



Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Bagi Guru dan Dosen

<https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/fip/index>

Vol 3, Tahun 2019 | Halaman 695 -698

Pengaruh Penggunaan Media Stempel Geometri Terhadap Kemampuan Kreatifitas Menggambar Pada Anak Kelompok A TK PKK Kemulan Turen Kabupaten Malang

Afivatus Sholiha Rohmadi¹

Universitas Kanjuruhan Malang Indonesia

¹ afivatussholiharohmadi@yahoo.co.id*

Informasi artikel

Kata kunci:
Media Stempel
Geometri ,
Kemampuan
Kreatifitas
Menggambar

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Stempel Geometri Terhadap Kemampuan Kreatifitas Menggambar Pada Anak Kelompok A Di TK PKK Kemulan Turen Kabupaten Malang Tahun Ajaran 2016-2017. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian adalah penelitian eksperimen, dengan jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 25 peserta didik, 25 peserta didik masuk dalam kelompok eksperimen. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, *pretest*, dan *posttest*. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t melalui SPSS *for windows versi 16.00* dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh yang signifikan Pengaruh Penggunaan Media Stempel Geometri Terhadap Kemampuan Kreatifitas Menggambar Pada Anak Kelompok A TK PKK Kemulan Turen Kabupaten Malang. Kesimpulan ini dibuktikan dengan hasil uji t. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan analisis uji t, maka nilai t pada kelompok eksperimen nilai t sebesar 57.818 dengan signifikan sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05. Sedangkan pada *posttest* nilai t sebesar 60.402 dengan signifikan sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05. Hal ini membuktikan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.

Copyright ©2019 Afivatus Sholiha Rohmadi All Right Reserved

Pendahuluan

Menurut Munandar (1999:46), menyatakan bahwa secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, kreatifitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani, dan sosialnya. Selain itu setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang telah ada dalam dirinya untuk dapat berfikir kreatif dan produktif. Anak akan beraktivitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, pengembangan kreatifitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan teras untuk berpikir kreatif, karena dengan kreatifitaslah memungkinkan manusi menjadi berkualitas dan survive dalam hidupnya. Anak akan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Secara operasional kreatifitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran (kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan), keluwesan (kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan masalah), keaslian (kemampuan memecahkan gagasan dengan cara yang asli, dan elaborasi (kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perincian secara jelas dan panjang lebar). Pembelajaran kurang melibatkan anak (pembelajaran masih berpusat pada guru), metode yang digunakan guru monoton dimana pembelajaran guru hanya menggunakan metode pemberian tugas serta kegiatan menggambar

selalu di laksanakan di dalam kelas sehingga anak kurang tertarik untuk menggambar, kurang bervariasi, kondisi sekitar lingkungan sekolah kurang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, dan pengetahuan guru tentang kreatifitas masih kurang.

Di dalam pembelajaran kreativitas seringkali ditemui kesulitan yang dipahami oleh anak didik. Bukan hanya itu, terkadang kreativitas yang tidak diberikan tahapan secara urut satu persatu dari materi yang diajarkan akan membuat anak didik bingung untuk memahami maksud dari materi tersebut. Apabila guru memberikan materi kreativitas tidak bertahap, anak didik tidak akan memperhatikan penjelasan dari guru yang kurang menarik tersebut. Oleh karena itu harus diberikan solusi terhadap masalah-masalah diatas. Salah satu pemecahannya adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Media yang digunakan harus dapat menjelaskan pembelajaran kreativitas yang memotivasi perhatian anak didik dalam proses belajar mengajar. Pemilihan media disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan konsep yang akan diajarkan agar anak didik lebih mudah memahami pembelajaran kreativitas yang diajarkan dan tidak menimbulkan kebosanan.

Salah satu pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan bermain yang dilakukan dilingkungannya dengan menggunakan sarana, alat pembelajaran yang edukatif dan memanfaatkan berbagai sumber belajar dengan menggunakan media pembelajaran stempel geometri, yang merupakan salah satu contoh pemanfaatan benda yang ada disekitar dalam menunjang proses pendidikan (Susanto, 2011:112).

Dari hasil observasi yang dilakukan di TK PKK Kemulan Kelompok A selama empat hari pada tanggal 9-12 Mei 2017 ditemukan bahwa masih rendahnya daya kreatifitas menggambar pada anak. Hal ini dapat dilihat saat kegiatan menggambar peserta didik merasa kesulitan untuk mencurahkan gagasan atau ide yang akan dituangkan lewat gambar yang akan dibuatnya, masih banyak anak yang bertanya kepada guru tentang apa yang akan digambarnya, dan hasil gambarnya selalu sama setiap diberi tugas menggambar, misalnya gambar gunung, rumah, yang hampir sama satu sama lain sehingga terkesan mencontoh teman, kadang-kadang lebih senang mencontoh guru, hasil gambarnya hanya sedikit (1-2 macam), anak-anak juga sering bergurau, ramai, bila diminta menceritakan gambarnya anak hanya mengungkapkan 1-2 kata saja, dan pembelajaran kurang melibatkan anak (pembelajaran masih berpusat pada guru), metode yang digunakan guru monoton dimana pembelajaran guru hanya menggunakan metode pemberian tugas serta kegiatan menggambar selalu di laksanakan di dalam kelas sehingga anak kurang tertarik untuk menggambar, kurang bervariasi, kondisi sekitar lingkungan sekolah kurang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, dan pengetahuan guru tentang kreatifitas masih kurang.

Kreativitas juga berhubungan dengan proses berpikir yang dilakukan oleh seseorang dalam hal ini kemampuan berpikir menyebar (*divergent thinking*) dan bukan berpikir yang menyempit (*convergent thinking*). Dalam kenyataannya, orang yang intelegensinya tinggi belum tentu kreatif tetapi orang yang kreatif umumnya orang yang cukup intelegen.

Seorang yang kreatif tidak mengalami hambatan untuk bisa “seperti”, anak dalam pemikirannya. Mereka dapat mempertahankan “sikap bermain” dalam kehidupannya. Dengan demikian, mereka mampu melihat masalah-masalah dengan cara yang segar dan inovatif, mereka melakukan regresi demi bertahannya ego (*regression in the survive of the ego*).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Apakah media stempel geometri berpengaruh terhadap kreatifitas menggambar pada anak kelompok A di TK PKK Kemulan Turen Kabupaten Malang.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media stempel geometri terhadap kemampuan kreatifitas menggambar pada anak kelompok A TK PKK Kemulan Turen Kabupaten Malang. Penelitian ini dibatasi oleh dua variabel, yaitu: Pengaruh Penggunaan Media Stempel Geometri Terhadap Kemampuan Kreatifitas Menggambar Pada Anak Kelompok A Tk Pkk Kemulan Turen Kabupaten Malang sejumlah 25 anak.

Manfaat teoritis pada penelitian ini Sebagai informasi mengenai pentingnya perlakuan media stempel geometri terhadap kreatifitas menggambar anak kelompok A dan Sebagai bahan masukan bagi TK PKK Kemulan Turen Kabupaten Malang mengenai pelaksanaan media stempel geometri terhadap kreatifitas menggambar anak kelompok A Sedangkan manfaat praktis penelitian yang dapat diambil dari penelitian ini meliputi: (1) Bagi guru: Guru dapat memperbaiki proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, dapat memperoleh wawasan dan pengalaman, serta dapat menggunakan metode pembelajaran yang dapat melibatkan anak secara langsung sehingga kreatifitas yang diharapkan tercapai; (2) Bagi sekolah: Hasil dari penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam rangka menentukan pemilihan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai; (3) Bagi peneliti: Dapat digunakan sebagai pembandingan dalam mengembangkan penelitian

serupa dalam bidang peningkatan kreatifitas anak di TK, dan dapat meningkatkan kemampuan peneliti dalam menganalisis secara sistematis dan praktis.

Dalam penulisan skripsi ini agar lebih terfokus pada permasalahan yang akan dibahas sekaligus menghindari terjadinya persepsi mengenai istilah-istilah yang ada, maka perlu adanya penjelasan mengenai definisi istilah dari batasan-batasannya. Adapun definisi dari batasan istilah yang berkaitan dengan judul dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut: (1) Mayesky (2011:33) Menyatakan bahwa Media stempel geometri adalah pengembangan motorik halus koordinasi tangan dan mata, menggunakan bahan – bahan yang ada disekitar dengan cara menstempel, mempelajari konsep desain dari pola; (2) Kreativitas dapat dilihat dari empat aspek strategi pengembangan kreativitas. Keempat aspek strategi pengembangan kreativitas itu adalah : kondisi pribadi (*person*), proses (*process*), dorongan (*press*) lingkungan, dan produk (*product*) yang dihasilkan menurut Rhodes yang dikutip Munandar (1999) (Susanto, 2011:135).

Metode

Penelitian ini menggunakan Satu grup penelitian kuantitatif yang bertujuan menguji hipotesa dari data-data yang telah dikumpulkan sesuai dengan teori dan konsep sebelumnya. Penelitian ini juga disebut dengan penelitian eksperimen. Penelitian ini dilakukan menggunakan desain eksperimen ulang (*pretest – posttest one group design*). Desain eksperimen ini dilakukan dengan jalan melakukan pengukuran atau observasi awal sebelum perlakuan diberikan dan setelah perlakuan pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol dalam Latipun (Wahyuningsih, 2014:56).

Sugiyono (2013:61) mendefinisikan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini mengambil populasi adalah anak didik kelompok A di TK PKK KEMULAN TUREN Kabupaten Malang yang berjumlah 1 (satu) kelas dengan jumlah 25 anak. Peneliti menggunakan 4 (empat) opsi dalam menilai kegiatan yang dilakukan oleh anak didik melalui media stempel geometri dalam mengukur kemampuan kreativitas anak adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Opsi penilaian tingkat kemampuan anak didik

No	Jumlah Bintang	Penilaian	Persentase
1	1★	Belum mampu melakukan kegiatan sendiri	10% - 50%
2	2★	Sudah mampu melakukan kegiatan sendiri dengan bantuan guru	51% - 65%
3	3★	Sudah mampu melakukan kegiatan sendiri dengan sedikit bantuan guru	66% – 80 %
4	4★	Sudah mampu melakukan kegiatan sendiri tanpa bantuan guru	81% - 100%

Tabel 2
Kompetensi capaian anak didik

KI-4 : Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia	1.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media	1. Membuat mainan dengan teknik stempel
		2. Membuat gambar dari stempel geometri

Hasil dan pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan analisis uji t, maka nilai t pada *pretest* nilai t sebesar 57.818 dengan signifikan sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05. Sedangkan pada *posttest* nilai t sebesar 60.402 dengan signifikan sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05. Hal ini membuktikan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan analisis hipotesis, disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media Stempel Geometri Terhadap Kemampuan Kreatifitas Menggambar pada Anak Kelompok A TK PKK Kemulan Turen Kabupaten Malang

Penelitian ini berusaha mencari Pengaruh Penggunaan Media Stempel Geometri Terhadap Kemampuan Kreatifitas Menggambar pada Anak Kelompok A TK PKK Kemulan Turen Kabupaten Malang. Dari sudut pandang psikologi, geometri berupa pengalaman visual spasial, misalnya bidang pola, pengukuran, dan pemetaan. Menurut Widiyanto & Rofiah (Burger dan Shaughnessy, 2012) menyatakan dari sudut pandang matematik, geometri menyediakan pendekatan-pendekatan untuk pemecahan masalah, misalnya gambar-gambar, diagram, sistem koordinat, vektor, dan transformasi.

Berdasarkan analisis data telaah setelah penelitian perkembangan fisik motorik anak meningkat yaitu dapat dilihat dari ketuntasan pada kondisi awal 0% dan meningkat pada siklus 1 yaitu ketuntasan 15,78% dan yang tidak tuntas 73,68%, dan meningkat lagi pada siklus 2, ketuntasan anak mencapai 89,47% siklus 1 26,32% menjadi 89,47% disiklus 2. Oleh sebab itu disimpulkan bahwa melalui permainan kreatif dapat meningkatkan perkembangan fisik motorik anak pada kelompok B di RA Masyitoh Mangunan Pada tahun pelajaran 2013-2014.

Penelitian dilaksanakan di TK PKK Kemulan Turen Kabupaten Malang, dengan jumlah sampel 25 anak didik, sejumlah 25 anak didik. Peneliti ikut terlibat langsung dan sebagai pelaksana, proses pelaksanaan mengacu pada rencana kegiatan yang telah disiapkan berupa RPPH.

Simpulan

Dari hasil penelitian yang dilaksanakan di TK PKK Kemulan Turen Kabupaten Malang menunjukkan bahwa hasil uji t sebesar 60.402 dengan signifikan sebesar 0,000 yang berarti kurang dari signifikan 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Media Penggunaan Stempel Geometri Terhadap Kemampuan Kreatifitas Menggambar pada Anak Kelompok A TK PKK Kemulan Turen Kabupaten Malang.

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan, yaitu sebagai berikut: (1) Kepada Sekolah: Lembaga PAUD diharapkan menyediakan media yang dibutuhkan oleh para guru, sehingga pada proses pembelajaran agar bisa terkondisikan situasi kelasnya. Para guru diikuti sertakan dalam seminar-seminar dan workshop-workshop yang terkait dengan pembuatan media pembelajaran; (2) Kepada Guru: Diharapkan agar para pendidik lebih kreatif, lebih memahami, dan lebih interaktif terhadap bahan yang tersedia disekitar sekolah agar pembelajaran pada anak didik menjadi lebih menarik sehingga anak didik dapat fokus pada pembelajaran yang diberikan pendidik secara maksimal; (3) Kepada Peneliti selanjutnya: Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji ulang model penelitian seperti ini agar bisa dihubungkan dengan variabel-variabel lain dan dapat pula menambah atau mengganti populasi dengan harapan akan dapat hasil yang lebih beragam dan mendalam. Peneliti selanjutnya juga perlu memperhatikan dan menambahkan variabel lain yang dapat dilihat dari aspek-aspek lain yang dapat mempengaruhi masing-masing variabel.

Referensi

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
Hadi, S. 2013. *Metode Riset Evaluasi*. Yogyakarta: Laksbang Grafika.
Kustiawan, Usep. 2012. *Sumber dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang. FIP Universitas Negeri Malang.
Munandar, Utami. 1992. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
Munandar, Utami. 2013. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
Universitas Kanjuruhan Malang. 2013. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Malang: Universitas Kanjuruhan Malang.