

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Kreativitas

Kreativitas menurut kamus besar Bahasa Indonesia berasal dari kata dasar kreatif, yaitu memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Sedangkan kreativitas menurut Supriyadi (Rachmawati dan Kurniati, 2005: 13) adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Menurut Torren (Suratno, 2005: 23) menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau berupa suatu produk tertentu serta mampu menerapkannya dalam pemecahan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam menghasilkan gagasan maupun suatu produk yang orsinil tersebut, pendidik perlu memperhatikan aspek-aspek kreativitas yang menjadi indikator yang digunakan sebagai acuan dalam mengukur kreativitas anak, sehingga kreativitas anak dapat berkembang secara optimal. Utami Munandar (2004: 31) mengatakan alasan mengapa kreativitas pada diri siswa perlu dikembangkan. Pertama, dengan berkreasi maka orang dapat mewujudkan dirinya (*self actualization*), dan ini merupakan kebutuhan setiap manusia untuk mewujudkannya. Kedua, sekalipun setiap orang menganggap bahwa kreativitas itu perlu dikembangkan, namun perhatian

terhadap pengembangan kreativitas belum memadai khususnya dalam pendidikan formal. Ketiga, menyibukkan diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tapi juga memberikan kepuasan tersendiri. Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Untuk hal ini perlu disadari bagaimana para pendahulu yang kreatif telah menolong manusia dalam memecahkan berbagai permasalahan yang menghimpit manusia

2.1.1.1 Aspek-aspek Kreativitas

Rhodes (Martini Jamaris, 2006: 67) merumuskan kreativitas dalam *Four P's of Creativity* yaitu *person, process, press, dan product*.

a. Kreativitas dari aspek pribadi/ *person*

Muncul dari keunikan pribadi individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Setiap anak mempunyai bakat kreatif, namun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda. Martini Jamaris (2006:67) mengemukakan kreativitas dilihat dari aspek pribadi meliputi:

1. *Fluency*/ kelancaran, yaitu kemampuan untuk membangkitkan sejumlah ide-ide, mengungkapkan, dan mengembangkan ide-ide kreatifnya secara lancar.
2. *Flexibility*/ kelenturan, yaitu kemampuan melihat masalah dari beberapa sudut pandang yang merupakan basis keaslian, kemurnian, dan penemuan. Anak mampu memecahkan masalahnya dengan melihat berbagai sudut pandang yang berbeda sebagai alternatif untuk menemukan jalan keluarnya.
3. *Originality*/ keaslian, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli dari hasil pemikiran sendiri. Hasil karya yang dihasilkan anak lebih unik dan berbeda dengan yang lainnya.

4. *Elaboration*/ keterperincian, yaitu kemampuan untuk memperluas atau memperkaya ide yang ada dalam pikiran anak dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan dan terlihat orang lain.

b. Kreativitas sebagai proses/ *process*

Anak usia pra sekolah hendaknya kreativitas sebagai proses yang diutamakan serta jangan terlalu cepat mengharapkan produk kreatif yang bermakna dan bermanfaat karena hal ini akan mengurangi kesenangan dan keasyikan anak untuk berkreasi.

c. Kreativitas dari aspek pendorong/ *press*

Kreativitas yang dimiliki anak memerlukan dorongan atau motivasi agar dapat berkembang dengan optimal. Dorongan tersebut terdiri dari:

1. Dorongan dari dalam individu, yaitu berupa minat, hasrat, dan motivasi diri.
2. Dorongan dari luar individu, yaitu lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Sehubungan dengan hal ini pendidik diharapkan dapat memberi dukungan, perhatian, serta sarana prasarana yang diperlukan, sehingga bakat kreatif anak dapat diwujudkan dan dapat berkembang secara optimal.

d. Kreativitas sebagai produk/ *product*

Produk merupakan suatu ciptaan yang baru dan bermakna bagi individu dan lingkungannya. Hasil karya anak dapat disebut kreatif jika baginya hal itu baru, anak belum pernah membuat itu sebelumnya, dan anak tidak meniru atau mencontoh pekerjaan orang lain. Hal yang paling penting produk kreativitas anak perlu dihargai agar ia merasa puas dan tetap bersemangat dalam berkreasi.

Pendapat di atas dapat dianalisis, bahwa ada empat aspek yang meliputi aspek pribadi, proses, produk, dan pendorong saling berkaitan yaitu pribadi yang kreatif yang melibatkan diri

dalam proses kreatif dan dengan dukungan serta dorongan dari lingkungan akan menghasilkan produk yang kreatif. Setelah mengetahui aspek-aspek kreativitas diatas, untuk mengetahui bahwa anak tersebut kreatif, kita perlu mengetahui ciri-ciri kreativitas. Dengan demikian pendidik tidak salah dalam memberikan label kreatif pada anak.

2.1.1.2 Ciri-ciri Kreativitas

Ciri kreativitas dapat dibedakan dalam ciri kognitif dan ciri non kognitif. Utami Munandar (1992: 51) menyatakan bahwa perpaduan ciri kognitif dan ciri afektif dalam pengembangan kreativitas dimaksudkan agar kreativitas yang dimiliki individu itu dapat terwujud secara nyata. Pengembangan kreativitas individu tidak hanya membutuhkan ketrampilan untuk berpikir kreatif saja, tetapi juga memerlukan pengembangan pembentukan sikap, perasaan, dan kepribadian yang mencerminkan kreativitas. Ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan afektif dan kognitif (Utami Munandar, 1999:88) antara lain:

- a. Ciri kreativitas yang berhubungan dengan afektif meliputi: rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tergantung oleh kemajemukan, sikap berani mengambil resiko, serta sikap menghargai.
- b. Ciri kreativitas yang berhubungan dengan kognitif meliputi: ketrampilan berpikir lancar, ketrampilan berpikir luwes atau fleksibel, serta ketrampilan berpikir orisinal dan elaboratif.

Ada pula ciri-ciri kreativitas yang lain menurut Sumanto (2005: 39) bahwa anak kreatif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut yaitu: (1) mempunyai kemampuan berpikir kritis; (2) ingin tahu, tertarik pada kegiatan yang dirasakan sebagai tantangan; (3) berani mengambil resiko; (4) tidak mudah putus asa, (5) menghargai keindahan; (6) mau berbuat atau berkarya; serta (7) menghargai diri sendiri dan orang lain.

Dari beberapa pandangan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa anak kreatif mempunyai kemampuan berpikir kritis, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, tertarik pada kegitan-kegiatan kreatif, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai diri sendiri dan orang lain, serta mau berbuat dan berkarya untuk menghasilkan suatu ide ataupun karya baru. Hal tersebut dilakukan oleh anak agar mendapat pengakuan tentang keberadaan dirinya dan dianggap sejajar dengan orang dewasa, sehingga anak akan selalu menampilkan kreativitas yang sangat membantu perkembangan jiwanya dan pada akhirnya anak mampu hidup secara mandiri tanpa menggantungkan diri pada orang lain.

Dari ciri-ciri diatas pendidik ataupun orang tua mampu menyatakan bahwa anak mempunyai kreativitas. Kreativitas anak perlu diasah dan dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas anak pastinya dipengaruhi berbagai faktor, sehingga orang tua ataupun pendidik harus memahami faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas tersebut.

2.1.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas

Faktor yang mempengaruhi munculnya kreativitas menurut Utami Munandar (1992: 134) antara lain:

a. Jenis kelamin

Jenis kelamin akan berpengaruh terhadap kreativitas. Anak laki-laki cenderung lebih besar kreativitasnya dari pada anak perempuan, terutama setelah masa kanak-kanak. Hal ini disebabkan adanya perbedaan perlakuan yaitu, anak laki-laki dituntut untuk lebih mandiri, sehingga anak laki-laki biasanya lebih berani mengambil resiko dibandingkan anak perempuan.

b. Urutan kelahiran

Anak sulung, anak tengah, dan anak bungsu akan berbeda tingkat kreativitasnya.. Anak yang lahir di tengah, belakang, dan anak tunggal cenderung lebih kreatif dari pada anak anak

yang lahir pertama. Hal ini terjadi karena biasanya anak sulung lebih ditekan untuk lebih menyesuaikan diri oleh orangtua sehingga anak lebih penurut dan kreativitasnya mati.

c. Intelligensi

Anak yang inteligensinya tinggi pada setiap tahapan perkembangan cenderung menunjukkan tingkah kreativitas yang tinggi dibandingkan anak yang inteligensinya rendah. Anak yang pandai lebih banyak mempunyai gagasan baru untuk menyelesaikan konflik sosial.

d. Tingkat pendidikan orang tua

Anak yang orangtuanya berpendidikan tinggi cenderung lebih kreatif dibandingkan pendidikannya rendah. Hal ini disebabkan karena banyaknya sarana serta tingginya dorongan dari orang tua sehingga memupuk anak untuk menampilkan daya inisiatif dan kreativitasnya. Dari beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas diatas, dapat pendidik gunakan sebagai acuan dalam pengembangan kreativitas anak.

2.1.1.4 Sifat-sifat Natural Perkembangan Kreativitas Anak

Anak memiliki kemampuan untuk mempelajari sesuatu menurut caranya sendiri secara natural. Rachmawati dan Kurniati, (2003:79-82) menyatakan bahwa sifat-sifat natural yang sangat menunjang perkembangan kreativitas anak yang harus dikembangkan antara lain:

a. Pesona dan rasa takjub

Sifat pesona dan rasa takjub terhadap sesuatu, merupakan sifat khas anak-anak. Mereka pada umumnya sangat terpengaruh dan tertarik melihat hal-hal baru yang menakjubkan di lingkungan sekitar anak. Melalui kekaguman terhadap alam sekitar, kreativitas dapat diciptakan.

b. Mengembangkan imajinasi

Dunia khayal dan imajinasi merupakan dunia yang identik dengan anak. Dengan berimajinasi sesuatu yang tidak mungkin bisa menjadi mungkin bagi seorang anak sehingga mampu berpikir untuk menemukan penyelesaian masalah yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

c. Rasa ingin tahu

Anak sangat antusias dengan benda-benda ataupun makhluk baru yang pertama kali dilihatnya. Ia akan memperhatikan, mengamati cara kerjanya, menatapnya dengan detail, merabanya, mencium, dan jika perlu dijilat untuk merasakan bagaimana rasanya. Dengan rasa ingin tahunya tersebut, anak kadang tidak peduli dengan apa yang terjadi pada diri anak. Hal ini menunjukkan betapa kuatnya keinginan anak untuk belajar sesuatu dengan mengeksplorasi alam dan lingkungan sekitarnya. Rasa ingin tahu merupakan sifat dasar kreativitas sebelum anak menciptakan karya atau gagasan baru, yang kemudian dikembangkan untuk menjadi pribadi yang kreatif.

d. Banyak bertanya

Masa awal Taman Kanak-kanak sangat diwarnai dengan aktivitas banyak bertanya. Dengan bertanya anak akan mengetahui segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya sehingga mampu memperkaya ide atau gagasannya. Dengan mengetahui sifat-sifat natural perkembangan kreativitas anak diatas pendidik harus mengembangkan kreativitas anak secara optimal agar dapat mencapai tujuan pengembangan kreativitas yang diharapkan.

2.1.1.5 Cara Mengembangkan Kreativitas Anak TK

Kreativitas anak sangat penting dikembangkan sejak usia dini khususnya sejak anak memasuki pendidikan prasekolah di TK. Kreativitas yang dikembangkan di TK lebih ditekankan pada kreativitas anak dalam berkarya. (Rachmawati dan Kurniati, 2005:11) mengemukakan

bahwa kreativitas berkarya diartikan sebagai kemampuan menemukan, mencipta, membuat, merancang ulang, dan memadukan suatu gagasan baru maupun lama menjadi kombinasi baru yang divisualkan kedalam suatu karya dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya.

Pengembangan kreativitas anak di TK dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran. Untuk mensukseskan program pengembangan kreativitas di Taman Kanak-kanak, Rachmawati dan Kurniati, (2005: 46-50) mengemukakan bahwa ada lima kriteria pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan kreativitas anak, yaitu:

a. Kegiatan Belajar Bersifat Menyenangkan (*Learning is Fun*)

Pendidik perlu memberikan kesan positif pada anak dalam aktivitas belajarnya sehingga anak merasa senang dan menyukai proses belajar yang dapat mengembangkan kreativitasnya.

b. Pembelajaran dalam Bentuk Kegiatan Bermain

Pendidik perlu memilihkan permainan secara tepat sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran. Dengan belajar sambil bermain diharapkan kreativitas anak akan meningkat.

c. Mengaktifkan Siswa

Anak memerlukan ruang yang luas untuk bereksplorasi dan menjelajahi dunianya, sehingga segala informasi dapat dengan mudah diserap oleh anak serta mampu mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya. Dengan demikian perlunya pendekatan pembelajaran yang tepat, yaitu berupa belajar aktif, yang lebih menempatkan siswa sebagai pusat dari pembelajaran. Dengan kata lain anak terlibat aktif dalam perencanaan, proses pembelajaran, dan sampai pada penilaian.

Grave (Yeni Rachmawati & Euis Kurniati 2005:49) menyatakan bahwa belajar aktif merupakan proses dimana anak-anak melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya, dengan

cara mengobservasi, mendengarkan, mencari tahu, menggerakkan badan, melakukan aktivitas sensori, dan membuat atau mencipta sesuatu dengan benda-benda yang ada di sekitar mereka. Pendekatan belajar aktif sangat mendorong program pengembangan kreativitas bagi anak, dimana mereka diberikan keleluasaan untuk mencari dan menemukan sendiri berbagai macam ilmu pengetahuan melalui pengalamannya, informasi, dan mampu menghasilkan suatu produk yang kreatif.

d. Memadukan Berbagai Aspek Pembelajaran dan Perkembangan

Berbagai aspek perkembangan yang dimiliki anak merupakan suatu kesatuan yang utuh dan menyeluruh, sehingga pembelajaran yang dikembangkan dapat memadukan semua komponen pembelajaran dan perkembangan anak.

e. Pembelajaran dalam Bentuk Kegiatan Konkret

Bagi anak proses mengerti dan memahami sesuatu tidak selalu harus melalui proses instruksional, akan tetapi anak mengamati dan berinteraksi secara langsung dengan objek pembelajaran, sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan secara lebih bermakna. Bagi anak usia TK yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif praoperasional dan pra operasional konkret, sehingga kegiatan pembelajaran harus disertai dengan objek nyata. Setelah mengetahui cara mengembangkan kreativitas di atas, pendidik mampu mengembangkan kreativitas anak secara optimal sehingga mampu mencapai tujuan pengembangan kreativitas yang diharapkan.

2.1.1.6 Tujuan Pengembangan Kreativitas Sejak Usia Dini

Utami Munandar (2009: 31) mengemukakan bahwa ada empat alasan utama perlunya pengembangan kreativitas sejak usia dini, yaitu:

a. Kreativitas untuk merealisasikan perwujudan diri

Salah satu kebutuhan pokok manusia adalah perwujudan diri. Untuk mewujudkan dirinya manusia perlu berkreasi, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya sehingga karyanya diakui oleh orang lain.

b. Kreativitas untuk memecahkan suatu masalah Kreativitas atau berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat berbagai penyelesaian terhadap suatu permasalahan. Oleh karena itu perlu dikembangkan sejak dini melalui kegiatan yang menstimulasi kreativitas anak pada lembaga pendidikan non formal khususnya TK. Pemberian stimulus melalui kegiatan-kegiatan kreatif akan melatih anak untuk kreatif dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang akan dihadapi anak dimasa dewasa.

c. Kreativitas untuk memuaskan diri

Keberhasilan anak dalam melakukan percobaan, penelusuran, dan berbagai upaya lainnya akan memberikan kepuasan tersendiri bagi anak

d. Kreativitas untuk meningkatkan kualitas hidup

Manusia dapat meningkatkan kualitas hidupnya dengan kreativitas. Orang kreatif akan mempunyai banyak ide atau pendapat yang dapat dikembangkan, memiliki penemuan-penemuan baru, serta menguasai teknologi baru sehingga mampu meningkatkan kesejahteraannya dibandingkan orang yang tidak memiliki kreativitas.

Dari paparan di atas, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa upaya meningkatkan kreativitas membentuk pada anak itu sangat penting, karena dengan kreativitas membentuk pada anak mampu mewujudkan diri dalam memecahkan masalah, memuaskan diri dan meningkatkan kualitas hidupnya yang akan berguna bagi kehidupan anak selanjutnya. Dengan demikian kreativitas membentuk yang ada di dalam diri anak perlu dikembangkan melalui kegiatan yang

menyenangkan, yaitu bermain. Salah satu metode yang diambil peneliti adalah bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang.

2.1.2 Hakikat Bermain Mencipta

Dunia anak merupakan dunia untuk bermain. Bermain erat kaitannya dengan tumbuhnya kemampuan untuk menciptakan gagasan baru, bersuka cita terhadap hal-hal baru dan menciptakan suatu kondisi yang baru. Craft (Suratno, 2005:76) menyatakan bahwa bermain merupakan sarana bagi tumbuhnya pikiran anak yang berdaya yang merupakan faktor bagi tumbuhnya gagasan baru yang akhirnya tumbuh menjadi suatu kreativitas. Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak-anak adalah kegiatan bermain mencipta.

Bermain mencipta merupakan kegiatan mengekspresikan diri menggunakan bentuk-bentuk dengan berbagai variasi warna dan ukuran sesuai dengan imajinasi dan caranya sendiri baik dengan cara menyusun, memadukan bentuk-bentuk, menggunting, menempel, menggulung, melipat, dan berbagai cara yang diinginkan menjadi suatu hasil karya yang berbeda sehingga dapat merangsang kreativitas anak. Setiap anak bebas mengekspresikan kreativitasnya dengan cara mereka sendiri sehingga mampu mencipta produk hasil karya yang asli dan berbeda dengan anak yang lain.

Dari paparan di atas dapat dianalisis bahwa bermain mencipta merupakan kegiatan menghasilkan suatu hasil karya yang dilakukan dengan cara-cara yang diinginkan oleh anak sehingga menghasilkan sesuatu yang baru dan asli bagi anak. Dalam bermain mencipta perlu menggunakan media yang menarik, misalnya mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang dengan variasi bahan, ukuran, dan warna.

Bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Anak mampu mengeksplorasi seluruh

kemampuan dan kreativitasnya dengan baik, karena anak bebas mencipta suatu karya sesuai dengan ide anak. Hal itu bisa dilakukan dengan cara menyusun, memadukan bentuk-bentuk, menggunting, menempel, menggulung, dan sebagainya sehingga menjadi suatu hasil ciptaan yang baru bagi anak. Misalnya anak dapat mencipta bentuk bunga, memadukan bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang menjadi bentuk ikan, bentuk mobil, atau mencipta bentuk bangunan seperti menara, rumah, masjid dan sebagainya.

Kegiatan bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang di atas, banyak manfaat yang diperoleh anak. Manfaat bermain mencipta antara lain anak mampu memecahkan masalah menurut caranya sendiri (baik terhadap perkembangan kognitif); dapat menjadi alat untuk menyeimbangkan emosi anak sehingga perkembangan kepribadian anak menjadi harmonis (baik terhadap kesehatan jiwa); dan anak akan memperoleh kecakapan untuk merasakan, membedakan, menghargai keindahan yang akan mengantar dan mempengaruhi kehalusan budi pekertinya (baik terhadap perkembangan estetika).

Bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang juga dapat mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak. Misalnya saja anak mampu mengemukakan ide dalam kegiatan bermain mencipta bentuk sehingga menghasilkan hasil karya yang bervariasi (kelancaran), anak mampu menghasilkan ide dalam memecahkan masalah melalui kegiatan mengelompokkan, menyusun atau memadukan dan mencipta bentuk-bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang. Anak mampu menciptakan produk-produk hasil karya yang baru dan unik sesuai dengan ide asli anak (keaslian), serta anak mampu mewujudkan ide menjadi karya nyata (elaborasi). Dari paparan di atas dapat dilihat bahwa bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang sangat bermanfaat bagi anak pada berbagai aspek perkembangan dan pengembangan kreativitas anak.

2.1.3 Pengertian Media

Secara bahasa, kata media berasal dari bahasa latin "Medius" yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (2008: 931) media adalah perantara, penghubung yang terletak di antara dua pihak orang, golongan, dan sebagainya. Manfaat media menurut Gerlach dan Ely (1971:192) adalah sebagai berikut:

1. Media dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi
2. Media dapat mengarahkan perhatian anak
3. Media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu
4. Media dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka

2.1.4 Pengertian Kertas

Kertas adalah bahan yang tipis dan rata yang di hasilkan dengan kompresi serat yang bersal dari bahan alami. Pengertian kertas menurut kamus besar Bahasa Indonesia (2008:707) kertas adalah barang tipis dibuat dari rumput, jerami, kayu, dan sebagainya yang biasa ditulis atau untuk pembungkus, dan sebagainya. Media yang digunakan dalam penelitian bermain mencipta kali ini yaitu dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang adalah kertas berwarna/lipat dan kertas asturo.

Pengertian bentuk lingkaran ,segitiga, persegi dan persegi panjang menurut Bird (2004: 127) adalah:

a. Lingkaran

Lingkaran adalah himpunan semua titik pada bidang dalam jarak tertentu, yang di sebut jari-jari dari suatu titik tertentu yang disebut pusat.

Contoh bentuk lingkaran yaitu: roda, jam dindinng, donat dan uang logam.

b. Bentuk Segitiga

Segitiga adalah suatu bidang yang di bentuk oleh tiga garis lurus. Simbol yang sering di gunakan adalah segitiga dengan menggunakan huruf pada ketiga titik sudutnya.

Bentuk Persegi

Persegi adalah bangun datar yang di batasi 4 sisi yang sama panjang. Benda

Yang berbentuk persegi, antara lain: keramik, buku tulis, bingkai foto dll.

d. Persegi Panjang

Persegi panjang merupakan bangun datar yang dibatasi empat sisi. Sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar. Empat sisi tersebut akan disambungkan menjadi sebuah bentuk persegi panjang. Benda yang memiliki bentuk persegi panjang antara lain: Buku gambar, Pintu, Jendela, Penghapus dan lain-lain.

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan pencarian informasi terhadap penelitian penelitian pendahulu ditemukan penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian tersebut yaitu:

1. Penelitian Sri Yulis Ristanti tahun 2013 dengan judul Peningkatan Kreativitas Anak Kegiatan Bermain Mencipta Bentuk Geometri pada Anak Kelompok B di TK Muslimat NU Taman Agung 1 Muntilan Yogyakarta. Dari penelitian tersebut diatas, maka setelah dilakukan tindakan dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak, yaitu dari kondisi awal anak yang berkembang sangat baik/ optimal berjumlah 5 anak atau 25% meningkat pada siklus menjadi 60% atau 12 anak berkembang sangat baik dan optimal. Dan pada siklus II meningkat lebih lagi menjadi 80% atau 16 anak berkembang sangat baik/optimal

2. Penelitian Desy Wahyu Rustiyanti tahun 2015 dengan judul Peningkatan kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Kelompok TK A di TK Arum Puspita Triharjo Bantul. Hasil setelah dilakukan tindakan diketahui yaitu adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri yaitu pratindakan pada indikator mengetahui 41,11% meningkat 88,33%, kemampuan memahami 30% meningkat 86,66%, kemampuan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari 50,62% meningkat 85,36% pada siklus 2

2.3 Kerangka Berfikir

Kreativitas membentuk merupakan hal yang penting dalam masa pertumbuhan anak usia dini. Dengan kreativitas membentuk, anak akan memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri yang dituangkan dalam bentuk hasil karya anak.

Bermain mencipta bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang merupakan kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak, terlebih jika media yang digunakan bervariasi. Bermain mencipta bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang mempunyai beberapa manfaat bagi anak, yaitu mampu mengemukakan dan menghasilkan berbagai macam ide untuk memecahkan suatu masalah luar kategori yang biasa, mampu memberikan respon yang unik atau luar biasa, mampu menyatakan pengarahannya secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan, memiliki kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi. Selain itu bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang dapat menstimulasi perkembangan kreativitas dan imajinasi anak. Bermain dengan media kertas warna-warni berbagai bentuk, anak akan belajar mengenai bentuk-

bentuk yang saling cocok dan tidak cocok, mengenai struktur yang mantap dan tidak mantap mengenai keseimbangan.

Dengan demikian kegiatan bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang harus dibuat semaksimal mungkin dengan menggunakan media yang bervariasi agar anak didik lebih tertarik dan diharapkan kreativitas membentuk pada anak dapat berkembang dengan baik dan terjadi peningkatan dalam kreativitasnya. Maka dapat diperoleh kerangka pikir sebagai berikut: jika kegiatan bermain mencipta dari bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang dibuat menarik, bervariasi dan dilakukan melalui kegiatan bermain, maka kreativitas membentuk pada anak akan meningkat.

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir diatas, hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah kegiatan bermain mencipta melalui media kertas bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang yang dilakukan dengan cara memberikan kesempatan dan kebebasan kepada anak untuk bermain mencipta bentuk bentuk yang bervariasi, seperti mencipta bentuk pohon, mobil, rumah dan lain sebagainya. Cara yang dapat digunakan yaitu dengan memadukan bentuk-bentuk melalui media kertas baik yang sejenis atau bentuk yang berlainan jenisnya sehingga dapat meningkatkan kreativitas membentuk pada anak kelompok A di TK Aisyiyah 23 Surabaya.