

PENINGKATAN KREATIFITAS ANAK MELALUI BERMAIN GEOMETRI DI KELOMPOK B TK RAHMAT HARAPAN TAHUN PELAJARAN 2013/2014

Ardi Susanti

NIP. 19630727 198702 2 001

Guru Kelas B TK Rahmat Harapan

Jl. Sakti Lubis No. 17/74 Medan

ABSTRAK

Masa kanak-kanak merupakan masa bermain sehingga pada pendidikan di Anak Usia Dini diberikan melalui kegiatan bermain sambil belajar. Dalam mengembangkan kreativitas anak perlu digunakan cara-cara tertentu agar kreativitas tersebut dapat berkembang dalam diri anak. Setiap anak lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk.

Hasil penelitian menunjukkan bermain geometri pada pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Rahmat Harapan Medan.

Peningkatan kreativitas anak pada siklus I diperoleh kreativitas anak masih rendah. Dari 20 anak, 15 orang anak (75%) yang memiliki kreativitas pada kriteria kreatif, sementara 5 orang anak (25%) masih pada kriteria cukup kreatif. Nilai rata-rata kreativitas anak yaitu 58,67. Pada siklus ini kemampuan klasikal belum tercapai karena kemampuan klasikal anak pada kriteria sangat kreatif (76-100) lebih rendah dari 75% yaitu 0%.

Pada siklus II terjadi perkembangan yang signifikan, anak yang memiliki kreativitas pada kriteria sangat kreatif ada 20 orang anak (100%). Nilai rata-rata kreativitas anak yaitu 90,04. Pada siklus ini kemampuan klasikal anak sudah tercapai yaitu sebesar 100%.

Kata Kunci : Kreatifitas Anak, Bermain Geometri

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Masa kanak-kanak merupakan masa bermain sehingga pada pendidikan di Anak Usia Dini diberikan melalui kegiatan bermain sambil belajar. Pada saat bermain semua fungsi baik jasmani maupun

rohani anak ikut terlatih, semakin banyak kesempatan bermain anak makin sempurna penyesuaian anak terhadap keperluan hidup didalam masyarakat. Dimana melalui bermain anak akan banyak belajar bagaimana cara bersosialisasi dalam masyarakat.

Pada dasarnya kreativitas sudah ada sejak anak lahir. Namun perlu distimulus kembali lewat lingkungannya sehingga perkembangan kreativitas dapat meningkat. Hal ini sejalan dengan riset yang dilakukan oleh Torrance (Saragih, 2012: 02), pada anak-anak di Amerika yang menunjukkan bahwa kreativitas mencapai puncaknya antara usia 4 sampai 4,5 tahun. Dalam riset Torrance selanjutnya ditemukan bahwa pada anak-anak di Amerika terlihat kemampuan kreativitasnya menurun satu tingkat saat ia berusia 5 tahun. Berdasarkan penelitian tersebut, di dalam penurunan satu tingkat kreativitas pada anak usia 5-6 tahun, perlu orangtua, pendidik dan lingkungan merangsang kreativitas agar semakin meningkat.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Antara, Putu, 2008 di kelompok bermain Santa Maria Singaraja, didapatkan bahwa:

Hasil penelitian menyimpulkan: 1) Kedua aspek kreativitas (kognitif dan afektif) terlihat sudah dikembangkan selama proses pembelajaran berlangsung namun ciri antar aspek kreativitas tersebut tidak dikembangkan secara seimbang, 2) Dalam melakukan kegiatan-kegiatan pengembangan kreativitas anak dapat bebas bermain dengan melibatkan semua indera, dan mengekspresikan dirinya tanpa dibatasi aturan-aturan tertentu yang harus diikuti.

Dalam mengembangkan kreativitas anak perlu digunakan cara-cara tertentu

agar kreativitas tersebut dapat berkembang dalam diri anak. Setiap anak lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk. Peneliti sebagai guru di TK Rahmat Harapan Medan mendapati bahwa kreativitas anak pada umumnya masih belum berkembang, hal tersebut nampak seperti saat menyelesaikan pekerjaan, anak belum memiliki keberanian dalam hal bereksplorasi dan berekspresi, anak ragu, takut, tidak percaya diri, lebih sering meniru cara guru atau teman lain, anak masih tergantung pada contoh yang diberikan guru, atau anak masih meniru cara guru menyelesaikan pekerjaannya. Hal ini disebabkan karena guru lebih menekankan kemampuan anak dari segi akademik saja, dimana anak dituntut lebih menguasai kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (calistung), karena tuntutan orang tua yang memandang bahwa di Anak Usia Dini ataupun TK hendaknya anak terlatih untuk membaca, menulis, dan berhitung. Mereka lupa bahwa belajar di TK difokuskan pada kegiatan belajar sambil bermain. Anak hanya melakukan kegiatan yang monoton. Selain itu, kurangnya fasilitas media pembelajaran ataupun alat bermain yang mampu menunjang perkembangan kreativitas anak. Pada saat kegiatan, anak hanya mengikuti instruksi guru, tidak ada kreativitas sendiri dari anak didik.

Anak usia 5-6 tahun, berada pada tahap perkembangan awal masa kanak-kanak, yang memiliki karakteristik berpikir konkrit, realisme, sederhana, animisme, sentrasi, dan memiliki daya imajinasi yang kaya. Oleh karena karakteristik anak usia dini tersebut perlu diketahui bahwa anak juga cenderung menunjukkan kreativitasnya lewat bermain kreatif. Peran guru sebagai teman, model, motivator dan fasilitator akan menjadikan anak senang datang ke sekolah dan menjadikan proses belajar jadi bermakna. Dengan keinginan untuk terus berinovasi maka peneliti berupaya melakukan perlakuan bervariasi, salah satunya melalui kegiatan bermain geometri. Melalui bermain geometri anak mengenal bentuk-bentuk geometri (segitiga, segiempat, persegi, lingkaran) dan selanjutnya anak belajar menerapkan pengetahuannya untuk berkreasi membangun ataupun menciptakan sesuatu dengan bentuk-bentuk geometri.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis berkeinginan mengangkat permasalahan tersebut dalam suatu penelitian yang berjudul "**Peningkatan Kreatifitas Anak Melalui Bermain Geometri Di Kelompok B Tk Rahmat Harapan T.P 2013/2014**".

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan diatas, dapat teridentifikasi beberapa permasalahan diantaranya:

1. Kreativitas anak masih belum berkembang. Pada saat menyelesaikan pekerjaannya anak masih belum memiliki keberanian, anak ragu dan tidak percaya diri.
2. Pembelajaran yang masih memfokuskan pada kemampuan anak dalam membaca, menulis dan berhitung (calistung).
3. Kurangnya fasilitas media pembelajaran ataupun alat bermain yang mampu menunjang perkembangan kreativitas anak.
4. Anak hanya mengikuti instruksi guru dalam melaksanakan kegiatan dan tidak mengembangkan kreativitas sendiri.

Batasan Masalah

Untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi guru dan siswa, maka peneliti membatasi permasalahan sesuai dengan kemampuan peneliti antara lain:

1. Menggunakan kegiatan bermain geometri selama pembelajaran.
2. Subjek penelitian adalah anak kelompok B, semester ganjil TK Rahmat Harapan Tahun Ajaran 2013/2014.
3. Tema yang diajarkan adalah kebutuhanku pada subtema macam-macam kebutuhan.
4. Kurikulum yang digunakan adalah Permen No 58 Tahun 2009.

Rumusan Masalah

Pokok permasalahan yang ingin diangkat dalam penelitian ini adalah: "Apakah kreatifitas anak meningkat dengan implementasi bermain geometri pada anak kelompok B TK Rahmat Harapan Tahun Ajaran 2013/2014?".

Pemecahan Masalah

Metode pemecahan masalah dalam penelitian ini yaitu dengan menerapkan bermain geometri. Dengan menerapkan kegiatan pembelajaran ini diharapkan kreatifitas anak dapat meningkat.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan: Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain geometri di TK Rahmat Harapan Medan

Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian diatas, maka hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi bidang keilmuan pendidikan anak usia dini yaitu memberikan sumbangan ilmiah untuk mengembangkan kreatifitas anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi guruyaitu agar dalam proses pembelajaran guru dapat lebih menekankan pada kegiatan bermain sambil belajar, salah satunya dengan kegiatan bermain geometri dan lebih memotivasi anak dalam mengembangkan kreatifitasnya.

- b. Sebagai bahan masukan bagi peneliti yang lain yang bermaksud mengadakan penelitian pada permasalahan yang sama atau berhubungan dengan masalah kreatifitas anak.

METODE PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Rahmat Harapan Jl. Sakti Lubis No.17/74 Medan dan pelaksanaannya pada bulan Agustus 2013 sampai dengan Desember 2013.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B. Pemilihan kelompok B dikarenakan peneliti merupakan guru kelas kelompok B TK Rahmat Harapan. Banyak subjek penelitian yakni 20 anak.

Alat Pengumpul Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan Observasi, yaitu teknik yang dilakukan dengan cara pengamatan secara teliti dan sistematis. Observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran secara langsung kreatifitas anak.

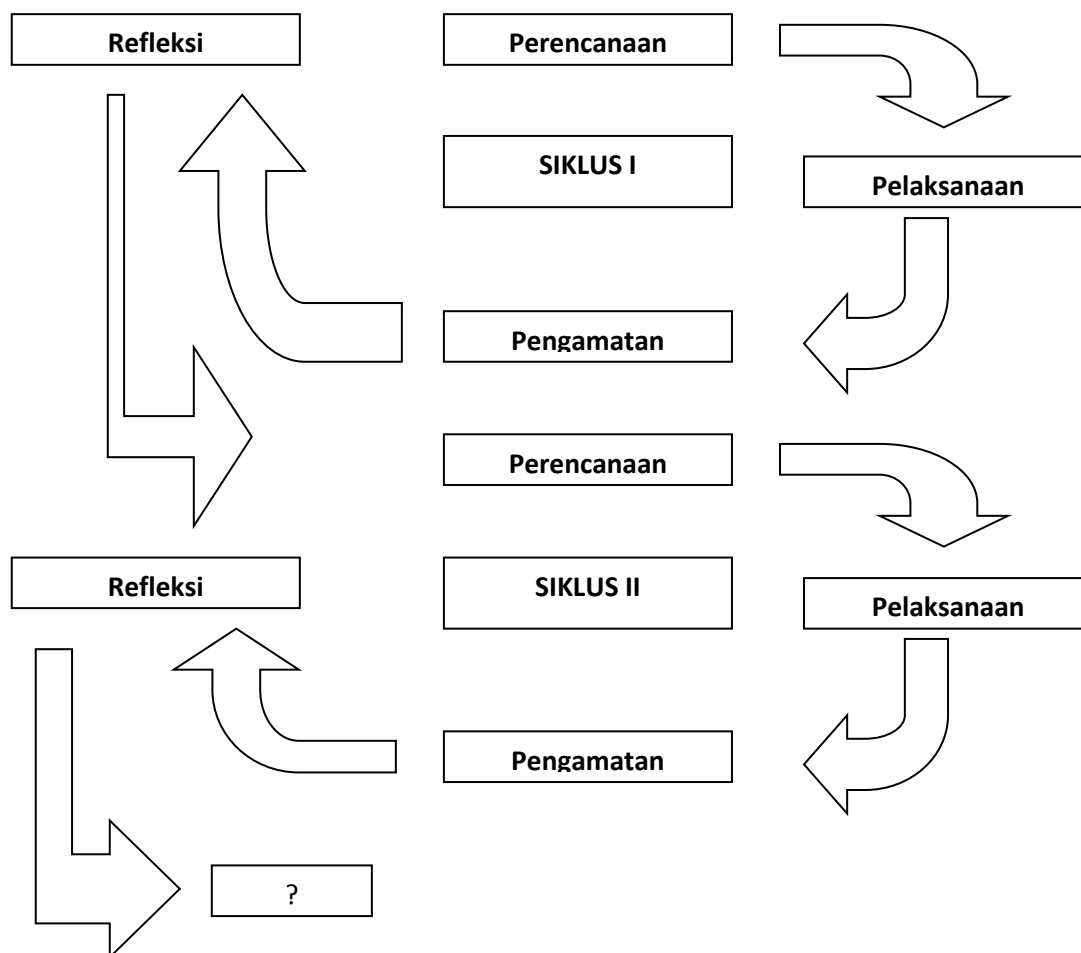
Tabel 1. Kisi-Kisi Observasi Kreatifitas Anak

No.	Variabel	Indikator	Deskriptor	Skor			
				0	1	2	3
1.	Kreativitas Anak	Rasa ingin tahu yang besar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rajin bertanya didalam kelas 2. Memberi tanggapan atau gagasan sesuai materi 3. Mengerjakan tugas dengan baik 				
		Orisinalitas tinggi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berani mempertahankan pendapat atau gagasannya 2. Menghasilkan karya yang istimewa 3. Bekerja walau sedikit bimbingan guru 				
		Bersifat imajinatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menceritakan kegiatan menggunting pola yang disediakan 2. Mengeluarkan gagasan baru 3. Melakukan tindakan 				
		Apresiasi seni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat berbagai bentuk dari kegiatan menggunting berpola dengan baik 2. Berbahasa dengan baik 3. Berinisiatif 				
		Berani mengambil resiko	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berani mengakui kesalahan yang dibuat 2. Berani menerima tugas 3. Memecahkan masalah yang ada 				

Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain model Kemmis dan Mc. Taggart (Dewi, 2010:122). Penelitian ini dilakukan dengan 2 (dua) siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari 4

(empat) komponen utama yaitu: (1) Perencanaan tindakan (*planning*), (2) Tindakan (*acting*), (3) Pengamatan tindakan (*observing*) dan (4) Refleksi tindakan (*reflect*), seperti yang tergambar di bawah ini:



Gambar 1. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc.Taggart

SIKLUS I

a. Perencanaan

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

1. Mengetahui hal-hal apa saja yang menghambat anak dalam meningkatkan kreativitasnya
2. Mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi anak dalam pengembangan kreativitasnya
3. Menentukan tema yang akan diajarkan sesuai dengan silabus dan kurikulum

4. Menyusun Rencana Pembelajaran dalam bentuk Rencana Kegiatan harian (RKH)
5. Menyediakan alat-alat dan bahan yang diperlukan untuk bermain geometri
6. Merancang alat evaluasi.
7. Membuat lembar observasi tentang kreativitas anak.

b. Pelaksanaan

Dalam PTK istilah tindakan dipahami sebagai aktifitas yang dirancang dengan sistematis untuk menghasilkan adanya

peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RKH yang telah disusun dengan menerapkan metode yang dirancangkan, berikut pelaksanaan yang dilakukan yaitu:

Kegiatan pengajaran yang dilakukan peneliti adalah:

- I. Kegiatan Awal
 - Doa dan salam pembukaan
 - Bernyanyi
 - Tanya jawab tentang tema
- II. Kegiatan Inti
 - Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak
 - Guru memperkenalkan alat dan bahan yang akan digunakan
 - Guru membagikan bahan secara proposional untuk setiap kelompok.
 - Guru memberikan aba-aba pada anak untuk mulai membuat bentuk geometri. Untuk menghasilkan bentuk geometri yang bagus, anak-anak tetap diarahkan oleh guru, namun tetap memberikan kebebasan pada anak.
 - Setelah karya anak selesai, anak diberikan kesempatan untuk menceritakan karya yang ia buat, dan memberikan kebebasan bagi teman-temannya untuk bertanya dan memberi komentar.
- III. Istirahat / Makan
- IV. Kegiatan Akhir
 - Mendiskusikan kegiatan yang telah dilaksanakan
 - Bernyanyi
 - Doa dan salam penutup

c. Pengamatan

Melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil analisis data hasil observasi. Refleksi dilakukan untuk menilai apakah melalui

bermain geometri sudah berjalan optimal dalam mengembangkan kreativitas anak. Apa saja kendala-kendala yang dihadapi pada saat pelaksanaan siklus I, jika pada siklus ini tujuan untuk mengembangkan kreativitas anak belum berhasil, maka akan direncanakan siklus selanjutnya. Namun jika sudah memenuhi indikator keberhasilan, maka tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

SIKLUS II

a. Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus dua merupakan hasil refleksi pada siklus pertama. Pada tahap ini peneliti membuat perencanaan tindakan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan atau hambatan yang dialami anak dalam mengembangkan kreativitas anak. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

1. Mengetahui hal-hal apa saja yang menghambat anak dalam meningkatkan kreativitasnya
2. Mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi anak dalam pengembangan kreativitasnya
3. Menentukan tema yang akan diajarkan sesuai dengan silabus dan kurikulum
4. Menyusun Rencana Pembelajaran dalam bentuk Rencana Kegiatan harian (RKH)
5. Menyediakan alat-alat dan bahan yang diperlukan
6. Merancang alat evaluasi.
7. Membuat lembar observasi tentang kreativitas anak.

b. Pelaksanaan

Setelah mengetahui kelemahan-kelemahan ataupun hambatan untuk mengembangkan kreativitas anak, peneliti melaksanakan program perbaikan terhadap anak yang masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kreativitasnya dengan materi yang sama.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II:

1. Peneliti mengarahkan anak yang sama sekali tidak dapat melakukan melakukan kegiatan pembelajaran.
2. Peneliti memberi motivasi kepada anak yang kurang mampu melakukan kegiatan pembelajaran.

c. Pengamatan

Kegiatan observasi yang dilaksanakan sama dengan pada siklus I, observasi dilakukan untuk melihat perubahan yang terjadi pada anak. hasil observasi ditindak lanjuti dengan analisis untuk bahan refleksi.

d. Refleksi

Tahap refleksi ini dilakukan untuk melihat hasil perkembangan pelaksanaan dan membuat kesimpulan mengenai kekurangan dan kelebihan serta kendala-kendala yang dihadapi pada saat pelaksanaan siklus II yang telah dilakukan. Jika pada siklus ini masih banyak anak yang belum mengalami perkembangan kreativitas, maka akan direncanakan siklus selanjutnya. Namun jika memenuhi indikator keberhasilan, maka tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Teknik Analisis Data

Data dari hasil observasi yang diperoleh dipaparkan menurut masalah yang diteliti yaitu data perkembangan kreativitas anak selama pelaksanaan tindakan. Analisis presentase anak secara

individu dengan menggunakan rumus sebagaimana yang disampaikan Sugiono (Tarigan, 2011), yaitu:

$$P = \frac{f}{n} x 100\% \text{ (Tarigan, 2011)}$$

Keterangan:

Pi = hasil pengamatan

f = jumlah skor yang dicapai anak

n = jumlah skor total

Peneliti menjumlahkan data kreativitas anak selama pelaksanaan tindakan kemudian dibagi dengan jumlah anak tersebut sehingga di peroleh nilai rata-rata.

Rumus:

$$X = \frac{\sum x}{\sum N} \text{ (Aqib, 2011:204)}$$

Keterangan:

X = nilai rata-rata

$\sum x$ = jumlah semua nilai anak

$\sum N$ = jumlah Anak

Kriteria kreativitas anak secara keseluruhan dibagi ke dalam 4 kelompok, yaitu: sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif, dan kurang kreatif.

Kriteria penilaian yang digunakan menurut Aqib (2011:41) seperti dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Kriteria penilaian

Tingkat Keberhasilan (%)	Arti
76 % - 100%	Sangat Kreatif
51 % - 75 %	Kreatif
26 % - 50 %	Cukup Kreatif
0 - 25 %	Kurang Kreatif

Sumber : Aqib (2011:41)

Selanjutnya pemaparan data dilakukan secara sistematis dalam bentuk narasi dan dilengkapi dengan grafik maupun tabel frekuensi yang menguraikan presentase jumlah anak yang teramati, dengan menggunakan rumus :

$$\text{Dengan rumus: } P = \frac{f}{n} x 100\%$$

(Rosmala Dewi, 2010)

Dimana:

P = Presentase

f = Jumlah subjek yang mengalami perubahan (Kriteria Sangat Kreatif)

n = Jumlah subjek keseluruhan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1.1 Gambaran Awal Kreativitas Anak Di TK

Menurut pengamatan yang dilakukan oleh penulis yang juga merupakan guru di TK Rahmat Harapan pada kelompok B ditemukan mayoritas anak belum memiliki kreativitas yang baik. Anak masih bertindak dengan perintah yang diberikan oleh guru tanpa ada usaha untuk berkreasi sendiri. kreativitas yang diharapkan oleh guru belum tampak pada anak.

Untuk mengetahui keadaan kreativitas anak sebelum dilakukan tindakan pada siklus I, dapat dilihat pada table 4 berikut ini :

Tabel 3. Gambaran Awal Peningkatan Kreativitas Anak

No	Kode Anak	Jumlah Skor	Nilai	Keterangan
1	1	4	26	Cukup
2	2	2	13	Kurang
3	3	4	26	Cukup
4	4	4	26	Cukup
5	5	4	26	Cukup
6	6	4	26	Cukup
7	7	5	33,3	Cukup
8	8	3	20	Kurang
9	9	4	26	Cukup
10	10	3	20	Kurang
11	11	4	26	Cukup
12	12	4	26	Cukup
13	13	3	20	Kurang
14	14	3	20	Kurang
15	15	4	26	Cukup
16	16	5	33,3	Cukup
17	17	3	20	Kurang
18	18	4	26	Cukup
19	19	3	20	Kurang
20	20	3	20	Kurang
Jumlah			479,6	
Nilai Rata-Rata Kelas			23,98	

Dari tabel 3. diatas dapat dilihat bahwa gambaran awal peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di peroleh nilai rata-rata 23,98. Berdasarkan kriteria penilaian yang telah dibuat oleh peneliti,

pada angka 23,98 menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak secara rata-rata pada posisi kurang kreatif. Untuk lebih jelas lagi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak Sebelum Tindakan

Rata-Rata Nilai	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Siswa	Keterangan
76-100%	0	0	Sangat Kreatif
51-75%	0	0	Kreatif
26-50%	12	60%	Cukup Kreatif
0-25%	8	40%	Kurang Kreatif

Pada tabel 4 terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria cukup sebanyak 12 orang anak (60%) dan yang memperoleh kriteria kurangsebanyak 8 orang anak (40%). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa peningkatan kreativitas anak belum berkembang dengan baik.

Setelah mendapatkan gambaran awal mengenai kreativitas anak, peneliti selaku guru melaksanakan tahap berikutnya yaitu tahap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan bermain geometri dengan Tema Diri Sendiri Subtema Kesukaanku yang akan meningkatkan kreativitas anak pada usia 5-6 tahun di TK Rahmat Harapan.

1.2 Hasil dan Pembahasan Siklus I

Pada Siklus I peneliti melakukan proses pembelajaran dan pengamatan terhadap proses pembelajaran tersebut. Pengamatan terhadap data proses dilakukan sesuai dengan indikator keberhasilan proses yang telah ditetapkan dalam perencanaan. Data yang muncul dalam pelaksanaan tindakan kemudian diamati dan dipaparkan. Data proses yang diamati pada penelitian tindakan kelas ini meliputi : (1) data mengenai ketepatan prosedur pelaksanaan tindakan yang dilakukan guru atau peneliti, (2) data mengenai keaktifan anak, (3) data perhatian anak, dan (4) data partisipasi anak.

Siklus pertama terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, seperti berikut ini :

1. Perencanaan

Setelah mengetahui peningkatan kreativitas pada gambaran awal yang menunjukkan bahwa kreativitas anak pada kriteria kurang, maka disusun rencana tindakan untuk meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan bermain geometri dengan Tema Diri Sendiri Subtema Kesukaanku. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam perencanaan tindakan ini adalah :

- a) Peneliti menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan Tema Diri Sendiri Subtema Kesukaanku
- b) Peneliti sebagai guru merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bermain geometri.
- c) Peneliti menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan yang akan dikerjakan anak.
- d) Mempersiapkan lembar observasi peningkatan kreativitas anak.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan memberikan tindakan yang menggunakan bermain geometridimana peneliti bertindak langsung sebagai guru. Kegiatan pemberian tindakan yang dilakukan merupakan tahap pengembangan dan pelaksanaan dari rencana yang telah disusun pada tahap perencanaan. Kegiatan yang dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan bermain geometri, yaitu:

Kegiatan pengajaran yang dilakukan peneliti adalah:

- I. Kegiatan Awal
 - Doa dan salam pembukaan
 - Bernyanyi
 - Tanya jawab tentang tema
- II. Kegiatan Inti
 - Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak

- Guru memperkenalkan alat dan bahan yang akan digunakan
- Guru membagikan bahan secara proposional untuk setiap kelompok.
- Guru memberikan aba-aba pada anak untuk mulai membuat bentuk geometri. Untuk menghasilkan bentuk geometri yang bagus, anak-anak tetap diarahkan oleh guru, namun tetap memberikan kebebasan pada anak.
- Setelah karya anak selesai, anak diberikan kesempatan untuk menceritakan karya yang ia buat, dan memberikan kebebasan bagi teman-temannya untuk bertanya dan memberi komentar.

III. Istirahat / Makan

IV. Kegiatan Akhir

- Mendiskusikan kegiatan yang telah dilaksanakan
- Bernyanyi
- Doa dan salam penutup.

3. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dibantu dengan observer dengan menggunakan lembar observasi peningkatan kreativitas anak yang telah disiapkan sebelumnya. Dari observasi yang telah dilakukan diperoleh bahwa:

- a) Anak terlihat masih belum dapat berkreativitas dengan baik
- b) Anak masih terlihat bingung dalam mengerjakan tugasnya
- c) Masih ada beberapa anak yang diarahkan dan dibantu oleh guru.

Selanjutnya paparan gambaran awal setelah dilakukannya tindakan dan keadaan pada siklus I yang diperoleh dari hasil observasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Keadaan Peningkatan Kreativitas Anak pada Siklus 1

No	Kode Anak	Pertemuan I		Pertemuan II		Keterangan
		Jumlah Skor	Nilai	Jumlah Skor	Nilai	
1	1	7	46,7	11	73,3	Kreatif
2	2	6	40	9	60	Kreatif
3	3	6	40	10	66,7	Kreatif
4	4	5	33,3	9	60	Kreatif
5	5	7	46,7	9	60	Kreatif
6	6	5	33,3	9	60	Kreatif
7	7	6	40	9	60	Kreatif
8	8	5	33,3	7	46,7	Cukup
9	9	5	33,3	7	46,7	Cukup
10	10	6	40	8	53,3	Cukup
11	11	6	40	9	60	Kreatif
12	12	4	26	7	46,7	Kurang
13	13	5	33,3	7	46,7	Kurang
14	14	6	40	10	66,7	Kreatif
15	15	5	33,3	8	53,3	Kreatif
16	16	5	33,3	8	53,3	Kreatif
17	17	6	40	11	73,3	Kreatif
18	18	5	33,3	9	60	Kreatif
19	19	7	46,7	9	60	Kreatif
20	20	5	33,3	10	66,7	Kreatif
Jumlah		745,8		Jumlah	1.173,4	
Rata-Rata		37,29		Rata-Rata	58,67	

Dari tabel 5 diatas dapat dilihat bahwa pada siklus I di peroleh nilai rata-rata anak 58,67, yang berarti rata-rata peningkatan kreativitas anak pada kriteria kreatif. Bila dibandingkan dengan gambaran awal sebelum dilakukan tindakan, maka pada siklus I ini terlihat bahwa kreativitas anak lebih meningkat. Dimana

pada gambaran awal diperoleh nilai rata-rata kreativitas anak 23,98, sedangkan setelah dilakukan tindakan pada siklus I maka nilai rata-rata kreativitas anak menjadi 58,67, hal ini berarti terjadi peningkatan kreativitas anak sebesar 34,69. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak pada Siklus I

Rata-Rata Nilai	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Siswa	Keterangan
76-100%	0	0	Sangat Kreatif
51-75%	15	75%	Kreatif
26-50%	5	25%	Cukup Kreatif
0-25%	0	0	Kurang Kreatif

Pada tabel 6 terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria kreatif sebanyak 15 orang anak (75%). Anak yang memperoleh kriteria cukup kreatif sebanyak 5 orang anak (25%).

Berdasarkan nilai Persentase Kemampuan Klasikal (PKK) diatas dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Rahmat Harapan secara klasikal belum tercapai, sementara dikatakan terjadi peningkatan

kreativitas anak (berhasil), jika terdapat 75% anak di criteria sangat kreatif.

4. Refleksi

Dari pengamatan yang telah dilakukan, terlihat bahwa kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Rahmat Harapan masih tergolong belum baik semua. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan perbaikan-perbaikan yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun menjadi lebih baik.

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus I adalah sebagai berikut:

- a. Pada kegiatan awal, anak memiliki respon yang baik terhadap tema yang dijelaskan oleh peneliti (guru).
- b. Masih ada beberapa anak yang belum memahami dan mengerjakan tugas.
- c. Hasil belajar dengan Tema Diri Sendiri Subtema Kesukaanku pada siklus I masih belum berhasil, hanya 75% anak yang mencapai kriteria kreatif, sementara 25% masih pada kriteria cukup kreatif.
- d. Proses kegiatan bermain geometri masih belum kondusif.
- e. Penerapan langkah-langkah bermain geometri yang dilaksanakan guru sudah cukup baik (66,5%) tetapi belum maksimal.

5. Revisi

Dari paparan deskripsi penelitian tindakan kelas siklus I, maka di dalam refleksi diupayakan perbaikan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan kegiatan belajar anak pada siklus II, beberapa perbaikan pembelajaran dilakukan antara lain:

1. Setiap anak diberikan kertas origami dan anak sendiri yang menggunting pola bentuk geometri.
2. Dalam pembahasan materi ajar, guru menggunakan aturan seperti pada pertemuan sebelumnya, tetapi pada saat pembelajaran kali ini guru membenahi gaya mengajarnya seperti melakukan pendekatan kepada anak yang kurang perhatian pada saat kegiatan berlangsung.
3. Guru juga lebih memotivasi anak, seperti memberikan kata-kata pujian agar anak lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
4. Guru lebih memperhatikan waktu yang telah ditentukan agar semua kegiatan dapat berjalan dengan baik.

1.3 Hasil dan Pembahasan Siklus II

Sama halnya dengan Siklus I, pada Siklus II peneliti (guru) melakukan tahap-tahap proses pembelajaran, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan

refleksi. Tahap-tahap pembelajaran di atas akan dirincikan di bawah ini:

1. Perencanaan

Untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada Siklus I, maka pelaksanaan pada Siklus II dapat dibuat perencanaan sebagai berikut :

- a) Peneliti (guru) membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan Tema Lingkungan Subtema macam-macam lingkungan dan menggunakan media yang bervariasi agar anak lebih tertarik dan bersemangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan.
- b) Mempersiapkan lembar observasi, yang berisikan pencapaian indikator-indikator kreativitas anak usia 5-6 tahun.
- c) Memberikan motivasi kepada anak agar lebih aktif lagi dalam pembelajaran dengan cara anak dapat menikmati hasil dari kerja mereka.
- d) Lebih intensif membimbing anak yang mengalami kesulitan.
- e) Memberikan pengakuan dan pujian kepada anak.

2. Pelaksanaan

Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan bermain geometri, peneliti mempersiapkan diri agar penelitian berlangsung lebih baik. Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan yang telah disusun pada RKH. Untuk meningkatkan kreativitas anak, yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

Kegiatan pengajaran yang dilakukan peneliti adalah:

- I. Kegiatan Awal
 - Doa dan salam pembukaan
 - Bernyanyi
 - Tanya jawab tentang tema
- II. Kegiatan Inti
 - Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak
 - Guru memperkenalkan alat dan bahan yang akan digunakan
 - Guru membagikan bahan secara proposional untuk setiap kelompok.

- Guru memberikan aba-aba pada anak untuk mulai membuat bentuk geometri. Untuk menghasilkan bentuk geometri yang bagus, anak-anak tetap diarahkan oleh guru, namun tetap memberikan kebebasan pada anak.
- Setelah karya anak selesai, anak diberikan kesempatan untuk menceritakan karya yang ia buat, dan memberikan kebebasan bagi teman-temannya untuk bertanya dan memberi komentar.

III. Istirahat / Makan

IV. Kegiatan Akhir

- Mendiskusikan kegiatan yang telah dilaksanakan
- Bernyanyi
- Doa dan salam penutup

3. Pengamatan

Pengamatan dimulai dengan memperhatikan proses pembelajaran dari pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Peneliti melakukan observasi dibantu dengan observer dengan terlebih dahulu mempersiapkan lembar observasi

anak. Dari observasi yang telah dilakukan, maka diperoleh beberapa perihal yang dilakukan anak pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, antara lain:

- a) Anak dapat merespon dengan baik apa yang disampaikan peneliti. ini terlihat ketika anak membentuk ataupun menciptakan karya dari bentuk geometri yang telah mereka buat. Hal yang sama juga terlihat ketika anak mengerjakan tugas pada pertemuan kedua Siklus II.
- b) Anak terlihat semangat dalam menyelesaikan tugas di dalam kelompoknya.
- c) Anak dapat menyelesaikan tugas dengan baik, terlihat dari hasil kerja mereka yang memuaskan.

Selanjutnya untuk melihat peningkatan kreativitas anak setelah dilakukan tindakan pada siklus II, maka peneliti mengolah data berdasarkan indikator-indikator yang di dapat dari tabel lembar observasi anak pada Siklus II. Keadaan peningkatan kreativitas anak tersebut tercantum di dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 7. Keadaan Peningkatan Kreativitas Anak pada Siklus II

No	Kode Anak	Pertemuan I		Pertemuan II		Keterangan
		Jumlah Skor	Nilai	Jumlah Skor	Nilai	
1	1	13	86,7	14	93,3	Sangat kreatif
2	2	10	66,7	13	86,7	Sangat kreatif
3	3	11	73,3	14	93,3	Sangat kreatif
4	4	11	73,3	13	86,7	Sangat kreatif
5	5	11	73,3	13	86,7	Sangat kreatif
6	6	12	80	13	86,7	Sangat kreatif
7	7	11	73,3	13	86,7	Sangat kreatif
8	8	11	73,3	14	93,3	Sangat kreatif
9	9	11	73,3	13	86,7	Sangat kreatif
10	10	10	66,7	13	86,7	Sangat kreatif
11	11	12	80	14	93,3	Sangat kreatif
12	12	10	66,7	13	86,7	Sangat kreatif
13	13	11	73,3	13	86,7	Sangat kreatif
14	14	11	73,3	13	86,7	Sangat kreatif
15	15	12	80	14	93,3	Sangat kreatif
16	16	11	73,3	14	93,3	Sangat kreatif
17	17	14	93,3	15	100	Sangat kreatif
18	18	10	66,7	13	86,7	Sangat kreatif
19	19	11	73,3	14	93,3	Sangat kreatif
20	20	13	86,7	14	93,3	Sangat kreatif
Jumlah		1.506,5		Jumlah	1.800,7	
Rata-Rata		75,33		Rata-Rata	90,04	

Berdasarkan tabel 7 diatas dapat dilihat bahwa setelah dilakukan tindakan pada Siklus II diperoleh nilai rata-rata anak 90,04, yang berarti rata-rata peningkatan kreativitas anak pada kriteria sangat kreatif. Bila dibandingkan dengan keadaan pada siklus I, maka pada Siklus II ini terlihat bahwa kreativitas anak lebih meningkat. Dimana pada keadaan siklus I

diperoleh rata-rata kreativitas anak 58,67, sedangkan setelah dilakukan tindakan pada Siklus II, maka kreativitas anak menjadi 90,04, hal ini berarti terjadi peningkatan kreativitas anak sebesar 31,37.

Perincian dari masing-masing kriteria perkembangan sikap kerjasama anak akan dituangkan di dalam tabel di bawah ini:

Tabel 8. Rekapitulasi Perkembangan Sikap Kerjasama Anak pada Siklus II

Rata-Rata Nilai	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Siswa	Keterangan
76-100%	20	100%	Sangat Kreatif
51-75%	0	0	Kreatif
26-50%	0	0	Cukup Kreatif
0-25%	0	0	Kurang Kreatif

Dari tabel 8 diatas dapat dilihat bahwa anak yang memiliki tingkat kreativitas pada kriteria baik sebanyak 20 orang anak (100%), sementara itu tidak ada seorang anakpun yang berada pada kriteria kreatif, cukup kreatif dan kurang kreatif.

Untuk melihat lebih jelas peningkatan kreativitas anak dari awal sebelum dilakukan tindakan sampai dengan setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dan Siklus II akan dipaparkan dalam tabel di bawah ini :

Tabel 9. Rekapitulasi Jumlah Anak yang Mengalami Perkembangan Sikap Kerjasama Anak dari Awal, Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Jumlah Anak		
	Awal	Siklus I	Siklus II
Sangat Kreatif	0	0	20
Kreatif	0	15	0
Cukup Kreatif	12	5	0
Kurang Kreatif	8	0	0

Dari data tabel 9 di atas terlihat ada peningkatan dari Awal ke Siklus I sampai dengan Siklus II. Pada kriteria sangat kreatif terjadi peningkatan yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II menjadi 20 orang anak, dari yang sebelumnya berjumlah 0 orang anak, berarti terjadi penambahan sebanyak 20 orang anak. Sedangkan pada kreativitas anak kriteria kreatif mengalami penurunan dari 15 orang anak menjadi 0 orang anak. Hal ini menunjukkan kreativitas anak menjadi meningkat ke kriteria yang lebih baik. Penjelasan di atas akan digunakan dalam bentuk grafik di bawah ini:

Berdasarkan hasil perhitungan Persentase Kemampuan Klasikal (PKK) di atas, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Rahmat Harapan secara klasikal

sudah tercapai karena 20 orang anak yang berada pada kriteria sangat kreatif, yaitu $100\% \geq 75\%$.

4. Refleksi

Setelah mengamati hasil analisis data dari Siklus II, anak usia 5-6 tahun di TK Rahmat Harapan dapat dikatakan mengalami peningkatan kreativitas. Hal ini terlihat dari data observasi pada siklus I dengan nilai rata-rata 58,67 dan data pada siklus II dengan nilai rata-rata 90,04. Oleh karena itu peneliti tidak perlu melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bermain geometri pada siklus berikutnya.

Untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak dari Awal dan selama Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 10. Kondisi Kreativitas Anak pada Awal, Siklus I dan Siklus II

No	Kode Anak	Nilai Anak			Keterangan
		Awal	Siklus I	Siklus II	
1	1	26	73,3	93,3	Meningkat
2	2	13	60	86,7	Meningkat
3	3	26	66,7	93,3	Meningkat
4	4	26	60	86,7	Meningkat
5	5	26	60	86,7	Meningkat
6	6	26	60	86,7	Meningkat
7	7	33,3	60	86,7	Meningkat
8	8	20	46,7	93,3	Meningkat
9	9	26	46,7	86,7	Meningkat
10	10	20	53,3	86,7	Meningkat
11	11	26	60	93,3	Meningkat
12	12	26	46,7	86,7	Meningkat
13	13	20	46,7	86,7	Meningkat
14	14	20	66,7	86,7	Meningkat
15	15	26	53,3	93,3	Meningkat
16	16	33,3	53,3	93,3	Meningkat
17	17	20	73,3	100	Meningkat
18	18	26	60	86,7	Meningkat
19	19	20	60	93,3	Meningkat
20	20	20	66,7	93,3	Meningkat
Jumlah		479,6	1.173,4	1.800,7	
Rata-rata		23,98	58,67	90,04	

Berdasarkan tabel diatas memperlihatkan adanya peningkatan kreativitas anak mulai dari awal (23,98), siklus I

(58,67) dan siklus II (90,04). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 11. Rekapitulasi Peningkatan Kreativitas Anak pada Gambaran Awal, Siklus I dan Siklus II

	Awal	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata	23,98	58,67	90,04

5. Revisi

Pada siklus II guru telah menerapkan kegiatan bermain geometri dengan baik, hal ini dapat dilihat dari tingkat kreativitas anak pada kriteria sangat kreatif. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjtnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan kegiatan bermain geometri dapat meningkatkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

B. Pembahasan Penelitian

Pada siklus I dilakukan penelitian dengan bermain geometri, dimana kegiatan lebih banyak didominasi oleh guru serta media yang disediakan sudah sering

dilihat maupun digunakan oleh anak. Penelitian ini langsung melibatkan anak Kelompok BTK Rahmat Harapan. Bermain geometri ini mengarahkan agar kreativitas anak usia 5-6 tahun meningkat dengan baik dan sesuai dengan usianya. Hasil dari Siklus I diperoleh kreativitas anak masih belum maksimal. Dari 20 anak, 15 orang anak (75%) yang memiliki kreativitas pada kriteria kreatif, sementara 5 orang anak (25%) masih pada kriteria cukup kreatif, dan belum ada seorang orang pun yang berada pada kriteria sangat kreatif. Pada siklus ini kemampuan klasikal belum tercapai.

Pada siklus II dilaksanakan penelitian dengan menyediakan media yang lebih beragam agar anak lebih tertarik untuk memperoleh kreativitas anak yang maksimal. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, anak yang

memiliki kreativitas pada kriteria sangat kreatif ada 20 orang anak (100%).

Dari penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II didapat bahwa nilai rata-rata kreativitas anak mengalami peningkatan sebesar 31,37. Penggunaan bermain geometri memperlihatkan bahwa lebih efektif digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Dengan demikian pertanyaan penelitian dapat terjawab bahwa bermain geometri merupakan salah satu upaya yang dapat meningkatkan kreativitas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Bermain geometri pada pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Rahmat Harapan Medan.
- b. Peningkatan kreativitas anak pada siklus I diperoleh kreativitas anak masih rendah. Dari 20 anak, 15 orang anak (75%) yang memiliki kreativitas pada kriteria kreatif, sementara 5 orang anak (25%) masih pada kriteria cukup kreatif. Nilai rata-rata kreativitas anak yaitu 58,67. Pada siklus ini kemampuan klasikal belum tercapai karena kemampuan klasikal anak pada kriteria sangat kreatif (76-100) lebih rendah dari 75% yaitu 0%.
- c. Pada siklus II terjadi perkembangan yang signifikan, anak yang memiliki kreativitas pada kriteria sangat kreatif ada 20 orang anak (100%). Nilai rata-rata kreativitas anak yaitu 90,04. Pada siklus ini kemampuan klasikal anak sudah tercapai yaitu sebesar 100%.

Saran

Dari kesimpulan diatas, maka saran-saran yang dapat diberikan yaitu:

1. Dalam kegiatan pembelajaran khususnya meningkatkan kreativitas anak diharapkan guru dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan bermain geometri.

2. Untuk guru pendidikan anak usia dini diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran sehingga anak tidak merasakan kejenuhan saat pembelajaran.
3. Kepada peneliti yang akan melakukan penelitian sejenis diharapkan mampu mempersiapkan penelitian dengan matang sehingga hasil penelitian yang didapatkan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, P. 2008. Pengembangan Kreativitas Anak Pada Kelompok Bermain. Universitas Ganesha. (Online diunduh tanggal 15 Oktober 2013).
- Aisyah. 2014. Pengenalan Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini. (Online diunduh 16 Oktober 2013).
- Antara, P. 2008. Pengembangan Kreativitas Anak Pada Kelompok Bermain. Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja (Online, diunduh tanggal 20 Desember 2012).
- Aqib, Z. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya
- Dewi, R. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Medan. PPs Unimed.
- Moeslichatoen. 2004. Metode Pengajaran di Anak Usia Dini. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. 2004. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Rachmawati, Y dan Kurniati E. 2010. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Saragih, R. 2012. Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Santa Lusia Medan T.A 2012/2013. Skripsi. FIP, Unimed.

Ardi Susanti : Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Geometri

Tarigan, I. 2011. Meningkatkan Keterampilan Melipat dengan Memanfaatkan Kertas Bekas Melalui Metode Demonstrasi pada Mata Pelajaran SBK di Kelas IV SDN 043935 Kabanjahe. Skripsi. FIP. UNIMED.