

**PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI METODE BERMAIN KOOPERATIF
(PENELITIAN TINDAKAN ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD TERPADU CERDAS SEHAT
PALEMBANG TAHUN 2017)**

Padilah

Universitas PGRI Palembang
e-mail: padilahutama@gmail.com

Abstract— *The purpose of this research was to describe the implementation process inquiry and to understand improving creativity of children 4-5 years old play kooperatif. The study was conducted on group A Kindergarten with of seventeen children. This study used action research methods by Kemmis and Taggart which consist of 4 stages (plan, action, observation and reflection). This study consisted of two cycles, each cycles consisting of 8 sessions. Data collecting techniques used observation, field notes and documentation. Data analysis using quantitative and qualitative data. Quantitative data analysis with descriptive statistics that compare the result obtained from the first cycle and the second cycle. Analysis of qualitative data by analyzing data from the observation, fields notes and documentation during the study to the steps of data reduction, data display and data verification. The result of this study showed that there was the improving creativity through play kooperatif with score in pre cycle 24,6 had improvement to 43,9 and become 67,8 in cycle II and excellent growing category.*

Keywords— *creativity, inquiry, Action Research*

Abstrak— *Tujuan hasil penelitian ini adalah mendeskripsikan proses bermain kooperatif dan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak usia 4-5 tahun melalui pemebelajaran inkuiri. Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B yang berjumlah 15 orang. Penelitian ini adalah penelitian tindakan dengan metode Kemmis dan Taggart yang terdiri dari 4 tahap yaitu (rencana, tindakan, observasi dan refleksi). Penelitian ini terdiri dari 2 siklus masing-masing siklus sebanyak 8 pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan deskripsi statistik untuk membandingkan pra siklus sampai siklus II. Tahap-tahap analisis kualitatif adalah reduksi data, display data dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan kreativitas anak melalui bermain kooperatif dengan skor pada pra siklus 24,6 meningkat menjadi 43,9 pada siklus I, dan mengalami peningkatan sebesar 67, 8 pada siklus II dengan kategori berkembang sangat baik.*

Kata Kunci— *Kreativitas, Bermain kooperatif, Penelitian Tindakan Kelas*

PENDAHULUAN

Pendidikan secara universal dapat di pahami sebagai upaya pengembangan potensi kemanusiaan secara utuh dan penanaman nilai-nilai sosial budaya yang di yakini oleh sekelompok masyarakat agar dapat mempertahankan hidup dan kehidupan secara layak. Secara lebih sederhana pendidikan dapat dipahami sebagai suatu proses yang di perlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam mengembangkan manusia, sehingga pendidikan tersebut haruslah diberikan sejak usia dini.

Golden age merupakan usia emas bagi anak

usia dini, dengan rentan usia lahir sampai dengan usia enam tahun. Pada tahap usia dini, anak memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. kemampuan otak anak akan berkembang hingga 40% pada usia 4 tahun dan akan berkembang menjadi 80% pada usia 8 tahun. Anak usia dini adalah a unique person (individu yang unik), karena anak usia dini mempunyai banyak potensi, serta memiliki kreativitas yang perlu dikembangkan dan di stimulasi.

Pengajaran yang efektif sangat berpengaruh pada kreativitas anak, anak terdorong dari aktivitas yang ditemuinya dalam kehidupan nyata, sehingga

terbentuk forum diskusi, dimana adanya interaksi sosial dan keingintahuan atas suatu jawaban, yang pada akhirnya anak akan termotivasi untuk melakukan kegiatan, sehingga memunculkan kreativitas dalam berpikir kreatif.

Alkaterini Michalopoulou. Dalam penelitiannya yang berjudul *Inquiry- Based Learning through the Creative Thingking and Expression in Early Years Education*. Menjelaskan dalam penelitiannya untuk meningkatkan kreativitas anak, dengan cara eksplorasi dengan tema yang menarik, dengan eksplorasi yang dilakukan anak dapat memberikan tanggapannya, pikiran, gagasan, dan perasaan anak melalui seni menggambar. Dengan gambar yang anak lakukan di harapkan anak dapat mengekspresikan ide-ide dengan cara menceritakan gambar tersebut, sehingga anak dapat berimajinasi.

Menurut Clark moustakis (1967) kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

Gotz Krummeheuer dalam penelitiannya yang berjudul *Explaning the mathematical creativity of young boy; an interdisiplinary venture between matematics education and psychoanalysis* menjelaskan bahwa kreativitas yang dilakukan dengan cara eksplorasi siswa melalui lingkungannya, dan guru juga menggunakan metode bermain untuk meningkatkan anak dalam pembelajaran matematika.

Menurut Carl Rogers *deneftion of creativy as “ the emergence in action of the individual on the one hand, and materials events, people or circumstances of his life on the other”*. Pernyataan diatas dapat diartikan bahwa kreativitas dimaknai sebagai " adalah kemampuan munculnya tindakan dari dalam individu untuk menciptakan sesuatu menggunakan bahan dan sangat dipengaruhi oleh hubungan/interaksi dengan orang lain.

Angela Eckhoff dalam penelitiannya yang berjudul *Creativity In Early Chidhood Classroom*: menjelaskan bahwa peran guru sangat mempengaruhi anak dalam mengembangkan kreativitas, adapun kreativitas yang dikembangkan yaitu melalui seni, contoh kegiatan seni yang di lakukan antara lain seni melukis, seni menggambar, yang bertujuan agar anak berpikir imajinatif.

Anna Lehtonen. at. al dalam penelitiannya yang berjudul *Promoting Creativity In Teaching Drama* menjelaskan bahwa pembelajaran kreatif dapat ditingkatkan melalui kegiatan drama. Guru perlu

mempersiapkan proses kegiatan pembelajaran yang kreatif, dimana hasil dari kegiatan tersebut tidak dapat atau diluar prediksi guru. Melalui drama, tujuan guru untuk memberikan dan membuat waktu dan tempat sebagai solusi dan ide kreatif dalam pembelajaran drama. Drama juga dapat dijadikan sebagai kegiatan yang baik untuk berkolaborasi dan meningkatkan kepedulian siswa.

Dari hasil penelitian relevan yang sudah di jelaskan, bahwa melalui kegiatan yang dilakukan, dengan cara menentukan tema, anak ikut serta untuk melihat hasil pengamatan yang dilakukan yaitu dengan gambar yang dihasilkan siswa, dan penelitian sebelumnya lebih melihat linguistik dan kognitif siswa. Pada penelitian relevan kreativitas sebelumnya lebih menjelaskan bahwa kegiatan dilakukan dengan menekankan pada pembelajaran matematika, seni melukis, dan seni drama untuk meningkatkan kreativitas anak dalam berpikir imajinatif, tetapi belum berfokus pada kreativitas melalui bermain kooperatif. Berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan lebih berfokus pada berpikir kreatif dengan menggunakan bermain kooperatif. Sehingga perlunya diadakan penelitian tentang peningkatan kreativitas melalui bermain kooperatif.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan diPaud Terpadu Cerdas Dan Sehat Palembang anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 15 anak, yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Dari hasil pengamatan tersebut masih terdapat sebagian anak yang belum memiliki kemampuan untuk berpikir kreatif, dimana terdapat 12 anak (86,66 %) belum mampu menghasilkan ide baru, menginovasi produk, menyelesaikan masalah dan belum mampu menciptakan atau menghasilkan produk. Berdasarkan hasil penelitian relevan dan fakta Dilapangan Yang Telah Dipaparkan Maka Perlu Diadakan Penelitian tindakan tentang peningkatan kreativitas melalui bermain kooperatif pada kelompok B di PAUD Terpadu Cerdas Dan Sehat Palembang.

KREATIVITAS

Setiap anak memiliki konsep tumbuh kembang, kecerdasan yang berbeda dengan anak yang lain, begitu juga kreativitas yang dimiliki anak juga berbeda satu anak dengan anak lain. Kreativitas pada anak usia dini mempunyai ciri khasnya sendiri, kreativitas anak dikoridori oleh keunikan gagasan dan tumbuhnya imajinasi serta fantasi anak, oleh karena itu orang yang berada disekitar anaklah yang dapat menstimulasinya agar dapat berkembang secara optimal.

Dalam penelitian Asli Yildirim yang berjudul *creativity in early chidhood education program creativity is a comprehensive concept that includes cognitive ability, sensitivity, flexibility, rationalism, intuition and discovery, commonly used in our daily lives* (san 2009). kreativitas adalah konsep komprehensif yang mencakup kemampuan kognitif, kepekaan, fleksibilitas, rasionalisme, intuisi dan penemuan, yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari kita (san 2009).

Menurut Fazelian, Azimi he has defined it as a complex behavior in which a person utilize his or her mental resources in special way in order to come up with a new adaptive product. Which is real. Therefore, he emphasizes on the flowing elements as based of creativity.

1. *Being able to go through presses for inventing something new*
2. *Thingking useful ideas*
3. *To be able to heightened perception of our surrounding for unique fruitful end*
4. *The ability to make connections from various pieces of information in a novel way, and to bring these ideas to a fruitful result*
5. *New ideas, improvements, innovations are all froms of creativity*
6. *Invention or expression of that- which is both useful and original to the Creator*
7. *Mental process*
8. *Usually the presence of problem to be urgently solved.*

Kreativitas adalah sesuatu hal yang kompleks di mana seseorang memanfaatkan sumber daya mentalnya dengan cara khusus untuk menghasilkan produk adaptif baru. Itu nyata. Oleh karena itu, ia menekankan pada elemen yang mengalir berdasarkan kreativitas.

1. Mampu menyelesaikan masalah untuk menciptakan sesuatu yang baru
2. Berpikir tentang ide yang bermanfaat
3. Untuk dapat meningkatkan persepsi tentang lingkungan sekitar kita untuk akhir yang indah dan unik
4. Kemampuan untuk membuat koneksi dari berbagai bagian informasi dengan cara baru, dan untuk membawa ide-ide ini ke hasil yang bermanfaat
5. Ide-ide baru, peningkatan, inovasi adalah bagian dari kreativitas
6. Penemuan atau ekspresi dari hal itu - yang berguna dan orisinal bagi Sang Pencipta
7. Proses mental

8. Biasanya kehadiran masalah harus segera diselesaikan.

Pernyataan tersebut dapat di artikan bahwa kereativitas adalah sesuatu hal yang kompleks dalam pemamfaat bahan yang ada, pengakutualisasi diri, baik menghasilkan produk, menginovasi juga menyelesaikan masalah.

Menurut Angela Eckhoff, *Creativity is the ability to think in original ways, related to imagination, the ability to produce something unique, original, a means to express yourself, ability to create something original out of nothing, don't know/ left blank, the ability to come up with new solutions and ideas to solve difficult problems.*

Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir dengan cara yang asli, terkait dengan imajinasi, kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang unik, asli, dan sarana untuk mengekspresikan diri, kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang asli bukan dari apa-apa, tidak tahu/ masih kosong, kemampuan untuk memunculkan solusi baru dan ide-ide untuk memecahkan masalah-masalah yang sulit.

Menurut Carl Rogers *deneftion of creativity as " the emergence in action of the individual on the one hand, and materials events, people or circumstances of his life on the other"*.Pernyataan diatas dapat diartikan bahwa kreativitas dimaknai sebagai " adalah kemampuan munculnya tindakan dari dalam individu untuk menciptakan sesuatu menggunakan bahan dan sangat dipengaruhi oleh hubungan/interaksi dengan orang lain.

Sibel Demir *at.al Creativity is a talent on the orther hand, oportunites should be given starting from young ages for is appearance and development creativity. Creativty should be described as skills that involve working alone and cooperatively, giving time for listening thingking and focusing seriously when facing problems.* Pernyataan diatas dapat diartikan bahwa Kreativitas adalah kemampuan yang harus dikembangkan mulai dari usia muda. kreativitas harus digambarkan sebagai keterampilan yang melibatkan bekerja sendiri dan bekerja sama dengan orang lain, memberikan waktu untuk berfikir kreatif dan fokus ketika menyelesaikan masalah.

Menurut Fionna S. Baker *Creativity is then using that imagination to solve problems- call it, applied imagination.* Pernyataan ini dapat diartikan bahwa kreativitas adalah kemampuan menggunakan imajinasi untuk menyelesaikan masalah yang diterapkan dengan imajinasi berpikir.

Dari beberapa penelitian di atas dapat di

sentesis kreativitas adalah Sesuatu hal yang kompleks dan komperhensif, fleksibilitas yang melibatkan kognitif untuk mengembangkanIde- ide dengan memanfaatkan alam, dengan berbagai sumber yang ditemukan, untuk menghasilkan produk yang orisinil, dan inovasi produk, memecahkan masalah, yang dipengaruhi dengan interaksi terhadap orang lain.

BERMAIN KOOPERATIF

Parker di kutip dari Huda, mendefinisikan kelompok kecil kooperatif sebagai pembelajaran dimana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama.. Terjadinya pembagian tugas atau pembagian peran untuk mencapai suatu tujuan dalam kegiatan bermain kooperatif ini.

Sedangkan menurut Craig dan Kermis bermain kooperatif adalah sebuah permainan anak-anak berbagi barang-barang selama periode waktu tertentu, mengikuti peraturan yang dibuat, menyelesaikan perselisihan, saling membantu sesama serta berbagi peran.

Bermain menurut Mutiah adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disintesis bahwa bermain kooperatif adalah permainan yang dilakukan bersama dengan rasa senang, baik itu dilakukan dalam kelompok kecil atau kelompok besar dengan mengikuti peraturan yang disepakati, dan menghasilkan proses pembelajaran yang terdapat interaksi dari kegiatan bermain.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 3agustus- November 2017 dengan sumber data penelitian anak kelompok B berusia 4-5 tahun berjumlah 15 orang. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (action research). Desain dalam penelitian ini menggunakan Kemmis dan Taggart yang meliputi 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Dalam model Kemmis dan Taggart tindakan dan observasi dijadikan sebagai suatu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, catatan lapangan dan

dokumentasi.

Lembar instrumen yang telah disiapkan oleh peneliti berisikan indikator-indikator yang merupakan acuan dalam menilai kecerdasan interpersonal anak usia 4-5 tahun. Instrumen ini diisi oleh peneliti dan kolaborator dengan memberikan tanda check list () pada setiap indikator yang sesuai dengan tingkatan kecerdasan interpersonal yang muncul pada anak. Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan dua analisis data yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dengan cara membandingkan hasil yang diperoleh pada pra siklus sampai siklus II. Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan, observasi dan dokumentasi dengan langkah-langkah reduksi data, display data dan verifikasi data.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis data secara kuantitatif dilakukan dengan melihat adanya persentase peningkatan perhatian terfokus mulai dari pra Siklus, Siklus I dan Siklus II dengan mengamati Kreativitas anak. Berikut data Kreativitas anak.

Tabel 1. Data Kreativitas anak usia 4-5 tahun di PAUD Terpadu Cerdas Dan Sehat Palembang tahun 2017

Tahapan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Skor			
Rata- rata	24,6	43,9	67,8
Peningkatan		19	22,3

Melihat hasil penelitian diatas, berbicara tentang bermain kooperatif dan kaitannya dengan kreativitas sesuai dengan variabel yang diteliti oleh peneliti. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Sibel Demir at.al *Creativity is a talent on the orther hand, oportunites should be given starting from young ages for is appearance and development creativty. Creativty should be described as skills that involve working alone and cooperatively, giving time for listening thinking and focusing seriously when facing problems.* Pernyataan diatas dapat diartikan bahwa Kreativitas adalah kemampuan yang harus dikembangkan mulai dari usia dini. kreativitas harus digambarkan sebagai keterampilan yang melibatkan bekerja sendiri dan bekerja sama dengan orang lain, memberikan waktu untuk berfikir kreatif dan fokus ketika menyelesaikan masalah.

Kreativitas anak berkembang adalah salah satu cara yang dilakukan guru yaitu bagaimana menciptakan bermain kooperatif menjadi menarik, guru merancang, mempersiapkan bahan, melaksanakan kegiatan dengan tahap usia anak, anak memiliki inajinasi yang tinggi oleh karena itu dalam melaksanakan kegiatan guru memberikan tema yang menarik, dan berbeda pada setiap kegiatan. Anak- anak mampu membuat produknya setelah menggunakan bermain kooperatif, anak – anak membuat produk berupa mainan lego untuk menceritakan pendapatnya dari kegiatan sebelumnya, anak- anak mengekspresikan diri, mengembangkan daya imajinasinya, berpikir kreatif dalam menghasilkan produk.

Penggunaan bermain kooperatif yang dilakukan dengan cara bermain menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan, anak anak bermain sesuai dengan tema kegiatan pada hari itu, anak bisa bermain membentuk lingkaran, bermain drama, dan bernyanyi bersama.

Secara tidak langsung bermain kooperatif berdampak pada kemampuan kognitif anak, dalam bermain kooperatif anak- anak bermain bersama dengan kegiatan bermain lego, bermain peran, dengan menggunakan media yang disediakan atauun memanfaatkan media alam yang ada di sekolah.

Angela Eckhoff dalam penelitiannya yang berjudul *Creativity In Early Chidhood Classroom*: menjelaskan bahwa peran guru sangat mempengaruhi anak dalam mengembangkan kreativitas, adapun kreativitas yang dikembangkan yaitu melalui seni, contoh kegiatan seni yang di lakukan antara lain seni melukis, seni menggambar, yang bertujuan agar anak berpikir imajinatif.

Pada saat bermain koopeatif guru hanyaa mengarahkan anak untuk bermain sesuai dengan keinginannya, guru membantu menyiapkan media dan bahan- bahan sumber pembelajaran yang digunakan anak. Sehingga memunculkan kreativitas anak bermain lego, bermain peran, bermain pasir warna.

KESIMPULAN

Dalam kegiatan belajar mengajar guru memberikan sedikit kesempatan kepada anak untuk meningkatkan kreativitas anak dalam mengungkapn ide, menghasilkan produk, dan mampu menceritakan hasil kegiatan yang telah dilakukan melalui kegiatan bermain kooperatif. Pembelajaran akan lebih baik, jika menggunakan bermain kooperatif. Dengan menggunakan kegiatan bermain kooperatif anak

dapati menggunakan berbagai bahan atau media dilingkungan sekitar atau sekolah.

Dalam kegiatan pembelajaran ini guru lebih sebagai fasilitator dan memberikan motivasi kepada anak agar kreativitas anak lebih meningkat. Dari hasil pembahasan dan kesimpulan pada penelitian ini, ditemukan bahwa terdapat peningkatan kreativitas anak usia 4-5 tahun melalui bermain kooperatif di PAUD TERPADU CERDAS dan SEHAT Palembang.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Kreativitas anak dapat lebih meningkat dengan bermain kooperatif.

Secara teoritis hasil penelitian ini, memberikan suatu gambaran mengenai peningkatan kreativitas anak melalui bermain kooperatif. Kreativitas anak memiliki peranan penting yang dimiliki setiap anak dini khususnya, sehingga diperlukan perhatian dan metode yang tepat, agar kreativitas anak dapat meningkat. Kreativitas anak dapat meningkat dapat dipengaruhi, salah satunya orang- orang yang ada disekitar anak, serta guru dituntut kreatif untuk menyiapkan bahan dan sebagai fasilitator, agar terciptanya generasi yang kreatif. Kreativitas yang dimiliki anak tidak hanya menyangkut rasa percaya diri anak terhadap produk yang dihasilkan, tetapi juga anak mampu mengungkapkan ide, anak aktif menghasilkan produk, dan anak dapat menceritakan kegiatan yang anak lakukan.

Dari penelitian ini menghasilkan implikasi berkenaan perencanaan dan metode yang dipakai di pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Temuan penelitian ini menyatakan bahwa bermain kooperatif dapat meningkatkan kreativitas anak dibandingkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan berfokus hanya kepada guru, dan menekankan baca tulis dan berhitung, tanpa memberikan kesempatan untuk melakukan sesuai dengan tahap usia anak, yaitu dengan cara bermain. Dalam kegiatan bermain kooperatif, guru berperan penting sebagai pendidik dan fasilitator, guru menyiapkan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang yang kreatif, sehingga menghasilkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

1. Angela Eckhoff. *Creativity In Early Chidhood Classroom: Perspectives Of Preservice Teachers*. Journal of early childhood teacher education, 32:240-255, 2011. Copyright (c) National association of Early Childhood Teacher Educator ISSN; 1090-1027 print/ 1745-5642 online.

2. Lehtonen, Anna et,al. 2013.Creative pedagogy-Supporting Children's Creativity Throught Drama. The European Journal of Social & Behavioral Sciences (EJSBS) Eissn: 2301-2218.
3. Geoffrey E. Mills, Actions research: A Guide for the Teacher Researcher (New Jersey: Pearson Education, 2000),h.6.
4. Ernest T. Stringer, Action research Third Edition (London. Sage Publication, Inc. 2007), h.1.
5. James Schreiber & Kimberly Asner-Self. Educational Research (United States of America: John Wiley & Sons, Inc), h. 19.
6. James Schreiber & Kimberly Asner-Self, loc.cit
7. George S. Morrison. Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.Jakarta:Indeks.2012.h 72
8. Porandokht Fazelian, Saber Azimi. Creativty in Schools. Sciverse ScienceDirect. Procedia-Social and Behavioral Sciences 82 (2013) 719-723.
9. Angela Eckhoff. 2011. Creativty in the Early Childhood Classroom: Perspectives of Preservice Teachers. Journal of Early Childhood Teacher Education. 32240-255.2011. copyright National Association of Early Childhood Teacher Edicators. ISSN: 1090-1027.
10. Koster Joan Bouza. 2012. Growing Artists Teaching the Arts to Yooung Children. Canada. Premedia Global