

PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI BERMAIN KONSTRUKTIF DENGAN MEDIA KOKORU

Donna Roselina

[donnaroselina@yahoo.co.id](mailto:donnaroselina@yahoo.co.id)

H. M Nasirun

[h.m.Nasirun@gmail.com](mailto:h.m.Nasirun@gmail.com)

Wembrayarli

[wembrayarli@yahoo.com](mailto:wembrayarli@yahoo.com)

**Abstract**

*The problem of this study is what does the constructive play activity by using kokoru media can improve the early childhood's creativity at Group BI of PAUD Islam Intan Insani of Bengkulu City. The objectives of this study was to know the improving of creativity of early childhood through constructive play by using kokoru media. The method used of this research was Classroom Action Research, by conducted in two cycles, each cycle was conduted in three meetings. The subject were all child at Group BI of PAUD Islam Intan Insani of Bengkulu City which were 17 child consists of 11 male and 6 female. The techique of collecting data was observation technique. With the average scoring and were used as the technique of analysis data. The result of this study was proved that mastery learning outcomes throug constructive play by using kokoru media can improve the child's creativity. In the final result was shown the children's creativity ability was clasically. From the result of this study it might be a recommended reference to the future study that by using kokoru media is not only improve the creativity but also the child's fine motor.*

**Keywords:** creativity, coloring demonstration method.

**PENDAHULUAN**

Pengertian Kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki (Grodon dan Browne 1986:356-357). Anak yang kreatif adalah anak yang dapat menghasilkan sesuatu hasil karya atau produk yang berharga. Menurut Munandar (2004:20-22) definisi tentang kreatifitas berdasarkan empat P yaitu : (1) pribadi (*person*) kreativitas adalah hasil dari keunikan pribadi dalam interaksinya dengan lingkungan dan merupakan penggambaran

adanya berbagai ciri khusus dalam tiap individu. Ciryanya antara lain berupa rasa ingin tahu, daya imajinasi yang kuat, tertarik pada hal-hal yang baru, mempunyai prakarsa dan percayaan diri, tekun, ulet dalam mengerjakan tugas yang diminati, dan diyakini; 2) pendorong (*press*) yaitu suatu kondisi yang memotivasi seseorang pada prilaku kreatif. Pendorong kreatif ini dapat berupa dorongan internal (dari diri sendiri berupa keinginan dan hasrat untuk menciptakan atau bersibuk diri secara kreatif), maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis; 3) proses

(*process*) yaitu seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai dari menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil. Adapun langkah-langkah proses kreatif yaitu tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi; 4) produk (*product*) yaitu kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu yang baru, untuk menghasilkan produk yang baru di butuhkan proses kreatif yaitu kelancaran (Fluency); keluwesan (Flexibility); keaslian (Original); keterperincian (Elaboration). Berdasarkan empat P di atas peneliti memfokuskan pada P yang keempat yaitu produk.

Salah satu upaya meningkatkan kreativitas anak adalah dengan bermain. disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak yang dimulai dari bermain sambil belajar. Dalam Yulianty (2012:7) bermain merupakan suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau kelompok dengan menggunakan alat atau untuk mencapai tujuan tertentu. Terdapat dua macam bermain yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Salah satu kegiatan bermain aktif adalah bermain konstruktif. Menurut Tedjasaputra (2001:53) Bermain Konstruktif yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu. Berdasarkan pendapat di atas langkah-langkah dalam meniru konstruktif adalah: 1) Guru memperlihatkan contoh konstruksi gambar sederhana, 2) Guru mempraktekkan cara membuat contoh konstruksi, 2) Anak diberikan kesempatan untuk mencoba mengikuti cara membuatnya, 3) Setelah anak dapat menirukannya, anak diberikesempatan untuk mencoba membuatnya sendiri.

Dalam pembelajaran anak usia dini, berbagai pendekatan dapat diatasi dengan

kegiatan bermain konstruktif, maka peneliti melakukan kegiatan bermain konstruktif dengan media yang belum pernah digunakan dalam pembelajaran serta lebih menarik bagi anak yaitu media kokoru (kertas gelombang).

Kokoru merupakan kertas gelombang dan memiliki warna yang bervariasi. Kokoru terdiri dari 6 jenis yaitu kokoru *hachi, hachigo, hachiro, ichi, ichigo, ichiro*. Kokoru dapat digunakan untuk mengasah berbagai kecerdasan serta sangat cocok digunakan bagi anak-anak karena kokoru mudah untuk dibentuk, aman saat digunakan oleh anak dan mudah di dapat.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas maka dapat diidentifikasi bahwa masalah yang terdapat di PAUD Islam Intan Insani Kota Bengkulu yaitu masih belum berkembangnya kreativitas sehingga peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “peningkatan kreativitas melalui kegiatan bermain konstruktif dengan media kokoru pada kelompok B1 di PAUD Islam Intan Insani Kota Bengkulu”. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Aqib, dkk (2011:3) mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar meningkat. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian Arikunto, dimana penelitian terdiri atas empat rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang, terdiri dari: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan dan (4) refleksi. Penelitian ini akan dilaksanakan di PAUD Islam Intan Insani Jln Wr. Supratman No 01 Rt 01 Rw 01

Kelurahan Bentiring Permai Kecamatan Muara Bangkahulu Kota Bengkulu. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap mulai bulan Januari 2015 sampai bulan Juli 2015. Subjek penelitian dalam penelitian tindakan kelas adalah anak-anak kelompok B1 PAUD Islam intan insani kota Bengkulu yang berjumlah 17 anak, terdiri dari 11 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Teknik analisis data dilakukan dengan uji rata-rata dan persentase. Penelitian ini dikatakan berhasil jika melalui bermain konstruktif dengan media kokoru dapat meningkatkan kreativitas anak dengan aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keterperincian anak pada kelompok B1 mencapai hasil 75%.

#### **PEMBAHASAN**

Hasil pengamatan terhadap aktivitas anak dalam kegiatan membuat kreasi dari media kokoru pada siklus pertama dan pertemuan pertama: menunjukkan bahwa pada aspek kelancaran ada 2 orang anak (0.34%) memperoleh nilai 1 masuk dalam kriteria sangat rendah, 9 orang anak (52.94%) memperoleh nilai 2 masuk dalam kriteria rendah, dan 6 orang anak (35.29%) memperoleh nilai 3 masuk dalam kriteria sedang. Aspek kedua : keluwesan diperoleh ada 1 orang anak (0.17%) memperoleh nilai 1 masuk dalam kriteria sangat rendah, 9 orang anak (52.94%) memperoleh nilai 2 masuk dalam kriteria rendah, dan 7 orang anak (1.19%) memperoleh nilai 3 masuk dalam kriteria sedang. Aspek ketiga : keaslian diperoleh ada 10 orang anak (1.7%) memperoleh nilai 2 masuk dalam kriteria rendah, dan 7 orang anak (1.19%) memperoleh nilai 3 masuk dalam kriteria sedang. Aspek keempat : keterperincian diperoleh ada 2 orang anak (0.34%) memperoleh nilai 1 masuk dalam

kriteria sangat rendah, 10 orang anak (1.7%) memperoleh nilai 2 masuk dalam kriteria rendah, dan 5 orang anak (0.85%) memperoleh nilai 3 masuk dalam kriteria sedang. Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar anak dalam peningkatan kreativitas melalui bermain konstruktif dengan media kokoru pada siklus I pertemuan pertama belum menunjukkan kriteria ketuntasan. Hasil aktivitas guru pada proses pembelajaran menunjukkan nilai rata-rata 3.21 yang masuk dalam kriteria sedang. Dari hasil tersebut menunjukkan guru kurang optimal dalam melakukan langkah-langkah proses pembelajaran, dan masih perlu banyak perbaikan. hasil pengamatan terhadap aktivitas anak dalam kegiatan membuat kreasi dari media kokoru menunjukkan bahwa pada aspek kelancaran terdapat 2 orang anak (0.34%) memperoleh nilai 2 masuk dalam kriteria rendah, 10 orang anak (1.7%) memperoleh nilai 3 masuk dalam kriteria sedang, dan 5 orang anak (0.85%) memperoleh nilai 4 masuk dalam kriteria tinggi. Aspek yang kedua : keluwesan terdapat 2 orang anak (0.34%) memperoleh nilai 2 masuk dalam kriteria rendah, 9 orang anak (1.53%) memperoleh nilai 3 masuk dalam kriteria sedang, dan 6 orang anak (1.02%) memperoleh nilai 4 masuk dalam kriteria tinggi. Aspek yang ketiga keaslian terdapat 3 orang anak (0.51%) memperoleh nilai 2 masuk dalam kriteria rendah, 10 orang anak (1.7%) memperoleh nilai 3 masuk dalam kriteria sedang, dan 4 orang anak (0.68%) memperoleh nilai 4 masuk dalam kriteria tinggi. Aspek yang keempat keterperincian terdapat 1 orang anak ( 0.17%) memperoleh nilai 2 masuk dalam kriteria rendah, 12 orang anak (2.04%) memperoleh nilai 3 masuk dalam kriteria sedang, dan 4

orang anak ( 0.68%) memperoleh nilai 4 masuk dalam kriteria tinggi.

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar anak dalam meningkatkan kreativitas anak melalui bermain konstruktif dengan media kokoru pada siklus I pertemuan kedua belum menunjukkan kriteria ketuntasan. hasil aktivitas guru pada proses pembelajaran menunjukkan nilai rata-rata 3.42 yang masuk dalam kriteria sedang. Dari hasil tersebut menunjukkan guru masih kurang optimal dalam melakukan langkah-langkah proses pembelajaran perlu di perbaiki lagi pada pertemuan selanjutnya. hasil pengamatan terhadap aktivitas anak dalam kegiatan membuat kreasi dari media kokoru menunjukan bahwa pada aspek kelancaran terdapat 10 orang anak (1.7%) memperoleh nilai 3 masuk dalam kriteria sedang, dan 7 orang anak (1.19%) memperoleh nilai 4 masuk dalam kriteria tinggi. Aspek kedua keluwesan terdapat 9 orang anak (1.53%) memperoleh nilai 3 masuk dalam kriteria sedang, dan 8 orang anak (1.36%) memperoleh nilai 4 masuk dalam kriteria tinggi. Aspek ketiga keaslian terdapat 10 orang anak (1.7%) memperoleh nilai 3 masuk dalam kriteria sedang, dan 7 orang anak (1.19%) memperoleh nilai 4 masuk dalam kriteria tinggi. Aspek keempat terdapat 12 orang anak (2.04%) memperoleh nilai 3 masuk dalam kriteria sedang, dan 5 orang anak (0.85%) memperoleh nilai 4 masuk dalam kriteria tinggi. Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar anak dalam meningkatkan kreativitas melalui bermain konstruktif dengan media kokoru pada siklus I pertemuan 3 belum menunjukkan kriteria ketuntasan. hasil aktivitas guru pada proses pembelajaran menunjukkan nilai rata-rata 3.60 yang

masuk dalam kriteria tinggi. Dari hasil tersebut menunjukkan guru cukup optimal dalam melakukan langkah-langkah proses pembelajaran namun perlu ditingkatkan lagi. Berdasarkan rekapitulasi siklus I pertemuan I sampai pertemuan II terlihat bahwa ketuntasan belajar secara klasikal dalam peningkatan kreativitas melalui bermain konstruktif dengan media kokoru sebesar 47% dan masih terdapat 53% anak yang belum tuntas. Peningkatan kreativitas anak belum mencapai indikator keberhasilan. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan kreativitas anak maka penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus II dengan melakukan perbaikan-perbaikan yang disesuaikan dengan kelemahan yang dialami pada siklus sebelumnya. hasil pengamatan aktivitas guru yang dilakukan teman sejawat selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I pertemuan I memperoleh nilai rata-rata 3.21 dengan kriteria sedang, pada pertemuan kedua belum mengalami peningkatan menjadi 3,42 dengan kriteria sedang dan pada pertemuan ketiga mengalami sedikit peningkatan yaitu 3.60 dan berada dalam kriteria tinggi. Hasil pengamatan terhadap aktivitas anak dalam kegiatan membuat kreasi dari media kokoru pada siklus II pertemuan I menunjukkan bahwa pada aspek kelancaran terdapat 10 orang anak (1.7%) memperoleh nilai 3 masuk dalam kriteria sedang, dan 7 orang anak (1.19%) memperoleh nilai 4 masuk dalam kriteria tinggi. Aspek kedua keluwesan terdapat 8 orang anak (1.36%) memperoleh nilai 3 masuk dalam kriteria sedang, dan 7 orang anak (1.19%) memperoleh nilai 4 masuk dalam kriteria tinggi. Aspek ketiga keaslian terdapat 8 orang anak (1.36%) memperoleh nilai 3 masuk dalam kriteria sedang, dan 9 orang anak (1.53%) memperoleh nilai 4

masuk dalam kriteria tinggi. Aspek keempat terdapat 11 orang anak (1.87%) memperoleh nilai 3 masuk dalam kriteria sedang, dan 6 orang anak (1.02%) memperoleh nilai 4 masuk dalam kriteria tinggi. Hasil aktivitas guru pada proses pembelajaran menunjukkan nilai rata-rata 3.78 yang masuk dalam kriteria tinggi. Dari hasil tersebut menunjukkan guru cukup optimal dalam melakukan langkah-langkah proses pembelajaran. Namun masih perlu ditingkatkan lagi. Hasil pengamatan terhadap aktivitas anak dalam kegiatan membuat kreasi dari media kokoru siklus II pertemuan II menunjukkan bahwa pada aspek kelancaran terdapat 3 orang anak (0.51%) memperoleh nilai 3 masuk dalam kriteria sedang, 12 orang anak (2.04%) memperoleh nilai 4 masuk dalam kriteria tinggi, dan 2 orang anak (0.34%) memperoleh nilai 5 masuk dalam kriteria sangat tinggi. Aspek kedua keluwesan terdapat 5 orang anak (0.85%) memperoleh nilai 3 masuk dalam kriteria sedang, 10 orang anak (1.7%) memperoleh nilai 4 masuk dalam kriteria tinggi, dan 2 orang anak (0.34%) memperoleh nilai 5 masuk dalam kriteria sangat tinggi. Aspek ketiga keaslian terdapat 6 orang anak (1.02%) memperoleh nilai 3 masuk dalam kriteria sedang, dan 11 orang anak (1.87%) memperoleh nilai 4 masuk dalam kriteria tinggi. Aspek keempat terdapat 6 orang anak (1.02%) memperoleh nilai 3 masuk dalam kriteria sedang, dan 11 orang anak (1.87%) memperoleh nilai 4 masuk dalam kriteria tinggi. Berdasarkan tabel 4.11 menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar anak dalam meningkatkan kreativitas melalui bermain konstruktif dengan media kokoru pada siklus II pertemuan 2 belum menunjukkan kriteria ketuntasan. Hasil aktivitas guru pada proses

pembelajaran menunjukkan nilai rata-rata 3.92 yang masuk dalam kriteria tinggi. Dari hasil tersebut menunjukkan guru cukup optimal dalam melakukan langkah-langkah proses pembelajaran. Namun masih perlu ditingkatkan lagi untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Hasil pengamatan terhadap aktivitas anak dalam kegiatan membuat kreasi dari media kokoru siklus II pertemuan III menunjukkan bahwa pada aspek kelancaran terdapat 1 orang anak (0.34%) memperoleh nilai 3 masuk dalam kriteria sedang, 12 orang anak (2.04%) memperoleh nilai 4 masuk dalam kriteria tinggi, dan 3 orang anak (0.51%) memperoleh nilai 5 masuk dalam kriteria sangat tinggi. Aspek kedua keluwesan terdapat 4 orang anak (0.68%) memperoleh nilai 3 masuk dalam kriteria sedang, 10 orang anak (1.7%) memperoleh nilai 4 masuk dalam kriteria tinggi, dan 3 orang anak (0.51%) memperoleh nilai 5 masuk dalam kriteria sangat tinggi. Aspek ketiga keaslian terdapat 2 orang anak (0.34%) memperoleh nilai 3 masuk dalam kriteria sedang, 10 orang anak (1.7%) memperoleh nilai 4 masuk dalam kriteria tinggi, dan 5 orang anak (0.85%). Aspek keempat terdapat 3 orang anak (0.51%) memperoleh nilai 3 masuk dalam kriteria sedang, 11 orang anak (1.87%) memperoleh nilai 4 masuk dalam kriteria tinggi, dan 3 orang anak (0.51%) memperoleh nilai 5 masuk dalam kriteria sangat tinggi. Berdasarkan tabel 4.13 menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar anak dalam meningkatkan kreativitas melalui bermain konstruktif dengan media kokoru pada siklus I pertemuan 3 belum menunjukkan kriteria ketuntasan. Hasil aktivitas guru pada proses pembelajaran menunjukkan nilai rata-rata 4.32 yang masuk dalam kriteria tinggi. Dari hasil tersebut menunjukkan guru cukup

optimal dalam melakukan langkah-langkah proses pembelajaran. Rekapitulasi siklus II menunjukkan bahwa setiap pertemuan semua aspek anak secara klasikal mengalami peningkatan. Peningkatan kreativitas anak melalui bermain konstruktif dengan media kokoru sudah mencapai kriteria keberhasilan 75%. Persentase keberhasilan kreativitas anak yang tercapai dalam pelaksanaan siklus II yaitu 82.35%. Hasil pengamatan aktivitas guru yang dilakukan teman sejawat selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II pertemuan I memperoleh nilai rata-rata 3.78 dengan kriteria tinggi, pada pertemuan kedua mengalami peningkatan menjadi 3.92 dengan kriteria tinggi, dan berada pada persentase menjadi 4.32 pada pertemuan ketiga dengan kriteria tinggi. perbandingan dari siklus I dan siklus II hasil pengamatan selama siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa aspek yang diamati mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Dimana pada siklus I mencapai 47% dan siklus II 82.35%. Berdasarkan penjabaran di atas, terlihat bahwa kriteria keberhasilan yang diperoleh pada setiap aspek mengalami peningkatan pada setiap siklusnya dan telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa, kreativitas kelompok BI PAUD Islam Intan Insani Kota Bengkulu dapat ditingkatkan melalui bermain konstruktif dengan media kokoru. kreativitas anak pada siklus I sebesar 3.16 (sedang), dan siklus II sebesar 3.75 (tinggi). Hasil tersebut menunjukkan hasil penelitian mengalami peningkatan

antar siklus. Indikator keberhasilan pada penelitian ini mencapai 82.35%. hal ini menunjukkan bahwa melalui bermain konstruktif dengan media kokoru dapat meningkatkan kreativitas anak dengan aspek kelancaran, keluwesan, keaslian dan keterprincian anak pada kelompok BI telah mencapai indikator keberhasilan.

### **Saran**

Terdapat saran yang dapat diberikan pada penelitian ini untuk beberapa pihak setelah merefleksi hasil dari pelaksanaan yaitu : 1) Bagi peneliti lebih lanjut Peneliti dapat melakukan lagi penelitian dengan alokasi waktu yang lebih lama serta menggunakan media kokoru untuk meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini lainnya. Kemudian peneliti dapat membandingkan hasil belajar anak apabila penggunaan media kokoru diterapkan pada bidang perkembangan anak lainnya. 2) Bagi sekolah Pihak sekolah seharusnya memberikan kegiatan secara langsung dan memfasilitasi dengan pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan anak khususnya perkembangan kreativitas.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera
- Aqib, dkk. 2014. *Penelitian tindakan kelas*. Bandung: Yrama Widya
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. Dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Campbell, david. 1986. *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kurniati, yeni. 2015. Meningkatkan Kreativitas Melukis Menggunakan Media Pasir Warna Di Atas Kaca Pada Anak Kelompok B3 PAUD Haqiqi Kota Bengkulu. *Skripsi*. UNIB.
- Latif, kukhtar. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:kencana
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Asdi Mahastya
- Musbikin, Imam. 2004. *Anak-Anak Didikan Teletubies*. Jakarta: Mitra Pust
- Nursito. 1999. *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Jakarta: Mitra Pust
- Rachmawati, yeni dan kurniati, euis. 2005. *Strategi pengembangan kreativitas pada anak taman kanak-kanak*. Jakarta: depdiknas
- Sujiono, Yuliani; 2011; *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*; Jakarta; Pt. Indeks
- Suryani, Reno; 2014; *Kerajinan Kokoru Untuk Anak*; Yogyakarta; Arcitra
- Susilowati. 2010. Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Anak Didik Kelompok B TK Bhayangkari 68 Mondokan. *Skripsi*. UMS. Diunduh dari <http://eprints.ums.ac.id/8718/2/A520085003.pdf>. pada tanggal 3 juni 2015.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, Dan Permainan*. Jakarta; Pt Gramedia
- Undang-Undang No 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*; Jogjakarta; Bening.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 *Tentang Perlindungan Anak*; 2002; Jakarta.