

KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN KEPINGAN GEOMETRI PAPAN PLANEL DI TK JAM'IIYATUL HUJJAJ BUKITTINGGI

Oleh

Yanti

Jurusan PLS/ Konsentrasi PAUD

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Emai: yantirinaldi@yahoo.co.id

ABSTRAK

Kreativitas anak perlu dikembangkan, oleh karena itu pembelajaran harus menarik dan menyenangkan. Salah satu cara untuk meningkatkan Kreativitas adalah melalui permainan kepingan geometri papan panel. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subyek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok A TK Islam Jam'iyatul Hujjaj Kota Bukittinggi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kreativitas anak melalui bermain kepingan geometri papan panel. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dengan rentang waktu selama dua bulan dan jumlah pertemuan sebanyak empat kali setiap siklusnya. Perlakuan tiap siklus dilakukan dengan tindakan yang berbeda dimana pada siklus satu peneliti memilih kegiatan permainan kepingan geometri papan panel secara individu, dan pada siklus dua dilakukan secara berkelompok masing masing kelompok berjumlah tiga orang. Berdasarkan analisis data dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan.

Kata kunci: Kreativitas ; Permainan Kepingan Geometri

ABSTRACT

Creativity of children need to be developed, therefore learning should be exciting and fun. One way to improve creativity is through the flannel board game pieces geometry. This research is a class act. The subjects in this study were a group of kindergarten students Jam'iyatul Hujjaj Bukittinggi Islam. Results of this study indicate that there is an increase in children's creativity through playing strip geometry flannel board. The research was conducted by two cycles with a span of over two months and the number of meetings four times each cycle. Each treatment cycle performed with different actions in which the activity cycle of the researchers chose flannel board game pieces individually geometry, and the two cycles in groups each group of three people. Based on the analysis of the data from this study showed an increase.

Kata Kunci: Creativity; Game Pieces of Geometry

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Musfiroh (2005:1) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berumur nol atau sejak lahir hingga berusia kurang lebih 0- 8 tahun. NAEYC dalam Musfiroh (2005:1), anak usia dini atau early childhood adalah anak yang berada pada usia nol hingga delapan tahun. Bredekamp dalam Musfiroh (2005:2) membagi kelompok anak usia dini menjadi 3 yaitu: a) kelompok bayi hingga 2 tahun, b) kelompok 3 hingga 5 tahun, c) kelompok 6 hingga 8 tahun. Pembagian kelompok tersebut mempengaruhi kebijakan penerapan kurikulum. Pembagian kelompok tersebut mempengaruhi kebijakan penerapan kurikulum dalam pengasuhan pendidikan anak usia dini.

Undang – undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab1 ayat14, menyatakan “Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan pada usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Guru merasa bangga bila anak didiknya mampu membaca dan berhitung dengan lancar sehingga nilai moral dan emosi tak lagi penting. Tuntutan orang tua dan syarat untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi menjadi dalih yang menghendaki anak pandai membaca dan berhitung.

Seorang guru hanya menekankan metode pembelajaran yang mengasah kecerdasan otak kiri saja yaitu membaca dan berhitung. Penggunaan metode yang statis membuat anak bosan akibatnya otak kanan yang berfungsi sebagai pengembangan kreativitas anak tidak dapat berkembang secara optimal.

Masa kanak-kanak merupakan masa paling penting karena merupakan pembentukan pondasi kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya. Karakteristik anak usia dini menjadi mutlak dipahami untuk memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat pentingnya usia tersebut. Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik hal ini secara umum sudah banyak dipahami. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain. Suratno (2005:19) menjelaskan “anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak”.

Kurangnya kreativitas anak usia dini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya media pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang hanya menitik beratkan pada membaca dan berhitung saja dan penggunaan metode yang statis sehingga membuat anak bosan dan kurang dapat memunculkan ide kreatifnya. Kegiatan yang bisa dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak antara lain dengan memainkan alat musik, bermain peran, olahraga, bercerita, permainan bentuk, permainan balok dan lain-lain.

Jamaris Martini (2006) mengatakan “Kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk, baik dalam membuat gambar yang disukainya maupun dalam bercerita atau dalam bermain peran”. Namun salah satu kendala dalam mengembangkan kreativitas adalah sikap orang tua dan guru yang kurang memberi kesempatan perkembangan kreativitas secara optimal. Hal ini disebabkan oleh pandangan yang sempit, dimana anak harus menurut apa yang dikatakan orang tua dan guru atau dengan kata lain anak tidak boleh berfikir secara divergen atau berfikir secara berbeda dari orang lain.

Kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak sejak dini, karena kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan diri. Orang yang sehat mental, bebas dari hambatan-hambatan dapat mewujudkan diri sepenuhnya. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam macam penyelesaian suatu masalah. Kreativitas perlu dipupuk secara dini agar anak tidak hanya menjadi pemakai pengetahuan tetapi mampu menghasilkan pengetahuan baru.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada kelompok A TK Jam’iyyatul Hujjaj dari Tahun Pelajaran 2011-2012, ditemukan fakta bahwa pada setiap pembelajaran bidang pengembangan kreativitas anak usia dini cenderung mengalami kejenuhan yang ditunjukkan dengan adanya respon anak yang rendah dalam pembelajaran. Hal ini juga ditunjukkan dengan pengembangan kreativitas kelompok A yang belum sesuai dengan yang

diharapkan. Ada indikasi munculnya kejenuhan selama pembelajaran ini diantaranya dikarenakan strategi pembelajaran yang digunakan guru monoton, yaitu saat belajar atau bermain anak nak suka meniru milik temannya yang lain, anak-anak juga tergantung dengan contoh yang diberikan oleh guru. Untuk itu dibutuhkan desain dan strategi baru dalam pembelajaran bidang pengembangan kreativitas.

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beranekaragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyiorotinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan.

Munandar dalam Erlamsyah (2007:60) menjelaskan ciri-ciri atau indikator kreativitas adalah: a) imajinatif, b) mempunyai prakarsa, c) mempunyai minat yang luas, d) mandiri dalam berfikir, e) memiliki rasa ingin tahu, f) senang berpetualang, g) penuh energi, h) percaya diri, i) bersedia mengamb- bil resiko dan j) berani dalam pendirian dan keyakinan. Dengan demikian kreativitas menciptakan bentuk dalam penelitian ini merupakan pengembangan mandirian dalam berfikir, daya imajinasi anak, pengembangan rasa ingin tahu dan pengembangan rasa percaya diri.

Kegiatan bermain yang penulis rancang untuk meningkatkan kreativitas anak yaitu permainan kepingan geometri, kepingan papan panel geometri ini aman untuk dimainkan dan terbuat dari bahan spon.

Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Filsuf Yunani, Plato, merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Anak-anak akan

lebih mudah mempelajari aritmatika melalui situasi bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak.

Menurut Mulyadi (2004), "bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan". Terdapat lima pengertian bermain :1) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak, 2) Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik, 3) Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak, 4) Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, 5) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap.

Bermain kepingan geometri papan panel adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.

Fungsi bermain kepingan geometri papan panel sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas. Dalam bermain yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya. Saat bermain kepingan geometri papan panel anak tidak memikirkan sasaran yang akan dicapai, sehingga anak mampu bereksperimen dengan memadukan berbagai perilaku baru. Keadaan yang tidak mungkin dilakukan kalau anak dalam kondisi tertekan.

Devi Ari Mariani(2008) mengatakan Bermain adalah aktifitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam setiap diri anak. Dengan demikian anak dapat belajar berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa dipaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya. Dengan bermain kepingan geometri papan panel anak-anak dapat mengembangkan imajinasinya dan melakukan fantasi. Dengan imajinasi dan berfantasi anak dapat mengembangkan daya fikir dan daya ciptanya. Anak bebas berfikir sesuai dengan pengalaman dan khyalannya.

Bermain kepingan geometri papan panel adalah salah satu contoh untuk mengembangkan kreativitas anak. dengan bermain geometri papan panel, akan membuat anak mengekspresikan gagasan dan persaan sertamembuat anak lebih kreatif. Dengan permainan yang menantang anak memiliki kesempatan dalam memecahkan masalah, tetapi bukan masalah yang sebenarnya melainkan permianan yang harus dikerjakan anak.

Bentuk-bentuk kepingan geometri dibuat dari busa tipis yang beraneka warna, seperti bentuk persegi, persegi panjang, lingkaran, segitiga dan lain-lain, bentuk geometri ini dibuat mulai dari ukuran yang besar sampai ukuran kecil. Papan panel adalah papan triplek yang dilapisi dengan kain panel, sehingga gambar yang akan disajikan ditempelkan dengan mudah dan dapatt dipakai berkali-kali.

Berdasarkan uraian diatas, maka permainan kepingan geometri papan panel dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Maka penelitian ini dirancang untuk mendeskripsikan “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui permainan kepingan geometri Papan Panel di Kelompok A TK Islam Jam’iyyatul Hujjaj Bukittinggi”. Penelitian ini diharapkan agar guru dan peneliti lain dapat meningkatkan kreativitas anak dengan menggunakan permainan kepingan geometri papan panel. Secara khusus penelitian ini difokuskan pada “Apakah kreativitas anak usia dini dalam bermain dan belajar dapat dikembangkan melalui permainan kepingan geometri papan panel”

METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) (*Classroom Action Research*). Arikunto (2006:3) menyatakan penelitian tindakan kelas adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak dilakukan dengan permainan kepingan geometri papan panel. Dan hasil proses bermain dan belajar tersebut mendapatkan gambaran jumlah anak yang mencapai tingkat perkembangan.

Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok A TK Jam'iyatul Hujjaj Bukittinggi semester I tahun pelajaran 2012-2013. Subjek penelitian, jumlah peserta didik 24 orang dengan rincian 12 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan selama 2 bulan yaitu bulan November dan bulan Desember 2012. Penelitian dilakukan pada dua siklus.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan berdasarkan beberapa prosedur penelitian, antara lain:(1) perencanaan yang sesuai dengan rumusan masalah hasil pengamatan peneliti bersama guru dengan melaksanakan membuat rencana yang akan dilakukan, tahap perencanaan ini disusun dalam bentuk program mingguan (RKM) dijabarkan lagi menjadi rencana kegiatan harian (RKH); (2) Pelaksanaan tindakan dilakukan melalui permainan kepingan geometri papan panel; (3) pengamatan selama kegiatan berlangsung dan memantau serta mencatat perkembangan kreativitas anak dari indikator kemandirian berfikir, daya imajinasi, rasa ingin tahu dan rasa percaya diri; (4) refleksi diadakan setiap satu tindakan terakhir, semua pengamatan dilakukan oleh observer dan di diskusikan dengan peneliti. Dari catatan tersebut diukur refleksi sehingga kelemahan yang terdapat pada siklus I akan diperbaiki pada siklus berikutnya.

Didalam permainan kepingan geometri yang perlu diperhatikan adalah sebelum

permainan dimulai guru menjelaskan bentuk kepingan geometri yang akan dimainkan oleh anak dan guru juga tidak lupa menjelaskan bentuk dan warna dari kepingan geometri tersebut.

Selanjutnya data pelaksanaan bermain dan belajar yang berhubungan dengan kreativitas anak diperoleh melalui observasi dan hasilnya digunakan untuk memperkuat data pengamatan yang terjadi didalam kelas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi, penugasan dan dokumentasi. Beberapa instrument yang terkait dengan teknik pengumpulan data tersebut adalah lembar observasi .

Analisis data yang dilakukan oleh peneliti dimulai dari awal melaksanakan penelitian sampai proses penelitian berakhir. Data penelitian yang dilaksanakan dari bulan November sampai dengan bulan Desember 2012 dianalisis berdasarkan berdasarkan lembar observasi. Teknis analisis data yang diperoleh dilah dengan menggunakan teknik persentase .

HASIL PENELITIAN

Dalam pelaksanaannya penelitian dilakukan dalam dua siklus, siklus I empat kali pertemuan dan siklus II empat kali pertemuan. Sebelum penulis melakukan suatu penelitian pada kondisi awalnya di kelompok A TK Jam'iyatul Hujjaj sewaktu melaksanakan pembelajaran didalam kelas kreativitas anak belum berkembang karena anak merasa jenuh dengan media pembelajaran yang kurang bervariasi, anak lebih cenderung meniru apa yang dicontohkan guru, anak tidak bisa berkreasi sendiri, dan belum punya rasa percaya diri dalam belajar sambil bermain. Indikator kreativitas yang belum berkembang pada kondisi ini diantaranya: Kemandirian dalam berfikir, daya imajinasi yang rendah, kurangnya rasa ingin tahu anak, kurangnya rasa percaya diri anak.

Siklus pertama dan kedua sama-sama dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, dengan kondisi yang berbeda, dimana pada siklus pertama kegiatan dilakukan secara individu dan anak membentuk kepingan geometri sesuai keinginan mereka.

Pada siklus pertama perkembangan kreativitas anak belum berkembang sesuai dengan yang kita inginkan. Untuk mencapai hasil yang maksimal maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus dua

Siklus kedua dilakukan secara berkelompok, anak bermain kepingan geometri papan panel yang berukuran besar, sehingga dapat dilihat perkembangan masing-masing pertemuan yang dilakukan anak. Penelitian pada siklus dua dapat dilihat perkembangan kreativitas anak sudah berkembang sesuai dengan harapan yaitu sudah lebih dari 75 persen. Dan data tentang perkembangan masing-masing siklus akan diuraikan pada tabel 1.

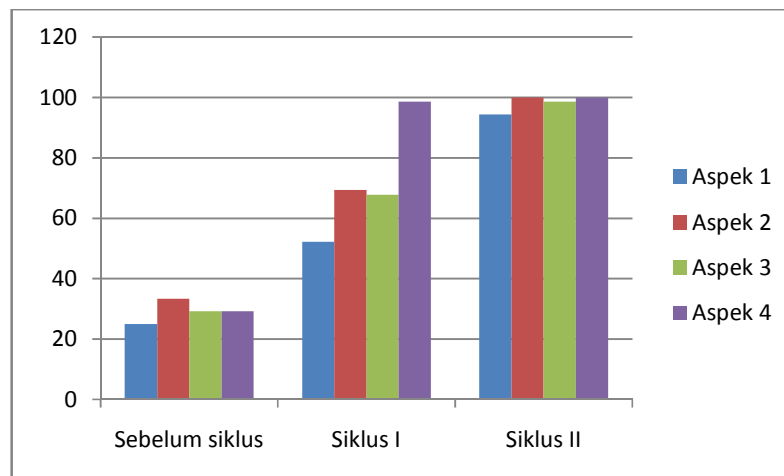
Tabel 1. Pengembangan Kreatifitas Anak Sebelum Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Aspek Kemampuan Kreatifitas yang diamati	Sebelum Siklus	Siklus I	Siklus II	Selisih sebelum siklus dan siklus I	Selisih sebelum siklus dan siklus II
1.	Kemandirian berfikir	25%	54,2%	94,4%	29,2%	69,4%
2.	Daya Iamjinasi	33,4%	69,4%	100%	36 %	66,6%
3.	Rasa ingin tahu	29,2%	67,8%	98,6%	38,6%	69,4%
4.	Rasa percaya diri	29,2%	73,6%	100%	44,4%	70,8%
	Jumlah	116,8%	265%	393%	148,2%	276,2%
	Rata – rata	29,2%	66,2%	98,2%	37,05%	69,05%

Pengembangan kreativitas dari sebelum siklus sampai dengan siklus II berkembang sangat baik. Dimana terlihat adanya peningkatan dari sebelum siklus sampai dengan siklus kedua. Data tentang pengembangan kreatifitas anak dalam kemandirian berfikir pada

kondisi sebelum ada tindakan berjumlah 25% dan me-ningkat menjadi 52,2% pada siklus I dan setelah dilakukan siklus II meningkat menjadi 94,4%. Untuk perkembangan daya imajinasi anak sebelum dilakukan tin-dakan kondisinya 33,4%, meningkat menjadi 69,4% setelah dilakukan tindakan pada siklus I, dan pada siklus II meningkat secara keseluruhan daya imajinasi anak, sedangkan pengembangan kreatifitas anak dalam rasa ingin tahu sebelum tindakan yaitu dari 29,2% dan meningkat menjadi 67,8% pada siklus I dan 98,6% setelah siklus II. Untuk kemampuan rasa ingin tahu, sebelum melakukan penelitian berjumlah sebanyak 29,2%, dan meningkat menjadi 67,8% setelah siklus I dan setelah siklus II rasa ingin tahu anak berkembang menjadi 98,6%. Sedangkan kemampuan anak dalam rasa percaya diri sebelum tidandakan ber-kembang 29,2% dan meningkat menjadi 73,6% setelah siklus I, setelah siklus II secara keseluruhan anak memiliki kemampuan rasa percaya diri. Dengan demikian kreativitas anak berkembang dengan baik melalui kegiatan bermain kepingan geometri papan panel

Rata-rata penegembangan kreativitas anak dari sebelum siklus dan setelah siklus II akan digambarkan pada grafik dibawah ini:



Grafik . Sebelum Siklus, siklus I dan siklus II

PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan diuraikan tentang pembahasan dari hasil penelitian tentang pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan bermain kepingan geometri papan panel yang dilakukan di kelompok A TK Islam Jam'iyatul Hujjaj. Pengembangan kreativitas anak yang akan dibahas dibagi kepada empat indikator, yaitu 1) Kemandirian berfikir, 2) Daya imajinasi, 3) rasa ingin tahu, 4) rasa percaya diri. Dalam bermain anak merasakan kesenangan, kenikmatan, dan kebebasan tersendiri salah satunya permainan kepingan geometri papan panel. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam permainan kepingan geometri papan panel merupakan kegiatan yang menyenangkan dan mengasikkan bagi anak.

Pengembangan kreativitas anak pada penelitian ini selalu mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dari sebelum tindakan sampai dengan setelah dilakukan tindakan pada siklus I karena belum mencapai hasil yang diharapkan maka dilanjutkan pada siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan sehingga terjadi peningkatan sebesar 98,2% dari sebelum tindakan, berarti penelitian telah berhasil dilakukan maka tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Pengembangan kemandirian dalam berfikir yang dilakukan melalui permainan kepingan geometri papan panel berkembang sangat tinggi, dimana hampir semua anak dapat berfikir secara mandiri. Hal ini tergambar berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan yaitu kegiatan bermain kepingan geometri papan panel memberikan kesempatan kepada anak dapat berfikir secara mandiri, seperti anak mau menciptakan sesuatu bentuk dari kepingan geometri yang telah disediakan baik itu secara individu atau pun secara berkelompok, mereka melakukan kegiatan tersebut tanpa tergantung kepada orang lain. Hal ini didukung oleh teori Masrun (1986) kemandirian berfikir adalah suatu sikap yang memungkinkan seseorang untuk bertindak bebas, melakukan sesuatu atas dorongan sendiri dan untuk kebutuhannya sendiri tanpa bantuan dari orang lain, maupun

berpikir dan bertindak original/kreatif, dan penuh inisiatif, mampu mempengaruhi lingkungan, mempunyai dan memperoleh kepuasan dari usahanya.

Kegiatan bermain kepingan geometri papan planel dapat membantu perkembangan daya imajinasi anak. Berdasarkan hasil pengolahan data tergambar bahwa lebih dari separoh atau hampir keseluruhan anak dapat berimajinasi menciptakan bentuk geometri, baik itu senang bereksplorasi ataupun menceritakan hasil karya yang mereka buat.

Daya imajinasi adalah daya khayal atau khayalan atau fantasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Catron dan Allen 1999 (dalam Musfiroh:1) mengatakan bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal, bermain secara langsung mempengaruhi seluruh aspek perkembangan anak, dalam kegiatan bermain anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan mencipta sesuatu. Anak-anak bermain karena mereka perlu memanipulasi dan anak menirukan apa yang mereka lihat dan apa yang mereka rasakan. Artinya kegiatan bermain kepingan geometri papan planel dapat meningkatkan daya imajinasi anak.

Rasa ingin tahu merupakan bagian dari pengembangan kerativitas anak. Berdasarkan hasil pengolahan data tentang pengembangan kreativitas anak yang dilakukan melalui kegiatan bermain kepingan geometri papan planel menunjukkan peningkatan yang sangat baik, diamana hampir keseluruhan anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sewaktu melakukan kegiatan bermain kepingangan geometri papan planel ataupun setelah melakukan kegiatan bermain, baik itu bermain kepingan geometri secara individu ataupun secara berkelompok. Bermain memberikan kontribusi yang alamiah untuk belajar dan berkembang, dan tidak ada satu program yang dapat menggantikan pengamatan aktifitas, dan pengetahuan. Sebagaimana dikemukakan Muthiah (2010:158) bahwa “Bermain memberikan motivasi intrinsik pada anak yang dimunculkan melalui emosi positif yang terlihat dengan adanya rasa ingin tahu dan anak meningkatkan intrinsik anak untuk belajar”.

Dengan demikian melalui bermain akan menumbuhkan rasa ingin tahu anak dengan baik yang dibutuhkan anak dalam belajar.

Rasa percaya diri merupakan bagian dari kreativitas anak. Berdasarkan hasil pengolahan data tentang pengembangan kreativitas anak yang dilakukan melalui kegiatan permainan kepingan geometri papan panel menunjukkan peningkatan yang sangat baik, dapat dilihat hampir keseluruhan anak memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Hal ini dapat terlihat dari aspek berani mengungkapkan pendapat secara sederhana, berani memberikan keterangan/informasi tentang sesuatu hal, berani melaksanakan tugas sendiri sampai selesai.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui khayalan, drama, bermain konstruktif, dan sebagainya. Maka dalam hal ini memungkinkan anak untuk mengembangkan rasa percaya diri secara psikologis.

SIMPULAN

Pengembangan kreativitas anak usia dini pada kemandirian dalam berfikir berkembang dengan baik setelah melakukan kegiatan bermain kepingan geometri papan panel, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan lebih dari separoh anak memiliki kemandirian dalam berfikir yang sangat tinggi, karena dalam bermain kepingan geometri papan panel anak dapat melaksanakan ide – idenya sendiri, tidak tergantung pada orang dewasa untuk melakukan sesuatu, dan bertanggung jawab terhadap apa yang dilakukan

Kreativitas anak dalam daya imajinasi juga berkembang dengan baik, karena anak memiliki kesempatan untuk dapat berimajinasi menciptakan bentuk dari kepingan geometri

papan panel, dan berdasarkan hasil penelitian lebih dari separoh anak memiliki daya imajinasi yang tinggi.

Hasil penelitian juga menggambarkan bahwa kreativitas anak dalam rasa ingin tahu berkembang dengan baik, karena melalui bermain kepingan geometri papan panel anak senang bertanya, Antusias melakukan kegiatan yang diinginkan, dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Bermain kepingan geometri papan panel memberika kesempatan kepada anak untuk mengembangkan rasa percaya diri dengan baik, diamana lebih dari separoh anak memiliki rasa percaya diri yang tinggi, karena anak berani menciptakan sesuatu dari kepingan geometri papan panel , berani mengungkapkan pendapat tentang apa yang telah mereka ciptakan, berani memberikan keterangan / informasi tentang apa yang merekan buat, dan berani melaksanakan tugas sendiri sampai selesai.

SARAN

Bagi guru TK dapat mengembangkan kreativitas anak melalui permainan kepingan geometri papan panel dan dapat melibatkan anak dalam permainan secara keseluruhan, agara anak mampu berkembang secara maksimal dan kreativitas anak dapat dikembangkan secara optimal.

Diharapkan guru TK agar lebih kreatif dalam merancang kegiatan bermain dan belajar supaya kondusif dan menarik bagi anak, hendaknya guru menyajikan dalam bentuk permainan yang dapat merangsang anak supaya lebih tertarik dan menyukai alat permainan, serta merasa senang dengan permainan yang disajikan guru.

Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini diharapkan dapat meneliti lebih lanjut terhadap pengembangan kreativitas anak kearah yang lebih baik lagi dan dapat menciptakan permainan yang lebih bervariasi dan menarik untuk dilakukan oleh anak.

Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan artikel ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR RUJUKAN

- Depdiknas, 2003. *Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional
- Devi Ari Mariani, *Bermain dan Kreativitas Anak Usia Dini*
<http://deviarimariani.wordpress.com/2008/06/12/bermain-dan-kreativitas-anak-usia-dini/> (20 Juni 2012)
- Erlamsyah,2007. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Taman Kanak –Kanak*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Padang
- Jamris,Martini, 2006. *Pegembangan dan Perkembangan Anak Taman Kanak – Kanak*, Jakarta, Gramedia Widia Sarana
- Munandar, S.C.U.,1995. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta Rineka Cipta kerjasama dengan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Pengertian Geometri <http://wikipediaorg/wiki/geometri>, (20 Juni 2012)
- Tadkiroatun Musfiroh, 2005. *Belajar Sambil Bermain dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.