ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Vol.1, No.9, Agustus 2022

Pengaruh Media Tangram Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Kusuma Perumnas Talang Kelapa

Winda Siptiani[1], Santa Idayana Sinaga[2], Susun Nayati[3]
[1]Universitas PGRI Palembang
E-mail: Windasipti@gmail.com[1], Paudsanta@gmail.com[2]

Article History:
Received: 01 AGustus 2022
Revised: 10 Agustus 2022
Accepted: 10 Agustus 2022

Kata kunci : *Media Tangram, Kreativitas Anak*

Abstract: *Penelitian ini berjudul "Pengaruh Media Tangram Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di TK Kusuma Perumnas Talang Kelapa Palembang". Jenis Penelitian ini adalah pre-eksperimental Desiqn One Group Pre Test-Posst Test (satu kelompok). Tujuan penelitian ini untuk mengatahui pengaruh media tangram terhadap kreativitas anak. Sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelompok B yang ada di TK Kusuma Perumnas Talang Kelapa Palembang yang berjumlah 15 anak 8 anak laku-laki dan 7 anak perempuan. Cara pengempulan data menggunakan observasi dan dokumentasi dengan analisis data uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil penelitian dan pembahasaan rata-rata nilai posttest anak yang menggunakan media tangram adalah 84 sedangkan nilai pretest yang tidak menggunakan treatment media tangram adalah 58. Prolehan tersebut diperkuat oleh berdasrkan uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh* t_{hitung} *= 14,85 sedangkan dk = 15-1=14 dengan taraf nyata 5%* $(a, 0{,}05)$ *sehingga didapat* t_{table}*=1,7613 maka kesimpulannya hipotesis nihil (Ho) ditolak dn Hipotesis arternatif (Ha) diterima artinya ada pengaruh media tangram terhadap kreativitas anak kelompok B di TK Kusuma Perumnas Talang Kelapa Palembang.*

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya setiap insan terlahir mempunyai potensi kreativitas yang bisa untuk dilatih dan dikembangkan. Kemampuan kreatif seorang anak dapat meningkatkan pemahamn akan sesuatu yang baru dalam kehidupan manusia maupun dunia secara umum. Kemampuan kreartif sangat diperlukan seorang anak saat menghadapi dunia yang akan datang.

Kemampuan dalam menciptakan suatu ide yang baru, inovatif, menarik atau belum ada sebelumnya merupakan bentuk kreativitas. Dalam menumbuhkan kreativitas seorang anak dapat menggunakan metode dan media yang mampu memotivasi anak untuk berekspolarasi, berimajinasi, menemukan dan mencari jawaban sendiri, berpikir kritis,memikirkan kembali, meneumbuhkan ide dan menemukan ide-ide yang baru dalam membantu dalam pemecahan

masalah.

Untuk menumbuhkan kreativitas anak guru harus bisa membuat media yang semenarik mungkin. Media adalah segala bentuk penyaluran informasi atau pesan yang digunakan sebagai alat bantu dari guru kepada siswa agar pembelajaran akan mudah diterima dan tersampaikan maknanya.

Tangram adalah potonga-potongan kecil dari geometri yang terdiri dari tujuh kepingan bentuk geometri terdiri dari dua segita berukuran besar, dua segita berukuran kecil, satu segi tiga berukuran sedang, satu persegi empat dan jajar genjang. Disetiap kepingan mempunya warna-warna yang berbeda. Media tangram ini dapat di buat dari bahan yang mudah ditemui, dari kardus, triplek, kayu maupun kertas origami.

Media tangram ini mempunyai kelebihan tersendiri diataranya ialah, anak dapat mengkreasikan berbagai bentuk-bentuk dan kreativitas dengan menyusun potongan-potongan geometri menjadi bentuk menarik, seperti binatang, orang dan berbagai bentuk makhluk hidup maupun benda-benda yang ada dilingkungan sekitar anak. Sehingga dapat menstimulus kemampuan kreativitas anak melalui media tangram anak-anak dapat menuangkan ide, membuat hal-hal baru, berkreasi, dan memecahkan masalah sendiri dengan menyusun potongan-potongan tangram.

Penelitian yang dilakukan oleh Rosda Ayu fitria dan Suyadi dengan judul "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Tangram dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri di TK Qurrota A'yun Ponorogo". Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh alat permainan edukatif tangram dalam meningkatkan konsep geometri anak di Tk Qurrota A'yun Ponorogo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *quasi eksperimen* dengan jumlah sampel 33 anak. Dengan instrumen diambil dari *pre-test* dan *post test*. Hasil uji hipotesis menunjukkan, terdapat perbedaan pemahaman konsep geometri pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dari hasil observasi lapangan anak-anak pada TK Kusuma kemampuan dalam kreativitas masih belum berkembang. Dari 15 anak terdapat 10 anak yang belum mampu untuk menujukan kemampuan kreativitasnya. Saat melakukan kegiatan pembelajaran anak belum mampu untuk menyelesaikan pekerjaanya sendiri tanpa bantuan guru. Pada saat kegiatan bermain lego anak-anak belum mampu untuk menyusun lego sesuai dengan imajinasinya anak hanya menunggu saat di contohkan guru. Pada saat melipat origami menjadi bentuk kapal anak-anak belum mampu untuk mengerjakan sendiri. Begitupun dengan kegiatan menggambar anak-anak hanya mencontoh gambar yang dibuat oleh guru. Dari hasil wawancara dengan guru mereka belum terlalu pemeliar dengan media tangram. Karena pada biasanya untuk media pembelajaran hanya menggunakan gambar yang ada di buku atau di cetak.

Harapan saya dengan adanya penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Tangram Terhadap Kreativitas anak Kelompok B di TK Kusuma Perumnas Talang Kelapa". Dapat memberikan sedikit ilmu dan wawasan pengaruh media tangram terhadap kreativitas anak

LANDASAN TEORI

1. Media Tangram

   Menurut Ismadi (dalam Al-Fananie:2020) Tangram adalah teka-teki yang dibuat pada masa dinasti Han di China. Tangram terdiri dari sejumlah segitiga dan bujur sangkar yang semuanya dapat dipotong dari sebuah bujur sangkar besar. Potongan-potongan itu harus di susun menjadi berbagai bentuk yang menyerupai binatang, manusia dan benda-benda lainnya.

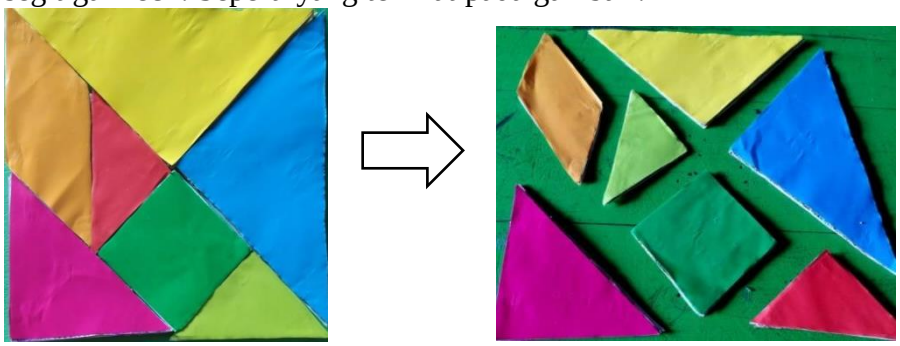
Menurut Pitadjeng (dalam Rahmi:2020) tangram adalah tujuh bagan kebijakan dan tujuh bagan kecerdikan, yang mana maksudnya disini ialah anak dapat mengkreasikan tujuh kepingan kepingan geometri tangram tersebut dan menyusunnya sesuai dengan kreativitas anak.

Sarah (dalam Rahmi:2020) mengatakan "tangram adalah sebuah permainan dengan memindah-mindahkan potongan-potongan berbentuk segitiga, persegi dan jajaran genjang untuk membentuk sebuah bagan yang menyerupai orang, hewan dan makhluk lainnya".

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan media tangram adalah teka-teki yang dibuat pada masa dinasti Han di China. Yang terdiri dari tujuh bagan kebijakan dan tujuh bagan kecerdikan, potongan-potongan berbentuk segitiga, persegi dan jajaran genjang. Potongan-potongan itu harus di susun menjadi berbagai bentuk yang menyerupai binatang, manusia dan benda-benda lainnya.

a. Bentuk media tangaram

Media tangram terdiri dari tujuh kepingan puzzle geometri yang terdiri dari, persegi yang dipotong menjadi tujuh potongan, dua berbentuk segitiga besar, satu berbentuk persegi, satu berbentuk segita sedang, satu berbentuk jajar genjang, dan satu berbentuk segitiga kecil. Seperti yang terlihat pada gambar :





Media tangram dapat dibentuk sesuai dengan kreativitas anak, misalnya bentuk hewan, tumbuhan, rumah atau yang disekitar anak.

2. Kreativitas

James J. Gallagher dalam (Rachmawati:2012) mengatakan bahwa "*Cretivity is a mental proses by which an individual creates new Ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her"* (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau menginovasi antara keduanya pada akhirnya akan melekat pada dirinya.

Santrock dalam (Nurani:2020:2) mengukapkan bahwa kreativitas ialah keahlian dalam menciptakan karya atau ide yang baru dengan hal yang tidak biasa dan dapat menumbuhkan solusi yang unik dalam memcahkan masalah yang dihadapi.

Semiawan (Rachmawati:2012) mengemukakan bahwa kreativitas adalah keahlian untuk menciptakan ide baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan anak berupa ide yang baru atau karya baru, berinovasi, serta melahirkan sesuatu solusi dan menerapkanya dalam pemecahan masalah.

Ciri kreativitas menurut Desmita (Lestariningrum, Ridwan, dkk) antara lain yaitu (1)Memiliki daya imajinasi yang kuat, (2) Mencari pengalaman yang baru, (3) berinsiatif, (4)Memiliki minat yang luas ,(5)Rasa ingin tahu, (6)Memiliki kebebasan dalam berpikir, (7)Memiliki kepercayaan diri yang kuat, (8)Memiliki rasa humor, (9)Semangat yang tinggi, dan (10)Berani mengambil resiko dann berwawasan masa depan.

Jamaris (Nurani:2020:3) menjelaskan bahwa proses berpikir dalam diri seorang ditandai dengan ciri-ciri yang berhubungan dengan hal-hal berikut ini.

a) *Kelancaran,* dalam mengukapkan jawaban atau mengemukakan pendapat atau ide-ide.
b) *Kelenturan,* berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah.
c) *Keaslian,* adalah keahlian untuk menghasikan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri.
d) *Elaborasi,* adalah keahliaan dalam menghasilkan ide dan aspek-aspek yang tidak mungkin terpikirkan dan tidak terlihat orang lain.
e) *Keuletan atau kesabaran,* dalam menghadapi suatu situasi yang tidak menentu.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian metode yang digunakan metode eskperimen. Penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dapat menguji hipotesis mengenai hubungan sebab akibat. Pada penelitian ini Peneliti memilih untuk menggunakan desain *Pre-Eksperimental Designs dengan designs One Group Pretest-postesst Designs* dalam desain ini menggunakan satu kelompok. Pada penelitian ini Peneliti memilih untuk menggunakan desain *Pre-Eksperimental Designs dengan designs One Group Pretest-postesst Designs* dalam desain ini menggunakan satu kelompok pertama melakukan yang menghubungkan atau membandingkan satu variable dengan variable lain data yang dihasilkan bersifat numerik atau angka memiliki hipotesis sebagai dugaan awal penelitian instrument pengumpulan data melalui tes dan non tes.

Teknik pengumpulan data pada penelitian menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis dara pada peneletian ini menggunak uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Sampel pada penelitian ini sebanyak 15 anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis data menggunakan t-test maka hasil penelitian ini diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{table} = 14,85>1,76$, maka kesimpulannya Ho ditolakdan Ha diterima, yang artinya ada pengaruh media tangram terhadap kreativitas anak. Hal ini dikarenakan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai menggunakan media tangram anak-anak merasa senang dan siap untuk memulai kegiatan atau aktivitas yang akan dilaksanakan. Anak sangat antusias dalam menyusun media tangram menjadi bentuk rumah.

Berdasarkan perhitungan yang didapat untuk nilai *pretest*, uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji kemiringan kurva, uji normalitas data yang diperoleh adalah :0,9424 dan nilai *posttest* yang diperoleh : 0,22,18 harga tersebut terletak antara (-1) dan (1) sehingga dapat

dikatakan bahwa data kedua berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini merupakan sampel yang homogen dengan kreteria penguji Ha diterima jika $F_{hitung} < F_{table}$ dengan taraf $a = 0,05$. Pada penelitian ini, uji homogenitas data dilakukan uji F diperoleh $F_{hitung} = 1,2171 < F_{table} = 2,48$ maka data pada penelitian ini bersifat homogen.

Terakhir uji hipotesis setelah data dinyatakan normal dan homogeny, selanjutnya untuk menjawab hipotetsis yang sudah dirumuskan dan untuk menjawab rumusan masalah yang ada, maka hasil observasi kreativitas akan dianalisis menggunakan uji T untuk mencari adanya pengaruh media tangram terhadap kreativitas anak diperoleh sesuai dengan kriteria pengujian bahwa $t_{hitung} = 14,85 > t_{tabel} = 1,7613$ maka kesimpulannya H_O ditolak H_a diterima artinya ada pengaruh media tangram terhadap kreativitas anak usia dini kelompok B TK Kusuma. Ciri kreativitas menurut Desmita (Lestariningrum, Ridwan, dkk) antara lain yaitu :memiliki daya imajinasi yang kuat, mencari pengalaman yang baru, berinsiatif, memiliki minat yang luas, Rasa ingin tahu, Memiliki kebebasan dalam berpikir, memiliki kepercayaan diri yang kuat, Memiliki rasa humor, Semangat yang tinggi, dan Berani mengambil resiko dann berwawasan masa depan. Adapun Semiawan (Rachmawati:2012) mengemukakan bahwa kreativitas adalah keahlian untuk menciptakan ide baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Penerapan pembelajaran media tangram ini pertama kali di lakukan di TK Kusuma Palembang. Sebelum menerapkan media pembelajaran ini, peneliti melakukan pretest terlebih dahulu dengan menggunakan lego pada penelitian ini jumlah sampelnya terdiri dari 15 anak yang dengan 7 perempuan dan 8 laki-laki.

Pengumpulan data ini menggunakan observasi dan dokumentasi setelah memperoleh data hasil maka peneliti melakukan analisa data tersebut. Analisa data dilakukan dengan menggunakan rumus uji T yang terdiri dari uji normalitas data dan uji homogenitas datauji normalitas data dilakukan peneliti untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu penyebaran data, kemudian uji homogenitis data diperlukan untuk membuktikan kesamaan kelompok yang membentuk sampel.

Media pembelajaran tangram ini pun sangat berguna untuk meningkatkan kreativitas anak karena melalui media peembelajaran ini anak dapat mengkreasikan tujuh kepingan kepingan geometri tangram tersebut dan menyusunnya sesuai dengan kreativitas anak dan sesuai dengan imajinasi menyusun bentuk benda, ataupun hewan, dan melalui media anak mampu dalam memcehkan masalah dengan mengenyusun puzzle sederhana dari potongan-potongan geometri menjadi sebuah benda atau hewan, anak juga mampu untuk berkarya dengan menyusun potongan-potonga tersebut menjadi hasil karya. Hal ini didukung dengan Santrock dalam (Nurani:2020:2) mengukapkan bahwa kreativitas ialah keahlian dalam menciptakan karya atau ide yang baru dengan hal yang tidak biasa dan dapat menumbuhkan solusi yang unik dalam pemecahkan masalah yang dihadapi. Hal ini sesuai juga dengan pendapat Jamaris (Nurani:2020:3) menjelaskan bahwa proses berpikir dalam diri seorang ditandai dengan ciri-ciri yang berhubungan dengan hal-hal berikut ini. *Kelancaran,* dalam mengukapkan jawaban atau mengemukakan pendapat atau ide-ide, *Kelenturan,* berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah dan *Keaslian,* adalah keahlian untuk menghasikan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri.

KESIMPULAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data maka dapat disimpulkan bawha terdapat pengaruh yang signifikan antara media tangram terhadap kreativitas anak. Hal ini terbukti dari hasil rata-rata *posttest* anak dengan menggunakan media tangram lebih tinggi dibandingkan rata-rata *pretest* anak. Rata-rata nilai *posttest* anak yang menggunakan media tangram adalah 84 sedangkan nilai *pretest* yang tidak menggunakan *treatment* media tangram adalah 58. Prolehan tersebut diperkuat oleh berdasrkan uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh t_{hitung}= 14,85 sedangkan dk = 15-1=14 dengan taraf nyata 5% $(a, 0{,}05)$ sehingga didapat t_{table}=1,7613 maka kesimpulannya hipotesis nihil (Ho) ditolak dn Hipotesis arternatif (Ha) diterima artinya ada pengaruh media tangram terhadap kreativitas anak kelompok B di TK Kusuma Perumnas Talang Kelapa Palembang.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ada beberapa yang harus dipertimbangkan dalam pembeljaran menggunakan media tangram, berikut ini :

1. Bagi Lembaga , hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan masukan untuk meningkatkan dan mengembangkan media pembelajran yang lebih kreartif, unik, dan bervariasi demi terciptnya pembelajaran yang lebih aktif, menarik dan menyenangkan kedepannya.
2. Bagi guru, penggunaan media tangram dapat dijadikan arternatif untuk mengembangkan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan kreativitas anak dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.
3. Bagi peneliti, untuk peneliti selajutnya dapat menjadikan pedoman ketika proses mengajar nantinya mengenai perkembangan kreativitas menggunakan media wayang ini.

DAFTAR REFERENSI

Al-Fananie, Z, A.2020. "*The Influence of PAKEM Model Using Tangram Media on Learning Motivation and Spatial Mathematical Ability of Grade II Students of SD IT Khalisaturrahmi Binjai"*. *Jurnal Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education* (BirLE) 3 (4): 2244-2258.

Bintari, R. G., & Haryanin, T, I,. 2021. "*The Effect of Tangram Media on the Ability to Recognize Geometric Shapes for Early Childhood".* Jurnal *Early Childhood Education and Development Studies* (ECEDS) 2 (1):2274-2486.

Emzir. 2019. *Metodologi Penelitiann Pendidikan*:Kuantitatif dan Kualitatif. Depok: PT Raja Grafindo Persada.

Fitriah, M., & Lufhfiyah,. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Tindakan & Studi Kasus. Jawa Barat:*Tim CV Jejak.

Fitria, A,. & Suyadi. 2021. "*Pengaruh Alat Permainan Tangram dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri di TK Qurrota A'yun Ponorogo".* Jurnal On Early Chilhood 4(1):1-7.

Hamida, I. A., & Aulia, N. C. 2021. "*Pengaruh Media Tangram terhadap Kemampuan Mengenal BentukGeometri Anak Usia Dini*". Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 4(2) :8-16.

Lestariningrum, A., Lailliyah, N,.& Ridwan. Dkk. 2021. *Inovasi Pembelajran Anak Usia Dini.* Madiun: CV.Baffa Cendekia.

Motandang, Z., Sinaga, K. E., & Sitompul, H. 2019. *STATISTIKA: Teori dan Aplikasi*

Pendidikan. Yayasan Kita Menulis.

Nurrahma, S., & Hatmawan, A. A. 2021. *Pengantar Statistika*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.

Nuraini, Y., Hartati, S., & Sihadi. *Memacu Kreativitas Melalui Bermain.* Jakarta: Bumi Aksara.

Nugrahani, R. 2019. *"Pengaruh Bermain Kreatif Tangram Terhadap Kemampuan Mengenal Geometri Pada Anak Usia Dii".* Jurnal Program Studi PGRA 5(1):30-38.

Rahmi, P., Mawadah., DKK. 2020. "*Penerapan Alat Permainan Edukatif Tangram untuk Meningkatkan Kreativitas Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri di TKN Pembina Lawe Alas.*Jurnal Raudah 8(1): 81-91.

Riyanto, S.,& Hatmawan, A. A. 2020. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif, Penelitain di Bidang Manejemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen.* Yogyakarta: DEEPUBLISH.

Rachmawati, Y & Kurniati, E. 2012. Strategi Pengembangan Kreativitas anak : usia taman kanak-kanak. Jakarta. Kencana.

Susanto Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Susiyanti, E. 2019. *Panduan Cermat Untuk Orang tua si Anak Sehat.* Yogjakarta: Laksana.

Suryani, N., Setiawan, A. & Putria A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Taulany, H., Putra, V. L., & Wibisono, S. I. 2020. "*Media Tangram Geometri "Let's Be Healthy" Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Geometri Anak Usia Dini"* Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 4(1): 1-10.

Windayani, I. N. L, dkk. 2021. *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini.* Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.