

PELAKSANAAN BERMAIN MENCIPTA DARI BENTUK GEOMETRI UNTUK MENINGKATKAN KREATIFITAS ANAK

Tiurlan Mariasima Doloksaribu¹, Agustina Boru Gultom², Arbani Batubara³

^{1,2,3}Jurusan Keperawatan, Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Medan, Sumatera Utara
e-mail: agnagultom682@gmail.com

Abstrak

Kreativitas merupakan potensi penting untuk dikembangkan sejak usia dini untuk mengembangkan potensinya. Permainan mencipta bentuk geometri dapat menstimulasi perkembangan kreativitas dan imajinasi anak. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui pelaksanaan bermain mencipta dari bentuk geometri di TK Negeri Pembina Pancur Batu Kabupaten Deli Serdang Tahun 2017. Metode yang digunakan adalah kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri dari bahan kertas asturo warna-warni yang ditempelkan menggunakan lem kastol pada spons. Anak diminta untuk membuat bentuk sesuai keinginannya, kemudian diberikan simulasi atau contoh cara membuat bentuk dari bentuk geometri selanjutnya anak diminta mencipta bentuk sesuai dengan contoh ataupun membuat berbagai bentuk sesuai yang diinginkannya. Penilaian pre tes dan post tes dilakukan menggunakan lembar observasi, wawancara menggunakan panduan wawancara yang berisi 6 pertanyaan. Sasaran adalah anak usia 4 – 6 tahun merupakan murid-murid di TK Negeri Pembina, Pancur Batu Kabupaten Deli Serdang berjumlah 68 orang anak. Hasil penilaian pre test mayoritas anak kurang kreatif sebanyak 64 anak (94%), penilaian post test menunjukkan kreatifitas anak pada tingkat kurang kreatif sebanyak 28 anak (41%), kreatif sebanyak 22 anak (32%) dan sangat kreatif sebanyak 18 anak (27%). Ada peningkatan kreatifitas anak setelah diberikan kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri.

Kata kunci: Bermain, Mencipta, Bentuk Geometri, Kreatifitas

Abstract

Creativity is an important potential to be developed from an early age to develop its potential. Games to create geometric shapes can stimulate the development of children's creativity and imagination. The purpose of this community service is to increase children's creativity through the implementation of playing to create from geometric shapes at Pembina Pancur Batu State Kindergarten, Deli Serdang Regency in 2017. The method used was the activity of creating games using geometric shapes using colorful asturo paper attached using castor glue to a sponge. Children were asked to make shapes according to their wishes, then given simulations or examples of how to make shapes from geometric shapes, then children were asked to create shapes according to the examples or make various shapes according to what they want. Pre-test and post-test assessments were carried out using observation sheets, interviews used an interview guide containing 6 questions. The target was children aged 4-6 years who were students at the Pembina State Kindergarten, Pancur Batu, Deli Serdang Regency, with a total of 68 children. The results of the pre-test assessment showed that the majority of children were less creative as many as 64 children (94%), the post-test assessment showed the creativity of children at a less creative level as many as 28 children (41%), creative as many as 22 children (32%) and very creative as many as 18 children (27%). There was an increase in children's creativity after being given playing activities to create from geometric shapes.

Keywords: Play, Create, Geometry, Creativity

PENDAHULUAN

Indonesia diprediksi akan mengalami bonus demografi atau ledakan jumlah penduduk usia produktif (15-60 tahun) tahun 2020-2030. Keberhasilan Indonesia untuk menghadapi tantangan tersebut saat dipengaruhi oleh kualitas anak saat ini pada rentang usia 0 – 18 tahun. Salah satu usaha pemerintah untuk menumbuh kembangkan kreatifitas anak dituangkan dalam undang-undang Sisdiknas 2003 (Undang-Undang RI, No. 20., 2003). Bab I pasal 14. menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu 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 dalam pendidikan lebih lanjut.

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki oleh setiap individu, penting untuk dikembangkan sejak usia dini (Rahmawati & Euis Kurniati, 2005), sehingga pada masa ini, seseorang memiliki peluang yang sangat besar untuk mengembangkan potensinya. Tujuan pengembangan kreatifitas : 1) mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya; 2) mengenalkan cara menemukan alternatif pemecahan masalah; 3) membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidakpastian; 4) membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukan; dan 5) sikap menghargai hasil karya orang lain (Utami Munandar, 1992). Anak dengan tingkat kreatifitas yang rendah tidak akan mampu bersaing di era modernisasi yang perkembangannya sangat pesat. Berbagai tantangan secara alamiah akan muncul sehingga anak harus memiliki kreatifitas agar mampu melakukan hal-hal kreatif dalam memecahkan suatu masalah atau untuk menciptakan hal-hal baru guna pembangunan dan kemakmuran Negara.

Data yang didapat dari TK Negeri Pembina Pancur Batu Kabupaten Deli Serdang, berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada studi pendahuluan di terlihat bahwa kreatifitas anak belum berkembang secara optimal, ditunjukkan beberapa anak tampak belum memiliki keberanian dalam hal bereksplorasi dan berekspresi dengan bahan atau benda-benda yang disediakan oleh guru. Masih terdapat anak yang belum percaya diri untuk mencoba menciptakan karya yang baru, sebagian besar anak sering meniru cara guru atau temannya untuk menyelesaikan tugas, sebagian kurang komunikatif untuk mengkomunikasikan hasil karyanya dan sebagian besar tidak memiliki kreatifitas untuk mengekspresikan kreativitasnya dengan membuat bentuk baru dan bervariasi.

Munandar, U (2006), menyatakan, menyatakan berpikir kreatif memiliki cirri-ciri: (1) mampu mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah (*fluency*/ kelancaran); (2) mampu menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa (*flexibility*/ keluwesan); (3) mampu memberikan respon yang unik atau luar biasa (*originality*/ keaslian); (4) mampu menyatakan pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan (*elaboration*/ keterperincian); dan (5) memiliki kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi (*sensitivity*/ kepekaan).

Kegiatan belajar yang dipadukan dengan bermain beragam bentuk geometri lebih menggairahkan anak untuk mengeksplorasi berbagai bentuk geometri seperti; bermain kotak warna-warni. Permainan mencipta bentuk geometri dapat menstimulasi perkembangan kreativitas dan imajinasi anak. Anak secara refleks akan menyampaikan hasil pemikirannya, baik dengan bentuk bahasa, motorik atau hasil karya ciptaannya, mampu bersosialisasi dengan bekerjasama dalam kelompok, mengontrol emosi seperti menghargai karya orang lain, menemukan solusi, mendorong berpikir logika, pemahaman mengenai konsep ruang, pengetahuan matematika dan seni. Suatu studi menunjukkan kreatifitas anak meningkat sampai >76%, di TK Muslimat NU Tamananggung I Muntilan (Sri Yuli Ristanti, 2013). Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan diketahui bahwa lokasi TK Negeri Pembina Pancur Batu berada satu lokasi dengan SMA Negeri 1 Pancur Batu tepatnya di sudut kanan belakang bangunan, tersembunyi dan sangat sempit. TK Negeri Pembina Pancur Batu ini sangat tidak representative, tidak memenuhi syarat sebagai Taman Kanak-Kanak karena tidak memiliki ruang terbuka hijau untuk anak-anak bermain, tidak memiliki halaman, tidak memiliki fasilitas bermain yang cukup baik di dalam maupun diluar ruangan. Alat permainan edukatif yang tersedia juga sangat minim sehingga tidak mendukung perkembangan kreatifitas anak. Ruang kelas hanya terdiri dari 2 ruangan. Anak-anak di TK Negeri Pembina Pancur Batu juga diharapkan untuk selalu tenang dan tidak menimbulkan suara selama berada di TK khususnya saat berada diluar ruangan karena akan mengganggu aktifitas belajar murid-murid di SMA Negeri 1 Pancur Batu. Murid TK Negeri Pembina Pancur Batu sebanyak 83 orang, berusia 3 s/d 6 tahun dengan waktu bermain dimulai jam 08.00 s/d 11.00 wib pada hari Senin sampai Kamis, dan jam 08.00 s/d 10.30 wib pada hari Jumat dan Sabtu. Keterbatasan tempat dan fasilitas yang ada di TK Negeri Pembina Pancur Batu ini tidak mengurangi jumlah murid ditandai dengan banyaknya pendaftar tiap tahunnya, hal ini dikarenakan orangtua murid tidak dikenakan biaya pendidikan digratiskan oleh pemerintah daerah.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melalui 3 tahap yaitu :

1. Tahap orientasi

Pada tahap ini, pengabdian akan dimulai dengan peninjauan lokasi di TK Negeri Pembina Pancur Batu Kabupaten Deli Serdang dan dilanjutkan dengan melakukan permohonan izin ke pihak TK Negeri Pembina Pancur Baru dan menyepakati tentang rencana kegiatan yang akan dilakukan. Kemudian dilanjutkan dengan sosialisasi kegiatan dengan murid-murid TK.

2. Tahap kerja

Tahap ini dimulai dengan pemberian pre test dengan melakukan evaluasi terhadap anak menggunakan rubrik evaluasi tingkat kreativitas anak, dilanjutkan dengan melakukan wawancara dengan 5 item pertanyaan sesuai pedoman wawancara terhadap masing-masing anak mengenai karya yang dihasilkannya dalam waktu 10 menit. Selanjutnya, dilakukan kegiatan demonstrasi, dimana pada awalnya anak diberi penjelasan dan tehnik melakukan bermain mencipta dari bentuk geometri. Kemudian pengabdian mendemonstrasikan satu contoh bentuk bermain mencipta dari bentuk geometri dalam waktu selama 10 menit. Kemudian dilanjutkan evaluasi post test yang dilakukan sama seperti evaluasi pre test selama 10 menit. Kegiatan direncanakan selama 4 kali kunjungan, masing-masing kunjungan diperkirakan ada 17 anak yang ikut bermain dengan jumlah keseluruhan 68 anak. Test pada anak menggunakan 2 jenis test. Test pertama menggunakan rubrik evaluasi tingkat kreatifitas anak dimana skor sesuai kriteria dengan indikator: fluency/kelancaran, fleksibility/keluwesan, originality/keaslian, elaboration/ keterperincian. Rentang skor : 4 (mencapai 4 indikator), 3 (mencapai 3 indikator), 2 (mencapai 2 indikator), 1 (mencapai 1 indikator). Test kedua dengan melakukan wawancara langsung pada anak tentang hasil karya pre test dan post test mereka, sesuai pertanyaan yang tertera pada pedoman wawancara yang terdiri dari 5 item pertanyaan. Setelah dilakukan penilaian dengan 2 cara tersebut maka dapat diketahui seberapa efektif kegiatan mencipta dari bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas anak. Kriteria keberhasilan kegiatan mencipta dari bentuk geometri dalam peningkatan kreatifitas anak diketahui dengan membandingkan peningkatan hasil skor dari pre test ke post test

Tempat kegiatan pengabdian kepada masyarakat direncanakan di TK Negeri Pembina Pancur Batu Kabupaten Deli Serdang, dan akan dilakukan pada tanggal 10-13 Juli 2017. Peralatan yang digunakan yaitu paket spons, gunting, lem kastol, double tape, pita, stiker, tissue basah, crayon, lidi, spon dengan berbagai warna, keranjang berisi bentuk-bentuk geometri yang terbuat dari kertas asturo, lembar observasi kreatifitas (pre dan post intervensi), rubrik observasi serta lembar hasil observasi mengenai kreativitas anak dan alat untuk dokumentasi kegiatan.

3. Tahap terminasi

Tahap ini dilakukan setelah tahap kerja melakukan ucapan terimakasih dan salam penutu

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dilakukan dalam tiga tahap.

1. Tahap orientasi

Pengabdian telah melakukan peninjauan lokasi kegiatan, kesepakatan tentang kesediaan mitra, dan dilanjutkan pada tanggal 12 Agustus 2017 dalam melaksanakan permohonan izin kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui surat dari Direktur Poltekkes Kemenkes Medan kepada Kepala TK Negeri Pembina Pancur Batu Kecamatan Pancur Batu Kabupaten Deli Serdang. Dalam kegiatan permohonan izin, pengabdian melakukan pendiskusian dengan Kepala TK Negeri Pembina Pancur Batu Medan, guru-guru yang ada terkait pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan dari awal sampai akhir dan juga meminta data murid sebanyak 83 tiga orang serta menyepakati waktu dan tempat/ruangan serta fasilitas yang akan digunakan untuk menunjang kegiatan seperti meja dan kursi. Pengabdian terlebih dahulu memperkenalkan diri dan menjelaskan tujuan kegiatan, manfaat kegiatan, rencana kegiatan kepada guru-guru dan Kepala TK Negeri Pembina Pancur Batu Medan. Setelah kegiatan itu selesai dilanjutkan bertatap muka dengan murid-murid TK Negeri Pancur Batu, menyampaikan salam, perkenalan dan bernyanyi dengan yel-yel untuk membina keakraban. Kemudian dilanjutkan menjelaskan tujuan, manfaat dan rencana kegiatan yang akan dilakukan kepada murid, dan meminta kesediaan anak secara lisan untuk mau berpartisipasi dalam kegiatan serta menyepakati waktu pelaksanaan dan tempat kegiatan.

2. Tahap kerja

Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama 4 kali kunjungan yaitu tanggal 2 s/d 3 Juni dan 6 s/d 7 Juni 2017. Adapun jumlah anak yang ikut bermain pada kunjungan ke-1 sebanyak 17 orang, kunjungan

ke 2 sebanyak 17 orang, kunjungan ke 3 sebanyak 17 orang dan kunjungan ke 4 sebanyak 17 orang dengan total jumlah anak-anak TK sebanyak 83 orang. Setiap anak diberikan alat dan bahan yang sama selama pre test dan post test. Tim pengabdian kepada masyarakat berjumlah 3 orang. Adapun kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pre test, demonstrasi dan post test. Setiap harinya kegiatan diawali pukul 08.10 dan selesai pukul 10.30 Wib. Sebelumpre test dimulai diawali dengan bernyanyi dengan gerakan sederhana untuk membina keakraban dengan murid TK.

a. Pre test

Langkah-langkah kegiatan pre test adalah ...

- 1) Anak diatur pada posisi yang nyaman untuk melakukan kegiatan.
- 2) Tim pengabdian menyiapkan lem kastol, doble tape, crayon, lidi, pita, stiker, spons dan satu set berbagai potongan geometri kertas asturo (kurang lebih 100 potongan kertas asturo untuk setiap anak) serta tissue basah untuk membersihkan tangan anak dari lem kastol. Anak diminta untuk membuat bentuk sesuai keinginan mereka sendiri dengan cara melengketkan potongan geometri kertas asturo menggunakan lem kastol atau double tape diatas spons berwarna putih. Anak juga dapat menggunakan pita, stiker, lidi atau crayon untuk melengkapi bentuk hasil karyanya. Kegiatan pre test dilakukan dengan meminta anak membuat bentuk secara bebas sesuai yang mereka inginkan. Semua alat yang digunakan dalam pengawasan tim pengabdian.
- 3) Memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bermain mencipta dari bentuk geometri selama 45 menit.
- 4) Setelah selesai, tim pengabdian melakukan evaluasi terhadap anak menggunakan rubrik evaluasi tingkat kreativitas anak, dilanjutkan dengan melakukan wawancara dengan 5 item pertanyaan sesuai pedoman wawancara terhadap masing-masing anak mengenai karya yang dihasilkannya selama 10 menit

b. Demonstrasi

Langkah-langkah kegiatan demonstrasi adalah ...

- 1) Anak diberi penjelasan dan tehnik melakukan bermain mencipta dari bentuk geometri.
- 2) Mendemonstrasikan satu contoh bentuk bermain mencipta dari bentuk geometri yaitu salah satu dari tim pengabdian melakukan simulasi cara mencipta bentuk dari potongan-potongan kertas berbagai bentuk geometri. Peragaan cara membuat gambar diperagakan tim pengabdian di depan kelas sehingga dapat diamati oleh semua murid yang ikut dalam kegiatan. Intervensi dilakukan dengan memberikan contoh cara mencipta dari bentuk geometri, yaitu dengan melekatkan potongan-potongan kertas asturo menggunakan doble tape atau lem kastol ke atas spons sampai menghasilkan bentuk yang menarik selama 10 menit.

c. Post test

Langkah-langkah kegiatan post test adalah ...

- 1) Merangsang kreativitas anak dengan melakukan tanya jawab tentang benda-benda berbentuk geometri yang pernah dilihat oleh anak sehingga mempunyai gambaran untuk mengembangkan ide-idenya mewujudkan hasil karya.
- 2) Meminta anak untuk mencipta dari bentuk geometri pada paket spons yang berbeda yang telah disiapkan selama 45 menit. Alat dan bahan yang digunakan saat pre test dan post test adalah sama.
- 3) Melakukan evaluasi dengan cara pengamatan, apakah anak mampu mencipta hasil karya sendiri tanpa meniru. Memberitahukan kepada anak bahwa hasil karya sendiri lebih baik daripada hasil karya mencontoh. Memotivasi untuk membuat bentuk sendiri. Bila anak tidak mampu, dapat dilakukan pendampingan sampai anak mampu mencipta suatu bentuk tertentu sesuai imajinasinya.
- 4) Memberikan penguatan dan *reward* sebagai hasil karyanya berupa acungan jempol dan stiker kepada anak saat kegiatan berlangsung, sehingga anak lebih termotivasi.
- 5) Setelah selesai mencipta bentuk, tim pengabdian melakukan evaluasi terhadap anak menggunakan rubrik evaluasi tingkat kreativitas anak dan meminta anak mengkomunikasikan hasil karya yang telah dibuat, menceritakan ide-ide kreatifnya terhadap produk yang dihasilkan sesuai pedoman wawancara yang ada. Evaluasi post test dilakukan sama seperti evaluasi pre test selama 10 menit.

3. Tahap terminasi

Tahap terminasi dilakukan dengan menyampaikan ucapan terima kasih, menyatakan salam penutup dan menyepakati pembuatan ikatan kerjasama agar kegiatan yang sama dapat dilakukan secara berkesinambungan.

Evaluasi hasil kegiatan pelaksanaan bermain mencipta dari bentuk geometri ini dilakukan pada kegiatan sebelum maupun sesudah bermain. Evaluasi dilakukan pada 68 orang anak. Hasil penelitian dapat dilihat pada table 1 sampai 1.

Tabel 1. Distribusi Frekwensi Responden Berdasarkan Kriteria Penilaian Tingkat Kreatifitas Anak Sebelum dan Sesudah Dilakukan Intervensi Bermain Mencipta dari Bentuk Geometri

Responden memiliki skor paling banyak sebelum intervensi pada kriteria belum mampu melakukan elabora/keterperincian (100%), dan skor paling sedikit adalah flexibility/keluwesannya (8%). Sedangkan skor paling banyak sesudah intervensi pada kriteria fluency/kelancaran (96%) dan paling sedikit juga pada kriteria yang sama (4%).

No.	Kriteria	Tingkat Kreatifitas					
		Pre test			Post test		
		Skor	n	%	Skor	n	%
1	Fluency / Kelancaran	0	45	66	0	3	4
		1	23	34	1	65	96
2	Fleksibility / Keluwesan	0	60	88	0	14	21
		1	8	12	1	54	79
3	Originality / keaslian	0	52	76	0	30	44
		1	16	24	1	38	56
4	Elabora/ keterperincian	0	68	100	0	51	75
		1	0	0	1	17	25

Tabel 2. Distribusi Kategori Tingkat Kreatifitas Responden Pre Test dan Post Test Bermain Mencipta dari Bentuk Geometri

Sebelum intervensi responden paling banyak dalam kategori kurang kreatif (94%) dan sesudahnya masih paling banyak pada kategori kriteria kurang kreatif (41%) namun tidak jauh beda dengan kategori kreatif (32%).

No	Tingkat kreatifitas		Pre test		Post test	
	Kriteria	Skor	n	%	n	%
1	Kurang kreatif	≤ 2	64	94	28	41
2	Kreatif	3	4	6	22	32
3	Sangat kreatif	4	0	0	18	27

Tabel 3. Distribusi Frekwensi Hasil Kemampuan Wawancara Responden Pre dan Post Test Mencipta dari Bentuk Geometri

Sebelum intervensi evaluasi wawancara yang paling banyak pada kriteria pertanyaan nomor 2 dan 5 masing-masing dengan kriteria ≤ 1 (100%) dan senang (100%). Sedangkan sesudah intervensi paling banyak dengan kriteria 5 dimana tetap sama sebelum intervensi (100%), dan yang paling sedikit mengenai kriteria 1,2,6 masih belum mampu/pasif/dapat sebesar (4%).

No	Pertanyaan	Kriteria	Pre test		Post test	
			n	%	n	%
1	Apa yang kamu buat?	Mampu menjelaskan	12	18	65	96
		Tidak mampu menjelaskan	56	82	3	4
2	Berapa banyak hasil karya yang dibuat?	≤ 1	68	100	31	46
		≥ 2	0	0	37	54
3	Bagaimana cara membuatnya?	Aktif	21	31	65	96
		Pasif	47	69	3	4

4	Mengapa kamu membuat hasil karya tersebut?	Mampu menjelaskan	11	16	61	90
		Tidak mampu menjelaskan	57	84	7	10
5	Apakah kamu merasa senang?	Senang	68	100	68	100
		Tidak senang	0	0	0	0
6	Bagaimana penjelasan tentang hasil karyamu?	Dapat menjelaskan sesuai karya	12	18	65	96
		Tidak dapat menjelaskan sesuai karya	56	82	3	4

Dari tabel diatas, hasil wawancara pada anak menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan anak pada 6 item pertanyaan sesuai pedoman wawancara yaitu pada pre test, hanya 12 anak (18%) menjadi 65 anak (96%) yang mampu menjelaskan hasil karya yang dibuatnya. Saat pre test, tidak ada anak yang mampu menghasilkan karya lebih dari 1 sedangkan saat post test, sebanyak 37 anak (54%) mampu menciptakan hasil karya lebih dari satu. Pada item pertanyaan ke 3, 65 anak (96%) mampu secara aktif menciptakan hasil karya dari bentuk geometri saat post test sedangkan saat pre test hanya 21 anak (315) yang aktif menciptakan karya dari bentuk geometri. Post test pada pertanyaan ke-4, sebanyak 61 anak (90%) memiliki alasan mengapa mereka memilih mencipta karya dari bentuk geometri sedangkan sebanyak 11 anak (16%) yang mampu menjelaskan mengapa mereka memilih membentuk suatu karya dari bentuk geometri. Pre test wawancara pertanyaan ke-6, hanya 12 anak (18%) mampu menjelaskan hasil karyanya sesuai bentuk yang dihasilkan sedangkan saat post test sebanyak 65 anak (96%) mampu menjelaskan hasil karyanya. Semua anak (100%) merasa senang ikut dalam kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri

b. Pembahasan

Tabel 1, menunjukkan, bahwa mayoritas anak belum memunculkan kreatifitasnya pada masing-masing kriteria, keluwesan sebesar pada semua criteria dimana pada kelancaran 45 anak (66%), keluwesan 60 anak (88%), keaslian 52 anak (76%) dan keterperincian 68 anak (100%). Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa mayoritas anak telah memunculkan kreatifitasnya terutama pada kriteria kelancaran sebanyak 65 anak (96%), keluwesan sebanyak 54 anak (79%) dan keasllian sebanyak 38 anak (56%), sedangkan pada kriteria keterperincian, mayoritas anak belum memunculkan kemampuannya sebanyak 51 anak (75%). Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil penilaian pre test mayoritas anak memiliki tingkat kemampuan yang kurang kreatif sebanyak 64 anak (94%). Hasil penilaian post test menunjukkan kreatifitas anak pada tingkat kurang kreatif sebanyak 28 anak (41%), kreatif sebanyak 22 anak (32%) dan sangat kreatif sebanyak 18 anak (27%). Dari tabel 4, hasil wawancara pada anak menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan anak pada 6 item pertanyaan sesuai pedoman wawancara yaitu pada pre test, hanya 12 anak (18%) menjadi 65 anak (96%) yang mampu menjelaskan hasil karya yang dibuatnya. Saat pre test, tidak ada anak yang mampu menghasilkan karya lebih dari 1 sedangkan saat post test, sebanyak 37 anak (54%) mampu menciptakan hasil karya lebih dari satu. Pada item pertanyaan ke 3, 65 anak (96%) mampu secara aktif menciptakan hasil karya dari bentuk geometri saat post test sedangkan saat pre test hanya 21 anak (315) yang aktif menciptakan karya dari bentuk geometri. Post test pada pertanyaan ke-4, sebanyak 61 anak (90%) memiliki alasan mengapa mereka memilih mencipta karya dari bentuk geometri sedangkan sebanyak 11 anak (16%) yang mampu menjelaskan mengapa mereka memilih membentuk suatu karya dari bentuk geometri. Pre test wawancara pertanyaan ke-6, hanya 12 anak (18%) mampu menjelaskan hasil karyanya sesuai bentuk yang dihasilkan sedangkan saat post test sebanyak 65 anak (96%) mampu menjelaskan hasil karyanya. Semua anak (100%) merasa senang ikut dalam kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri.

SIMPULAN

Hasil pre test menunjukkan bahwa mayoritas anak belum mampu mencipta dari bentuk geometri karena belum mengetahui bagaimana cara melakukan permainan tersebut dan hasil prost test menunjukkan bahwa mayoritas anak sudah mampu. Tingkat kreatifitas anak sebelum diberi intervensi bermain mencipta dari bentuk geometri, mayoritas berada pada tingkatan “tidak kreatif” dan tidak

terdapat anak yang memiliki tingkat kreatifitas “sangat kreatif”, sedangkan hasil post test didapatkan bahwa terjadi peningkatan kreatifitas anak, dimana terdapat 18 anak dengan tingkatan “sangat kreatif”.

SARAN

Diharapkan agar dapat melakukan kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri sesering mungkin untuk meningkatkan kreatifitas anak di TK Negeri Pembina Pancur Batu.

DAFTAR PUSTAKA

- Rahmawati, Y., & Euis Kurniati. (2005). Strategi Pengembangan Kreatifitas Pendidikan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri Yuli Ristanti. (2013). Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Mencipta Dari Bentuk Geometri Pada Kelompok B TK Muslimat NU Tamanagung I Muntilan. Yogyakarta.
- Undang-Undang RI, No.20. (2003). Sistem Pendidikan Nasional.
- Utami Munandar. (1992). Mengembangkan Bakat dan Kreaktifitas Anak Sekolah : Petunjuk Bagi Para Guru dan Orangtua. PT Gramedia Widiasarna Indonesia.