

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

1. Deskripsi PAUD Nurul Islam

a. PAUD Nurul Islam

PAUD merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik dan kecerdasan, yaitu daya pikir, daya cipta, emosi, spiritual, berbahasa / komunikasi, dan sosial.

Berdasarkan rendahnya pemikiran para orang di desa kami untuk memberikan pendidikan pada anak usia dini, yaitu mereka beranggapan bahwa pendidikan bagi anak mulai dapat diberikan pada usia 7 tahun (Sekolah Dasar). Ternyata anggapan tersebut kurang tepat, seharusnya pendidikan bagi anak sudah dapat diberikan pada anak sejak usia 0 (nol) tahun.

Menurut hasil penelitian di bidang neorologi (Obsbern, White dan Bloom), pada usia sampai dengan 4 tahun pertama, separuh kapasitas kecerdasan manusia sudah terbentuk, artinya kalau pada usia tersebut otak anak harus banyak mendapatkan rangsangan maksimal, karena pada usia tersebut potensi otak anak akan berkembang lebih pesat.

Justru usia sampai dengan 4 tahun inilah kita sebut dengan usia emas (Gold Age).

Secara keseluruhan sampai usia 8 tahun, 80% kapasitas kecerdasan manusia sudah terbentuk, artinya kapasitas kecerdasan anak hanya bertambah 20% setelah usia 8 tahun. Selanjutnya kapasitas kecerdasan anak akan mencapai 100% setelah berusia sekitar 18 tahun.

Atas dasar pemikiran inilah yang membuat kami membuka program PAUD sebagai langkah untuk mengantisipasi keterbelakangan mendidik anak pada usia dini pada masyarakat khususnya yang ada di Desa Pamolokan Kecamatan Kota Sumenep Kabupaten Sumenep. PAUD Nurul Islam berada di pinggiran kota Kabupaten Sumenep, tepatnya berada di Jalan Saluran Air Desa Paberasan Kecamatan Kota Sumenep Kabupaten Sumenep Provinsi Jawa Timur. Paud Nurul Islam sudah berdiri sejak tahun 2005 dengan status kepemilikan bangunan yaitu milik yayasan Ismailia.

b. Profil PAUD Nurul Islam

TABEL 4.1
Profil PAUD Nurul Islam

No.	IDENTITAS PAUD TAHUN PENDIDIKAN 2011/2012	
1.	Nomor Register Sekolah (NRS)	
2.	ma PAUD	NURUL ISLAM

3.	Tingkat Sekolah	Kelompok Bermain dan Pra Sekolah
4.	Status PAUD	Swasta – Non Formal
5.	Tahun Berdiri	2005
6.	Instansi	Seksi PLS Departemen Pendidikan Nasional
7.	Nama Penilik PLS Diknas Kec. Kota	Hj. INDRIA AGUSTIN, S.Sn
8.	Organisasi Penyelenggara	Lembaga ISMAILIA
9.	Luas Area Bangunan	300m ²
10.	Status Kepemilikan Bangunan	Milik Lembaga ISMAILIA
11.	Status Akreditasi	Ijin Operasional
12.	Kegiatan Belajar Mengajar	Pagi (07.30 – 10.00 WIB)
13.	Acuan Pembelajaran yang digunakan	BCCT (Beyond Center and Circle Time)
14.	Nama Ketua Penyelenggara	M. ISMAIL, A.Ma
15.	Status Kepegawaian	Ketua Lembaga
16.	Nama Kepala Pendidikan	HARIFAH
17.	Status Kepegawaian	Guru Tetap Lembaga
18.	Jumlah Kelompok Belajar	4 (empat) kelompok
19.	Jumlah Siswa	46 Anak
20.	Jumlah Guru/Pegawai	6 orang
21.	Pendidikan Pengelola/Guru/Pegawai	SLTA = 5 orang D-2 = 1 orang
22.	Alamat	Jl. Saluran Air RT.1/4 Pamolokan Kec. Kota Kabupaten Sumenep, Kode POS 69412 Telp. 0328-667242
23.	Jalan ke pusat Desa	1 km

24.	Jalan ke pusat Kecamatan	1,5 km
25.	Jalan ke pusat Kabupaten	1 km
26.	Terletak pada lintasan	Jalan Desa

c. Visi dan Misi PAUD Nurul Islam

Visi dari PAUD Nurul Islam yaitu “Menciptakan masa keemasan yang berilmu Agama, berilmu pengetahuan, terampil, serta unggul dalam prestasi”. Serta adapun Misi dari PAUD Nurul Islam adalah:

- a. Mengantarkan siswa untuk memiliki kemantapan dalam ilmu Agama.
- b. Menciptakan masa keemasan terampil dalam beribadah, berakhlak, berbudi pekerti luhur.
- c. Mengembangkan ilmu pengetahuan, kesenian, olahraga, serta terampil sesuai dengan minat dan bakat siswa.
- d. Menyelenggarakan proses kegiatan belajar mengajar yang bermutu dan profesional sesuai dengan tuntutan masyarakat dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi guna menghasilkan lulusan yang berprestasi dan berdaya saing tinggi.

d. Tujuan

1. Tujuan Umum

Secara umum kegiatan pendidikan ini bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki pada usia sejak dini sebagai persiapan untuk dapat hidup menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

2. Tujuan Khusus

- a. Anak mampu melakukan ibadah, mengenal dan percaya akan ciptaan Tuhan dan mencintai sesama.
- b. Anak mampu mengelolah keterampilan tubuh termasuk gerakan-gerakan yang mengontrol gerakan tubuh, gerakan halus, dan gerakan kasar serta menerima rangsangan sensorik (Panca indera).
- c. Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat untuk berpikir dan belajar.
- d. Anak mampu berpikir logis, kritis memberi alasan, serta memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
- e. Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan social, peranan masyarakat, dan menghargai kegemaran sosial dan budaya, serta mampu mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar, control diri, dan rasa memiliki.

e. Lokasi

PAUD Nurul Islam berada di pinggiran kota Kabupaten Sumenep, tepatnya berada di Jalan Saluran Air Desa Pamolokan Kecamatan Kota Sumenep Kabupaten Sumenep Provinsi Jawa Timur. Paud Nurul Islam sudah berdiri sejak tahun 2005 dengan status kepemilikan bangunan yaitu milik yayasan Ismailia.

f. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Program kegiatan pembelajaran yang digunakan PAUD Nurul Islam Pamolokan menggunakan Pendekatan BCCT atau Seling yang mendasarkan kegiatan bermain sesuai dengan tahapan perkembangan

usia anak dan kemauan peserta didik di mana peserta didik diberi kesempatan untuk memilih sendiri pembelajarannya dengan dipandu oleh guru-guru pembimbing yang ditunjuk, untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan, mengasikkan, dan mencerdaskan. Sehingga dapat menumbuh kembangkan seluruh potensi anak secara optimal seperti berikut ini.

1. Pengembangan Moral dan Nilai-nilai Agama

Tempat/ruang	:Sentra Ibadah
Bentuk belajar	:Bercerita, Tanya jawab dan peragaan, Al-Quran, Pemberian tugas.
Media	:Gambar-gambar masjid, alat-alat shalat, Al-Quran, buku cerita Nabi-nabi, huruf dan angka arab, dsb.
Waktu	:72 jam/48 pertemuan
Model kegiatan	:Tutorial, Rall Playing, Quantum Teaching, BCCT.

2. Pengembangan fisik

Tempat/ruang	: Sentra Bahan Alam/Olah Tubuh
Bentuk belajar dan peragaan	: Bercakap-cakap, praktik langsung

Media :Guru, anak, alat-alat tulis dan APR kolaborasi, bahan alam dari bebatuan, tumbuhan, biji-bijian

Waktu : 72 jam/48 pertemuan

Model kegiatan : Tutorial/Out Bond dan Pemberian

tugas.

3. Pengembangan Bahasa

Tempat/ruang :Sentra Bahasa

Bentuk belajar :Bercerita, bercakap-cakap, Tanya jawab dan Pemberian tugas.

Media :Gambar-gambar, crayon, buku, serta pensil

Waktu : 72 jam/48 pertemuan

Model kegiatan :Tutorial, APE Kolaborasi, bernyanyi, dan bercerita.

4. Pengembangan Kognitif

Tempat/ruang : Sentra Balok

Bentuk belajar : Bercerita, Bercakap-cakap, dan bernyanyi.

Media :Jenis-jenis balok

Waktu : 72 jam/48 pertemuan

Model kegiatan : Tutorial, Demonstrasi, dan pemberian tugas

5. Pengembangan Emosional

Tempat/ruang : Sentra Main Peran

Bentuk belajar : Pemberian tugas, Tanya jawab dan peragaan

Media :Panggung boneka, Guru,

Waktu : 72 jam/48 pertemuan

Model kegiatan : Tutorial/Out Bond, Bermain dan Study banding.

6. Pengembangan Seni

Tempat/ruang : Sentra Seni dan Kreatifitas

Bentuk belajar : Demonstrasi dan praktik langsung

Media :Gambar-gambar seni, Alat-alat tulis

Waktu : 72 jam/48 pertemuan

Model kegiatan : Tutorial/Out Bond

g. Tenaga Pengajar

TABEL 4.2
Tenaga Pelajar

No.	Tugas	Rincian Tugas	Nama	Pendidikan
1.	Penanggungjawab	Sebagai ketua penyelenggara pada Lembaga Pendidikan	M. Ismail, A.Ma	D.II

		Ismailia		
2.	Pengelola	- Sebagai Kepala Sekolah. - Sebagai tenaga pendidik, bagian Sentra Ibadah dan Sentra Peran	Harifah	PGAN
3.	Pendidik	- Bagian Sentra Persiapan & Sentra Alam	Kistiyamah, A.Ma	D.II
4.	Pendidik	- Bagian Sentra Seni	Sa'idiyawati	SMA
5.	Pendidik	- Bagian Sentra Balok	Budi Hariyanto	SMA

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang diteliti di daerah Kota Sumenep yaitu di PAUD Nurul Islam di Jalan. Saluran Air Pamolokan Sumenep.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 14 Mei sampai 22 Juni 2012.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Responden

Siswa kelas B PAUD Nurul Islam sebanyak 12 siswa yang terdiri dari 8 siswa berjenis kelamin perempuan dan 4 siswa berjenis kelamin laki-laki. Siswa PAUD Nurul Islam berusia 5 sampai 6 tahun. PAUD Nurul Islam merupakan PAUD yang memiliki anak didik dari golongan ekonomi menengah ke bawah. Dimana siswa PAUD Nurul Islam kreativitasnya masih belum tergali dengan baik.

2. Aktivitas Bermain PAUD Nurul Islam

Bermain merupakan kegiatan yang disenangi oleh setiap anak, bahkan dapat dikatakan bahwa anak mengisi sebagian hidupnya dengan bermain.

Bermain bagi anak dijadikan sebagai sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Bermain mempunyai arti yang sangat besar terhadap setiap perkembangan seorang anak.

Di PAUD Nurul Islam Kabupaten Sumenep dalam kesehariannya anak-anak bermain dengan alat permainan seadanya, mengingat usia berdirinya PAUD ini kurang lebih 7 tahun dan belum dapat bantuan alat permainan dari pemerintah. Aktivitas bermain anak di PAUD Nurul Islam masih kurang pendampingan dimana dengan jumlah siswa 46 anak dan hanya 3 guru yang tersedia, belum lagi jika ada kegiatan di luar maka dua guru harus *handle* 46 siswa. Dan keterlibatan orang tua dalam proses kegiatan belajar mengajar juga kurang karena dalam kesehariannya orang tua hanya sekedar mengantar anaknya tanpa menunggui, ditambah lagi mereka kurang peduli dengan apa yang diajarkan disekolah.

Aktivitas bermain yang terarah sangat dibutuhkan di usia anak-anak. Bermain harus disesuaikan dengan tumbuh kembang anak serta mengandung unsur pendidikan. Hal ini bisa dilakukan dengan cara menyediakan alat-alat bermain yang bervariasi dan bisa merangsang kreativitas anak. Salah satu contohnya adalah menggunakan alat bermain edukatif.

Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak prasekolah. Ketersediaan alat permainan tersebut menunjang

terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal. Tujuan dari permainan edukatif itu sendiri adalah memperjelas materi yang diberikan, memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya serta memberikan kesenangan pada anak dalam bermain. Dalam permainan juga ada permainan biasa dan permainan edukatif, alat permainan edukatif adalah bahwa pada alat permainan edukatif terdapat unsur perencanaan pembuatan secara mendalam dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkannya pada pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Sedangkan alat permainan bisa dibuat dengan tujuan yang berbeda, mungkin saja hanya dalam rangka memenuhi kepentingan bisnis semata tanpa adanya kajian secara mendalam tentang aspek-aspek perkembangan anak apa saja yang dapat dikembangkan melalui alat permainan tersebut.

Di PAUD Nurul Islam ada alat permainan edukatif, tetapi hanya sekedar ada dan untuk syarat-syarat yang harus terpenuhi dalam alat permainan edukatif itu sendiri masih belum maksimal. Sebagai contoh, bola sepak yang dibuat dari plastik yang dibeli langsung di toko mainan. Dalam hal ukurannya, seringkali susah untuk dipegang secara nyaman oleh anak. Jika mau saling melempar dengan teman-temannya, akan terasa sakit di telapak tangan. Warnanya pun sering menggunakan satu warna saja sehingga tidak menarik bagi anak karena anak biasanya menyenangi benda-benda yang berwarna-warni. Permainan ini juga dapat merangsang bagi kreativitas

anak melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan.

Aktivitas bermain di PAUD Nurul Islam terkesan masih asal jalan saja dan belum terarah dikarenakan ketrampilan dan pengetahuan gurunya masih sangat minim sekali terutama tentang berbagai alat-alat permainan yang bisa memaksimalkan kreativitas anak. Faktor yang berperan penting serta mempengaruhinya adalah tersedianya tempat dan lahan yang kurang mendukung. Mengingat siswa PAUD berasal dari ekonomi menengah kebawah, rata-rata orang tua mereka sulit sekali di mintai bantuan dana untuk menunjang pengadaan sarana bermain apalagi bila dimintai bantuan waktu untuk ikut terlibat langsung dalam proses belajar di PAUD Nurul Islam, sementara anak-anak mereka dirumah dalam aktivitasnya kurang diperhatikan dan diarahkan.

Dalam kesehariannya di PAUD Nurul Islam anak-anak bermain dan menerima penjelasan tentang tema yang sudah diprogramkan oleh PAUD. Penjelasan atas tema tersebut masih belum menggunakan alat bantu media elektronik akan tetapi menggunakan media gambar. Melalui aktivitas bermain anak bisa memahami dan menguasai konsep dasar warna, ukuran, bentuk, arah, besaran dan sebagainya. Di PAUD Nurul Islam anak sudah bisa memahami konsep-konsep dasar seperti siswa ketika ditanya tentang warna mereka bisa menjawab warna apa yang dimaksud.

Aktivitas sehari-hari anak-anak dirumah sangat memberikan pengaruh terhadap aktivitas anak di PAUD Nurul Islam, walaupun sarana dan sarana pendukung tersedia jika dirumah mereka tidak terarah maka di PAUD pun

akan sulit sekali diarahkan. Peran orang tua dan komunikasi pihak PAUD dengan orang tua sangat menentukan pertumbuhan dan perkembangan anak.

3. Kreativitas Anak PAUD Nurul Islam

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif dan ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan dan karena itu perlu dipupuk sejak dini. Bila bakat kreatif anak tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan.

Ada beberapa pertimbangan dasar mengapa kreativitas perlu dipupuk sedini mungkin. Pertama ialah karena usia prasekolah merupakan masa yang sangat subur untuk mengembangkan kreativitas anak. Anak usia prasekolah memiliki banyak ciri kepribadian kreatif. Kreativitas anak kecil nampak dari kecenderungan untuk mengenal dunianya, menjajaki lingkungannya, menemukan sesuatu, membuat sesuatu yang baru (baru bagi dirinya), membentuk dengan cara-cara yang unik dan kreatif. Anak belajar melalui alat inderanya. Ia mendapat pengalaman tentang lingkungannya melalui kemampuannya untuk melihat, mendengar, mencium, mencecap dan meraba. Oleh karena itu tujuan pendidikan pada awal masa anak ialah meningkatkan kesadaran sensoriknya. Makin kaya pengalaman sensorik anak, makin kuat dan hidup daya imajinasinya

Kreativitas siswa PAUD Nurul Islam masih tergolong kurang kreatif dan hanya beberapa anak saja yang kreatif menurut Kepala Sekolah. Dilihat dari siswa yang kurang bisa untuk berkarya seperti disuruh membuat berbagai macam bentuk atau gambar, siswa masih kurang. Hal ini juga dapat dipengaruhi oleh latihan atau pendampingan ataupun sarana bermain yang berada di PAUD Nurul Islam. Padahal siswa PAUD Nurul Islam termasuk siswa yang cerdas tetapi karena hal tersebut mereka tidak terlatih untuk mengembangkan kreativitas yang ada dalam dirinya. Kreativitas yang dimiliki anak-anak PAUD Nurul Islam masih kurang termaksimalkan hal ini tidak terlepas dari kurangnya dukungan orang tuanya. Para orang tua didik terkesan hanya sekedar memasrahkan sepenuhnya terhadap pihak sekolah. Kurang termaksimalkannya kreativitas anak-anak ini juga disebabkan oleh kebiasaan di rumah mereka hanya sekedar bermain tanpa didampingi dan diarahkan. Rata-rata para orang tua tidak memahami tentang pentingnya tumbuh kembang anak di usia ini, hal ini tidak terlepas minimnya pengetahuan mereka serta tingkat pendidikan yang dimiliki rendah. Kreativitas anak harusnya lebih bisa bisa termaksimalkan bila ada sinergi antara guru dan orang tua.

Mungkin hal yang paling penting disadari oleh orang tua dan guru ialah bahwa setiap orang memiliki potensi kreatif. Beberapa orang memilikinya lebih dari orang lain, tetapi tak ada orang yang tidak kreatif sama sekali. Terutama anak-anak usia prasekolah sebetulnya

sangat kreatif, mereka memiliki kreativitas alamiah. Sayangnya banyak orang tua dan guru yang kurang menyadari atau kurang dapat menghargai kreativitas anak.

Anak usia dini memang erat hubungannya dengan kreativitas, karena pada masa inilah perkembangan otak anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Disinilah guru dan orang tua harus memahami akan beragam karakteristik anak, tidak seharusnya anak dibatasi untuk melakukan hal-hal yang baru. Justru dengan membiarkan anak untuk mengeksplor lingkungannya, anak mengalami pengembangan kreativitas. Tugas guru dan orang tua hanya mengarahkan anak dan selalu memotivasi anak. Kreativitas perlu dikembangkan pada anak, sebab dengan kreativitas dapat melahirkan generasi yang cerdas, kreatif, mandiri, dan berkepribadian.

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat faktor-faktor atau yang dapat menumbuhkembangkan kreativitas. Selain faktor-faktor, dalam kreativitas itu ada beberapa aspek yang dapat diukur seperti *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration*. Di PAUD Nurul Islam dari beberapa aspek tersebut tidak semua aspek yang dapat diukur dalam kreativitas memiliki tingkat nilai yang sama, seperti halnya ketika anak disuruh menggambar sesuatu dan setelah dilihat kreativitasnya dari suatu gambar, tingkat antara aspek yang satu dan lainnya tentu akan

memiliki tingkat kreativitas yang berbeda, ada yang menonjol salah satu dari aspek-aspek yang dapat diukur di dalam kreativitas anak.

Kreativitas anak meningkat jika faktor-faktor atau pun dorongan mendukung dalam meningkatnya kreativitas anak. Seperti halnya faktor waktu, dimana anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi anak untuk bermain dengan gagasan, konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal. Sarana prasarana dan orang tua juga menjadi faktor utama dalam meningkatnya suatu kreativitas anak. Dimana dalam PAUD Nurul Islam sarana prasarana dan orang tua masih kurang mendukung, contoh dari sarana dan prasarana yaitu alat permainan yang digunakan oleh PAUD Nurul Islam hanya seadanya saja dan untuk orang tua pun tidak memperhatikan apa yang seharusnya dibutuhkan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan di masa anak terutama anak usia dini. Karena di usia emas ini anak membutuhkan banyak stimulus agar saraf-saraf di otaknya semakin berkembang sehingga kecerdasannya bisa optimal. Aktivitas yang tepat di usia ini akan mendukung perkembangannya kelak.

4. Deskripsi Pelaksanaan

- a. Hari/ Tanggal : Senin/ 28 Mei 2012
- 1) Program : Penelitian tentang pengaruh bermain terhadap kreativitas anak paud di PAUD Nurul Islam Kabupaten Sumenep

- 2) Kegiatan : Pemberian *Pre-test*
- 3) Sasaran : Mengukur tingkat kreativitas anak
- 4) Metode : pemberian alat tes
- 5) Waktu : \pm 20 menit per anak
- 6) Tempat : PAUD Nurul Islam Kabupaten Sumenep
- 7) Uraian Kegiatan dan Tujuan

Dalam pelaksanaan alat tes kreativitas figural yang berupa lingkaran, pertama kali peneliti memperkenalkan diri kemudian menjelaskan kepada anak apa yang akan peneliti lakukan antara lain, memberikan intruksi ke anak dengan penjelasan yang mudah dimengerti dan dipahami sampai anak-anak memahami apa yang kita inginkan. Dalam pengamatan ini tidak diperbolehkan menggunakan penghapus kecuali dari peneliti. Kemudian peneliti membagikan dua lembar kertas yang bergambarkan lingkaran-lingkaran yang nantinya diisi oleh subjek, dan subjek menggambar sesuai dengan imajinasinya. Tes kreativitas ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas anak yang terdiri dari 4 aspek penilaian yaitu, kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi.

b. Hari/ Tanggal : 31 Mei-16 Juni 2012

- 1) Program : Penelitian tentang pengaruh bermain terhadap kreativitas anak paud di PAUD Nurul Islam Kabupaten Sumenep
- 2) Kegiatan : Pemberian perlakuan
- 3) Sasaran : Mengembangkan kreativitas anak
- 4) Metode : pemberian alat permainan edukatif
- 5) Waktu : ± 120 menit
- 6) Tempat : PAUD Nurul Islam Kabupaten Sumenep
- 7) Uraian Kegiatan dan Tujuan

Pada tahap perlakuan disini, peneliti memberikan perlakuan berupa alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan kreativitas anak seperti puzzle, plastisin, kertas warna, kertas, dan crayon.

Pada alat permainan edukatif puzzle siswa PAUD Nurul Islam merangkai atau menyusun bongkaran puzzle menjadi suatu bentuk yang sempurna. Untuk permainan plastisin siswa PAUD Nurul Islam mampu membentuk atau membuat suatu bentuk benda atau hewan seperti keranjang, piring, gajah, ular, ulat dan lain-lain. Pada permainan kertas siswa mampu menggambar suatu bentuk dan mewarnainya seperti ayam, ikan, kepiting, ulat dan lain-lain. untuk permainan kertas warna siswa mampu membuat berbagai bentuk dengan cara melipat kertas warna dan dijadikan suatu bentuk seperti,

perahu, burung, tikus dan lain-lain. Pemberian perlakuan dilakukan tiga kali dalam satu minggu yaitu pada hari kamis, sabtu dan rabu dan hari lain untuk program pembelajarn di PAUD Nurul Islam.

c. Hari/ Tanggal : Jumat/ 22 Juni 2012

- 1) Program : Penelitian tentang pengaruh bermain terhadap kreativitas anak paud di PAUD Nurul Islam Kabupaten Sumenep
- 2) Kegiatan : Pemberian *post-test*
- 3) Sasaran : Mengukur tingkat kreativitas anak
- 4) Metode : pemberian alat tes kreativitas figural
- 5) Waktu : \pm 20 menit per anak
- 6) Tempat : PAUD Nurul Islam Kabupaten Sumenep
- 7) Uraian Kegiatan dan Tujuan

Pada tahap ini diberikan tes kreativitas sebagai sebagai *post-test* dalam penelitian ini. Siswa B yang berada di PAUD Nurul Islam diukur kreativitasnya. Tes kreativitas yang dilakukan pada PAUD Nurul Islam tersebut untuk mengetahui pengaruh bermain yang dilihat dari alat permainan edukatif yang diberikan dalam meningkatkan kreativitas anak. Teknik pengetesan sama seperti halnya tes pada *pre-test* yang telah dilakukan.

5. Uji Validitas

Uji validitas dengan menggunakan Korelasi Product Moment. Standart pengukuran yang digunakan untuk menentukan validitas item, mengacu pada pendapatnya Arikunto (2006:69&146) bahwa suatu item dikatakan valid apabila r hitung lebih besar dari r tabel.

Dalam Tes kreativitas Figural tipe B yang mengukur Fluency, Fleksibility, Originality, dan Elaboration. Diperoleh ketika *pre-test* koefisien 0,877 pada faktor Fluency; 0,914 pada faktor Fleksibility; 0,669 pada faktor Originality; dan 0,705 pada faktor Elaboration. Dan ketika *post-test* diperoleh koefisien 0,883 pada faktor Fluency; 0,625 pada factor Fleksibility; 0,954 pada factor Originality; dan 0,698 pada faktor elaborasi.

TABEL 4.3
Hasil Pengujian Validitas (*pre- test*)

Correlations

		Pre: Total
Pre : Fluency	Pearson Correlation	.877**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	12
Pre : Flexibility	Pearson Correlation	.914**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	12

Pre : Originality	Pearson Correlation	.669*
	Sig. (2-tailed)	.017
	N	12
Pre : Elaborasi	Pearson Correlation	.705*
	Sig. (2-tailed)	.010
	N	12

Hasil Pengujian Validitas (*post- test*)

Correlations

		Post : Total
Post : Fluency	Pearson Correlation	.883**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	12
Post : Flexibility	Pearson Correlation	.625
	Sig. (2-tailed)	.303
	N	12
Post : Originality	Pearson Correlation	.954**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	12
Post : Elaborasi	Pearson Correlation	.698
	Sig. (2-tailed)	.200
	N	12

6. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2006:171) suatu item instrument dapat dikatakan ajeg atau handal (*reliabel*), apabila memiliki koefisien keandalan reliabilitas mendekati 1,0. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,0 maka semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya semakin rendah mendekati angka 0 maka semakin rendah reliabilitasnya. Uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha. Pada alat tes kreativitas figural diperoleh koefisien reliabilitas alpha sebesar 0,590. yang berarti nilai alpha hampir mendekati angka 1. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat tes kreativitas figural reliabel dan layak untuk dijadikan instrumen pada penelitian yang dilakukan.

TABEL 4.4
Hasil Pengujian Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	12	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	12	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.590	4

7. Analisis Data

a. Tingkat Kreativitas Siswa

Untuk mengetahui klasifikasi tingkat kreativitas siswa pada PAUD Nurul Islam maka subjek dibagi menjadi (tiga) kategori yaitu baik sekali, baik, cukup, dan kurang. Metode yang digunakan untuk menentukan jarak pada masing-masing tingkat yaitu dengan menggunakan metode penilaian skor standar dengan mengubah skor angka kasar ke dalam bentuk penyimpangan dari mean dalam satuan deviasi standar.

Berdasarkan hasil perhitungan maka diperoleh :

TABEL 4.5
Kategorisasi (Pre-test)

KATEGORI	INTERVAL	FREKUENSI	PROSENTASE
KURANG	$X < 39$	10	83%
CUKUP	$40 < X < 55$	1	8%
BAIK	$56 < X < 66$	1	8%
BAIK SEKALI	$X > 67$	0	0

Post-test

KATEGORI	INTERVAL	FREKUENSI	PROSENTASE
KURANG	$X < 39$	2	16,5%
CUKUP	$40 < X < 55$	6	50%
BAIK	$56 < X < 66$	2	16,5%
BAIK SEKALI	$X > 67$	2	16,5%

Berdasarkan pengkategorian tingkat kreativitas yang diperoleh dari hasil *pre-test* untuk tes kreativitas figural maka siswa PAUD Nurul Islam kelas B yang berjumlah 12 siswa yang memperoleh nilai di atas 67 (kategori baik sekali) tidak ada (0%), yang memperoleh nilai antara 56-66 (kategori baik) sebanyak 1 siswa (8%), dan yang memperoleh nilai antara 40-55 (kategori cukup) hanya 1 orang (8%) dan yang memperoleh nilai di bawah 39 (katagori kurang) ada 10 siswa (83%). Sedangkan hasil dari hasil *post-test* untuk tes kreativitas figural yang memperoleh nilai di atas 67 (kategori baik sekali) ada 2 siswa (16%), yang memperoleh nilai antara 56-66 (kategori baik) sebanyak 2 siswa (16%), dan yang memperoleh nilai antara 40-55 (kategori cukup) hanya 6 orang (50%) dan yang memperoleh nilai di bawah 39 (katagori kurang) ada 2 siswa (16%).

b. Hasil Uji Distribusi Normal

Suatu data dikatakan berdistribusi normal jika signifikansi (p) $>$ 0,05, jika (p) $<$ 0,05, maka data tidak normal (Nisfiannoor, 2009:273). Berikut hasil analisis data variabel *pre-test* dan *post-test*:

TABEL 4.6
Hasil Uji Distribusi Normal

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pre: Total	Post : Total
Normal Parameters ^{a,b}	N	12	12
	Mean	33.67	52.92
	Std. Deviation	10.790	15.168
Most Extreme Differences	Absolute	.238	.152
	Positive	.238	.152
	Negative	-.155	-.139
	Kolmogorov-Smirnov Z	.823	.526
	Asymp. Sig. (2-tailed)	.507	.945

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

signifikansi (p) pre-test adalah $0,507 > 0,05$, dan nilai signifikansi (p) *Impulsive Buying* $0,945 > 0,05$. Nilai signifikansi antara *pre-test* (sebelum diberi perlakuan) dan *post-test* (sesudah diberi perlakuan) adalah terdistribusi normal.

c. Uji T- test

TABEL 4.7
Hasil Uji T-test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Post : Total	52.92	12	15.168	4.379
Pre: Total	33.67	12	10.790	3.115

Paired Samples Test

		Paired Differences		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Post : Total - Pre: Total	19.250	13.910	4.015

Paired Samples Test

		t	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Post : Total - Pre: Total	4.794	11	.001

TABEL 4.8
Rangkuman Uji T

T	Sig.	Keterangan	Kesimpulan	\bar{X}_2 <i>(Pre-Test)</i>	\bar{X}_2 <i>(Post-Test)</i>
4.794	.001	Sig. < 0.05	Sangat Signifikan	33.67	52.92

Terdapat perbedaan kreativitas yang sangat signifikan ($t = 4,794$; $sig = 0,000 < 0,05$) ditinjau dari latar belakang PAUD yang diberikan alat permainan edukatif sebagai perlakuan yang digunakan untuk mengukur kreativitas anak dengan perlakuan atau pengaruh dari permainan edukatif. Tingkat kreativitas sebelum diberi perlakuan pada PAUD Nurul Islam yaitu ($X = 33,67$) kemudian setelah diberikan perlakuan dengan alat permainan edukatif tingkat kreativitas meningkat yaitu ($X = 52,92$).

C. Pembahasan

1. Tingkat Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. Kreativitas disini yang diukur yaitu tentang fluency, fleksibility, originality dan elaboration. Fluency atau kelancaran yaitu kemampuan anak untuk mengemukakan gagasan yang ada dalam pikirannya, fleksibility atau keluwesan merupakan kemampuan anak untuk mengubah cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru, kemampuan untuk menghasilkan gagasan-gagasan secara spontan atau jawaban-jawaban yang berbeda-beda. Originality yaitu

kemampuan anak untuk menghasilkan respon yang tidak biasa dengan memberikan gagasan-gagasan baru. Serta kemampuan untuk mengelaborasi yaitu kemampuan melengkapi atau mengurangi gagasan-gagasan secara terperinci terhadap suatu karangan untuk menghasilkan bermacam-macam implikasi atau mampu memberikan jawaban.

Pengukuran kreativitas dalam penelitian ini yaitu menggunakan alat tes kreativitas figural subtes lingkaran (*circles*) untuk mengungkap kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi. Hasil akhir dari tes kreativitas figural tipe B akan didapatkan Standar Score (SS) yang kemudian di equivalenkan menjadi *Creativity question* (CQ).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di PAUD Nurul Islam, bahwa dalam perkembangan kreativitas siswa PAUD Nurul Islam masih kurang, dilihat dari siswa yang kurang bisa untuk berkarya seperti disuruh membuat berbagai macam bentuk atau gambar, siswa masih kurang. Hal ini juga dapat dipengaruhi oleh latihan atau pendampingan ataupun sarana bermain yang berada di PAUD Nurul Islam. Kegiatan bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Hampir semua program kegiatan pendidikan prasekolah menyelenggarakan kegiatan bermain dalam porsi besar bagi anak didiknya. Alat- alat atau sarana bermain untuk kegiatan bermain dengan mengutamakan perkembangan gerakan kasar harus ditata sedemikian, sehingga tidak membahayakan anak-anak. Seperti halnya permainan edukatif yang telah banyak digunakan oleh pendidikan anak usia dini.

Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Alat permainan edukatif sangat diperlukan untuk meningkatkan kreativitas anak. Karena dalam alat permainan edukatif dapat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal bisa melatih kemampuan yang dimiliki anak.

Berdasarkan pengkategorian tingkat kreativitas yang diperoleh dari hasil tes kreativitas figural saat *pre-test* atau sebelum pemberian perlakuan berupa alat permainan edukatif, maka distribusi tingkat kreativitas siswa kelas B PAUD Nurul Islam yang berjumlah 12 siswa adalah :

- a. Kategori Baik Sekali (diatas 67) : Tidak ada
- b. Kategori Baik (56-66) : 1 siswa.
- c. Kategori Cukup (40-55) : 1 siswa
- d. Kategori Kurang (dibawah 39) : 10

Kemudian setelah pemberian perlakuan atau *post-test* tingkat kreativitas yang diperoleh dari hasil tes kreativitas figural saat *post-test*, maka distribusi tingkat kreativitas siswa kelas B PAUD Nurul Islam yang berjumlah 12 siswa adalah:

- a. Kategori Baik Sekali (diatas 67) : 2 siswa.

- b. Kategori Baik (56-66) : 2 siswa.
- c. Kategori Cukup (40-55) : 6 siswa
- d. Kategori Kurang (dibawah 39) : 2 siswa

Dari hasil tes yang telah dilakukan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pemberian perlakuan dapat dikatakan bahwa bermain terutama bermain dengan cara permainan edukatif akan mempengaruhi tingkat kreativitas yang dimiliki seorang anak.

2. Pengaruh Bermain terhadap Kreativitas Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil dari analisa data yang telah dilakukan dapat dilihat hasil yang menunjukkan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima, artinya ada pengaruh positif dan signifikan antara bermain dengan perkembangan kreativitas anak usia dini.

Bermain di butuhkan dan tidak bisa dipisahkan dari setiap anak, karena dunia anak merupakan dunia bermain. Menurut Hurlock (1993:320) bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya hilang. Yang arti paling tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar.

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang,

sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain. Pada usia dini atau prasekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui bermain. Kegiatan bermain jika ditinjau dari sumber kegembiraannya dibagi menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Sedangkan, jika ditinjau dari aktivitasnya, bermain dapat dibagi menjadi empat, yaitu bermain fisik, bermain kreatif, bermain imajinatif, dan bermain manipulatif. Jenis bermain tersebut juga merupakan ciri bermain pada anak usia prasekolah dengan menekankan permainan dengan alat-alat bermain seperti hanya balok, bola dan sebagainya (Novan Ardy, 2012: 94).

Dalam permainan itu sendiri tidak sekedar permainan biasa yang dilakukan oleh anak tetapi permainan yang mengandung edukatif. Seperti yang telah banyak di program oleh pemerintah untuk program PAUD. Hampir semua program kegiatan pendidikan prasekolah menyelenggarakan kegiatan bermain dalam porsi besar bagi anak didiknya. Alat- alat atau sarana bermain untuk kegiatan bermain dengan mengutamakan perkembangan gerakan kasar harus ditata sedemikian, sehingga tidak membahayakan anak-anak. Seperti halnya permainan edukatif yang telah banyak digunakan oleh pendidikan anak usia dini. Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik atau peralatan untuk bermain

yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak prasekolah. Ketersediaan alat permainan tersebut menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal. Tujuan dari permainan edukatif itu sendiri adalah memperjelas materi yang diberikan, memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya serta memberikan kesenangan pada anak dalam bermain (Novan Ardy, 2012:151).

Salah satu manfaat permainan edukatif adalah untuk mengembangkan kreativitas anak. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. Hal tersebut didukung oleh adanya pernyataan yang menyatakan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menghasilkan produk atau gagasan yang baru dan berbeda atau tidak lazim dan lebih mengarah pada proses bukan pada hasil akhir (Hurlock, 2005:4).

Dan cara untuk meningkatkan kreativitas anak yaitu salah satunya dengan bermain. Tetapi anak juga tidak sembarangan dalam bermain, bermain yang dibutuhkan untuk anak usia dini yaitu bermain yang mengandung edukatif, salah satunya seperti puzzle (anak menyusun bongkaran puzzle menjadi suatu bentuk yang sempurna), plastisin (anak mampu membentuk atau membuat

suatu bentuk benda atau hewan seperti keranjang, piring, gajah, ular, ulat dan lain-lain), kertas dan crayon (anak mampu menggambar suatu bentuk dan mewarnainya seperti ayam, ikan, kepiting, ulat dan lain-lain), kertas warna (anak mampu membuat berbagai bentuk dengan cara melipat kertas warna dan dijadikan suatu bentuk seperti, perahu, burung, tikus dan lain-lain). Berdasarkan penelitian dan analisis data siswa kelas B PAUD Nurul Islam ada peningkatan kreativitas, dilihat dari sebelum pemberian perlakuan (*pre-test*) dan sesudah perlakuan (*post-test*) anak lebih kreatif dibandingkan dengan sebelum pemberian perlakuan (alat permainan edukatif).

Berdasarkan hasil analisa tes kreativitas figural tipe B subtes lingkaran, yang mengukur tingkat kreativitas siswa PAUD Nurul Islam. Dimana alat tes tersebut mengukur aspek kreativitas, yaitu kelancaran, keluwesan, orisinalitas, serta kemampuan untuk mengelaborasi. Terdapat perbedaan kreativitas antara sebelum pemberian perlakuan dan sesudah pemberian perlakuan yang sangat signifikan ($t = 4,794$; $\text{sig} = 0,000 < 0,05$). Siswa PAUD Nurul Islam setelah pemberian perlakuan memiliki kreativitas lebih tinggi ($X = 52,92$) dibandingkan siswa PAUD Nurul Islam sebelum pemberian perlakuan ($X = 33,67$). Jadi terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain terhadap tingkat kreativitas anak usia dini.

Maka berdasarkan hasil penelitian dan ditunjang dengan teori yang ada, telah didapatkan hasil yang signifikan antara bermain dengan perkembangan kreativitas anak usia dini. Bermain edukatif yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat merangsang perkembangan kreativitas anak usia dini. Karena bermain edukatif merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan

tingkat kreativitas pada saat setelah diberikannya perlakuan yaitu memberikan alat permainan edukatif untuk meningkatkan kreativitas anak. Dimana tingkat kreativitas anak setelah diberi perlakuan (*post-test*) lebih tinggi daripada sebelum diberi perlakuan (*pre-test*).

