**EFEKTIVITAS IMPLEMENTASI BERMAIN GEOMETRI**

**TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI**

**DI RA BINA INSAN NUSANTARA MANOKWARI**

***THE EFFECTIVENESS OF THE IMPLEMENTATION OF GEOMETRY PLAYING ON CREATIVITIES OF EARLY CHILDHOOD AT RA BINA INSAN NUSANTARA MANOKWARI.***

**NURAIN SEHAT**

**Abstrak**

*NURAIN SEHAT 2016*, Efektivitas Implementasi Bermain Geometri Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di RA Bina Insan Nusantara Manokwari, Kabupaten Manokwari Provinsi Papua Barat (dibimbing oleh Sulaiman Samad dan Muhammad Anas)

Rumusan masaalah dalam penelitian ini adalah: (i) Bagaimana gambaran bermain geometri. (ii) Bagaimana gambaran kreativitas anak.(iii) Apakah ada pengaruh bermain geometri terhadap kreativitas anak di RA Bina Insan Nusantara Manokwari.Tujuan Penelitian ini adalah (i) Untuk mengetahui gambaran bermain geometri pada anak, (ii) Untuk mengetahui gambaran kreativitas anak. Dan (iii) untuk mengetahui apakah ada pengaruh bermain geometri terhadap kreativitas anak di RA Bina Insan Nusantara Manokwari.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, desain eksperimen dalam penelitian ini yaitu Pre Experimental Design One Grup Pretest Postest Design. Populasi pada penelitian ini adalah anak didik RA Bina Insan Nusantara Manokwari yang berjumlah 45,yang terbagi dalam dua kelompok yaitu kelompok A, 24 anak dan kelompok B 21 anak. Sampel pada penelitian ini adalah kelomopk B yang bejumlah 21 anak. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi, dokumentasi dan tes. Taknik analisi data adalah Analisis deskriptifyang bertujuan suntuk melihat gambaran suatu data secara umum, dan Analisis Inferensial yang bertujuan untuk melakukan generalisasi yang meliputi estimasi (perkiraan) dan pengujian hipotesis berdasrkan suatu data.

Hasil penelitian menujukkan bahwa (i) Aktivitas anak setelah Imlementasi Bermain geometri dalam kategori sangat efektif (ii) Kreativitas anak sangat efektif setelah Implementasi bermain geometri di (iii) Implementasi bermain geometri sangat berpengaruh terhadap kreativitas anak di RA Bina Insan Nusantara Manokwari.

Kata Kunci: Geometri, kreativitas

**ABSTRACT**

*NURAIN SEHAT 2016, The Effectiveness Implementation of the play geometry toward creativity of early childhood in RA Bina Insan Nusantara Manokwari Province Papua Barat*

Therefore rumusan problem in this is how picture play (i) how overview creativity child geometry research (ii) is there a play geometry toward creativity in the RA Bina Insan Nusantara Manokwari. Research purposes of this is (i) to know picture play geometriy on a child (ii) to know know overview creativity child (iii) to mengerahui whether afa the influence of the ply geometry toward creativity in RA Bina Insan Nusantara Manokwari.

This type of this is research experiments, research industrial experiments in the research This That is Pre Experimental design One Group Pretest Postest Design. The population in the research is protega RA Bina Insan Nusantara Manokwari amounts to a 45, which is divided into two groups of ie group A,24 of the group B 21 Child. Sample research on this is a group B 21 child.Engineering data gathering research on this through,observation, documentation and the test. Data analysis is engeneering analysis descriptive aimed at a picture of a general data and analysis inferential aimed at doing generalization covering estimate based on the su hypothesis testing and atu data

The research menunjukan that (i) activity child after the implementation of the play geometri in category highly effective (ii) Creativity a very affective after impleentation play geometry (ii) Imlementation of the play geometry sngat influential toward creativity child in RA Bina Insan Nusantara Manokwari.

Key Word : Geometry. Creativity

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Masa kanak-kanak merupakan masa yang sangat penting karena masa ini merupakan masa pembentukan pondasi kepribadian anak. Masa anak-anak juga merupakan masa efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan dan permainan yang terkait dengan kemampuan kognitif, sosial, emosional dan juga kreativitas anak. Karakteristik anak usia dini menjadi mutlak dipahami untuk memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat penting usia tersebut

Hal ini didukung dengan adanya Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Bab1Pasal 1 ayat 10, yaitu: Pendidikan Anak Usia Dini adalah Upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 ( enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Demikian halnya dalam memupuk kreativitas

Kreatif merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan. Setiap anak memiliki bakat kreatif yang perlu dipupuk sejak dini. Bila bakat kreatif anak tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan

Oleh sebab itu peneliti berpendapat behwa untuk menggali dan memupuk bakat kreatif anak yaitu melalui proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak yaitu melalui bermain, karena bermain dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan diri sejak usia dini. Demikian juga hakekat proses pembelajaran yaitu untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar.Dalam proses pembelajaran RA/TK, kreativitas anak dirangsang dan dieksplorasi melalui kegiatan bermain sambil belajar sebab bermain juga merupakan sifat alami anak.

Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik hal ini secara umum sudah banyak dipahami. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti berekplorasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain. Anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan memberi kegiatan melalui bermain yang dapat mengembangkan kreativitas anak.

Bermain adalah kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Anak-anak suka bermain karena didalam diri mereka terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri.

Menurut Smith, “Permainan yang paling baik ialah permainan yang memberikan kontribusi pada anak dalam belajar konsep dan aktivitas yang nyata” ( Moyles: 4). “Permainan yang baik adalah yang dapat mengajarkan pada anak kemampuan tertentu baik itu bersifat individual ataupun kelompok. Aktivitas yang diberikan dalam bermain adalah aktivitas yang dapat memberikan pemahaman pada anak tentang dunia nyata yang bermanfaat dalam kehidupannya sehari-hari”

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah dengan melibatkan anak dalam proses pembeajaran dari awal sampai akhir berupa belajar aktif (ActiveLearning), yang lebih menempatkan siswa sebagai pusat dari pembelajaran (Student Center).

Bedasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada tanggal 16 Mei sampai tanggal 18 Mei 2016, peneliti menemukan Fenomena yang ada di RA Bina Insan Nusantara Manokwari kreativitas yang dimiliki oleh anak-anak pada umumnya masih rendah. Hal ini dapat diketahui jumlah 17 anak dari 21 dalam satu kelas yang belum mampu menghasilkan karyanya sendiri, mereka masih meniru karya milik guru.Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya:

1. Lingkungan sekolah seperti dalam proses pembelajaran guru lebih banyak menggunakan metode carama, media pembelajaran yang kurang menarik
2. Lingkungan Keluarga seperti pendapat orang tua bahwa anak yang banyak bermain akan membuatnya menjadi malas belajar, dan menjadikan rendahnya kemampuan intelektual anak, belajar yang dilakukan dengan mengunakan sistim belajar seraya bermain bukan kegiatan belajar tapi hanya bermain

Sesuai latar belakang yang telah diuraikan di atas maka peneliti memandang perlu untuk meneliti tentang “**Efektivitas Implementasi Bermain Geometri Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di RA Bina Insan Nusantara Manokwari.**

1. **Rumusan Masaalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, secara umum permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas implementasi bermain geometri terhadap kreativitas anak yang digambar dalam rumusan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran bermain geometri di RA Bina Insan Nusantara Manokwari?
2. Bagaimana gambaran kreativitas anak di RA Bina Insan Nusantara Manokwari?
3. Apakah ada pengaruh Implementasi bermain geometri terhadap kreativitasanak di RA Bina Insan Nusantara Manokwari?
4. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran Implementasi bermain geometri di RA Bina Insan Nusantara Manokwari.
2. Untuk mengetahui gambaran kreativitas anak di RA Bina Insan Nusantara Manokwari
3. Apakah ada pengaruh Implementasi bermain geometri terhadap kreativitas anak di RA Bina Insan Nusantara Manokwari.

**METODE PENELITIAN**

1. **Jenis Dan Lokasi Penelitian**
   * + 1. **Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, di mana peneliti dengan sengaja membangkitkan timbulnya suatu kejadian atau keadaan

* + - 1. **Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini adalah Kelompok B RA Bina Insan Nusantara Manokwari, Jalan Angkasa Mulyono, Kelurahan Amban, Kecamatan Manokwari Barat, kabupaten Manokwar, Provinsi Papua Barat.

1. **Populasi Dan Sampel**
   * + 1. **Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah Anak-anak RA Bina Insan Nusantara Manokwari yang berjumlah 45 anak yang terdiri dari kelompok B yang berjumlah 21 anak dan kelompok A 24 anak.

* + - 1. **Sampel**

Definisi sample (Arikunto, 2006:140) adalah “sebagian atau wakil yang diteliti”. Berdasarkan devenisi tersebut maka sampel pada penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 21 anak yang terdidri dari 11 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

**PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan tersebut diatas, maka pada bagian pembahasan hail penelitian meliputi pembahasn hasil analisis deskriptifdan inferensial,pembahasan ini meliputi:

1. **Pelaksanaan kegiatan pembelajaran**

Pada kegiatan aktivitas guru hasil pengamatan yang ditunjukan pada imlementasi bermain geometri, maka keaktifan guru mencapai rata-rata 3,65 yang sesuai dengan interval 3,5 ≤ x,4 dengan melihat data aktivitas guru pada Bab III, maka ini berada pada aktivitas positif, Aktivitas yang dilakukan oleh guru akan mendorong anak untuk lebih aktif dalam belajar, karena guru telah melakukan aktivitas melaksanakan bimbingan, memberikan scafodin terhadap kelompok yang memerlukan bantuan sedangkan kelompok yang lain tetap dipantau kegiatannya.

1. **Hasil kreativitas Anak**

Pada pelaksanaan kegiatan Imlementasi bermain geometri merupakan kegiatan pembelajaran yang memperhatikan kreativitas anak. Dalam penelitian ini kegiatan dilaksanakan dengan menggunakan media Balok tiga Dimensi, lego, dan kertas berwarna atau kertas melipat.Guru tidak aktif mengambil peran, guru hanya berperan untuk memberikan atau menujukan masalah dalam kegiatan kreativitas anak lewat permainan maupun lembar kerja anak.

Dari lembar kerja anak apa bila ada permasalahan membuat anak berpikir dan lebih terbuka dalam mengemukakan pendapat dan bertanya tentang pemecahan permasalahan melului interaksi dengan teman kelompoknya.

Analisis rata-rata skor hasil Kreativitas Anak pada kegiatan pembelajaran Implementasi Bermain Geometri yang telah dilakukan melalui tes sebesar 3,68, sedangkan nilai rata-rata kreativitas anak sebelum kegiatan pembelajaran melalui implementasi bermain geometri adalah 2.4 dengan kreativitas kegiatan anak diatas 75%, hal ini jauh berbeda setelah diterapkan kegiatan bermain geometri dengan menggunakan permaian balok tiga dimensi lego dan juga kertas berwarna atau kertas melipat, maka kreativitas anak mencapai 95,24 %, cesara klasikal dengan anak yang memenuhi skor sebanyak 20 anak. Secara analisis inferensial hasil kegiatan anak dengan nilai p-value < a =0,05 yang berarti lebih besar dari nilai skor.

Dari analisis inferensial di peroleh bahwa kreativitas anak berbeda secara signifikasi dengan nilai p- value < a-0,05 yang berarti bahwa kreativitas anak setelah imlementasi bermain geometri lebih baik sebelum dan sesudah kegiatan ditunjukan rata-rata indeks gain sebesar 0,72 dan berada pada kategori tinggi. Hal ini berarti bahwa implementasi bermain geometri dapat diterapkan sehingga prinsip kegiatan pembelajaran TK/RA bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain dapat terpenuhi secara menyeluruh klasikal /perorangan.

1. **Aktivitas anak**

Hasil aktivitas anak yang ditunjukan pada kegiatan imlementasi bermain geometri, mencapai rata-rata 3,68 sesuai dengan kategori aktivitas pada Bab III berada pada kategori sangat efektif dengan interval 3,5 ≤ ͞x < 4 dengan melakukan aktivitas-aktivitas positif. Dalam kegiatan juga menilai aktivitas negativ namun kegiatan itu tidak membuat pembelajaran terganggu.

Kegiatan seperti ini jarang dialami oleh beberapa anak sehingga pelaksanaanya terlihat beberapa anak yang masih kebingungan, dan guru juga harus memahami kondisi anak. Pada pertemuan awal dalam melakukan aktivitas pembelajaran anak masih cenderung pasif namun setelah pembelajaran ini berlangsung anak, anak mulai dapat menyesuaikan diri hingga pada akhirnya aktivitas anak efektif.

**DAFTAR PUTAKA**

Azis Wellang, 2015. *Keefektifan Pembelajaran Sistem persamaan Linear dua Variabel Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT dengan pendekatan Realistik*. Tesis tidak di terbitkan Makassar : PPs,UNM

Ahmad Zaeni , 2016 *Pengertian Geometri*

<http://gahachannel.blogspot.co.id>

Badru Zaman. 2011. *Madia dan sumber beljar TK.* Universitas Terbuka

Dr Luluk Asmawati,M.Pd. 2014 *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Dr Yuliani Nuraini Sujiono,M.Pd. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan AUD.* Jakarta: PT Indeks

Drs Agous Dariyo,P.Si2007 *Psikologi* Perkembangan. ; PT Rafika Aditama.

Danar Santi . 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori Dan Praktek* PT.Indeks

Dr Sumanto,M.A.2014, *Statistika Terapan*, CAPS ( Center of Academik Publishing Service)

Drs Ridwan ,M.BA. 2009*. Metode dan Teknik menyusun Poroposal Penelitian.* Bandung .Alfabeta

Dr.H Mahmud,M.Si. 2010. *Psikologi* Pendidikan. Bandung Pustaka Setia

Dr.H.A.Rusdiana, Drs.M.M, Dr.Hj.Yeti Heryati,M.Pd. 2015.*Pendidika*n *Profesi Keguruan.* Bandung Pustaka Setia

Dra.Desmita,M.Si 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik.* Bandung. PT Remaja Posdakarya

Drs.Anas Salahudin,M.Pd. 2011*. Fisafat* Pendidikan*.* Bandung Pustaka Setia

Dra.Desmita,M.Si 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik.* Bandung. PT Remaja Posdakarya

Drs.Anas Salahudin,M.Pd. 2011*. Fisafat Pendidikan.* Bandung Pustaka Setia

Kementerian Pendidikan dan kebudayaa.2015: *Peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaa RI No 137 tahun 2014.* Milik Negara tidak diperjualkan

Kak Muksin. 2015. *Yuk membuat Alat peraga Edukatif dari barang bekas*,Diva Pres ( anggota IKAPI)

Muhammad Fauziddin,M.MPd. 2015. *Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

M.Fadlillah,M.Pd.I 2016. *Edutanmen* Pendidikan *AUD*: Prenada Media Group

Mursid,M.Ag. 2015*. Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Muhammad Arif Tiro. 2010, *Analisis Korelasi dan Regresi*, Andira Publisher,Makassar

Maimuna Hasan 2009*. Pendidikan Anak Usia Dini* . Jogjakarta DIVA Press.

Prof.Dr.M.A.S. Imam Chourmain,E.Ed. 2011. *Pendekatan-pendekatan Alternatif Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakrta Rineka Cipta

Suyadi,M.Pd.I. 2015. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Trianto,M.Pd . 2010. *Model* pembelajaran *terpadu*. Jakarta Buumi Aksar

Yuliani Nuraini Sujiaono & Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif berbasis kecerdasan Jamak .* Jakarta : PT Indeks