

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN  
KEPINGAN GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK B  
DI TK ABA JEMAWAN IV JATINOM  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

**NASKAH PUBLIKASI**

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1 Program Studi  
Pendidikan Anak Usia Dini**



**SITI KHOIRUN NISYA  
NIM.A53B090173**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2012**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN  
KEPINGAN GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK B  
DI TK ABA JEMAWAN IV JATINOM  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

**SITI KHOIRUN NISYA**

**NIM. A53B090173**

Telah disetujui dan Disyahkan oleh Pembimbing untuk

Dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Univesitas Muhammadiyah Surakarta

Mengetahui,

Pembimbing



**Drs. H. MOCH ABDUL CHOIR, S.H., M.H.**  
NIK.441

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN  
KEPINGAN GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK B DI TK ABA  
JEMAWAN IV JATINOM TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :



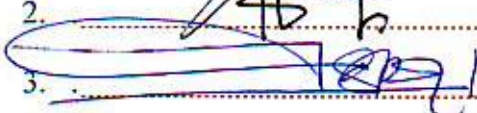
**SITI KHOIRUN NISYA**

**NIM. A53B090173**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 5 November 2012

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

1.  ..... ( Drs.H.Moch Abdul Choir, S.H., M.H.)
2.  ..... (Drs. Djumadi, M.Kes.)
3.  ..... (Dra. Atiqa Sabardila, M.Hum.)

Surakarta, 5 November 2012

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dekan,

**Drs. H. Sohyun Anif, M.Si.**

Nr. 547

**“PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN  
KEPINGAN GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK B DI TK ABA  
JEMAWAN IV JATINOM TAHUN PELAJARAN 2012/2013”**

Oleh :

SITI KHOIRUN NISYA

A53B090173

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak didik di TK ABA Jemawan IV, melalui permainan kepingan geometri, hal ini dikarenakan kreativitas anak di TK tersebut masih rendah, yang terbukti sikap anak berupa anak sering alasan dan tidak fokus pada saat pembelajaran. Sikap tersebut disebabkan oleh media belajar yang tidak menarik/monoton.

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), setting penelitian ini berada di TK ABA Jemawan IV Kecamatan Jatinom, Kabupaten Klaten. Dengan subjek penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 15 anak, beserta guru kelas yang berjumlah 2 orang guru. Data yang dikumpulkan dipilih dan diobservasi dengan menggunakan instrument *check list* dan data yang tidak dapat terekam melalui lembar observasi, dicatat dalam catatan lapangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak pada siklus I sebesar 60% meningkat pada siklus II menjadi 77% dari hasil penelitian berupa persentase tersebut penelitian dapat menarik kesimpulan bahwa permainan kepingan geometri dapat meningkatkan kreativitas anak di kelompok B TK ABA Jemawan IV, Jatinom, Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2012/2013 terbukti dan dapat diterima kebenarannya.

Kata kunci : *Kreativitas anak. Permainan kepingan geometri*

## **PENDAHULUAN**

Di Indonesia, pendidikan pra sekolah atau yang lebih dikenal dengan pendidikan anak usia dini, ada bermacam-macam. Seperti TPA atau taman penitipan anak, KB atau kelompok bermain dan TK atau taman kanak-kanak. Taman Kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan formal, sesuai dengan UU no 23 tahun 2003 tentang sistem pendidikan anak nasional, pasal 28, yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselesaikan melalui jalur formal, non formal dan informal. Adapun dalam Garis Garis Besar Program Kegiatan Taman Kanak Kanak (GBPKTK.1994), menyatakan bahwa Taman Kanak Kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga dan pendidikan sekolah. Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan belajar di taman kanak kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta/kreativitas yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan dan untuk pertumbuhan dan perkembangan.

Taman kanak – kanak (TK) merupakan tempat belajar anak usia 4-6 tahun yang mana cara belajarnya adalah dengan bermain atau yang lebih dikenal dengan istilah bermain seraya belajar. Dengan permainan permainan yang menarik bagi anak, membuat anak senang, anak belajar tentang segala hal dan akan menumbuh kembangkan kreatifitas anak.

Dalam rangka mengemban tugas dan tanggung jawab untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki anak didik, agar mereka dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang mereka miliki, maka diperlukan suatu upaya kreatif agar anak dapat tumbuh secara optimal dengan nyaman dan menyenangkan. Guru memiliki peranan penting dalam mengembangkan kreativitas anak. Hal ini karena guru pada jenjang pendidikan prasekolah termasuk guru TK, selalu dijadikan figur oleh anak-anak didiknya, apa yang dikatakan guru akan diikuti dan dipatuhi oleh anak. Guru menjadi teladan dan contoh bagi anak sehingga amat sangat berpengaruh bagi pengembangan kreativitas anak.

TK ABA Jemawan IV terletak di dusun Turusan, desa Jemawan kecamatan Jatinom kabupaten Klaten. Adapun permasalahan yang terjadi pada saat peneliti mengadakan pengamatan pada anak didik kelompok B TK ABA Jemawan IV Klaten adalah rendahnya kreativitas anak. Hal ini dapat dilihat pada kondisi awal di mana dalam pembelajaran di kelas dari 15 jumlah anak kelompok B TK ABA Jemawan IV Jatinom Klaten, baru 2 anak atau 13% yang kreatif, sedangkan 13 anak lainnya atau 87% belum kreatif. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan selama ini cenderung membuat anak bosan karena permainan permainan yang diberikan kurang bervariasi. Oleh sebab itu, menjadi pendorong bagi peneliti untuk mengadakan perbaikan pembelajaran agar kreativitas anak dalam pembelajaran dapat meningkat. Adapun strategi yang ditetapkan agar anak menjadi kreatif adalah dengan permainan kepingan geometri.

Dari uraian di atas menunjukkan betapa pentingnya perkembangan kreativitas anak melalui sebuah permainan. Dalam hal ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai kreativitas anak melalui permainan kepingan geometri. Maka dari itu, penulis mengambil judul “Peningkatan Kreativitas Anak melalui Permainan Kepingan Geometri pada Anak Kelompok B di TK ABA Jemawan IV Jatinom Klaten Tahun Pelajaran 2012/2013”.

Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk menemukan terjadinya peningkatan kreativitas anak kelompok B TK ABA Jemawan IV Jatinom Klaten melalui permainan kepingan geometri.

## **LANDASAN TEORI**

Menurut Semiawan (dalam Yeni Rahmawati, 2005:16) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Menurut Degraff dan Lowrence (dalam Suratno,2005:24) menyatakan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang bertujuan, menghasilkan produk yang bernilai, jasa atau ide baru.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, ide atau produk baru yang efektif dan bernilai untuk pemecahan suatu masalah.

menurut Suratno, (2005: 5), mengatakan bahwa ada beberapa manfaat kreativitas untuk anak usia dini, yaitu :

1. Kreativitas untuk memecahkan suatu masalah.
2. Kreativitas untuk merealisasikan perwujudan dini.
3. Kreativitas untuk memuaskan diri.
4. Kreativitas untuk meningkatkan kualitas hidup.

Adapun ciri ciri anak kreatif sebagai berikut: 1) Imajinatif: seorang anak memiliki daya khayal yang diaplikasikan dalam kegiatan sehari-hari. 2) Mempunyai rasa ingin tahu kuat. 3) Suka melakukan eksperimen. 4) Mempunyai motivasi atau dorongan untuk belajar. 5) Kerjasama. 6) Mandiri dan percaya diri. 7) Tidak mudah merasa bosan. 8) Berminat melakukan banyak hal. 9) Fleksibel dalam berfikir (Utami Munandar, 2009:37).

Beberapa sikap orang tua yang dapat menumbuhkan kreativitas menurut Utami Munandar (2009:70) sebagai berikut:

- 1) Menghargai pendapat anak dan mendorong untuk mengungkapkan.
- 2) Memberikan waktu kepada anak untuk berfikir, merenung dan berkhayal.
- 3) Membolehkan anak mengambil keputusan sendiri.
- 4) Mendorong anak untuk menjelajahi dan mempertanyakan hal-hal.
- 5) Menyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba.
- 6) Menunjang dan mendorong anak
- 7) Menikmati keberadaannya bersama anak.
- 8) Memberi pujian yang sungguh-sungguh kepada anak.
- 9) Mendorong kemandirian anak dalam bekerja.
- 10) Menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan anak

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 untuk

mempelajarinya. Dengan bermain anak dapat mengembangkan imajinasinya dan melakukan fantasi. Dengan imajinasi dan berfantasi anak dapat mengembangkan daya pikir dan daya ciptanya, anak bebas berfikir sesuai dengan pengalaman dan khayalannya. Bermain kepingan geometri adalah salah satu contoh untuk mengembangkan kreatifitas anak.

Adapun permainan kepingan geometri yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah permainan anak dengan menyusun kepingan kepingan geometri yang telah disiapkan guru maupun peneliti, menjadi sebuah bentuk yang telah anak ketahui, seperti membuat bentuk rumah, membuat bentuk kendaraan dan lain sebagainya.

Penelitian yang telah dilakukan Dina Rosalina (2008:76) dengan judul “Efektivitas Permainan Konstruktif terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia Prasekolah” menyimpulkan bahwa meningkatkan kreativitas anak usia prasekolah adalah dengan bermain, adapun permainan yang meningkatkan kreativitas adalah permainan konstruktif.

Hapsari Nofita Indah (2011:78) yang berjudul upaya peningkatan kreativitas anak melalui model pembelajaran bermain peran menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah media yang digunakan. Kalau pada penelitian sebelumnya menggunakan permainan konstruktif dan bermain peran. Tetapi penelitian ini menggunakan permainan kepingan geometri. Adapun persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan kreativitas anak.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Seting Penelitian**

#### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok B di TK ABA Jemawan IV Jatinom Klaten pada tahun pelajaran 2012/2013.



## 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan selama 3 bulan, dimulai pada bulan agustus sampai dengan bulan oktober tahun 2012.

## B. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan pengembangan metode dan strategi pembelajaran. Metode dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu suatu penelitian yang dikembangkan bersama sama antara peneliti dan kolabolator yaitu guru kelas yang dimanipulasikan dan dapat digunakan untuk melakukan perbaikan.

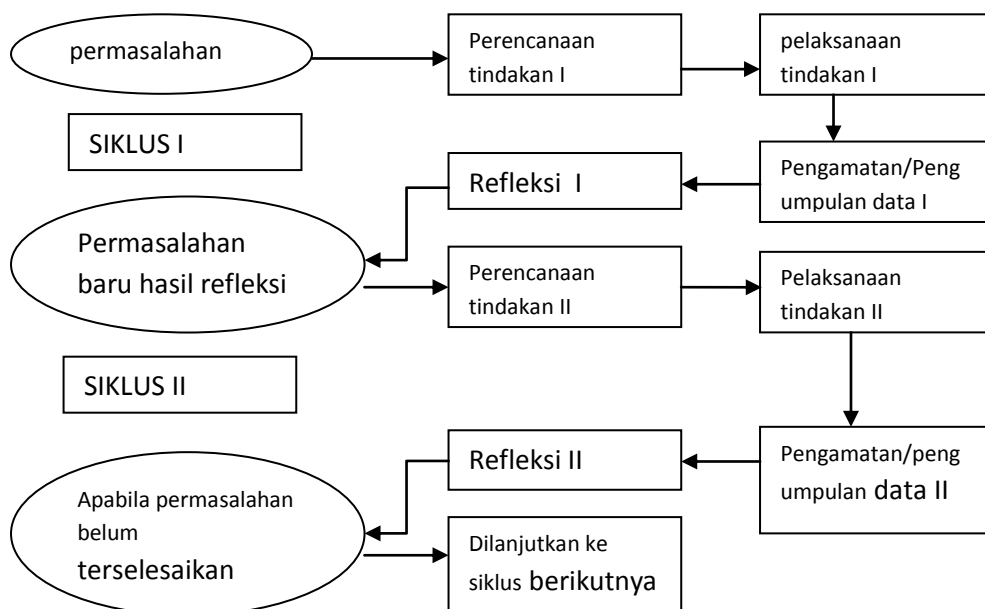
## C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik kelompok B di TK ABA Jemawan IV Jatinom Klaten. Objek dalam penelitian ini adalah kreativitas anak melalui permainan kepingan geometri.

## D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi untuk refleksi. Refleksi dilakukan pada setiap tahapan siklus dan akan berulang kembali pada siklus-siklus berikutnya.

Berikut adalah visualisasi tahap-tahap tersebut :



### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan:

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi atau pengamatan adalah pengumpulan data dengan terjun langsung ke lapangan untuk mengamati obyek yang diteliti.

2. Wawancara (interview)

3. Dokumentasi

### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen adalah alat bantu yang digunakan untuk mencatat atau mendapatkan data yang diperlukan. Pembuatan instrumen penelitian disusun sebelum peneliti terjun ke lapangan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua alat bantu penelitian yaitu : *check list* dan catatan lapangan. *Check list* dipilih karena menurut Arikunto (2007:163) merupakan instrument yang sesuai dengan metode observasi. Sedangkan catatan lapangan digunakan oleh peneliti karena dapat dipakai untuk memperoleh data secara objektif yang tidak dapat terekam melalui lembar observasi (Arikunto, 2007:78).

Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan yaitu lembar observasi dan catatan lapangan.

### **G. Indikator Kinerja**

Keberhasilan penelitian ini akan tercermin dengan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kreativitas anak didik kelompok B TK ABA Jemawan IV Jatinom Klaten, yaitu sebesar 75% rata – rata kreativitas anak dalam satu kelompok.

### **H. Teknik Analisis Data**

Untuk menganalisis penerapan permainan kepingan geometri dalam upaya peningkatan kreativitas anak, peneliti menggunakan observasi proses peningkatan kreativitas melalui penerapan permainan geometri, serta hasil

dokumentasi permainan kepingan geometri anak dan hasil foto proses peningkatan kreativitas anak dengan permainan kepingan geometri kemudian dilakukan penarikan kesimpulan dari bukti yang valid dan konsisten.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

Pelaksanaan permainan kepingan geometri dalam penelitian tindakan kelas ini berlangsung dalam 2 siklus yang terdiri dari 3 pertemuan. Dengan melihat aspek kreativitas dan nilai anak pada saat permainan kepingan geometri dilaksanakan diperoleh hasil penelitian yang digunakan sebagai tolak ukur bahwa penelitian ini berhasil.

#### **1. Hasil Perbaikan Tiap Siklus**

##### **a. Kondisi Awal**

Pada kondisi awal atau pra siklus pada saat pembelajaran diadakan observasi terhadap kreativitas anak dalam pembelajaran. Dalam observasi tersebut diperoleh data kreativitas belajar yang rendah, dimana hasil yang dicapai adalah dari 15 jumlah anak Kelompok B TK ABA Jemawan IV Kecamatan Jatinom Kabupaten Klaten hanya 2 anak atau 13% dari 15 anak yang masuk dalam indikator kreatif sementara 13 anak atau 87% tidak kreatif.

Berdasarkan hasil kondisi awal dilakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan permainan kepingan geometri. Penelitian dilaksanakan dengan pelaksanaan siklus. Adapun indikator kinerja pada siklus I adalah 60% dan pada siklus II adalah 75% dari rata-rata kreativitas anak dalam 1 kelompok. Apabila pelaksanaan siklus II belum didapatkan peningkatan kreativitas anak melalui permainan kepingan geometri sebesar 75%, maka pelaksanaan siklus dilanjutkan pada siklus III dan seterusnya.

## **b. Siklus I**

Hasil siklus I diperoleh kesimpulan bahwa tindakan guru kelompok B TK ABA Jemawan IV Jatinom Klaten yang sesuai harapan adalah memberitahukan tujuan permainan, memberikan materi ajar, memberikan nasehat kepada anak, tidak membedakan anak dan belum menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Selama kegiatan pembelajaran guru kurang memperhatikan aktivitas dan perhatian anak. Guru kurang memberikan penguatan-penguatan terhadap tingkah laku anak. Guru kurang memotivasi anak, perhatian guru terhadap anak kurang. Di samping tanggung jawab dan kemandirian anak dalam permainan kepingan geometri belum dituntut sepenuhnya.

Kreativitas anak dalam permainan kepingan geometri masih didominasi oleh anak-anak yang belum mencapai persentase keberhasilan siklus pada pertemuan pertama..

Pada siklus I pertemuan pertama hasil kreativitas anak dalam permainan kepingan geometri masih sangat rendah, yaitu dari 15 anak didik yang belum mencapai persentase keberhasilan adalah 13 anak atau 87% dan yang mencapai persentase keberhasilan hanya 2 anak atau 13%. Penyebab kurang berhasilnya tindakan yang dilakukan pada siklus I pertemuan pertama adalah, terdapat beberapa anak yang kurang memperhatikan pembelajaran, ramai sendiri, dan masih kurang adanya keberanian pada anak untuk permainan kepingan geometri. Pada siklus I ini guru dalam membimbing anak juga belum merata, alokasi waktu belum sesuai dan belum adanya pujian dan penghargaan yang diberikan kepada anak yang kreatif. Berdasarkan kenyataan tersebut, maka dilakukan refleksi dan perbaikan sebelum pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan kedua.

Pada siklus I pertemuan kedua hasil kreativitas anak dalam permainan kepingan geometri menunjukkan peningkatan yang

signifikan, yaitu dari 15 anak didik yang belum mencapai persentase keberhasilan adalah 5 anak atau 33% dan yang mencapai persentase keberhasilan sebanyak 10 anak atau 67%.

Siklus II sebagai siklus perbaikan dan refleksi dari siklus I yang belum dapat mencapai indikator kinerja yang diinginkan sebelum pelaksanaan siklus dihentikan

### **c. Siklus II**

Hasil penelitian pada siklus II diperoleh kesepakatan bahwa pelaksanaan tindakan direncanakan dalam dua kali pertemuan sebagaimana siklus satu, tetapi jika pada pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan pertama, hasil analisis data kreativitas telah mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan pada siklus II yaitu sebesar 75% dari rata-rata kreativitas dalam 1 kelompok maka penelitian telah dinyatakan berhasil dan tindakan pelaksanaan siklus dihentikan.

Setelah dilakukan perbaikan dengan siklus II pertemuan pertama hasil kreativitas anak melalui permainan kepingan geometri dari 15 anak dalam kelompok B TK ABA Jemawan Jatinom Klaten , rata-rata kreativitas anak adalah 77 % dan telah melebihi indikator kinerja yang telah ditetapkan. Penelitian tindakan kelas dalam upaya peningkatan kreativitas anak kelompok B TK ABA Jemawan IV Jatinom Klaten tahun pelajaran 2012/2013 dinyatakan berhasil karena telah melebihi indikator kinerja yang telah ditentukan.

Keberhasilan perbaikan pembelajaran pada siklus II pertemuan pertama ini dikarenakan guru telah menerapkan keseluruhan materi ajar, memberikan bimbingan permainan kepingan geometri secara merata, pemberian motivasi juga sudah diberikan dengan baik terhadap semua anak. Di samping itu, guru memberikan penghargaan kepada anak yang kreatif dengan pemberian hadiah.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti dalam berusaha meningkatkan kreativitas anak melalui permainan kepingan geometri sudah tepat karena telah berhasil

meningkatkan presentase ketuntasan belajar anak yaitu memenuhi indikator kinerja yang telah direncanakan anak sebesar 77% sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil pada siklus II ini.

#### **d. Perbandingan Antar Siklus**

Berdasarkan data kreativitas yang diperoleh dari hasil observasi sebelum perbaikan (pra siklus) dan setelah diadakan perbaikan pada siklus I dan siklus II, dibuat rekapitulasi kreativitas anak dalam permainan kepingan geometri.

Dari rekapitulasi yang dilakukan diketahui bahwa terjadi peningkatan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan kepingan geometri. Pada pra siklus, kreativitas anak sangat rendah yaitu rata rata kreativitas anak dalam 1 kelompok hanya sebesar 38%, pada pelaksanaan tindakan siklus I, rata rata kreativitas anak meningkat menjadi 60% dan pada pelaksanaan siklus II, rata rata kreativitas anak naik menjadi 77% dalam 1 kelompok yaitu kelompok B TK ABA Jemawan IV Jatinom Klaten.

Berdasarkan peningkatan setiap siklus perbaikan tersebut , menunjukkan bahwa kreativitas anak dalam permainan kepingan geometri dapat meningkat secara bertahap dan hasilnya dapat meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya suatu tindakan yang perlu dilakukan untuk menumbuhkan kreativitas anak, salah satunya adalah dengan kegiatan bermain melalui permainan kepingan Geometri.

Dengan demikian tindakan-tindakan yang dilakukan oleh guru dalam usaha meningkatkan kreativitas anak setelah menggunakan permainan kepingan geometri pada siklus I dan II dikatakan bagus dan telah berhasil meningkatkan presentase ketuntasan belajar anak sebesar 77% rata-rata kreativitas anak dalam 1 kelompok, sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil pada siklus I dan II ini.

Hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Yeni Rachmawati (2005;47). Bahwa dalam mengembangkan kreativitas anak dapat dilakukan dengan cara mengadakan kegiatan belajar yang menyenangkan, pembelajaran dalam bentuk kegiatan kongkret, kegiatan yang dilakukan harus dapat membuat anak selalu aktif, pembelajaran dilakukan dengan cara bermain. Dengan demikian kegiatan pembelajaran dengan permainan kepingan geometri lebih bermakna dan dapat mengasah kreativitas anak. Melalui bermain anak dapat bersosialisasi, anak dapat mengenal aturan, menata, emosi, toleransi, kerjasama, mengalah, menempatkan diri, sportif, dan lain- lain. Kegiatan permainan kepingan geometri yang dilakukan di TK ABA Jemawan IV Kecamatan Jatinom, Kabupaten Klaten telah memberi pengaruh yang positif pada anak terbukti anak menjadi lebih mandiri, anak memiliki motivasi belajar, terciptanya kerjasama antar anak, anak mulai menyukai kegiatan yang berhubungan dengan seni dan kreativitas. Anak lebih kreatif dalam menciptakan bentuk sebuah permainan dan anak mampu menciptakan sebuah keindahan dalam hasil karyanya.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Pembahasan Siklus I**

Pada siklus I, masih banyak dijumpai kekurangan baik dari guru dan anak. Guru dan peneliti memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut dalam pelaksanaan siklus II. Dalam siklus I ini guru melatih semua anak untuk lebih aktif dalam permainan kepingan geometrid an menumbuhkan semangat anak dalam belajar

Berdasarkan pengamatan dan refleksi akhir pada siklus I secara keseluruhan, baik berdasarkan tingkat keaktifan, antusias, motivasi guru dan anak maupun hasil pengamatan masih diperlukan tindakan perbaikan guna peningkatan keberhasilan, baik dari segi tingkat keaktifan, antusias, motivasi untuk memperoleh peningkatan.

## **2. Pembahasan Siklus II**

Berdasarkan pengamatan dan refleksi akhir pada siklus II, anak yang mencapai tingkah kreativitas yang diharapkan peneliti dalam permainan kepingan geometri ada 12 anak atau 80%. Adapun yang tidak tuntas ada 3 anak atau 20%.

Berdasarkan observasi kegiatan pada siklus II didapatkan hasil yang menunjukkan pembelajaran telah ada kemajuan dan telah meningkat. Tindakan-tindakan yang telah dilakukan oleh guru dalam usaha meningkatkan kreativitas dengan permainan kepingan geometri sangat berpengaruh terhadap kenaikan kreativitas anak didik TK ABA Jemawan IV Jatinom Klaten. Persentase anak yang berhasil mencapai 80% (12 anak) dari jumlah 15 anak.

Adapun 3 anak yang belum mencapai ketuntasan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan permainan kepingan geometri sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas anak, guru kelas dan peneliti bersepakat untuk melakukan perbaikan pembelajaran anak secara individual, yaitu dengan melakukan bimbingan dan pengarahan secara khusus kepada anak yang bersangkutan untuk meningkatkan kreativitas anak tersebut.

## **Penutup**

Dari keseluruhan pembahasan penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kepingan geometri dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK ABA Jemawan IV Jatinom Klaten Tahun Pelajaran 2012/2013.

Berdasarkan keberhasilan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak TK ini, maka permainan kepingan geometri dengan menciptakan bentuk-bentuk dari kepingan geometri dapat diterapkan pada pembelajaran di Taman Kanak-kanak untuk menumbuhkan kreativitas anak.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussakir. 2009. *Pembelajaran Geometri Sesuai Teori Vn Hiele*. Jurnal Madrasah vol II no. 1 Juli – Desember 2009. Malang. Prodi PGMI fak Tarbiyah UIN Malang.
- Arikunto, Suharsimi. 2007, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktikum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Ismail, Andang. 2008. *Alat Peraga dan APE*. Yogyakarta: Edwise.
- Indah, Hapsari Nofita. 2011. “Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Model Pembelajaran Bermain Peran”(Skripsi S-1 Prodi Pendidikan Anak Usia Dini). Surakarta: FKIP UMS.
- Moleong, Lexy. 2006. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja.
- Mulyadi. 2004. *Bermain dan Kreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta: Papas Sinar Sananti.
- Musfiroh, Tadkirotun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rosalina, Dina. 2008. “Efektivitas Permainan Konstruktif terhadap Peningkatan Kreativitas anak Usia Prasekolah”(Skripsi S-1 Prodi Pendidikan Anak Usia Dini). Surakarta: FKIP UMS.
- Rahmawati, Yeni. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*. Jakarta: Peanda Media.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sutopo, H.B. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret.
- Suryabrata, Surnadi. 2006. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Tedja Saputro, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.