karena untuk

lebih meningkatkan kreativitas anak dengan membuat bidang dari kepingan geometri.

b. Tempat Penelitian

Tempat penelitian di TK IT Permata Bunda yang beralamat di Jl. Pucang Gading Raya no 444 Perumahan Pucang Gading Batusari Mranggen Demak pada kelompok B tahun ajaran 2014/2015.

c. Subjek Penelitian

Siswa-siswi kelompok B TK IT Permata Bunda tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 16 orang anak terdiri dari delapan orang anak laki-laki dan delapan orang anak perempuan adalah merupakan subjek penelitian dalam pembelajaran yang berlangsung secara berkelanjutan dan dalam persetujuan Kepala Sekolah.

d. Indikator Kinerja

Penelitian tindakan kelas ini dapat berhasil dengan baik apabila mencapai 79% keberhasilan.

e. Tehnik dan Alat Pengumpulan Data

Tehnik dan alat pengumpulan data di pergunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi.

f. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua siklus yang masing-masing siklus terdapat empat tahapan yaitu (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Pelaksanaan (*acting*), (3) Pengamatan (*observasi*), (4) Refleksi (*reflecting*)

B. HASIL PENELITIAN

1. Diskripsi Kondisi Awal

Tabel 1. Kondisi Awal tingkat kreativitas mencipta bidang

NO	Nilai Kreativitas dalam mencipta bidang dari kepingan geometri	Nilai	Jumlah anak	Tingkat keberhasilan (%)
----	--	-------	-------------	--------------------------

1	Baik	•	6	38%
2	Cukup	✓	7	43%
3	Kurang	○	3	19%
	Jumlah		16	
	Persentase (%)			100%

Diskripsi kondisi awal dapat dilihat bahwa kreativitas anak kelompok B masih kurang dimana nilai kreativitas dalam mencipta bidang dari kepingan geometri untuk analisa rata-rata keberhasilan 38% anak memiliki kreativitas baik , 43% untuk kreativitas cukup, dan 19% untuk kreativitas kurang.

2. Deskripsi Siklus I

Pada siklus I peneliti menggunakan bermain mencipta bidang dengan kepingan geometri dengan indikator mencipta berbagai bentuk dari kertas yaitu anak mencipta bidang dari kepingan geometri yang di buat dari kertas lipat dengan 5 macam ragam jenis geometri berjumlah 10 buah, yaitu segitiga, segiempat, persegi panjang, lingkaran, dan setengah lingkaran membebaskan anak berkarya.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas siklus I

No	Tingkat Kreativitas	Pertemuan							
		1		2		3		4	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1	Baik	4	25	4	25	8	50	12	75
2	Cukup	6	37,5	4	25	2	12,5	1	6,25
3	Kurang	6	37,5	8	50	6	37,5	3	18,75
	Jumlah	16	100	16	100	16	100	16	100

Dari hasil tabel diatas dilihat bahwa kreativitas anak kelompok B dari hasil analisa dengan rata-rata keberhasilan 75% anak mampu mencipta bidang dari kepingan geometri, 6,25% anak cukup mampu, dan 18,75% anak kurang mampu.

Ini berarti anak belum mampu mencipta bidang dari kepingan geometri sehingga perlu di laksanakan siklus II.

3. Diskripsi Siklus II

Pada siklus II peneliti menggunakan bermain mencipta bidang dari kepingan geometri dengan indikator mencipta bentuk dengan kepingan geometri yang lebih kompleks yaitu anak mencipta bidang dengan kepingan geometri yang di buat dari kertas lipat berjumlah 20 keping dengan ragam jenis 10 macam yaitu, segitiga, segiempat, persegi panjang, jajaran genjang, trapesium, lingkaran, setengah lingkaran, belah ketupat, segitiga sama sisi, dan oval membuatnya sesuai tema.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas dalam Mencipta Bidang Siklus II

No	Tingkat Kreativitas	Pertemuan							
		1		2		3		4	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1	Baik	6	37,5	7	43,75	10	62,5	13	81,25
2	Cukup	2	12,5	5	31,25	3	18,75	3	06,25
3	Kurang	8	50	4	25	3	18,75	3	12,5
	Jumlah	16	100	16	100	16	100	16	100

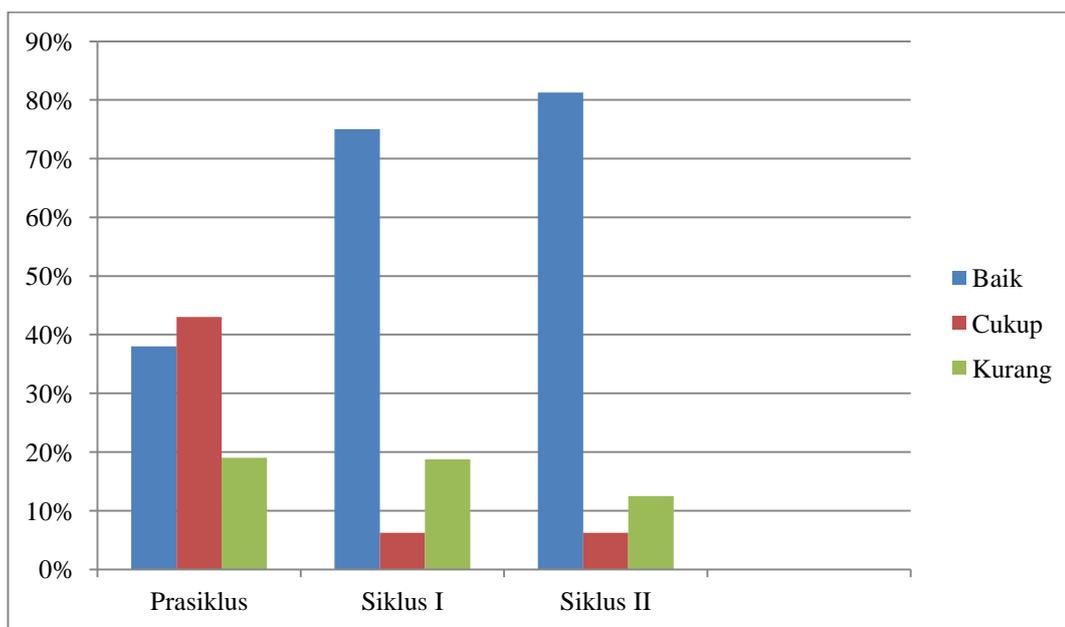
Dari hasil tabel diatas dilihat bahwa nilai kreativitas kelompok B dengan hasil analisa dengan rata-rata tingkat keberhasilan anak yaitu, 81,25% anak mampu mencipta bidang dengan kepingan geometri, 6,25% anak cukup mampu, dan 12,5 % anak kurang mampu. Hal ini berarti anak mampu mencipta bidang dengan kepingan geometri sehingga penelitian dinyatakan berhasil.

4. Pembahasan

Berdasarkan observasi dan evaluasi pada kondisi awal dan tindakan pada siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa melalui mencipta bidang dari kepingan geometri kelompok B TK IT Permata Bunda Mranggen Demak kreativitas anak meningkat. Selengkapnya dapat disajikan dalam tabel berikut ini :

No	Peningkatan Kreativitas	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Selisih Prasiklus dan Siklus I	Selisuh Prasiklus dan Siklus II
1	Baik	38%	75%	81,25%	37%	43,25%
2	Cukup	43%	6,25%	6,25%	36,75%	36,75%
3	Kurang	19%	18,75%	12,5%	0,25%	6,5%

Berdasarkan tabel di atas diketahui ada peningkatan yang sangat signifikan pada kreativitas anak, dari pra siklus 38%, siklus I 75 % dan siklus II 81,25 %. Selengkapnya dapat dilihat dalam grafik berikut :



Grafik 4. Hasil observasi Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

C. PENUTUP

1. Simpulan

Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas selama dua bulan di TK IT Permata Bunda Mranggen Demak pada kelompok B tahun ajara 2014/2015 yang terdiri dari dua siklus, maka dapat disimpulkan bahwa “melalui bermain mencipta bidang dari kepingan geometri dapat meningkatkan kreativitas anak pada

kelompok B TK IT Permata Bunda Mranggen Demak tahun ajaran 2014/2015". Berarti penelitian tindakan kelas ini dinyatakan telah berhasil.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian disarankan:

a) Bagi Guru

Guru hendaknya dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui permainan yang menarik yaitu menggunakan kepingan geometri yang dikemas dalam bentuk pembelajaran sesuai dengan usia anak.

b) Bagi Siswa

Meningkatkan kreativitas tidaklah sulit jika dilakukan dengan permainan yang sesuai dan menarik, melalui bermain ragam bentuk geometri siswa akan meningkatkan kreativitasnya.

c) Bagi Sekolah

Pengelola TK bisa memberi motivasi pada guru agar mampu memilih dan mendesain permainan sebagai model pembelajaran yang variatif seperti bermain ragam bentuk geometri sehingga anak-anak TK meningkat kreativitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Reni- Hawadi. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak*. PT Grasindo.
- Chatib, Munif. 2012. *Orangtuanya Manusia*. PT Mizan Pustaka.
- Muliawan, Jasa Unggul. 2009. *Tips Jitu Memilih Mainan Positif & Kreatif Untuk Anak Anda*. Jokjakarta. Diva Press.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*, Grasindo.
- Moeslichatun R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Rineka Cipta.
- Nurani, Sujiono. Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Indeks.

- Nurani, Yuliani Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Indeks.*
- Noorlaila, Iva. 2010. *Paduan Lengkap Mengajar PAUD.* Yogyakarta: PINUS BOOK PUBLISER.
- Priyadi, Gendra. Kuntarti, Sulistyono, Sri Kurniasih. *Program Keahlian Seni, pariwisata, Sosial, Administrasi Perkantoran, dan Tehnologi.* Penerbit Erlangga.
- Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009.
- Rachmawati, Yeni. Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak.* Kencana Prenada Media Group.
- Ruseffendi, ET. 1980. *Pengajaran Matematika Modern seri ke lima,* Tarsito Bandung.
- Saputra, Yudha M dan Rudiyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Supriyo, Agus. 2009. *112 Permainan Kreatif untuk Memotivasi Anak,* Jakarta: Kanaya Press.
- Sudono, Anggani. Dkk. 2007 *Permainan Kreatif Untuk Anak Usia Dini.* Jakarta PT Penerbit Sarana Bobo.
- Surya, Yohanes. 2009. *Matematika Asyik dan Menyenangkan 5B.* Tangerang Kandel.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Anak Usia Dini.* Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Seefeldt, Carol. Barbara A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini.* PT. Indeks Jakarta.
- Tim. 2003. *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain.*
- Tim Penyusun. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi dan Artikel Ilmiah serta Ujian Skripsi Mahasiswa Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan Semarang : IKIP PGRI Semarang.*

Tim. 2010. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Pos Paud*, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Jenderal Pendidikan Nonformal dan Informal, Kementerian Pendidikan Nasional.

Wahyudin.2003. *Menuju Kreativitas*. Gema Insani Press.

Yulianti I, Rani. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, Jakarta : Laskar Angkara.

-----2000, *Permainan Membaca dan Menulis Di Taman kanak-kanak*, Departemen Pendidikan Nasional.

Zulkifl. 2006. *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.