

**PENGGUNAAN PERMAINAN TANGRAM UNTUK MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS ANAK USIA DINI PADA TK FKIP UNSYIAH
BANDA ACEH**

Rizki Itawari, Anizar Ahmad, Fakhriah

*Jurusan Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Syiah Kuala, Darussalam, Banda Aceh, Indonesia
Email: riskiitawari92@gmail.com*

Abstract

This research was carried out about the issue of how the development of early childhood creativity through tangram game on TK FKIP Unsyiah, Banda Aceh. The purpose of research was to determine the development of early childhood creativity by applying tangram game. This study used the design of classroom action research which was conducted in two cycles. Subjects of study were children who aged 5-6 years in group B. They were 10 children consisting of 3 boys and 7 girls. Data were collected through observation and performance. The results showed that seven children on pra-cycles action have not developed yet, 3 children began to grow, and children were not growing very well. In the first cycle, 3 children began to develop, 4 children grew as expected, and 3 children developed very well. In the second cycle, the progress happened very well from previous actions. A total of 3 children developed according to expectations, 7 children developed very well. The end result of the performance on playing tangram game occur development early childhood creativity that reached 70%.

Keywords: *tangram game, developing, creativity*

Abstrak

Penelitian ini mengangkat masalah bagaimana perkembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan tangram di TK FKIP Unsyiah, Banda Aceh. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan permainan tangram di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus. Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun pada kelompok B, berjumlah 10 orang terdiri atas 3 laki-laki dan 7 perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi dan unjuk kerja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tindakan prasiklus sebanyak 7 anak belum berkembang, 3 anak mulai berkembang, belum ada anak yang berkembang sangat baik. Pada tindakan siklus I anak yang mulai berkembang sebanyak 3 orang, 4 orang berkembang sesuai harapan, dan 3 orang berkembang sangat baik. Pada tindakan siklus II mengalami perkembangan yang sangat baik dari tindakan sebelumnya. Sebanyak 3 anak berkembang sesuai harapan, 7 anak berkembang sangat baik. Hasil akhir dari unjuk kerja dalam bermain tangram terjadi perkembangan kreativitas anak usia dini mencapai 70%.

Kata Kunci : Permainan Tangram, Mengembangkan, Kreativitas

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun yang sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan dimana pada masa ini anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Seperti yang telah dikemukakan oleh Mutiah (2010: 85) “perkembangan merupakan konsep yang memiliki perubahan yang bersifat kualitatif dan kuantitatif yang menyangkut aspek mental/psikologis. Kemampuan anak dalam merespon pembicaraan orang tua, tawa orang dewasa, merangkak, berjalan, memegang suatu benda dan sebagainya”. Anak yang sedang tumbuh memerlukan dorongan dari orang-orang yang ada di sekelilingnya.

PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) adalah salah satu lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak yang berusia 0-6 tahun. Pada lembaga PAUD anak tidak dituntut untuk dapat membaca menulis dan berhitung, namun PAUD adalah tempat untuk menstimulus berbagai kecerdasan yang ada dalam diri anak melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan di dalam lembaga tersebut yang terprogram dalam Program Semester (PROSEM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) maupun melalui kegiatan rutin yang dilakukan setiap hari di sebuah lembaga PAUD.

Pada usia dini anak akan selalu bermain segala benda yang ada akan dijadikan mainan bagi anak, walaupun hanya daun-daun kering jika dimainkan oleh anak maka akan menjadi permainan yang menarik dan bermanfaat bagi anak. “Bermain adalah

suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau pemberian informasi, memberi kesenangan maupu mengembangkan imajinasi pada anak”(Sudono 2000: 1). Melalui bermain anak akan berimajinasi, semua anak merasa senang saat bermain, karena saat bermain anak dapat mengembangkan diri dan menuangkan ide-ide dalam sebuah permainan.

Pada saat observasi di TK FKIP Unsyiah, terdapat kendala yang dihadapi dalam mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan bentuk-bentuk geometri, ada beberapa anak yang sudah mengetahui macam-macam bentuk geometri namun masih ada juga anak yang sulit membedakan nama dan bentuk geometri, pengenalan geometri dengan mengaplikasikannya ke dalam kegiatan-kegiatan lain masih sangat kurang, geometri hanya digunakan untuk meronce, kemudian guru hanya memperkenalkan bentuk geometri melalui menempel bentuk bunga dari potongan origami yang berbentuk geometri. Bentuk geometri sangat menarik untuk digunakan dalam kegiatan lain dan dapat dijadikan APE seperti tangram. Melalui permainan tangram anak dapat mengkreasikan berbagai bentuk-bentuk dan kreativitas dengan menyusun potongan-potongan geometri menjadi bentuk yang menarik, seperti bentuk binatang, orang dan berbagai jenis makhluk hidup maupun benda-benda.

Pengembangan kreativitas anak dalam menggunakan bentuk geometri masih sangat kurang, ada anak yang masih harus dibantu oleh guru dalam

menyusun puzzle geometri, pada kegiatan menggambar bebas anak-anak harus diberi contoh, bahkan dalam mewarnai gambarpun anak-anak selalu bertanya kepada guru warna apa yang harus mereka pakai, kurangnya rasa percaya diri pada anak membuat anak tidak mandiri dalam mengerjakan tugasnya sehingga kreativitas anak juga menjadi terhambat. Kegiatan yang dilakukan pada TK FKIP Unsyiah lebih banyak untuk pengembangan kognitif seperti menghubungkan, meniru menulis angka, menyebut hasil pengurangan dengan gambar yang sesuai dengan tema, sedangkan untuk mengembangkan kreativitas atau seni masih sedikit. Idealnya guru dapat menciptakan alat permainan edukatif (APE) dari bahan yang sederhana, murah, mudah di dapat dan awet artinya tidak mudah rusak.

Tangram merupakan APE yang tahan lama karena terbuat dari potongan kertas gabus, triplek, atau kayu. Selain dapat dijadikan permainan yang menarik, melalui permainan tangram anak juga akan lebih menyukai geometri sebagai bentuk yang menyenangkan dan dapat memberikan kesenangan pada anak saat bermain karena anak dapat mengeluarkan ide-ide dalam bermain dengan bentuk geometri.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk menerapkan permainan tangram untuk mengembangkan kreativitas anak dalam penggunaan bentuk-bentuk geometri pada TK FKIP unsyiah dengan judul “Penggunaan Permainan Tangram untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini pada TK FKIP Unsyiah Banda Aceh”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan permainan tangram di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas B6 TK FKIP Unsyiah Darussalam Banda Aceh. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2016/2017, yaitu bulan Oktober 2016. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender pendidikan karena PTK memerlukan beberapa siklus dan membutuhkan proses pembelajaran yang efektif dikelas

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah anak kelas TK B6 usia 5-6 tahun di TK FKIP Unsyiah tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 10 orang terdiri dari 3 laki-laki dan 7 perempuan.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara, observasi dan unjuk kerja. Observasi yang peneliti lakukan dengan melakukan pengamatan saat anak bermain tangram pada kelompok B6 TK FKIP Unsyiah. Teknik ini digunakan untuk mengamati pembelajaran, kreativitas dan aktivitas anak dalam bermain tangram.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Teknik ini menggunakan kata-kata untuk menjelaskan, menggambarkan kegiatan-kegiatan yang terjadi didalam kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung, setiap kegiatan yang bersangkutan dengan masalah penelitian akan di analisis dan

diolah dengan kata-kata yang jelas dan bermakna.

Kriteria penilaian dalam PAUD adalah dengan memberi bintang sebagai simbol tingkat kreativitas anak dalam bermain. 1 bintang dengan nilai belum berkembang, 2 bintang dengan nilai mulai berkembang, 3 bintang dengan nilai berkembang sesuai harapan dan 4 bintang dengan nilai berkembang sangat baik. Penilaian perkembangan kreativitas anak dalam bermain mengacu pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Kategori Penilaian Kreativitas Anak dalam Bermain Tangram

No	Aspek yang Dinilai
1	Apabila mau menyusun tangram namun belum ada bentuk (BB)
2	Apabila sudah mau mengikuti seperti yang di contohkan guru namun belum semua kepingan dipakai (MB)
3	Apabila tangram yang di bentuk anak sama bentuknya dengan yang di contohkan oleh guru (BSH)
4	Apabila anak sudah dapat bermain tangram dan mampu membuat bentuk yang berbeda dari contoh yang diberikan guru (BSB)

Keterangan

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

HASIL

Hasil data prasiklus menunjukkan bahwa belum ada anak yang berkembang sesuai dengan yang diharapkan pada indikator. Anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 7 orang dan yang mulai berkembang (MB) sebanyak 3 orang, untuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) belum ada. Berdasarkan tingkat perkembangan anak tersebut maka kreativitas anak masih dikatakan belum berkembang sesuai harapan. Dan perlu pengamatan pada siklus I untuk memperbaiki dan melihat perkembangan anak.

Perkembangan anak pada siklus I menunjukkan bahwa anak yang mulai berkembang (MB) 3 orang, mereka sudah mau mengikuti seperti yang di contohkan peneliti walaupun bentuknya belum serupa. maka di berikan dua bintang. Anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang, tangram yang mereka buat sudah sama bentuknya dengan yang di contohkan oleh peneliti, maka di berikan tiga bintang, anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 orang, mereka sudah dapat bermain tangram dan mampu membuat bentuk yang baru walaupun bentuk baru yang mereka buat belum rapi maka di beri bintang empat.

Tabel 4.4 Perkembangan Kreativitas Anak dalam Bermain Tangram pada Siklus I Pertemuan Ketiga Membuat Bentuk Orang Sedang Sujud

No	Nama	BB	MB	BSH	BSB
1	PS				√
2	MA				√
3	TU			√	
4	NG		√		
5	NR		√		
6	ZDU			√	
7	A			√	
8	MLF		√		
9	NM				√
10	NK			√	
Jumlah		-	3	4	3

Sumber: Hasil penelitian 2016 (diolah)

Hasil pengamatan pertemuan ketiga pada siklus II anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang, tangram yang mereka buat bentuknya sudah sama dengan yang dicontohkan oleh peneliti maka di berikan tiga bintang. Anak yang berkembang sangat baik sebanyak 7 orang, mereka sudah dapat bermain tangram dan mampu membuat bentuk yang baru walaupun bentuk baru yang mereka buat belum rapi maka di beri bintang empat.

Tabel 4.7 Perkembangan Kreativitas Anak dalam Bermain Tangram pada Siklus II Pertemuan Ketiga

No	Nama	BB	MB	BSH	BSB
1	PS				√
2	MA				√
3	TU				√

4	NG			√	
5	NR				√
6	ZDU				√
7	A			√	
8	MLF			√	
9	NM				√
10	NK				√
Jumlah		-		3	7

Sumber: Hasil penelitian 2016 (diolah)

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bagaimana perkembangan kreativitas anak dalam bermain tangram di TK FKIF Unsyiah Banda Aceh. Perkembangan tersebut sangat jelas, hal ini dapat terlihat dari adanya perbedaan mulai dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Hal ini dapat dilihat lebih jelas dari uraian perkembangan hasil pengamatan yang di lakukan oleh peneliti dan tim kolabolator berikut ini:

1. Prasiklus

Pada tahap prasiklus terlihat bahwa anak belum mampu bermain tangram sesuai dengan apa yang di harapkan. Hal ini dapat terlihat dari hasil yang diperoleh pada kategori belum berkembang (BB) sebanyak 7 orang, anak mulai berkembang (MB) sebanyak 3 orang dan belum ada anak yang masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) maupun kategori berkembang sangat baik (BSB)

2. Siklus I

Perkembangan anak dalam bermain tangram dapat dilihat Pada pertemuan pertama siklus I ini terlihat bahwa kreativitas anak dalam bermain

tangram sebagai berikut: terdapat 3 orang anak belum berkembang, 5 orang anak yang sudah mulai berkembang (MB) dan 2 orang anak yang berkembang sesuai harapan (BSH). Pertemuan kedua perkembangan kreativitas anak mengalami kemajuan dari pertemuan pertama. Hal ini dapat terlihat bahwa anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 4 orang dan yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 6 orang. Pertemuan ketiga perkembangan kreativitas anak dalam bermain tangram yaitu anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 3 orang. Anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang, anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 3 orang. Perkembangan kreativitas anak dalam bermain tangram dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.8 Perkembangan Kreativitas Anak pada Siklus I

No	Penilaian	Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	BB	3				-				-			
2	MB		5				4				3		
3	BSH			2				6				4	
4	BSB				-				-				3

Sumber: seluruh data siklus I diolah

3. Siklus II

Pada pertemuan pertama siklus II ini terlihat perkembangan kreativitas anak dalam bermain tangram sudah mengalami kemajuan dari siklus I sebelumnya yaitu anak yang berkembang sesuai harapan (BSH)

sebanyak 6 orang, anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 4 orang. Pada pertemuan ini perkembangan kreativitas anak dalam bermain tangram yaitu anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang, dan anak yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 6 orang. Pada pertemuan ketiga siklus II perkembangan kreativitas anak dalam bermain tangram yaitu anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang dan anak yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 7 orang. Perkembangan kreativitas anak dalam bermain tangram dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.9 Perkembangan Kreativitas Anak pada Siklus II

No	Penilaian	Pertemuan I				Pertemuan II				Pertemuan III			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	BB	-				-				-			
2	MB		-				-				-		
3	BSH			6				4				3	
4	BSB				4				6				7

Sumber: seluruh data siklus II diolah

Dari data tabel di atas dapat terlihat bahwa hasil akhir unjuk kerja anak dalam bermain tangram telah mencapai 70%. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa melalui bermain tangram dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Tingkat keberhasilan dalam bermain tangram ini tidak terlepas dari cara peneliti dalam menyampaikan cara bermain dan

memotivasi anak agar anak mau mengikuti arahan dari peneliti serta memberikan pujian ketika anak selesai mengerjakan tugasnya sehingga anak merasa dihargai dan merasa senang.

Mutiah (2010: 41) “Kreativitas merupakan dimensi kemampuan anak dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni” dalam membuat bentuk tangram dapat mengembangkan kreativitas anak, karena dalam bermain tangram anak akan memikirkan bentuk apa saja yang bisa dibuat dari tangram selain contoh yang telah diberikan. Membuat suatu bentuk baru dari bentuk sebelumnya merupakan salah satu dari cirri kreativitas sehingga apabila ada anak yang sudah dapat membuat bentuk baru dapat dikatakan bahwa anak sudah mengalami perkembangan kreativitas.

Bagi anak usia dini bermain merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan karena pada usia dini anak akan belajar melalui bermain Montessori (Sudono 2000: 2) yang menekankan bahwa “ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya”. Ketika anak bermain tangram anak akan mengingat apa saja yang dilihat dari lingkungan sekitar sehingga anak akan membuat bentuk yang sering dilihat oleh anak misal seperti kucing, kelinci, kura-kura, kapal, rumah dan lain sebagainya.

Terlihat pada siklus II anak yang dapat membuat banyak bentuk dari tangram sebanyak 7 dari 10 orang anak sehingga dapat dikatakan bahwa melalui bermain tangram dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan olah data yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat di simpulkan bahwa :

1. Perkembangan kreativitas anak umumnya berkembang sangat baik (BSB), hal ini dapat terlihat dari hasil perkembangan anak dari prasiklus, siklus I, sampai siklus II yang mengalami banyak kemandirian dalam setiap pertemuan. Pada tindakan siklus II pertemuan ketiga jumlah anak berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 3 orang, jumlah anak berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 7 orang, berdasarkan hasil akhir dari unjuk kerja dalam bermain tangram terjadi perkembangan kreativitas anak usia dini mencapai 70%.
2. Setelah melakukan penelitian di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh, peneliti melihat bahwa melalui penggunaan permainan tangram dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini, sehingga permainan ini dapat di terapkan dalam proses pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti dapat memberi saran sebagai berikut

1. Sebelum pembelajaran dimulai sebaiknya guru dapat mengontrol anak dan membuat anak fokus dengan pembelajaran yang akan dilakukan.
2. Pembelajaran di PAUD sebaiknya dilakukan dengan cara yang menyenangkan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini dapat dilakukan melalui

berbagai alat permainan edukatif salah satunya melalui permainan tagram.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariesta, Anggani. 2009. *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Skitar untuk Anak Usia 0-1 Tahun*. Bandung: Sandiarta Sukses.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksar
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: kencana.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: departeme pendidikan nasional direktorat jenderal pendidikan tinggi.