

## UPAYA MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN EKSPLORASI

*Efforts to Develop the Creativity of 5-6-Year-Old Children through Exploration Games*

Ade Tursina

*Institut Agama Islam Negeri Lhokseumawe*  
adetursina23@gmail.com

First Received: 21 January 2018

Final Proof Received: 18 February 2018

### Abstract

The problem in this research was: (1) low of creativity in 5-6-year-old children in TK Sandhy Putra Medan, (2) education system that focuses more on academic ability such as reading, writing and counting, (3) lack of facilities that can develop the creativity of children, (4) Children are less motivated by teachers in developing their creativity. This research aims to determine the creativity development of 5-6-year-old children by using the exploration game "sand play" in TK Sandhy Putra Medan. This type of research was classroom action research conducted in 2 cycles, whereby each cycle is performed 2 times a meeting. In each cycle is done through 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The data collection tools used are observations. The subject of this study was 5-6-year-old children in TK Sandhy Putra Medan, a total of 20 children consisting of 11 daughters and 9 boys. While the object of this research is developing the creativity skills of children aged 5-6 years in the TK Sandhy Putra Medan. The instrument in this research is the observation sheet for the development of children's creativity with the following indicators: great curiosity, high originality, imaginative, diligent and not easily bored learning, dare to take risks, and full of initiation.

**Keywords:** Creativity, Exploration Game

### Abstrak

Permasalahan pada penelitian ini adalah: (1) Rendahnya kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Sandhy Putra Medan, (2) Sistem pendidikan yang lebih memfokuskan pada kemampuan akademik seperti membaca, menulis dan berhitung (calistung), (3) Kurangnya fasilitas penunjang yang dapat mengembangkan kreativitas anak, (4) Anak kurang mendapat motivasi dari guru dalam mengembangkan kreativitasnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan permainan eksplorasi "bermain pasir" di TK Sandhy Putra Medan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus, dimana setiap siklus dilakukan 2 kali pertemuan. Dalam setiap siklus dilakukan melalui 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Sandhy Putra Medan, yang berjumlah 20 orang anak yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Sedangkan objek penelitian ini adalah mengembangkan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Sandhy Putra Medan. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar observasi perkembangan kreativitas anak dengan indikator sebagai berikut: rasa ingin tahu yang besar, orisinalitas tinggi, bersifat imajinatif, tekun dan tidak mudah bosan belajar, berani mengambil resiko, dan kaya inisiatif.

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itu usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang berharga dibanding usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral. Salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah kreativitas. Kreativitas pada dasarnya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, mampu mengkombinasikannya dengan hal-hal yang sudah ada sebelumnya, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri- ciri berpikir kreatif maupun berpikir afektif, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada. Dalam kehidupan sehari-hari pengembangan kreativitas sangatlah penting karena kreativitas merupakan kemampuan yang sangat berarti dalam kehidupan manusia. Anak yang kreatif memiliki ciri-ciri yaitu anak yang pikirannya berdaya cipta, penuh dengan inisiatif dengan cara-cara original dalam menghasilkan suatu produk baru

Berbagai upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan kreativitas anak salah satunya adalah melalui permainan eksplorasi. Eksplorasi merupakan jenis kegiatan permainan yang dilakukan dengan cara menjelajahi atau mengunjungi suatu tempat untuk mempelajari hal tertentu sambil mencari kesenangan atau sebagai hiburan dan permainan. Kegiatan yang dapat

dikembangkan berkenaan dengan pengembangan kreativitas anak melalui eksplorasi ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan lingkungan sekitar anak atau kegiatan-kegiatan yang memanfaatkan lingkungan sekitar anak salah satunya adalah melalui kegiatan bermain pasir. Bermain pasir merupakan salah satu kegiatan yang disukai oleh anak, dengan permainan eksplorasi pasir anak-anak dapat melakukan berbagai kegiatan yang disukai tanpa disebutkan ingin membuat apa. Untuk memulai kegiatan bermain pasir perlu dipersiapkan berbagai hal yang berhubungan dengan kegiatan tersebut. Misalnya sendok untuk menggali pasir, mangkok untuk membuat cetakan, corong plastik dan berbagai alat lainnya yang dapat menstimulasi anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi sehingga merangsang pikiran imajinatif anak. Melalui pikiran imajinatif inilah dapat diharapkan munculnya kreativitas pada anak.

Berdasarkan analisis fakta di lapangan di TK Sandhy Putra Medan Peneliti menemukan suatu permasalahan yaitu rendahnya kreativitas anak. Hal ini tampak dari perilaku anak yang kurang menunjukkan ciri- ciri anak yang kreatif seperti, kurang senang mencoba sesuatu yang baru, kurang berani mengambil resiko, kurang mau bertanya, kurang bersikap kritis terhadap jawaban yang tak memuaskan dan kurang terbuka terhadap masukan orang lain. Rendahnya kreativitas pada anak disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah pembelajaran di TK Sandhy Putra Medan yang masih memfokuskan pada kemampuan akademik seperti membaca, menulis, dan berhitung

(calistung). Hal itu disebabkan oleh tuntutan orang tua yang memandang bahwa di taman kanak-kanak hendaknya anak terlatih untuk membaca, menulis, dan berhitung. Hal lain yang menyebabkan kreativitas anak rendah adalah masih kurangnya fasilitas penunjang perkembangan kreativitas anak contohnya: belum adanya permainan bak pasir di TK Sandhy Putra sehingga permainan eksplorasi bermain pasir belum pernah dilakukan. selain itu masih kurangnya motivasi bagi anak dalam mengembangkan kreativitasnya.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada. Rachmawati dan Kurniati (2011) menyatakan bahwa "Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetika, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas dan disferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah".

Rhodes dalam Munandar Utami (2009) mengemukakan bahwa: Pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses (*process*), dorongan (*press*), dan produk (*product*). Rhodes menyebut keempat jenis definisi tentang kreativitas ini sebagai "*four P's Creativity*" yang saling berkaitan yaitu bahwa pribadi yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan dari lingkungan menghasilkan proyek yang kreatif. Sejalan dengan pendapat di atas Rothemberg (dalam Mutiah 2010) menyatakan bahwa "Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk

memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari". Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan suatu gagasan atau ide baru yang berasal dari pemikiran sendiri dalam menciptakan suatu produk yang baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetika, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas dan disferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah diri yang besar dan tidak ragu dalam mengambil keputusan.

Kreativitas anak adalah proses mental atau proses dalam diri anak yang ada di dalam program pendidikan anak usia dini, untuk berekspresi dalam mewujudkan potensi yang ada pada diri anak, supaya lebih matang dari pengalaman-pengalaman yang diterimanya baik dari lingkungan keluarga umumnya, dan lingkungan lembaga pendidikan pada khususnya. Anak yang kreatif yaitu anak yang pikirannya berbeda, penuh dengan inisiatif dan tidak selalu bergantung pada orang lain. Ketika anak mengekspresikan pikirannya atau kegiatannya yang berdaya cipta, berinisiatif sendiri, dengan cara-cara yang original, maka dapat dikatakan bahwa mereka itu adalah anak yang kreatif. Anak yang kreatif adalah anak yang mampu memperdayakan pikirannya untuk menghasilkan suatu produk secara kreatif. Dengan adanya keragaman bakat dan kreativitas anak, orang tua dan guru harus menyadari akan hal ini. Dengan demikian cara mendidik dan mengasuh anak pun harus disesuaikan dengan pribadi dan kecepatan masing-masing anak.

Menurut Munandar (dalam Rachmawati dan Kurniati 2011) menyatakan perlunya kreativitas dipupuk

sejak dini, disebabkan beberapa faktor, yaitu:

1. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam kehidupan manusia,
2. kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah,
3. bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi dirinya pribadi dan lingkungan, tetapi juga memberikan kepuasan bagi individu, dan
4. kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas sangat perlu dikembangkan sejak usia dini karena pada usia dini anak memiliki rasa keingintahuan yang sangat besar yang bermanfaat untuk mengembangkan daya kreasinya. Pengembangan kreativitas sejak dini merupakan pangkal utama untuk mempersiapkan kehidupan anak serta bekal untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Permainan eksplorasi merupakan salah satu jenis permainan aktif. Dimana melalui permainan eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat sesuatu yang menarik perhatian anak.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mengatakan "Eksplorasi dapat pula dikatakan jenis kegiatan permainan yang dilakukan dengan cara menjelajahi atau

mengunjungi suatu tempat untuk mempelajari hal tertentu sambil mencari kesenangan atau sebagai hiburan dan permainan". Tujuan kegiatan eksplorasi di taman kanak-kanak adalah belajar mengelaborasi dan menggunakan kemampuan analisis sederhana dalam mengenal suatu objek. Anak dilatih untuk mengamati benda dengan seksama, memperhatikan setiap bagiannya yang unik.

Suratno (2005) mengatakan "eksplorasi adalah suatu jenis kegiatan bermain yang aktivitas utamanya melakukan penjelajahan untuk mempelajari hal tertentu sambil mencari kesenangan". Conkey dan Hewson (dalam Sujiono 2009) mengemukakan: Eksplorasi merupakan suatu jenis kegiatan bermain dilakukan dengan cara melakukan penjelajahan yang akan memberikan kesenangan dan memberikan pengalaman-pengalaman baru bagi anak. Bermain eksplorasi mempengaruhi perkembangan anak melalui empat cara yang berbeda: (1) eksplorasi memberikan kesempatan pada setiap anak untuk menemukan hal baru, (2) eksplorasi merangsang rasa ingin tahu anak (3) eksplorasi membantu anak mengembangkan keterampilannya, dan (4) eksplorasi mendorong anak untuk mempelajari keterampilan baru.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa eksplorasi adalah suatu jenis kegiatan permainan yang dilakukan dengan cara melakukan penjelajahan di lingkungan sekitar yang bertujuan untuk mempelajari hal tertentu sambil mencari kesenangan atau sebagai hiburan dan memberikan pengalaman baru pada diri anak.

Dalam permainan eksplorasi jenis permainan yang akan dimainkan oleh anak adalah bermain pasir. Mestimulasi

perkembangan anak bisa dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan mengajak anak bermain pasir. Melalui bermain pasir anak dapat belajar berbagai macam hal antara lain mengembangkan pengetahuannya, bereksperimen dan bereksplorasi sehingga merangsang pikiran imajinatif anak. Melalui pemikiran imajinatif inilah diharapkan munculnya kreativitas pada diri anak.

Suratno (2005) menyebutkan "bermain pasir merupakan salah satu kegiatan bermain yang disukai oleh anak. Kegiatan ini disamping dapat dijadikan sebagai sarana olah raga, juga dapat dimanfaatkan untuk merangsang kreativitas anak". Menurut Rachmawati dan Kurniati (2011) mengatakan "tujuan dari bermain pasir bagi anak adalah (1) meningkatkan kemampuan berfikir kreatif, (2) melatih keterampilan motorik halus dan kasar anak (3) melatih anak untuk melakukan eksperimen sederhana, (4) mengkonstruksi bangunan".

Musbikin (2012:82) menyatakan: Salah satu manfaat yang diperoleh anak melalui bermain pasir adalah terasahnya kreativitas. Bentuk-bentuk yang dibuat oleh anak saat bermain pasir merupakan hasil dari proses kreatif yang dilakukan anak. Melalui bermain pasir anak juga mengenal konsep isi, ruang, dan bentuk-bentuk geometris saat menggunakan cetakan untuk membangun suatu bangunan.

Selanjutnya Nurjatmika (2012) mengungkapkan "manfaat yang dapat diambil dari permainan pasir yaitu sebagai berikut: (1) mengembangkan kreativitas anak, (2) mengembangkan daya khayal, (3) mengajarkan anak untuk bersosialisasi, (4) meningkatkan komunikasi, (5) menambah wawasan, (6) mengembangkan moral, (7)

mengembangkan keterampilan motorik pada anak".

Jika guru ingin menjadikan kegiatan bermain pasir sebagai wahana untuk merangsang kreativitas anak, maka perlu dipersiapkan hal-hal yang diperlukan. Sebelum guru menyiapkan peralatan apa saja yang dibutuhkan, tentunya guru memiliki rencana kegiatan apa yang akan diberikan kepada anak.

Rachmawati dan Kurniati (2011) mengemukakan: Adapun langkah-langkah bermain pasir adalah sebagai berikut: (1) Guru menyiapkan ember kecil, sekop, dan garpu mainan serta berbagai bentuk cetakan, magnet dan kaca pembesar, (2) Anak-anak diminta untuk membuat sesuatu yang mereka sukai dengan pasir. Bentuk yang ingin dibuat diserahkan kepada anak, (3) Jika anak mengalami kesulitan, guru dapat mendorong munculnya ide-ide kreatif anak dengan sekali lagi menegaskan bahwa mereka boleh membuat apa saja yang diinginkannya, (4) Pada tahap berikutnya anak akan lebih banyak mengembangkan kegiatannya sesuai dengan minat dan imajinasinya.

Selanjutnya Suratno (2005) menyatakan: Langkah-langkah dalam bermain pasir yaitu: (1) Guru terlebih dahulu merencanakan kegiatan yang diberikan kepada anak, (2) Guru menyiapkan peralatan yang dibutuhkan anak untuk bermain pasir, (3) Setelah persiapan selesai anak di ajak ke arena bermain pasir yang telah dipersiapkan, (4) Guru menjelaskan kepada anak banyak hal yang dapat dibuat dengan menggunakan pasir, (5) selanjutnya biarkan anak yang berkreasi sendiri sesuai dengan imajinasinya.

Sebagaimana dijelaskan pada uraian di atas bahwa kegiatan bermain yang sering dilakukan oleh anak dapat meningkatkan perkembangan anak usia dini, yang termasuk salah satu dari aktifitas bermain yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah bermain pasir. Karena bermain pasir merupakan salah satu kegiatan bermain yang disukai anak yang dapat merangsang kreativitas dalam diri anak. Pada saat bermain pasir anak dapat belajar berbagai macam hal antara lain mengembangkan pengetahuan, bereksperimen dan bereksplorasi sehingga merangsang pikiran imajinatif anak. Melalui pemikiran imajinatif inilah diharapkan munculnya kreativitas pada diri anak.

Dengan demikian melalui bermain pasir anak diberikan kebebasan untuk mengembangkan kreativitasnya. Dengan cara menciptakan sesuatu yang mereka sukai dengan menggunakan pasir. Biarkan anak bereksperimen dan berimajinasi sesuai dengan keinginannya. Hal tersebut yang dapat mengembangkan kreativitas dalam diri anak. Pada saat bermain pasir anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan seluruh daya kreativitasnya. Selain itu bermain pasir memberikan kesempatan pada anak untuk berfikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak.

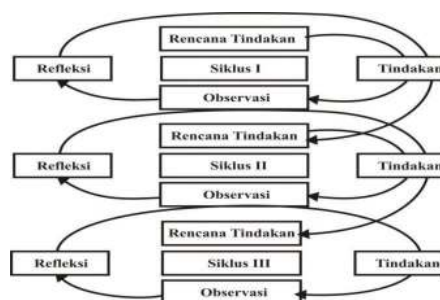
Pernyataan di atas didukung oleh pendapat Craft (dalam Suratno 2005) menyatakan bahwa bermain merupakan sarana bagi tumbuhnya pikiran anak yang berdaya. Sedangkan pikiran yang berdaya merupakan faktor bagi timbulnya ide-ide baru, dan berbagai gagasan baru yang akhirnya menjadi sebuah kreativitas pada dalam diri anak

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas dan mengingat pentingnya mengembangkan kreativitas pada anak usia dini, maka penulis akan melakukan penelitian dalam rangka mengembangkan kemampuan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui permainan eksplorasi.

### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Action Research). Penelitian ini menggunakan desain model Kemmis dan Mc. Taggart (Dewi, 2010). Penelitian ini dilaksanakan di TK Sandhy Putra Medan. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 20 orang anak, terdiri dari 11orang anak perempuan dan 9 orang anak laki-laki.

Penelitian akan dilakukan dengan 2 siklus, yakni siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu tahap: (1) Perencanaan (*planning*), (2) Tindakan (*acting*), (3) Pengamatan (*observing*) dan (4) Refleksi (*reflect*). Hasil refleksi siklus I digunakan sebagai acuan dalam menentukan perbaikan pada siklus II. Sedangkan hasil refleksi siklus II akan digunakan sebagai acuan untuk rencana perbaikan pembelajaran selanjutnya. Berikut ini gambaran tahapan-tahapan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Skema Pelaksanaan Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart

## TEMUAN DAN PEMBAHASAN

### Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I telah sesuai dengan prosedur penelitian, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum melaksanakan tindakan pada siklus I, peneliti bersama guru kelas menyusun perencanaan pembelajaran yang akan dilakukan didalam kelas, antara lain: a) Guru dan peneliti menentukan tema yang akan diajarkan sesuai dengan silabus dan kurikulum yaitu pada tema rekreasi, b) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dalam bentuk rencana Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) untuk dua kali pertemuan, c) Mempersiapkan bahan dan peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain pasir, d) Menyiapkan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan tema rekreasi, e) Membuat lembar observasi tentang kreativitas anak dan aktivitas peneliti selama kegiatan bermain pasir berlangsung, dan f) Mempersiapkan lembar pengamatan mengajar peneliti.

Setelah menyusun perencanaan, selanjutnya peneliti bertindak sebagai guru untuk melakukan kegiatan yang akan diterapkan yaitu kegiatan bermain pasir. Selama proses pembelajaran dengan kegiatan bermain pasir, peneliti di bantu guru kelas selaku mitra kolaborasi untuk mengamati seluruh aktivitas atau kegiatan yang terjadi dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

Dari data hasil observasi, menunjukkan bahwa kreativitas anak hingga pertemuan kedua siklus I pada indikator rasa ingin tahu yang besar tergolong cukup yaitu sebanyak 6 orang anak (30%), pada indikator orisinalitas tinggi tergolong cukup yaitu sebanyak 11

orang anak (55%), pada indikator bersifat imajinatif tergolong kurang yaitu sebanyak 11 orang anak (55%), pada indikator tekun dan tidak mudah bosan belajar tergolong cukup yaitu sebanyak 12 orang anak (60%), pada indikator berani mengambil resiko tergolong cukup yaitu sebanyak 10 orang anak (50%) dan pada indikator kaya inisiatif tergolong cukup yaitu 7 orang anak (35%).

Selanjutnya rata-rata kreativitas anak dari keseluruhan indikator yang diamati selama siklus I, secara ringkas dapat dirangkum pada tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Kreativitas Anak Selama Siklus I**

Skor Rata-Rata	Kriteria	f	
		Pertemuan I	Pertemuan II
$2,26 \leq \text{skor} \leq 3,00$	Sangat Kreatif	2	2
$1,51 \leq \text{skor} \leq 2,25$	Kreatif	3	3
$0,76 \leq \text{skor} \leq 1,50$	Cukup Kreatif	7	9
$0,00 \leq \text{skor} \leq 0,75$	Kurang Kreatif	8	6
<b>Jumlah</b>		20	20

Dari tabel 1 di atas, menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas anak hingga pertemuan 2 siklus I sebanyak 2 orang anak (10%) tergolong sangat kreatif, 3 orang anak (15%) tergolong kreatif, 9 orang anak (45%) tergolong cukup kreatif, dan 6 orang anak (30%) tergolong kurang kreatif. Meskipun pada siklus I ini rata-rata angka kreativitas anak yang diperoleh cukup baik, namun masih belum mencapai hasil yang memuaskan. Oleh karena itu peneliti tetap melanjutkan kegiatannya agar seluruh indikator dari kreativitas dapat mencapai persentase yang baik, serta anak dapat lebih kreatif pada saat bermain pasir.

### Siklus II

Berdasarkan temuan di siklus I, Kekurangan yang ditemukan di perbaiki

pada siklus II hal ini dapat di lihat dari hasil observasi. Observasi dilakukan selama kegiatan bermain pasir berlangsung dibantu oleh guru kelas selaku mitra kolaborasi, dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Hasil pengamatan (observasi) yang diperoleh yaitu: 1) Anak sudah mulai terbiasa dan mau mendengarkan cerita dan penjelasan yang diberikan oleh guru, sambil melakukan tanya jawab. 2) Anak tidak lagi saling berebut alat bermain pasir yang telah diberikan oleh guru. 3) Anak sudah terlihat fokus pada saat kegiatan bermain pasir berlangsung. 4) Peneliti tidak banyak membimbing dan mengarahkan anak dalam membuat karya dengan menggunakan pasir, karena tidak banyaknya anak yang bertanya. 5) Peneliti mampu menyajikan kegiatan bermain pasir lebih baik dari siklus I. 6) Suasana pada saat bermain pasir berlangsung menjadi lebih tertib dan aman.

Kegiatan bermain pasir yang dilakukan di kelas B pada anak usia 5-6 tahun di TK Sandhy Putra Medan pada tema rekreasi merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak. Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus dengan menggunakan kegiatan yang sama pada setiap siklusnya yaitu bermain pasir. Bermain pasir terbukti dapat mengembangkan kreativitas anak.

Perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan bermain pasir hingga akhir pertemuan setiap siklusnya secara ringkas dirangkum pada tabel 2 berikut:

**Tabel 2. Peningkatan Pengembangan Kreativitas Anak**

Skor Rata-Rata	Kriteria	f	
		Siklus I	Siklus II
2,26 ≤ skor ≤ 3,00	Sangat Kreatif	2	7

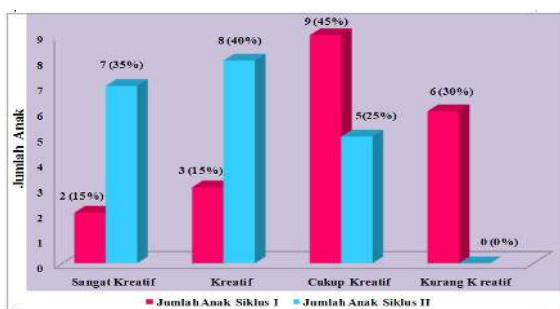
1,51 ≤ skor ≤ 2,25	Kreatif	3	8
0,76 ≤ skor ≤ 1,50	Cukup Kreatif	9	5
0,00 ≤ skor ≤ 0,75	Kurang Kreatif	6	0
<b>Jumlah</b>		20	20

Dari tabel 2 di atas, memberikan informasi bahwa hingga akhir pertemuan siklus I terdapat 2 orang anak (10%) tergolong sangat kreatif, sebanyak 3 orang anak (15%) tergolong kreatif, sebanyak 9 orang anak (45%) tergolong cukup kreatif dan sebanyak 6 orang anak (30%) tergolong kurang kreatif. Hal ini berarti bermain pasir yang dilakukan pada siklus I dapat mengembangkan kreativitas anak, namun masih kurang optimal karena masih terdapat 6 orang anak (30%) yang tergolong kurang kreatif. Sehingga perlu dilakukan tindakan yang lebih baik pada siklus II.

Pada siklus II dilakukan perbaikan pembelajaran dengan tetap menggunakan kegiatan bermain pasir. Namun pada siklus II ini, peneliti lebih banyak memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak bagaimana cara membuat bentuk-bentuk apa saja yang dapat dibuat anak melalui pasir dan waktu bermain pasir yang diberikan kepada anak lebih lama.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus II menunjukkan adanya perubahan pengembangan kreativitas anak dibandingkan pada siklus I, yaitu banyaknya anak yang tergolong sangat kreatif meningkat menjadi 7 orang anak (35%), sedangkan banyaknya anak yang tergolong kreatif meningkat menjadi 8 orang anak (40%), sedangkan anak yang tergolong cukup kreatif menurun atau berkurang menjadi 5 orang anak (20%) dan tidak ditemukan lagi anak yang tergolong kurang kreatif. Lebih jelasnya pdapat dilihat pada gambar 1 berikut:





Gambar 2. Grafik Perkembangan Kreativitas Anak

Berdasarkan hasil penelitian dan observasi yang dilakukan hingga siklus II, menunjukkan adanya perkembangan kreativitas anak, yang berarti kegiatan bermain pasir berdampak positif terhadap pengembangan kreativitas anak. Temuan yang diperoleh melalui bermain pasir, antara lain:

1. Melalui bermain pasir dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.
2. Bermain pasir dapat mengembangkan kreativitas anak. Hal ini terlihat dari meningkatnya persentase indikator kreativitas anak seperti rasa ingin tahu yang besar, orisinalitas tinggi, bersifat imajinatif, tekun dan tidak mudah bosan belajar, berani mengambil resiko, dan kaya inisiatif.

Kreativitas anak dapat berkembang melalui bermain pasir karena dalam kegiatan ini anak dituntut untuk aktif dan mampu menciptakan suatu karya yang bersifat orisinal sesuai imajinasinya.

Pada indikator rasa ingin tahu yang besar, sebagian besar anak dapat mengerjakan tugas dengan baik. Pada indikator orisinalitas tinggi, sebagian besar anak dapat menghasilkan karya yang

istimewa dan bekerja walau sedikit bimbingan guru. Pada indikator bersifat imajinatif, sebagian besar anak dapat menceritakan hasil karya yang dibuat melalui pasir, dan pada indikator berani mengambil resiko, sebagian besar anak sudah berani menari tugas yang diberi.

Nurjatmika (2012) mengungkapkan “manfaat yang dapat diambil dari permainan pasir yaitu sebagai berikut: (1) mengembangkan kreativitas anak, (2) mengembangkan daya khayal, (3) mengajarkan anak untuk bersosialisasi, (4) meningkatkan komunikasi, (5) menambah wawasan, (6) mengembangkan moral, (7) mengembangkan keterampilan motorik pada anak”. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan terlihat bahwa bermain pasir tidak hanya dapat mengembangkan kreativitas anak akan tetapi bermain pasir juga dapat mengembangkan aspek perkembangan lain pada diri anak salah satunya yaitu melalui bermain pasir anak diajarkan untuk bersosialisasi bersama temannya serta mengembangkan keterampilan motorik pada anak. Hal ini sesuai dengan teori diatas. Karena bermain pasir merupakan salah satu kegiatan bermain yang disukai oleh anak. Sehingga pada saat bermain pasir anak bebas menuangkan daya imajinasinya yang merangsang kreativitas dalam diri anak. Kegiatan ini disamping dapat dijadikan sebagai sarana olah raga, juga dapat dimanfaatkan untuk merangsang kreativitas anak.

Dengan demikian berdasarkan penelitian tindakan kelas dan observasi yang telah dilakukan hipotesis yang dibangun telah diterima karena terbukti bahwa permainan eksplorasi melalui kegiatan bermain pasir dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6

tahun di TK Sandhy Putra Medan Tahun Ajaran 2017/2018

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan peneliti selama 2 siklus diperoleh kesimpulan bahwa melalui permainan eksplorasi yaitu kegiatan bermain pasir dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Sandhy Putra Medan. Pengembangan kreativitas anak di TK Sandhy Putra Medan dapat dilihat dari hasil asesmen pada siklus I setelah diberikan kegiatan bermain pasir terdapat sebanyak 2 orang anak (10%) tergolong sangat kreatif, sebanyak 3 orang anak (15%) tergolong kreatif, sebanyak 9 orang anak (45%) tergolong cukup kreatif dan sebanyak 6 orang anak (30%) tergolong kurang kreatif, dan pada siklus II menunjukkan adanya perubahan pengembangan kreativitas anak dibandingkan pada siklus I, yaitu banyaknya anak yang tergolong sangat kreatif meningkat menjadi 7 orang anak (35%), sedangkan banyaknya anak yang tergolong kreatif meningkat menjadi 8 orang anak (40%), sedangkan anak yang tergolong cukup kreatif menurun atau berkurang menjadi 5 orang anak (25%) dan tidak ditemukan lagi anak yang tergolong kurang kreatif..

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aqib, Z. dkk. (2011). Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya
- Dewi, R. (2010). Profesionalisasi Guru Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. Medan: Pascasarjana Universitas Negeri Medan.
- Munandar, U. (2009). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musbikin, I. (2012). Pintar Mengatasi Masalah Tumbuh Kembang Anak. Jakarta: FlashBooks.
- Mutiah, D. (2010). Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nurjatmika, Y. (2012). Ragam Aktivitas Harian untuk TK. Yogyakarta: Diva Press.
- Rachmawati & Kurniati. (2011). Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia TK. Jakarta: Kencana.
- Riyadi & Sukarmin. (2009). Asuhan Keperawatan pada Anak. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Saleh, S. (2004). Statistik Deskriptif. Yogyakarta: UPP AMP YKPN.
- Siswanto & Lestari. (2012). Pembelajaran Aktif dan 100 Permainan Kreatif. Yogyakarta: Andi.
- Sudjana. (2005). Metode Statistika. Bandung: Tarsito.
- Suratno. (2005). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.