

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN TERHADAP KREAVITAS ANAK USIA DINI

Alfiana Elsa Relin

alfirelin@gmail.com

Universitas Katolik Indonesia St. Paulus Ruteng

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen baik sebelum atau sesudah perlakuan dengan metode pembelajaran permainan bahasa dengan tingkat kreativitas anak pada kelompok kontrol pada yang tidak diberi perlakuan. Serta mengetahui pengaruh metode pembelajaran permainan terhadap peningkatan kreativitas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen, menggunakan teknik T test untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari metode pembelajaran permainan bahasa terhadap peningkatan kreativitas anak. Dengan tingkat kepercayaan $\alpha = 0,05$, dan Asymp Sig (0,022) < (0,05), maka H_0 ditolak. Maka H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, hal tersebut dikarenakan sesudah diberikan perlakuan (treatment) dengan metode pembelajaran permainan bahasa pada kelompok eksperimen, sehingga tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan (treatment) dengan pembelajaran yang tidak menggunakan metode permainan bahasa. Hasil dari penelitian ini adalah: Tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan (treatment) atau pre test memiliki kategori yang beragam. Begitu pula tingkat kreativitas anak pada kelompok kontrol (pre test) memiliki tingkat kreativitas yang beragam. Tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen setelah di beri perlakuan dengan pembelajaran bermain permainan bahasa menunjukkan peningkatan secara signifikan. Sedangkan Tingkat kreativitas anak pada kelompok kontrol setelah post test dengan tanpa pemberian perlakuan (treatment) menunjukkan peningkatan namun tidak secara signifikan. Metode permainan bahasa terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak. Hal tersebut terlihat dari perbedaan secara signifikan pada tingkat kreativitas anak antara kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan kelompok kontrol tanpa di berikan perlakuan permainan.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran, Permainan, Kreativitas, anak.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang dilakukan pada rentang usia 0-6 tahun yang mencakup aspek fisik atau non fisik yang diberikan secara langsung melalui pemberian pendidikan dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, motorik, akal pikir, sosial dan emosional agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal dan anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Seiring bertambahnya usia, anak-anak membutuhkan rangsangan pendidikan yang lebih lengkap sehingga memerlukan tambahan layanan pendidikan di luar rumah yang dilakukan oleh lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD). Menurut Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (2010:1) pendidikan anak usia dini sudah dapat dimulai sejak anak berusia 0 bulan.

Herpich dan Pratoreus berpendapat perkembangan di dunia pendidikan menuntut pendidik untuk terus berinovasi dengan terus memperkuat empat aspek termasuk kompetensi sosial untuk menciptakan pembelajaran yang optimal (dalam Subar dan Tri Utami, 2019:129). Menu generic menjabarkan pendidikan anak usia dini (PAUD) sebagai

suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan kehidupan tahap selanjutnya. PAUD merupakan lembaga terdekat dengan kehidupan anak yang sangat mempengaruhi kehidupan dan tingkah laku anak hingga dewasa. Keluarga merupakan lembaga PAUD yang paling dekat dengan kehidupan anak. Keluarga akan mempengaruhi kehidupan bersosial anak di sekolah baik bersama guru maupun teman sebayanya ini sesuai dengan pernyataan Feeney (dalam Maryatun dan Ika Budi, 2016:748).

Pendidikan adalah aspek penting dalam pembentukan individu yang kompeten dan berkualitas. Metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah kunci keberhasilan dalam proses pendidikan. Salah satu metode yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah metode pembelajaran bermain. Bermain bukan hanya aktivitas fisik atau hiburan semata, tetapi juga merupakan cara yang efektif untuk mempromosikan pembelajaran aktif, kreativitas, dan perkembangan sosial anak-anak dan bahkan individu dewasa.

Secara ilmiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani dan sosialnya. Selain itu, setiap anak memiliki kemampuan tak terbatas dalam belajar yang inheren (telah ada) dalam dirinya untuk dapat berfikir kreatif dan produktif. Anak akan beraktifitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya, pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan teras untuk berfikir kreatif, karena dengan kreativitaslah memungkinkan manusia menjadi berkualitas dalam hidupnya. Anak akan melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.

Kreativitas dipandang sebagai peluang strategis untuk menunjang keberhasilan hidup. Clemos (Wahyuni, 2008: 1) mengemukakan bahwa “creativity is an important component of problem solving, other higher cognitive abilities, social and emotional well-being, and academic and adult success”.Kreativitas merupakan komponen yang sangat penting dalam mengatasi suatu permasalahan, kemampuan kognitif tingkat tinggi selain intelegensi, kearifan sosial dan emosional, kesuksesan akademik dan kesuksesan di masa yang akandatang. Oleh karena itu, Clemos (Wahyuni, 2008: 1) menyebutkan bahwa tanpa adanya kreativitas manusia tidak akan menemukan seni, ilmu pengetahuan, teknologi, penyelesaian masalah dan kemajuan dalam berbagai bidang kehidupan. Dengan demikian, kreativitas dipandang sebagai bentuk kemajuan dari segala aktivitas manusia, selain menjadikan hidup lebih bermakna, sekaligus merupakan bentuk aktualisasi diri pribadi. Selain itu, fakta menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran pada umumnya terbatas pada tingkat pengenalan, pemahaman, penerapan, sedangkan proses-proses pemikiran yang lebih tinggi (analisis, sintesis dan evaluasi) jarang dilatih, demikian pula kreativitas dan sasaran belajar ramah afektif kurang dikembangkan, padahal keberhasilan dalam pendidikan dan dalam hidup juga sama-sama ditentukan oleh pengembangan sikap, kecerdasan emosional dan kreativitas (Munandar, 2002: 23).

Mendukung pendapat di atas Supriadi mengatakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada (Rachmawati dan Kurniati, 2010:14). Sejalan dengan pendapat di atas Munandar mengemukakan bahwa “kreatifitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada sebelumnya” (Fadhillah dan Khorida, 2014:122) .

Kreativitas perlu dikembangkan sejak anak usia dini karena mereka memiliki rasa ingin tahu dan antusias yang kuat terhadap segala sesuatu. Pada umumnya anak usia dini

sering memperhatikan, membicarakan dan menanyakan berbagai hal yang dilihat, didengar, dan dirasakannya. Mereka memiliki minat yang kuat terhadap lingkungan dan benda-benda yang ada di sekitarnya dan hal ini Sangat bermanfaat bagi perkembangan kreativitas anak usia dini. Dalam mengembangkan kreativitas anak terdapat ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif, Menurut Fadhillah dan Khorida (2014: 123) ada beberapa ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif antara lain: 1) Kelancaran (Fluency) adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan. 2) Keluwesan (Flexibility) adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah. 3) Keaslian (Originalitas) adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli 4) Penguraian (Elaborasi) adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu yang rinci.

METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut Moh.Kasiram (2010: 211) “penelitian eksperimen adalah model penelitian dimana peneliti memanipulasi suatu stimulasi atau kondisi, kemudian mengobservasi akibat dari perubahan stimulasi atau kondisi tersebut pada objek yang di kenai stimuli atau kondisi tersebut. Menurut Sugiyono (2007: 107) “metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa penelitian ini penulis mencari pengaruh satu variabel terhadap variabel berikutnya dimana yang menjadi pengaruh metode pembelajaran bermain variabel yang dipengaruhi adalah kreativitas anak. Metode eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan dan menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan sebab akibat dalam kondisi yang terkendali. Kemudian metode eksperimen ini juga dimana peneliti memanipulasi suatu stimulasi atau kondisi yang mengakibatkan perubahan stimulasi pada objek yang akan dikenai stimulasi tersebut. Berdasarkan hal di atas, penulis memilih menggunakan pre-eksperimental yaitu dengan tipe one group pretest-posttest design. Dikatakan pre-eksperimental karena desain ini belum eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh independen. Peneliti memilih pre-eksperimental karena sampelnya terdiri dari satu kelas dengan rentang usia 5 -6 tahun yang terdiri dari kelompok B saja. Kondisi ini tidak memungkinkan peneliti membentuk kelompok kontrol atau pembandingan. Pada penelitian ini awalnya peneliti melakukan pengukuran terhadap variabel terikat sebelum diberi perlakuan, baru setelah itu diberi perlakuan, kemudian dilakukan pengukuran kembali terhadap variabel terikat dengan alat ukur yang sama. Data tersebut dijadikan pembandingan setelah diberikan metode pembelajaran bermain dengan membandingkan nilai rata-rata kreativitas anak sebelum dan setelah diberikan metode pembelajaran bermain dengan analisis uji (t-test) untuk melihat signifikan peningkatan kreativitas pada anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

. Kondisi Post Test Tingkat Kreativitas Anak PAUD Mawar watunggong

Langkah selanjutnya yaitu pelaksanaan post test, hal ini dilakukan untuk melihat apakah ada perbedaan tingkat kreativitas anak setelah diberikan treatment dengan pembelajaran metode permainan di kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan treatment. Alat pengambilan data pada saat post test adalah sama ketika pelaksanaan pre test yaitu menggunakan alat tes kreativitas figural yang terdiri dari 65 buah lingkaran berdiameter 2 cm yang diberikan kepada 10 anak kelompok eksperimen dan 10 anak kelompok kontrol.

a. Kelompok Eksperimen

Tabel 4.18
Statistics
PostTest Kelompok Eksperimen

N Valid	10
Missing	0
Mean	251.60
Median	246.00
Std. Deviation	60.124
Sum	2516

Dari tabel statistik hasil post test kelompok eksperimen di atas dapat dilihat bahwa tingkat kreativitas anak, yaitu 153, 220, 290, 256, 234, 187, 287, 399, 287, 236. Rata-rata tingkat kreativitas anak pada saat post test adalah sebesar 251,60 dengan standar deviasi yaitu 60,124 dan nilai tengahnya adalah 246,00. Berdasarkan nilai mentah post test kelompok eksperimen di atas, maka dapat ditentukan kriteria tingkat kreativitas post test kelompok eksperimen, sebagai berikut.

Xaktual = 366

Xaktual = $366 : 2 = 183$

Saktual = $183 : 3 = 61$

1.5 Saktual = 91.5

0.5 Saktual = 30.5

b. Kelompok Kontrol

Tabel 4.22

Statistics

Post Test Kelompok Kontrol

N Valid	10
Missing	010
Mean	183.60
Median	181.50
Std. Deviation	60.959
Sum	1836

Dari tabel statistik hasil post test kelompok kontrol di atas dapat dilihat bahwa tingkat kreativitas anak, yaitu. 195, 65, 179, 193, 209, 184, 147, 174, 176, 314. Rata-rata tingkat kreativitas anak pada saat post test adalah sebesar 183,60 dengan standar deviasi yaitu 60,959 dan nilai tengahnya adalah 181,50.

PEMBAHASAN

1. Analisis Hasil Pre Test Tingkat Kreativitas Anak PAUD Mawar Watunggong

Rendahnya tingkat kreativitas anak baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol di PAUD Mawar Watunggong terlihat pada saat pelaksanaan pre test, sesuai dengan hasil pengamatan observer (tester) dari sentra layanan psikologi "Meta Kognitif" bahwa ketika anak-anak membuat gambar pada alat tes yang telah disediakan terlihat ada beberapa gambar yang masih terlihat sederhana dalam komposisinya seperti anak hanya menggunakan satu lingkaran untuk satu konsep gambar, dan belum terlihat pengembangan yaituberupa penggabungan beberapa lingkaran sehingga menjadi satu konsep gambar. Selain itu ada beberapa gambar yang konsep bentuknya serupa (diulang) sehingga mempengaruhi skor tingkat kreativitas yang dicapai. Berdasarkan hasil pre test tersebut terlihat bahwa tingkat kreativitas anak di PAUD Mawar Watunggong dapat dikategorisasikan sedang.

Hasil temuan peneliti dilapangan, guru jarang melaksanakan kegiatan metode pembelajaran permainan bahasa. Pembelajaran yang dilakukan lebih sering menggunakan

metode bercerita dan pemberian tugas dimana guru mendominasi kegiatan pembelajaran tersebut (teacher center), sehingga anak-anak mendapat kesempatan yang sedikit untuk mengungkapkan, mengembangkan dan mengeksplorasi kemampuan kreativitasnya, ditambah dengan berbagai aturan dan hal lain yang harus dipatuhi anak dalam mengerjakan tugasnya. Sehingga pada umumnya tingkat kreativitas anak berada pada tingkat yang sedang. Hal ini didukung pernyataan Munandar (1995:46) bahwa guru yang terlalu mendominasi proses pembelajaran dan selalu membatasi kebebasan anak dalam belajar dan berpikir akan menghambat inisiatif dan kreativitas siswa.

2. Analisis Hasil Post Test Tingkat Kreativitas Anak PAUD Mawar Watunggong

Setelah pemberian perlakuan (treatment) di kelompok eksperimen berupa kegiatan pembelajaran dengan metode permainan bahasa hasilnya secara umum tingkat kreativitas anak di kelompok eksperimen meningkat secara cukup signifikan. Berbeda dengan keadaan tingkat kreativitas di kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan (treatment), secara umum tingkat kreativitas anak sedikit sekali mengalami peningkatan. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran metode bermain peran (role playing) berpengaruh terhadap Tingkat kreativitas anak.

Peningkatan kreativitas anak sesudah diberikan perlakuan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya pada saat pembelajaran guru memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat sendiri perlengkapan yang akan dipakai dalam permainan bahasa dengan media yang disediakan guru. Berbagai perlengkapan yang dibuat oleh anak terlihat unik dan berbeda antara anak yang satu dengan anak lainnya dengan keunikan masing-masing. Selain itu, pada saat kegiatan guru hanya menstimulasi cerita dalam permainan tersebut, selanjutnya anak-anak mengembangkan permainannya baik dari jalan ceritanya, maupun dari ekspresi dan kalimat yang diucapkannya. Munandar (Wahyuni 2008:28) mengungkapkan bahwa individu yang kreatif adalah individu yang dapat merespon stimulus dengan cara-cara yang unik.

3. Analisis Pengaruh Metode Pembelajaran Permainan Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak PAUD Mawar Watunggong

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan (T Test), bahwa $Asymp\ Sig\ (0,022) < \alpha\ (0,05)$, maka H_0 ditolak. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, hal tersebut dikarenakan sesudah diberikan perlakuan (treatment) dengan metode pembelajaran permainan bahasa pada kelompok eksperimen, sehingga Tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan (treatment) dengan pembelajaran yang tidak menggunakan metode permainan bahasa. Sesuai dengan hasil pengujian T Test, maka metode pembelajaran permainan bahasa terbukti dapat berpengaruh secara signifikan terhadap tingkat kreativitas anak di TKK BPK Penabur Taman Holis Indah. Hal ini ditunjukkan dengan sesudah pemberian perlakuan (treatment) berupa metode pembelajaran permainan bahasa, secara keseluruhan Tingkat kreativitas anak meningkat secara signifikan dibandingkan tingkat kreativitas anak di kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan (treatment). Peningkatan kreativitas anak setelah pemberian treatment berupa metode pembelajaran permainan bahasa menunjukkan bahwa metode tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap tingkat kreativitas anak. Pada saat perlakuan, peneliti sangat menekankan aktivitas yang memberikan kesempatan dan kebebasan kepada anak untuk dapat mengembangkan ide, gagasan dan kemampuannya untuk membuat cerita dengan boneka tangan. Guru memberikan kesempatan tanpa membatasi waktu penyelesaiannya. Selain itu apresiasi sebagai bentuk penghargaan juga diungkapkan guru kepada semua anak setelah selesai mengerjakannya. Torrance dalam Supriadi (1994:161) mengemukakan

beberapa bentuk interaksi guru dengan siswa yang dianggap mampu mengembangkan kreativitas, antara lain:

- a. Menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa.
- b. Menghormati gagasan-gagasan yang tidak biasa serta imajinatif dari siswa.
- c. Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri.
- d. Memberikan penghargaan (reward) kepada siswa.
- e. Meluangkan waktu bagi siswa untuk bersibuk diri tanpa suasana penilaian

Apabila di telaah kembali, ada beberapa keuntungan pada saat kegiatan permainan bahasa diantaranya adalah, menstimulasi minat anak dalam berkreasi, melatih keberanian untuk mengemukakan pendapat, melatih keterampilan untuk bertanggung jawab dengan tokoh yang diceritakannya dan melatih kemampuan pemecahan masalah (problem solving). Secara umum, metode pembelajaran permainan bahasa telah memberikan kontribusi dan pengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak. Hal tersebut ditegaskan Rachman (2008:8) bahwa permainan bahasa dalam kreativitas anak digunakan dengan tujuan memberikan anak berlatih untuk menumbuhkan rasa ingin tahu (curiosity), bersifat imajinatif (imagination), berani mengambil resiko (risk taking), sifat menghargai (respect), dan rasa percaya diri (confident).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis tentang Pengaruh metode pembelajaran permainan terhadap peningkatan kreativitas anak dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak. Secara spesifik, berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan (treatment) atau pre test memiliki kategori yang beragam. Begitu pula tingkat kreativitas anak pada kelompok kontrol (pre test) memiliki tingkat kreativitas yang beragam.
2. Tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen setelah di beri perlakuan dengan pembelajaran bermain permainan menunjukkan peningkatan secara signifikan. Sedangkan tingkat kreativitas anak pada kelompok control setelah post test dengan tanpa pemberian perlakuan (treatment) menunjukkan peningkatan namun tidak secara signifikan
3. Metode permainan terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak. Hal tersebut terlihat dari perbedaaan secara signifikan pada tingkat kreativitas anak antara kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan kelompok kontrol tanpa di berikan perlakuan permainan bahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar dan Ahmad. 2009. Pendidikan Anak Usia Dini. Alfa Beta. Jakarta.
- Dimiyati, Johni. 2013. Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini. Kencana Prenada. Jakarta.
- Gunawan, Ali Muhammad. 2013. Statistik Untuk Penelitian Pendidikan. Prama Publishing. Yogyakarta.
- Harianto, Sugeng. 2012. Format Penulisan Karya Ilmiah. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Isjoni. 2011. Model Pembelajaran Anak Usia Dini. Alfabeta. Bandung.
- Latif, Mukhtar. 2013. Pendidikan Anak Usia Dini. Prenada Media Group. Jakarta.
- . 2014. Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Mangkuatmodjo, Soegyarto. 1997. Pengantar Statistik. Rineka Cipta.

Jakarta.

Mayke S, Tedjasaputra. 2001. Bermain, Main, dan Permainan. Gramedia. Jakarta.

Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. Memilih, Menyalin, dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini. Prenada Media Group. Jakarta.

Moeslichatoen. 2004. Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak. Rineka Cipta. Jakarta.

Montolalu. 2007. Bermain dan Permainan Anak. Universitas Terbuka. Jakarta.

. 2008. Materi Pokok Bermain Dan Permainan Anak. Universitas

terbMunandar, U. 1992. Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia. Jakarta

Prasetyo, B. 2007. Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

Rachmawati, Y dan Kurniati, E. 2010. Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Kencana