

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Objek Penelitian

A. Sejarah berdirinya TK Muslimat NU 21

TK atau yang disebut taman kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan tempat bermain anak-anak. Tempat mereka bersosialisasi kedua setelah keluarga. Lembaga ini juga merupakan tempat anak-anak belajar sebelum mereka memasuki sekolah dasar. TK merupakan bentuk satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun, yang terbagi menjadi 2 kelompok. Kelompok A untuk anak usia 4 – 5 tahun dan Kelompok B untuk anak usia 5 – 6 tahun.

Bermula dari sebidang tanah seluas 328 m² yang diwaqafkan dari salah satu pengurus Nahdlatul Ulama' Ranting Ketawanggede, kemudian berdirilah TK Muslimat NU 21. Sekolah yang bernaung di bawah Yayasan Pendidikan Muslimat Nahdlatul Ulama' ini berlokasi di jalan Kertorejo 27, Kelurahan Ketawanggede, Kecamatan Lowokwaru, Malang.

Berdiri pada tanggal 02 Januari 1977 sebagai salah satu anggota sekolah dari Lembaga Pendidikan Ma'arif dan Departemen Agama, kemudian pada tahun 1992 hingga sekarang mengalami perubahan kelembagaan sehingga menjadi sekolah yang bernaung di bawah Yayasan

Pendidikan Muslimat Nahdlatul Ulama' Bina Bakti Wanita dan Departemen Pendidikan Nasional.

Kini TK Muslimat NU 21 Telah memiliki SK Akreditasi dari Departemen Pendidikan Nasional Malang dengan Nilai 84.66 (B) pada tanggal 15 Juli 2002 lalu. Segala upaya yang mengarah pada peningkatan mutu sekolah terus diusahakan sehingga harapan yang tertera dalam Visi dan Misi TK Muslimat NU 21 ini dapat terwujud dan tercapai.

B. Visi, misi dan tujuan TK Muslimat NU 21

TK Muslimat NU 21 memiliki Visi yaitu “Terwujudnya Karakter Anak Yang Berakhlakul Karimah Berhaluan Ahlussunnah Wal Jama'ah, yang Cerdas, Terampil, Santun dan Taat Beribadah”.

Sedangkan Misi yang diemban di TK Muslimat NU 21 adalah “Mempersiapkan anak didik berwawasan luas yang beriman dan bertakwa serta berakhlakul karimah, serta mampu menguasai ilmu teknologi”. Hal ini dilakukan agar tercapai tujuan sebagai berikut:

- 1) Membina manusia muslimat bertakwa kepada Allah SWT yang berbudi luhur, cerdas, berpengetahuan luas, cekatan, terampil, bertanggung jawab serta berguna bagi nusa dan bangsa
- 2) Memajukan dan mengembangkan kebudayaan yang baik, terutama kebudayaan Indonesia yang tidak bertentangan dengan agama Islam dan berhaluan Ahlussunnah Wal Jama'ah

- 3) Meningkatkan efisiensi dan efektivitas manajemen sekolah, serta peran dalam sekolah
- 4) Membantu mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak, meliputi aspek moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kemampuan bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni dari sejak dini sebagai persiapan mengikuti pendidikan dasar.

C. Kurikulum TK Muslimat NU 21

Kurikulum bukanlah sekedar kumpulan materi yang diberikan dalam waktu tertentu kepada anak didik, namun kurikulum di sini meliputi material dan pengalaman belajar di sekolah, jadi seluruh aktivitas dan apa saja yang dapat dicapai anak melalui inderanya adalah merupakan sebuah kurikulum.

Material kurikulum yang digunakan TK Muslimat NU 21 merupakan materi yang telah dipersiapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional yang kemudian dimodifikasi oleh pihak TK Muslimat NU 21, serta disesuaikan dengan kurikulum lokal yang dengan bercirikan khusus sebagaimana yang telah ditetapkan dalam kurikulum Yayasan Pendidikan Muslimat Nahdlatul Ulama' "Bina Bakti Wanita", yang diantaranya adalah Pengembangan Fisik, Kognitif, Bahasa, Akal dan Emosional, Pengembangan Moral dan agama, serta pengembangan dalam aspek seni.

D. Keadaan anak didik

Anak didik di TK Muslimat NU 21 sebagian besar berasal dari daerah sekitar sekolah, yaitu masih berada dalam lingkup kecamatan Lowokwaru. Jumlah anak didik TK Muslimat NU 21 pada tahun ajaran 2012 – 2013 secara keseluruhan berjumlah 46 anak didik, yang terdiri dari kelompok bermain, kelompok A dan kelompok B. Dan pada tahun ini akan membuka pendaftaran Penerimaan Peserta Didik Baru bagi kelompok bermain (*Playgroup*) dan kelompok TK.

Pihak sekolah selalu mengupayakan keterlibatan anak didiknya dalam berbagai *event* (kegiatan) dan perlombaan baik tingkat ranting, cabang, kota maupun antar sekolah. Hal itu ditunjukkan dengan keikutsertaan mereka dan bagaimana pada akhirnya mereka memperoleh prestasi. Diantara prestasi tersebut adalah:

- 1) Juara 1 Paduan Suara PGTKM
- 2) Juara II Membaca Doa – Doa Harian (Semalang Raya)
- 3) Juara Harapan 1 Membaca Doa – Doa Harian (Semalang Raya)
- 4) Juara III Paduan Suara IGTKM 2013 (Sekota Malang)
- 5) Juara III Tartil 2013 (Tingkat TK)
- 6) Juara 1 Mengacak Puzzle Huruf Hijaiyyah 2013 (Tingkat TK)
- 7) Juara III Mengacak Puzzle Huruf Hijaiyyah 2013 (Tingkat TK)
- 8) Juara I Menghias Kue Mamamia 2013 (Tingkat TK)

E. Struktur organisasi kepengurusan dan data guru

Organisasi dipandang sebagai bentuk hubungan kerja sama yang harmonis dan didasarkan atas tanggung jawab untuk mencapai tujuan bersama. Organisasi dalam arti struktur merupakan gambaran secara sistematis tentang hubungan-hubungan dalam bentuk kerja sama dalam rangka usaha untuk mencapai satu tujuan. Adanya struktur organisasi yang jelas akan dapat memudahkan untuk melaksanakan tanggung jawab yang dipikulnya, karena pada akhirnya akan menghasilkan bidang-bidang serta *job description* dari masing-masing bidang.

TK Muslimat NU 21 Malang merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bernaung di bawah Yayasan Pendidikan Muslimat Nahdlatul Ulama', yang berada di bawah Ranting Ketawanggede. Adapun tim penyelenggara / pelaksana dari TK Muslimat NU 21 Malang yaitu:

- 1) Pendiri : Pengurus Ranting Muslimat NU Ketawanggede
- 2) Pemilik : Ranting Muslimat NU Ketawanggede
- 3) Pelaksana : Guru-guru yang diangkat oleh Ranting Muslimat NU Ketawanggede

Adapun data guru tersebut antara lain:

Tabel 4.1
Daftar Guru TK Muslimat NU 21

No	Nama	Jabatan	Pendidikan	Mulai Masuk
1	Muafiyah, S.Pd	Kepala. Sekolah	S1 2011	02 Maret 1982

2	Yuliati Muniroh, S.Pd	Guru TK A	S1 2011	11 November 1991
3	Kusmianik, S.Pd	Guru TK B	S1 2011	01 Juni 1998
4	Khuladatul Lutfiah, S.pdi	Guru <i>Playgroup</i>	S1 2011	01 Agustus 2006
5	Siti Zulaikah, A.Ma	Guru TK B	PGTK 2005	01 Agustus 2006
6	Siti Fatimah, S.Ag	Tata Usaha dan Guru	S1 1999	01 November 2008

Struktur organisasi kepengurusan: *terlampir*

F. Sarana dan Prasarana

Perkembangan siswa yang terus meningkat dan adanya tuntutan kurikulum yang harus dipenuhi, maka TK Muslimat NU 21 dari tahun ke tahun terus berupaya untuk meningkatkan sarana dan prasarana belajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum maupun kebutuhan anak. Dengan status tanah milik sendiri seluas 328 m² dan luas bangunan 60 m². TK Muslimat NU 21 menyediakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung semua kegiatan dan membantu anak untuk mengembangkan segenap kemampuannya, antara lain: kemampuan kognisi, afektif, spiritual, sosial dan psikomotorik. Selain itu terdapat pula beberapa sarana prasarana penunjang. Sarana prasarana tersebut meliputi:

- a. Ruang bermain *out door* yang dilengkapi dengan alat bermain yang aman (*non toksid*)
- b. Ruang bermain *in door* yang aman (*non toksid*)
- c. Ruang ibadah (*religion kids*)
- d. Ruang kesehatan (*health kids*)

- e. Ruang belajar (*learning kids*)
- f. Kamar mandi (*bathroom kids and teachers*)
- g. Ruang kepala Sekolah dan Guru (*room's teacher*)
- h. Mainan Tetap (Jungkit – Jungkit, Papan Luncur, Ayunan Kelompok dan Titian Keseimbangan)

4.2 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

1) Tanggal : 22 April 2013

Program : Efektivitas bermain origami dalam meningkatkan kreativitas anak

Sasaran : Seluruh siswa TK B

Kegiatan : - Pengenalan peneliti terhadap subjek (masa orientasi)
- Pengambilan undian

Uraian Kegiatan : Peneliti memperkenalkan diri dan membangun *raport* dengan subjek, dengan cara meminta masing – masing anak untuk memperkenalkan diri mereka, kemudian selanjutnya pengambilan undian bagi seluruh anak

Tujuan : - Membangun *raport* atau hubungan yang baik dengan subjek sehingga pelaksanaan penelitian dapat berjalan lancar
- Menentukan anggota dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

Waktu : 10.30 – 11.00 WIB

Tempat : Ruang kelas B

2) Tanggal : 23 – 24 April 2013

- Program : Efektivitas bermain origami dalam meningkatkan kreativitas anak
- Sasaran : Kelompok kontrol dan kelompok eksperimen
- Kegiatan : *Pretest*
- Uraian kegiatan : Peneliti memberikan lembar tes kepada seluruh siswa beserta instruksinya agar tes tersebut dapat dikerjakan secara sesuai. Tes diberikan kepada sejumlah siswa, yaitu 11 anak. Yang dilaksanakan dalam 2 tahap, yaitu pada hari selasa sebanyak 5 anak dan 6 anak selebihnya diberikan pada hari rabu.
- Tujuan : Untuk mengukur dan mengetahui kemampuan awal tingkat kreativitas anak sebelum diadakan perlakuan
- Waktu : 10.30 – 11.00 WIB
- Tempat : Ruang kelas B

3) Tanggal : 25 April 2013

- Program : Efektivitas bermain origami dalam meningkatkan kreativitas anak
- Sasaran : Kelompok eksperimen
- Kegiatan : - Pengenalan Mengenai kertas Origami
- Pemberian *tehnical meeting* kepada para siswa dalam anggota kelompok eksperimen sebelum diadakannya *treatment* (perlakuan)

Uraian Kegiatan : Peneliti memberikan penjelasan mengenai media seni origami dengan menunjukkan beberapa kertas origami berwarna dan beberapa bentuk yang telah dihasilkan dari kertas tersebut. Disusul kemudian peneliti memberikan langkah – langkah yang harus dilakukan selama proses *treatment* berlangsung.

Tujuan : Ditujukan agar para siswa paham dan mengetahui konsep Origami dan diharapkan agar dalam pelaksanaan *treatment* nanti, siswa sudah memahami mengapa – apa yang akan mereka lakukan dan menjadi tugas mereka.

Waktu : 10.30 – 11.00 WIB

Tempat : Ruang kelas B

4) Tanggal : 29 April – 16 Mei 2013

Program : Efektivitas bermain origami dalam meningkatkan kreativitas anak

Sasaran : Kelompok eksperimen

Kegiatan : Pemberian permainan konstruktif Origami dengan tema bentuk – bentuk sederhana

Uraian kegiatan : Peneliti menyediakan beberapa kertas Origami warna untuk diberikan kepada kelompok eksperimen. Kemudian subjek – subjek dalam kelompok tersebut mempergunakan kertas yang telah disediakan oleh peneliti untuk membuat dan membentuk sebuah karya sesuai dengan apa yang telah diinstruksikan

peneliti.

Tujuan : Anak mampu belajar untuk membuat sesuatu dengan mempertimbangkan berbagai kemungkinan. Ia akan mengetahui bahwa untuk mencapai suatu hasil, diperlukan keterampilan tangan, imajinasi, perencanaan dan bekerja.

Waktu : 10.30 – 11.00 WIB

Tempat : Ruang Kelas B

5) Tanggal : 17 – 18 Mei 2013

Program : Efektivitas bermain origami dalam meningkatkan kreativitas anak

Sasaran : Kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

Kegiatan : Pelaksanaan *posttest*

Uraian kegiatan : Peneliti memberikan lembaran tes kepada seluruh siswa beserta instruksinya agar tes tersebut dapat dikerjakan secara sesuai. Tes diberikan kepada sejumlah siswa, yaitu 11 anak. Yang dilaksanakan dalam 2 tahap, yaitu pada hari jum'at sebanyak 5 anak dan 6 anak selebihnya diberikan pada hari sabtu.

Tujuan : Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif dari masing – masing anak setelah diadakannya perlakuan bagi kelompok eksperimen dan tidak adanya perlakuan pada kelompok kontrol

Waktu : 10.00 – 10.30 WIB

Tempat : Ruang Kelas B

4.3 Analisa Dan Paparan Data

Dalam menentukan anggota – anggota pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, peneliti menggunakan teknik pengambilan undian yang bertuliskan “kelompok Pertama” dan “Kelompok Kedua”, di mana anak – anak yang berada pada kelompok pertama merupakan anggota kelompok kontrol sedangkan anak – anak yang terpilih dalam kelompok kedua merupakan anggota kelompok eksperimen, yaitu kelompok yang dikenai perlakuan (*treatment*). Hal ini dilakukan dengan dasar bahwa setiap subjek memiliki peluang yang sama, sehingga dilakukan tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Berikut nama – nama anggota dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen;

Tabel 4.2
Pembagian Anggota Kelompok

No	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
1	Ahmad Rafli Ziannidar	Aufa Ahmad Diandra
2	Agung Satria Ahmad Ryan	Doni Maulana Praditya
3	Dinata Ayudia	Kayana Pratiwi
4	Kheysia Ervi Avrillita	M. Nazil Nailuz Zaki
5	M. Fauzan Fadhillah	Nisvi Lailatul Musfiroh
6	Novenda Nurrachmawati	

Adapun untuk mengetahui keadaan awal dari masing – masing kelompok, maka peneliti melakukan *pretest* berupa tes kreativitas figural. Hal ini dilakukan sebelum diadakannya perlakuan (*treatment*) bagi kelompok

eksperimen. Untuk skoring hasil tes kreativitas figural tersebut, peneliti dibantu oleh psikolog yang ahli dalam memberikan tes. Hasil dari tes tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Daftar Nilai Pretest Kelompok Kontrol

No	Nama	Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration	Total
1	Agung Satria Ahmad Ryan	12	6	6	-	24
2	Ahmad Rafli Ziannidar	13	6	12	-	31
3	Dinata Ayudia	15	8	12	4	39
4	Kheysia Ervi Avrillita	10	6	6	-	22
5	M. Fauzan Fadhillah	9	12	10	-	31
6	Novenda Nurrachmawati	9	8	2	-	19

Tabel 4.4
Daftar Nilai Pretest Kelompok Eksperimen

No	Nama	Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration	Total
1	Aufa A. Diandra	10	26	25	3	64
2	Doni Maulana	12	8	13	-	33

	Praditya					
3	Kayana Pratiwi	12	10	6	-	28
4	M. Nazil Nailuz Zaki	6	8	13	-	27
5	Nisvi Lailatul Musfiroh	9	5	12	2	28

Setelah dilakukan *treatment* selama tiga Minggu kepada kelompok eksperimen, peneliti kembali memberikan tes pada masing – masing kelompok untuk mengetahui perbedaan nilai dari kelompok keduanya, yang disebut dengan *Posttest*. Seperti halnya pada pretest, untuk skoring hasil tes peneliti meminta bantuan kepada psikolog yang sama. Adapun nilai pada tahap posttest ini adalah:

Tabel 4.5
Daftar Nilai *Posttest* Kelompok Kontrol

No	Nama	Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration	Total
1	Agung Satria Ahmad Ryan	10	15	5	-	30
2	Ahmad Rafli Ziannidar	11	17	11	5	44
3	Dinata Ayudia	10	22	15	6	53
4	Kheysia Ervi Avrillita	16	18	17	4	55
5	M. Fauzan	13	14	13	5	45

	Fadhillah					
6	Novenda					
	Nurrachmawati	8	7	5	-	20

Tabel 4.6

Daftar Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen

No	Nama	Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration	Total
1	Aufa A. Diandra	25	35	21	11	92
2	Doni Maulana Praditya	15	19	22	4	60
3	Kayana Pratiwi	22	10	18	10	54
4	M. Nazil Nailuz Zaki	25	32	19	9	85
5	Nisvi Lailatul Musfiroh	21	19	12	10	62

Untuk mengetahui tingkat kreativitas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol baik dari tahap pelaksanaan *pretest* maupun *posttest*, maka peneliti mengklasifikasikan tingkat kreativitas tersebut menjadi tiga kategori, yaitu: tinggi, sedang, dan rendah. Adapun norma penggolongan dan batasan nilai untuk mengklasifikasi hal tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7
Norma Penggolongan dan Batasan Nilai

NO	KATEGORI	INTERVAL NILAI
1	Tinggi	Mean + 1 SD $\geq x$
2	Sedang	Mean - 1 SD $\leq x < + 1$ SD
3	Rendah	$X < \text{Mean} - 1$ SD

Penentuan norma penilaian dapat dilakukan setelah diketahui nilai *mean* (M) dan nilai *standar deviasi* (SD). Nilai *mean* dan *standar deviasi* dari tes kreativitas figural yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8
Mean dan Standar Deviasi tes kreativitas

Tes	Mean	Standar Deviasi
Pretest	31.45	12.094
Posttest	54.55	21.016

Tabel 4.9
Penggolongan dan Batasan Nilai

NO	KATEGORI	INTERVAL NILAI	
		Pretest	Posttest
1	Tinggi	$44 \geq x$	$75 \geq x$
2	Sedang	$20 \leq x < + 43$	$34 \leq x < + 74$
3	Rendah	$x < 19$	$x < 33$

Setelah didapatkan pengkategorian dengan menggunakan norma pengkategorisasian, maka ditentukan berapa besar prosentase dari jumlah subyek penelitian pada kedua kelompok.

Tabel 4.10
Hasil Prosentase Kelompok Kontrol

NO	KATEGORI	FREKUENSI		PROSENTASE (%)	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	Tinggi	0	0	0 %	0 %
2	Sedang	5	4	83.33 %	66.67 %
3	Rendah	1	2	16.67 %	33.33 %
	TOTAL	6	6	100%	100%
	MEAN	27.67	41.17		

Tabel 4.11
Hasil Prosentase Kelompok Eksperimen

NO	KATEGORI	FREKUENSI		PROSENTASE (%)	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	Tinggi	1	2	20 %	40 %
2	Sedang	4	3	80 %	60 %
3	Rendah	0	0	0%	0%
	TOTAL	5	5	100%	100%
	MEAN	36.00	70.60		

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa setelah dilakukan *pretest* dan *posttest* pada masing – masing kelompok baik kelompok eksperimen

maupun kelompok kontrol mengalami peningkatan tingkat kreativitas, yang ditunjukkan dengan adanya kenaikan *mean* pada dari *pretest* hingga *posttest*.

Dari hasil skoring hasil tes kreativitas figural diatas, maka dapat dilihat perbedaan nilai antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada uji *pretest* diketahui bahwa dalam kelompok kontrol tidak ada satupun anggota yang memiliki kreativitas dalam kategori tinggi (0%), 5 anak berada dalam sedang (83.33%) dan 1 anak berada dalam kategori rendah (16.67%). Sedangkan dalam kelompok eksperimen menunjukkan terdapat 1 orang dalam kategori tinggi (20%), 4 anak dalam kategori sedang (80%) dan tidak ada anak yang berada dalam kategori rendah (0%).

Untuk hasil uji *posttest* diketahui bahwa dalam kelompok kontrol tidak terdapat anak yang berada dalam kategori tinggi (0%), 4 anak dalam kategori sedang (66.67%) dan 2 anak lainnya dalam kategori rendah (33.33%). Sedangkan dalam kelompok eksperimen menunjukkan terdapat 2 orang dalam kategori tinggi (40%), 3 anak dalam kategori sedang (60%) dan tidak ada anak yang berada dalam kategori rendah (0%). Walaupun mayoritas kedua kelompok tersebut berada dalam kategori sedang (63,63%) tapi jumlah nilainya tetaplah berbeda. Secara keseluruhan nilai pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding dengan kelompok kontrol.

Menurut Sugiyono (2008: 76) hasil *pre-test* yang baik bila nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berbeda secara signifikan. Berdasarkan uji-t sample independen T-test diperoleh hasil analisis nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.12
Uji-t Hasil Pre-test KE & KK
(T-Test)

Group Statistics

	"1, ke" dan "2, kk"	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
skor pretest kreativitas	1	5	36.00	15.827	7.078
figural	2	6	27.67	7.367	3.007

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
skor pretest kreativitas figural	Equal variances assumed	1.543	.246	1.157	9	.277	8.333	7.203	-7.960	24.627
	Equal variances not assumed			1.084	5.433	.324	8.333	7.691	-10.971	27.638

Berdasarkan output di atas diketahui nilai $F = 1,543$ dengan signifikansi (p) sebesar $0,277$. Berdasarkan kriteria statistik data dikatakan homogen jika signifikansi F lebih besar dari $0,05$. Karena $p = (0,227 > 0,05)$. Maka artinya tidak ada perbedaan yang signifikan rata – rata kemampuan

kreativitas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol saat melakukan *pretest*.

Hipotesis menggunakan uji t untuk sampel independen dengan cara membandingkan rata-rata dua kelompok kasus. Setelah melakukan uji t untuk sampel independen, maka hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.13
Uji-t Independent Samples Test (T-Test)
Group Statistics

	"1, ke" dan "2, kk"	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Difference	
						Lower	Upper
skor posttest kreativitas figural	1	5	70.60	16.787	7.507	-7.960	24.627
	2	6	41.17	13.615	5.558	-10.971	27.638

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	

									Lower	Upper
skor posttest keaktivitas	Equal variances assumed	.928	.360	3.218	9	.011	29.433	9.148	8.739	50.127
	Equal variances not assumed			3.151	7.729	.014	29.433	9.341	7.761	51.106

Berdasarkan hasil output di atas, pada kolom *Levene's Test for Equality of Variances* diketahui nilai $F = 0,928$ dengan signifikansi ($p = 0,360$). Karena nilai $p = 0,360 > 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa tidak ada perbedaan varian antara skor kreativitas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan kata lain data kreativitas antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat dikatakan homogen. Hal ini menunjukkan bahwa asumsi kedua varian dianggap sama besar (*Equal Variances Assumed*).

Karena hasil *Levene's Test* diatas menyatakan bahwa asumsi kedua *Variance* sama besar (*Equal Variances Assumed*) terpenuhi, maka tabel hasil yang digunakan adalah perhitungan hasil uji *t dua sampel independen* dengan asumsi kedua *variance* sama (pada kolom *Equal Variances Assumed*), dengan hipotesis $H_0: \mu_1 \leq \mu_2$ terhadap $H_a: \mu_1 > \mu_2$. Diketahui bahwa hasil nilai T_{hitung} (3,218) pada derajat kebebasan (df) 9 dengan signifikansi *p-value (2-tailed)*: 0,011. Nilai T_{tabel} sebesar 2,26 dengan menggunakan taraf signifikan 5% (0,05). Karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ (3,218 > 2,262) dan nilai signifikansi *p-value* <

0,05, maka $H_0: \mu_1 \leq \mu_2$ ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak, pada saat sebelum dan sesudah adanya pemberian perlakuan (*bermain seni origami*). Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian hipotesa efektivitas bermain seni origami dalam meningkatkan kreativitas anak terbukti secara empiris.

4.4 Hasil Penelitian

Berdasarkan paparan data di atas, maka hasil eksperimen yang telah dilaksanakan dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Kelompok Eksperimen

Diketahui bahwa subjek dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan tingkat kreativitas dari saat *pretest* hingga *posttest*. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan hasil prosentase dalam pelaksanaan *pretest* hanya terdapat 20% anak dalam kategori tinggi dan pada *posttest* meningkat menjadi 40%. Pada kategori sedang mengalami penurunan, ditunjukkan dengan hasil prosentase pada *pretest* terdapat 80% dan pada *posttest* menjadi 60%. Sedangkan untuk kategori rendah, tidak seorang pun berada dalam kategori ini baik pada *pretest* maupun *posttest*. Dari analisa data di atas, diketahui pula nilai perbandingan hasil *mean* pada saat *pretest* maupun *posttest*, yaitu 36,00 pada saat *pretest* dan 70,60 pada saat *posttest*. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan *mean* dari pada saat sebelum dan sesudah diadakannya perlakuan.

Berdasarkan uji-t menggunakan program SPSS (*Statistik Program for Social Sciences*) 16.0 for windows perhitungan pada kelompok eksperimen, ditemukan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.14
Hasil output Paired Samples test kelompok eksperimen
Paired Samples Test

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest ke - posttest ke	-34.600	13.446	6.013	-51.296	-17.904	-5.754	4	.005

Berdasarkan output yang telah disebutkan di atas, diketahui T_{hitung} sebesar 5,754 dengan derajat kebebasan 4, Output SPSS memberikan nilai $p\text{-value}$ (2 – tailed) = 0,005. Sedangkan untuk nilai T_{tabel} diketahui sebesar 2,777 dengan menggunakan taraf signifikan 5% (0,05). Sehingga didapatkan hasil perbandingan data $T_{hitung} > T_{tabel}$ (5,754 > 2,777) dan nilai $p\text{-value}$ lebih kecil dari taraf signifikan (0,005 < 0,05). Dari perbandingan di atas, maka menjadi bukti kuat bahwa $H_0: \mu_1 \geq \mu_2$ ditolak.

Kesimpulan yang dapat diperoleh adalah terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak, pada saat sebelum dan sesudah adanya pemberian perlakuan. Dengan demikian telah terbukti bahwasanya

pada populasi anak dalam kelompok yang diberi perlakuan bermain seni origami memiliki peningkatan nilai yang signifikan dibandingkan dengan anak dalam kelompok yang tidak diberikan perlakuan bermain seni origami. Artinya, metode bermain seni origami efektif dalam meningkatkan tingkat kreativitas anak.

2) Kelompok Kontrol

Pada kelompok kontrol hasil yang diperoleh justru mengalami penurunan tingkat dari pada saat *pretest* hingga *posttest*. Hasil tersebut ditunjukkan dengan perolehan tidak ada satu orang pun yang berada pada kategori tinggi pada saat *pretest* (0%) dan *posttest* (0%). Kategori sedang mengalami penurunan tingkat, ditunjukkan dengan prosentase *pretest* 83,33% yang terdiri dari 5 anak, sedangkan pada *posttest* menunjukkan prosentase 66,67% sebanyak 4 anak. Sedangkan untuk kategori rendah menunjukkan prosentase *pretest* 16,67% yang terdiri dari 1 anak dan pada *posttest* terdiri dari 2 anak dengan prosentase 33,33%. Dari hasil tersebut, diketahui pula bahwa *mean* pada saat *pre-test* dan *post-test* mengalami sedikit kenaikan, yaitu *Mean pretest* 27,67 dan 41,17 pada saat *posttest*.

Berdasarkan uji-t menggunakan program SPSS (*Statistik Program for Social Sciences*) 16.0 *for windows* perhitungan pada kelompok kontrol, ditemukan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.15
Hasil output Paired Samples test kelompok kontrol
Paired Samples Test

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest kk - posttest kk	-13.500	10.895	4.448	-24.934	-2.066	-3.035	5	.029

Berdasarkan output yang telah disebutkan di atas, diketahui T_{hitung} sebesar 3,035 dengan derajat kebebasan 5. Output SPSS memberikan nilai $p\text{-value (2 - tailed)} = 0,29$, Sedangkan untuk nilai T_{tabel} diketahui sebesar 3,365 dengan menggunakan taraf signifikan 5% (0,05). Sehingga didapatkan hasil perbandingan data $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($3,035 < 3,365$) dan nilai $p\text{-value}$ lebih besar dari taraf signifikan ($0,29 > 5\%$), sehingga menjadi bukti kuat bahwa $H_0: \mu_1 \geq \mu_2$ diterima. Artinya, tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata – rata kemampuan kreativitas pada kelompok kontrol baik sebelum dan sesudah pemberian perlakuan bermain seni origami, sehingga metode bermain seni origami dirasa tidak efektif dalam meningkatkan tingkat kreativitas anak.

3) Efektivitas Metode Bermain Seni Origami

Dari hasil uji T yang dilakukan melalui komputersasi program SPSS (*Statistik Program for Social Sciences*) 16.0 for windows, diketahui bahwa hasil nilai T_{hitung} sebesar 3,218 dengan derajat kebebasan (df) 9, dan signifikasi *p-value* (2- tailed): 0,011. T_{tabel} menunjukkan nilai sebesar 2,26 dengan menggunakan taraf signifikan 5% (0,05). Karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($3,218 > 2,262$) dan signifikasi *p-value* $< 0,05$. Ini menunjukkan bahwa hasil rata – rata kelompok eksperimen signifikan. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan kata lain bermain seni origami dianggap efektif dalam meningkatkan tingkat kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Muslimat NU 21 Malang.

4.5 Pembahasan

Seperti yang diungkapkan Musbikin (2005), secara umum kreativitas dipahami sebagai suatu kemampuan untuk menghasilkan produk baru atau gagasan yang baru dan berbeda atau tidak lazim. Namun, sebenarnya kreativitas lebih merupakan proses bukanlah hasil. Kreativitas merupakan suatu cara berpikir, bukan sekedar hasil berpikir. Berbeda dengan cara berpikir yang terpusat atau pemikiran menuju satu jawaban yang sering

diajarkan di sekolah, cara berpikir kreatif mengarah pada berbagai kemungkinan penyelesaian menghasilkan banyak ide¹.

Semua anak memiliki potensi kreatif, perbedaan pada masing – masing anak terletak pada bidang dan kadarnya. Potensi unik pada setiap anak merupakan aspek pertama dalam kreativitas. Selanjutnya masih dibutuhkan faktor – faktor pendorong agar bakat kreatif yang unik pada seorang anak tersebut dapat berproses. Potensi kreatif mulai tampak pada usia prasekolah yaitu sekitar usia dua sampai enam tahun. Anak usia prasekolah memiliki banyak ciri – ciri kepribadian kreatif seperti senang menjelajah, memiliki keingintahuan yang besar, senang bertanya, senang berimajinasi, peka pada pengamatan, terbiasa pada pengalaman – pengalaman baru. Namun jika sejak dini anak selalu diatur dan dikekang, selalu diberi contoh bagaimana seharusnya berperilaku maka lama – kelamaan anak akan kehilangan kemampuan berinisiatif dan berkreasi².

Pada tahap perkembangan awal tersebut, lingkungan menjadi sarana yang paling efektif dalam menumbuhkembangkan segala potensi yang dimiliki anak. Dalam hal ini bukan berarti orangtua harus lepas tangan dan acuh, tanpa mempedulikan perkembangan anak – anak mereka. Tetapi bagaimana orangtua dan guru saling turut andil dalam proses perkembangan anak. Sehingga masing – masing orangtua dan guru memiliki peranan yang

¹Tusadiah, Nurul H. 2009. *Efektivitas Permainan Konstruktif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Di Taman Pendidikan Qur'an (TPQ) Al-Hikmah Joyosuko Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Tidak Diterbitkan.

²Tim Pustaka Famiila. 2006. *Warna-Warni kecerdasan anak*. Yogyakarta: kanisius. Hal: 245

sama penting walaupun dengan kedudukan yang berbeda. Artinya, orangtua harus mampu menjadi guru ketika anak di rumah, dan guru harus pula mampu menjadi orangtua bagi anak ketika mereka berada di sekolah.

Penyebab mengapa kreativitas tidak dapat berkembang secara optimal adalah karena seseorang terlalu dibiasakan untuk berpikir secara tertib dan dihalangi kemungkinannya untuk merespons dan memecahkan persoalan secara bebas. Dengan berpikir secara tertib semacam ini, maka seseorang dibiasakan mengikuti pola bersikap dan berperilaku sebagaimana pola yang dikembangkan oleh lingkungannya. Di Indonesia, hasil – hasil penelitian mengungkapkan bahwa lembaga pendidikan maupun orangtua cenderung untuk mendidik siswa berpikir secara *linier* (searah) atau *konvergen* (terpusat). Subjek didik kurang didorong untuk berpikir *divergen* (menyebarkan, tidak searah), yang merupakan salah satu ciri kreativitas³.

Salah satu metode yang tepat untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini yaitu melalui permainan. Dengan bermain, mereka dapat mengekspresikan berbagai perasaan maupun ide – ide yang cemerlang tentang berbagai hal. Mereka juga dapat menjelajah ke alam imajinasi yang tak terbatas, sehingga dapat merangsang perkembangan kreativitas alaminya yang sangat luas⁴.

Desmita (2006) mengungkapkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, maka salah satu tindakan

³Nashori, Fuad & Diana Mucharam, Rachmi. 2002. *Mengembangkan Kreativitas Dalam Perspektif Psikologi Islami*. Yogyakarta: Menara Kudus. Hal: 26

⁴Prasetyono, Sunar Dwi. 2007. *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Jogjakarta: Think. Hal: 15

yang merupakan wujud dari kreativitas tersebut adalah dengan melakukan permainan konstruktif. Permainan konstruktif adalah kegiatan bermain di mana anak membentuk, menyusun atau menciptakan sesuatu dengan alat permainan yang tersedia di sekitarnya⁵.

Permainan konstruktif merupakan salah satu dari kegiatan bermain aktif dan berpusat pada pekerjaan, yaitu dengan mendorong anak untuk menciptakan sesuatu tentang suatu topik studi sosial dengan tujuan meningkatkan pembelajaran keterampilan akademik, keterampilan berpikir, dan pemecahan masalah. Banyak pakar pendidikan merencanakan kegiatan-kegiatan kelas yang mencakup humor, dan meningkatkan kreativitas⁶.

Salah satu bentuk media yang bisa digunakan dalam permainan konstruktif adalah dengan menggunakan teknik bermain seni Origami. Bermain seni Origami yang bermula dari lembaran kertas kemudian dirancang sedemikian rupa sehingga mampu menjadi hasil – hasil karya, hal ini akan cukup membantu dalam konstruk pengembangan kreativitas anak. Selain itu bentuk – bentuk yang menarik akan mampu memunculkan minat dan dorongan bagi anak untuk mencoba.

Pada dasarnya Origami adalah salah satu bentuk permainan konstruktif, di mana seorang individu secara sengaja mampu membentuk atau membuat sesuatu dari bahan lembaran kertas menjadi suatu bentuk – bentuk kreatif. Origami merupakan sebuah teknik melipat kertas yang mudah dibuat

⁵Tedjasaputra, Maykes. 2001. *Bermain, Mainan Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo. Hal: 26

⁶W. Santrock, John. 1995. *Life – Span Development*. Jakarta: Erlangga. Hal: 275

dan menyenangkan. Sehingga cocok dan tepat sebagai media belajar sambil bermain bagi anak usia dini.

Origami merupakan kegiatan seni melipat dan membentuk sebuah kertas menjadi berbagai bentuk karya cipta. Dalam kegiatan ini jelas membutuhkan beberapa keahlian agar dapat menghasilkan karya cipta yang optimal, sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Keahlian tersebut antara lain merupakan beberapa ciri dari kreativitas, diantaranya seperti sikap yang kaya akan inisiatif, menyukai hal – hal yang bersifat kreatif dan imajinatif, tidak mudah bosan dan menyerah, dan sebagainya. Semakin anak mampu menunjukkan hasil yang baik dari bentuk karya yang dibuatnya maka Semakin tinggi ketelitian dan kreativitas anak tersebut. Karena sekali lagi, dalam pembuatan seni Origami akan sangat membutuhkan cara berpikir kreatif dan imajinatif dari anak.

Seperti halnya Guilford⁷ bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat dari empat aspek, yaitu kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas dalam berpikir, maka dalam bermain seni Origami pun demikian. Seorang individu yang bermain seni Origami dituntut untuk bisa lancar dalam proses pengerjaannya (kelancaran), memiliki keluwesan sehingga menjadikan apa yang ia bentuk (buat) menjadi rapi (fleksibel), dan mampu membuat sesuatu yang baru sehingga memicu orang lain untuk mengetahui apa yang ia bentuk (buat) (orisinalitas). Serta dituntut pula untuk dapat membuat perincian yang bagus sehingga orang lain menjadi tertarik dengan hasil karyanya tersebut.

⁷Desmita. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Hal: 177

Dengan melakukan kegiatan bermain seni Origami ini secara tidak langsung individu tersebut telah sedikit banyak menerapkan sebagian apa yang tertera dalam ciri – ciri *aptitude* dari kreativitas (berpikir kreatif).

Hal ini yang menjadi dasar mengapa tes figural mampu pula menjadi alat ukur bagi pengukuran kreativitas kategori *non aptitude*, terutama terkait dengan penggunaan Origami sebagai media peningkatannya. Tes figural yang pada dasarnya mengukur keempat aspek kreativitas kategori *aptitude* tersebut, menjadi perlu digunakan sebagai alat ukur kreativitas kategori *non aptitude*. Karena dalam mengembangkan kreativitas seseorang tidak hanya memperhatikan pengembangan kemampuan berpikir kreatif (*aptitude*) melainkan juga perlunya pemupukan sikap dan ciri – ciri kepribadian kreatif (*non aptitude*). Sejauhmana seseorang mampu menghasilkan prestasi kreatif maka turut pula ditentukan oleh ciri – ciri kreativitas *non aptitude*. Ini menunjukkan terdapat hubungan yang erat antara ciri kreativitas kognitif (*aptitude*) dengan non – kognitif (*non aptitude*). Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja, namun variabel emosi dan proses mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa adanya proses mental akan sulit sekali dapat menghasilkan sebuah karya kreatif.

Ditinjau dari segi agama Islam, pada dasarnya tidak ada ayat dalam Al-qur'an yang secara tersurat menjelaskan tentang kreativitas. Namun secara implisit ada beberapa unsur dari kreativitas yang tertera dalam Kitabullah tersebut, salah satunya adalah mengenai pola berpikir yang pada dasarnya

merupakan unsur terpenting dari terjadinya proses kreatif, diantaranya adalah pada ayat berikut:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفُلْكِ الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ
بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ
فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ الرِّيْحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ
لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَعْقِلُونَ ﴿١٦٤﴾

Artinya:

“Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hidupakan bumi sesudah mati (kering)-nya dan Dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; sungguh (terdapat) tanda-tanda (keesaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkan”. (Q.S. Al-Baqoroh : 164)

Di dalam Kitab – Nya, Allah berfirman;

وَمَا خَلَقْنَا السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ وَمَا بَيْنَهُمَا لِعِبِينِ ﴿٣٨﴾

Yang Artinya:

“Dan Kami tidak menciptakan langit dan bumi dan apa yang ada antara keduanya dengan bermain-main” (Q.S Ad – Dhukhon: 38).

كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٣٨﴾

Artinya:

"Demikianlah Allah menerangkan ayat – ayatNya kepadamu supaya kamu berpikir", (Q.S Al-Baqoroh : 219)

Secara tersirat dalam ayat di atas menerangkan bahwa, sesungguhnya Allah tidak menciptakan langit dan bumi serta apa – apa yang ada diantara keduanya dengan tanpa tujuan, melainkan terdapat sebuah misi (tujuan). Misi apakah yang dimaksud?, di situlah tugas yang harus dipecahkan oleh manusia. Sebab di situ pula Allah SWT menciptakan manusia sebagai makhluk yang dibekali akal, mereka dituntut untuk berpikir dan mengetahui.

Segala usaha dan upaya yang berhasil biasanya melibatkan pemikiran dan kreativitas. apabila manusia ingin merubah keadaan yang sedang dihadapinya maka hendaknya manusia itu menggunakan akal pikirannya atau potensi yang ada dalam dirinya untuk merubah keadaan yang dihadapinya. Apabila manusia menginginkan untuk mengetahui sesuatu, maka berpikirlah dengan seunik – uniknya pikiran. Apabila manusia ingin memahami segala maksud, tujuan dan hakikat kehidupan, maka berpikirlah dengan sejernih – jernihnya pikiran. Hal - hal tersebut telah dijelaskan dalam ayat - ayat diatas.

Nashori dalam bukunya menjelaskan bahwa individu yang kreatif memiliki proses - proses dan tahapan – tahapan dalam berpikir, yang kemudian lebih dikenal dengan berpikir kreatif. Kohler, seorang ahli psikologi Gestalt, berpendapat bahwa kreativitas adalah proses bisosiatif, yaitu hubungan dari dua matriks pikiran yang sebelumnya tidak berkaitan, namun kemudian menghasilkan sebuah penemuan (*invention*) setelah terjadinya *insight*. Menurut Osman Bakar, seorang ahli sains islam

mengungkapkan bahwa teori *insight* dalam islam disebut dengan ilham. Dan teori *insight* tersebut hampir selaras dengan proses munculnya berpikir kreatif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasanya agama islam juga sangat mendukung dan mendorong proses pengembangan kreativitas⁸.

Dari hasil penelitian terdahulu, beberapa diantaranya menghasilkan data yang terbukti signifikan dalam meningkatkan kreativitas anak. Seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Nurul Halimatussa'diah (2009), dalam penelitiannya yang menggunakan permainan konstruktif balok dan kardus kepada subjek yang berusia 10 tahun, menghasilkan perbedaan *mean* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, yang ditunjukkan dengan hasil *mean* kelompok eksperimen 71,00 dan 40,00 pada kelompok kontrol. Berdasarkan data statistik yang diperoleh diketahui Nilai $F = 0,430$ dengan signifikansi ($p = 0,525$). Karena $p = 0,525 > 0,05$, maka datanya dinyatakan homogen, dengan nilai T_{hitung} (4.374) pada derajat kebebasan 12 dengan signifikansi 0,01. T_{hitung} (4.374) > T_{tabel} (2,179). atau signifikansi $p = 0,01 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima artinya Ada perbedaan yang signifikan antara nilai kreativitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sehingga dapat dinyatakan bahwa permainan konstruktif efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak⁹.

Dalam penelitian Sinta Nuria (2008), yang meneliti tentang pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak usia dini (usia 5 – 6 tahun)

⁸Nashori, Fuad & Diana Mucharam, Rachmi. 2002. *Mengembangkan Kreativitas Dalam Perspektif Psikologi Islami*. Yogyakarta: Menara kodus. Hal: 51

⁹Tusadiah, Nurul H. 2009. *Efektivitas Permainan Konstruktif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Di Taman Pendidikan Qur'an (TPQ) Al-Hikmah Joyosuko Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Tidak Diterbitkan

menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan pembelajaran dengan melalui permainan konstruktif mampu memberikan peningkatan kreativitas anak yang lebih baik daripada pembelajaran tanpa permainan konstruktif. Hal tersebut sesuai dengan hasil uji hipotesis yang telah diperoleh, yaitu Perolehan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $20,48 > 1,7074$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan $df = (n_1 + n_2 - 2)$ dan t_{tabel} diperoleh dari hasil interpolasi. Sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dinyatakan bahwa permainan konstruktif sangat berpengaruh terhadap kreativitas anak usia 5 – 6 tahun¹⁰.

Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti telah memberikan *treatment* berupa permainan seni Origami terhadap kelompok eksperimen dengan bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas permainan tersebut dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak. Perlakuan tersebut dilakukan selama 3 Minggu. analisis data dilakukan peneliti dengan menggunakan Uji T. Pemakaian jenis uji ini adalah untuk mengetahui perbedaan nilai tes kreativitas diantara kelompok eksperimen yang diberi *treatment* permainan konstruktif dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment* sama sekali.

Berdasarkan data yang diperoleh, pada kelompok eksperimen mayoritas

¹⁰Nuria, Shinta. 2008. *Pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak usia dini*, skripsi. Universitas Islam Negeri Malang. Tidak Diterbitkan

subjek mengalami perubahan tingkat kreativitas dari *pretest* hingga saat *posttest*. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan hasil prosentase dalam pelaksanaan *pretest* hanya terdapat 20% anak dalam kategori tinggi (1 anak) dan pada *posttest* meningkat menjadi 40% (2 anak). Pada kategori sedang mengalami penurunan, ditunjukkan dengan hasil prosentase pada *pretest* terdapat 80% (4 anak) dan pada *posttest* menjadi 60% (3 anak). Sedangkan untuk kategori rendah, tidak seorang pun berada dalam kategori ini baik pada *pretest* maupun *posttest*. Dari analisa data di atas, diketahui pula nilai perbandingan hasil *mean* pada saat *pretest* maupun *posttest*, yaitu 36,00 pada saat *pretest* dan 70,60 pada saat *posttest*. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan *mean* dari pada saat sebelum dan sesudah diadakannya perlakuan.

Berdasarkan output yang telah disebutkan di atas, diketahui T_{hitung} sebesar 5,754 dengan derajat kebebasan 4, Output SPSS memberikan nilai *p-value* (2 – tailed) = 0,005. ($5,754 > 2,777$) dan nilai *p-value* lebih kecil dari taraf signifikan ($0,005 < 0,05$). Dari perbandingan di atas, maka menjadi bukti kuat bahwa $H_0: \mu_1 \geq \mu_2$ ditolak. Kesimpulan yang dapat diperoleh adalah terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak, pada saat sebelum dan sesudah adanya pemberian perlakuan. Dengan demikian telah terbukti bahwasanya pada populasi anak dalam kelompok yang diberi perlakuan bermain seni origami memiliki peningkatan nilai yang signifikan dibandingkan dengan anak dalam kelompok yang tidak diberikan perlakuan

bermain seni origami. Artinya, metode bermain seni origami efektif dalam meningkatkan tingkat kreativitas anak.

Sedangkan pada kelompok kontrol hasil yang diperoleh justru mengalami penurunan tingkat dari pada saat *pretest* hingga *posttest*. Hasil tersebut ditunjukkan dengan perolehan tidak ada satu orang pun yang berada pada kategori tinggi pada saat *pretest* (0%) dan *posttest* (0%). Kategori sedang mengalami penurunan tingkat, ditunjukkan dengan prosentase *pretest* 83,33% yang terdiri dari 5 anak, sedangkan pada *posttest* menunjukkan prosentase 66,67% sebanyak 4 anak. Sedangkan untuk kategori rendah menunjukkan prosentase *pretest* 16,67% yang terdiri dari 1 anak dan pada *posttest* terdiri dari 2 anak dengan prosentase 33,33% . Dari hasil tersebut, diketahui pula bahwa *mean* pada saat *pretest* dan *posttest* mengalami sedikit kenaikan, yaitu *Mean pretest* 27,67 dan 41,17 pada saat *posttest*.

Berdasarkan output yang telah disebutkan di atas, diketahui T_{hitung} sebesar 3,035 dengan derajat kebebasan 5. Output SPSS memberikan nilai *p-value* (2 – tailed) = 0,29, Sedangkan untuk nilai T_{tabel} diketahui sebesar 3,365 dengan menggunakan taraf signifikan 5% (0,05). Sehingga didapatkan hasil perbandingan data $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($3,035 < 3,365$) dan nilai *p-value* lebih besar dari taraf signifikan ($0,29 > 5\%$), sehingga menjadi bukti kuat bahwa $H_0: \mu_1 \geq \mu_2$ diterima. Artinya, tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata – rata kemampuan kreativitas pada kelompok kontrol baik sebelum dan sesudah pemberian perlakuan bermain seni origami, sehingga metode bermain seni origami dirasa tidak efektif dalam meningkatkan tingkat kreativitas anak.

Sedangkan analisa data untuk eksperimen ini menggunakan uji-t untuk sampel independen, setelah dilakukan pengujian, maka diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 4.16
Hasil Uji T Independent Samples Test
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
										Lower	Upper
skor posttest kreativitas figural	Equal variances assumed	.928	.360	3.218	9	.011	29.433	9.148	8.739	50.127	
	Equal variances not assumed			3.151	7.729	.014	29.433	9.341	7.761	51.106	

Berdasarkan hasil output di atas, pada kolom *Levene's Test for Equality of Variances* diketahui nilai $F = 0,928$ dengan signifikasi ($p = 0,360$). Karena nilai $p = 0,360 > 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa tidak ada perbedaan varian antara skor kreativitas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan kata lain data kreativitas antara kelompok kontrol

dan kelompok eksperimen dapat dikatakan homogen. Hal ini menunjukkan bahwa asumsi kedua varian dianggap sama besar (*Equal Variances Assumed*).

Karena hasil *Levene's Tes* diatas menyatakan bahwa asumsi kedua *Variance* sama besar (*Equal Variances Assumed*) terpenuhi, maka tabel hasil yang digunakan adalah perhitungan hasil uji t *dua sampel independen* dengan asumsi kedua *variance* sama (pada kolom *Equal Variances Assumed*), dengan hipotesis $H_0: \mu_1 \leq \mu_2$ terhadap $H_a: \mu_1 > \mu_2$. Diketahui bahwa hasil nilai T_{hitung} (3,218) pada derajat kebebasan (df) 9 dengan signifikansi *p-value* (*2-tailed*): 0,011. Nilai T_{tabel} sebesar 2,26 dengan menggunakan taraf signifikan 5% (0,05). Karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ (3,218 > 2,262) dan signifikansi nilai *p-value* lebih kecil dari taraf signifikan (0,011 < 0,05), maka $H_0: \mu_1 \leq \mu_2$ ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak, pada saat sebelum dan sesudah adanya pemberian perlakuan (*bermain seni origami*). Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian hipotesa efektivitas bermain seni origami dalam meningkatkan kreativitas anak terbukti secara empiris.

Berdasarkan paparan data diatas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis “bermain seni Origami efektif dalam meningkatkan kreativitas anak di Taman Kanak – kanak Muslimat NU 21 Malang” telah terbukti. Pernyataan ini ditunjukkan dengan perolehan nilai *p-value* lebih kecil dari α yaitu 0,011 < 0,05, dengan nilai perbandingan hasil *mean* pada kelompok eksperimen saat *pretest* maupun *posttest*, yaitu 36,00 pada saat *pretest* dan 70,60 saat *posttest*. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan *mean* dari pada saat sebelum dan

sesudah diadakannya perlakuan. Sedangkan pada kelompok kontrol diketahui bahwa *mean* pada saat *pre-test* dan *posttest* mengalami sedikit kenaikan, yaitu *Mean* pada *pretest* 27,67 dan 41,17 pada saat *posttest*, dengan nilai $p = 0,29 > 0,05$.

Dengan demikian, telah terbukti secara empiris bahwa bermain seni Origami memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas anak, selain itu beberapa tahap dalam pembuatan karya menggunakan Origami memang memiliki manfaat – manfaat yang jelas sangat membantu dalam proses berpikir kreatif.

Dalam penelitian eksperimen, terdapat dua jenis validitas, yaitu validitas internal dan validitas eksternal yang berkaitan dengan kontrol terhadap variabel sekunder. Validitas internal berkaitan dengan sejauhmana hubungan sebab - akibat antara variabel bebas dan variabel terikat yang ditemukan dalam penelitian. Semakin kuat hubungan sebab – akibat antara variabel bebas dan variabel terikat maka semakin besar validitas internal suatu penelitian. Validitas eksternal berkaitan dengan generalisasi hasil penelitian, yaitu sejauh mana hasil penelitian dapat diterapkan pada subjek, situasi dan waktu di luar situasi penelitian¹¹.

Adapun beberapa hal yang dapat mempengaruhi validitas internal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penelitian ini serta berpengaruh pada hasil akhir eksperimen yaitu : *Maturasi (maturation Proses)*.

¹¹Seniati, dkk. 2005. *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: Indeks. Hal: 67

Maturasi adalah proses perubahan pada subjek eksperimen yang terjadi seiring dengan berjalannya waktu. Dalam suatu eksperimen yang memerlukan waktu pelaksanaan panjang, subjek dapat terpengaruh misalnya subjek menjadi lebih siap, serius, disiplin, tertib atau disiplin ataupun sebaliknya subjek menjadi lelah, bosan, lapar atau karena bertambahnya usia¹².

Selama melakukan *treatment* sekitar tiga Minggu pada kelompok eksperimen. Dari hasil pengamatan peneliti pada awal pelaksanaan subjek terlihat kurang tertarik sehingga mereka tidak serius dalam melaksanakan tugas yang diberikan, sikap kemandirian yang kurang dari mereka sering bercanda dan sebagainya. Pada Minggu kedua pelaksanaan mulai lancar. Subjek mulai terlihat tertarik dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas, kedekatan secara emosional juga sangat nampak di wajah masing – masing subjek. Begitu pula pada Minggu terakhir, pelaksanaan berjalan lancar, tetapi mulai terlihat kejenuhan di wajah beberapa anak, mereka juga mulai bersikap berlebihan mencari perhatian peneliti. Hal – hal tersebut di atas yang dimungkinkan dapat mempengaruhi validitas internal.

Adapun Hal-hal yang dapat mempengaruhi validitas eksternal yaitu:

1. Validitas Populasi

Validitas populasi berkaitan dengan teknik pengambilan sampel, apakah dilakukan secara acak ataupun tidak. Apabila

¹²Latipun. 2004. *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press. Hal: 48

dilakukan secara acak (*Simple Random Sampling*), maka validitas populasi akan semakin tinggi¹³.

Adapun pengambilan sampel dalam penelitian ini didasarkan pada hasil undian untuk membagi kelompok eksperimen dan kontrol dengan teknik randomisasi. Subjek dalam tiap kelompok dianggap memiliki peluang yang sama, sehingga masing – masing anak berkesempatan berada baik dalam kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen.

2. Validitas Ekologis

Validitas Ekologis berkaitan dengan situasi atau kondisi lingkungan¹⁴. Pemberian *treatment* bermain seni Origami pada kelompok eksperimen selama tiga Minggu yang dilakukan di ruang kelas, diberikan setengah jam setelah jam kegiatan inti. Jadi tidak ada siswa yang ada selain kelompok eksperimen. Kemungkinannya kecil sekali jika ada anak lain (kontrol) yang melihat permainan konstruktif yang diberikan.

3. Validitas *temporal*

Validitas *temporal* berkaitan dengan lamanya rentangan waktu antara pemberian variabel bebas dengan pengukuran variabel terikat. Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, pemberian *treatment* permainan seni origami pada kelompok

¹³Seniati, dkk. 2005. *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: Indeks. Hal: 77

¹⁴Ibid. Hal: 78

eksperimen diberikan selama 3 Minggu pada hari senin hingga Kamis.

Hal ini dilakukan agar dalam waktu yang telah ditentukan permainan konstruktif yang diberikan bisa memberikan efek pada subjek penelitian. Penentuan waktu selama 3 Minggu ini, didasarkan pada penelitian – penelitian sebelumnya, dengan pertimbangan bahwa waktu 3 Minggu merupakan waktu yang tepat, tidak terlalu lama dan tidak terlalu sebentar. Karena jika terlalu lama dikhawatirkan subjek menjadi tambah malas dan bosan atau malah bisa jadi mereka enggan untuk mengikuti *treatment*.