

Bermain Pembangunan Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Tri Susanti^{1*}, Ari Sofia^{2*}, Diah Utaminingsih^{3*}

FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No.1

*e-mail: tri.susanti86@yahoo.co.id

Telp: +6285788656974

The Problem in this study was low children creativity. This study aimed to determine the improvement of children creativity through playing development. The population were 42 children. Sample were 23 children with purposive sampling technique. The method was used experimental with one-group pretest-posttest design. Data were collected by observation and analyzed by using Wilcoxon test which obtained value of $Z_{hitung} - 4,216$ compared with Z_{table} value was 0,000. It can be concluded that H_a accepted and H_o rejected. The result showed that creativity was increased by 5,31% through constructive play.

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kreativitas pada anak usia dini. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas anak usia melalui bermain pembangunan. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 42 anak. Teknik pengambilan sampel dengan *purposive sampling* dan sampel penelitian berjumlah 23 anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini eksperimen semu dengan *one-group pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji Wilcoxon yang diperoleh nilai $Z_{hitung} -4,216 < Z_{table} 0,000$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas sebesar 5,31% melalui bermain pembangunan.

Kata kunci : anak usia dini, bermain pembangunan, kreativitas.

PENDAHULUAN

Anak mengalami berbagai tahap perkembangan yang harus dilalui, salah satunya dengan meningkatkan kreativitas. Meningkatkan kreativitas setiap anak berbeda-beda, anak akan berkreativitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya. Meningkatkan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan terbiasa untuk berfikir kreatif, karena dengan kreativitas anak mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas merupakan hal yang penting bagi setiap orang, tidak terkecuali bagi Anak Usia Dini. Tinggi rendahnya kreativitas belajar anak di sekolah akan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar anak.

Menurut Susanto (2011) mengemukakan bahwa Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru yang sudah ada sebelumnya yang nyata maupun berupa gagasan, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Menurut Munandar (2009) mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, kemampuan bereksperimen dan menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk maupun ide-ide baru. Munandar mengemukakan bahwa lingkungan yang dapat dapat mempengaruhi kreativitas individu dapat berupa lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Lingkungan keluarga peran utama dalam pengembangan dan meningkatkan kreativitas, lingkungan sekolah berperan dalam menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas. Lingkungan masyarakat dapat mempengaruhi kreativitas.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Vidya (2016) diketahui bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang yang dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan hal-hal yang baru atau sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru, menemukan cara-cara dalam pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, membuat ide-ide baru yang belum pernah ada, dan melihat adanya berbagai kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah dan melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau karya nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Dunia anak adalah dunia bermain, anak belajar memperoleh pengalaman baru melalui bermain. Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktivitas. Mereka bermain ketika bernyanyi, menggali tanah, membangun balok warna-warni atau menirukan sesuatu yang dilihat.

Menurut Manuel (2017) permainan adalah metodologi utama yang digunakan sepanjang seluruh pendidikan anak-anak, karena merupakan saluran formasi intrinsik bagi anak. Melalui permainan dan mainan, anak-anak akan dapat bereksperimen, menemukan, mengenal seluruh dunia di sekitarnya dengan cara alami, sementara menjadi tempat yang bagus untuk mempromosikan masalah antar budaya. Anak belajar dengan bermain, permainan adalah fitur dalam konstitusinya, oleh karena itu, penting untuk memiliki semua sumber material yang berkontribusi terhadap pelatihan mereka di tingkat fisik, sosial dan emosional.

Triharso (2013) mengemukakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi.

Bermain dapat berupa bergerak, seperti menyusun puzzle atau mengingat kata-kata sebuah lagu. Melakukan bermain kreatif dapat pula dengan menggunakan cat, krayon, plastisin dan tanah liat, oleh karena itu kreativitas anak dapat dikembangkan melalui bermain. Peran media dalam kegiatan pembelajaran di sekolah semakin penting. Artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berbeda-beda pada masa konkret. Anak diharapkan dapat mempelajari dan meningkatkan kreativitasnya secara nyata.

Dalam kegiatan bermain dapat mengembangkan seluruh kepribadian anak termasuk aspek sosial emosional, fisik, kognitif, bahasa, seni, dan moral agama. Agar dapat merangsang seluruh aspek tersebut maka diperlukan jenis-jenis bermain yang akan diberikan. Ada beberapa jenis bermain menurut Latif (2013) yaitu main sensorimotor, Main peran, dan Main Pembangunan.

Bermain yang dapat meningkatkan kreativitas anak salah satunya yaitu bermain pembangunan, Latif dkk (2013) berpendapat bahwa main pembangunan adalah main untuk merepresentasikan ide anak melalui media. Lebih lanjut Montolalu (2009) menyatakan bahwa bermain pembangunan merupakan bentuk permainan aktif dimana anak membangun dengan mempergunakan bahan atau alat permainan yang ada. Semula bersifat reproduktif, artinya anak hanya mereproduksi objek yang dilihatnya sehari-hari atau mencontoh gambar/bentuk yang diberikan. Namun, dengan berkembangnya imajinasi anak mulai menjiplak bentuk-bentuk sesuai dengan kreativitasnya masing-masing.

Salah satu contoh permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas yaitu dengan bermain pembangunan menggunakan media balok balok. Bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak karena melalui bermain balok anak akan berimajinasi sesuai dengan apa yang dipikirkannya, melalui bermain balok juga anak akan bereksplorasi menggunakan balok, selain itu dengan bermain balok anak dapat berkreasi dan mengekspresikan perasaan secara menyenangkan. Bermain balok merupakan kemampuan dalam kegiatan yang sifatnya konstruktif dengan membuat bentuk atau bangunan menggunakan balok-balok yang dapat meningkatkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak dalam memecahkan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan berimajinasi, sehingga tercipta suatu yang baru sebagai sebuah ide yang kreatif.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan di PAUD Murni Asih Terbanggi Besar, menunjukkan bahwa anak yang selalu diberikan tugas oleh guru membaca, menulis, dan berhitung, hal ini terlihat ketika peneliti melakukan prapenelitian di sekolah anak setiap harinya diberikan tugas menulis, membaca serta berhitung. Sebagian guru belum mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran pada aspek kreativitas anak,

terlihat ketika guru mengajar di kelas yang hampir setiap hari menggunakan buku tulis untuk melakukan pembelajaran setiap harinya. anak belum dapat mengekreasikan media untuk menciptakan bentuk atau karya yang baru. Misalnya, ketika guru memberikan contoh dalam kegiatan menggambar, sebagian besar anak hanya terpaku pada apa yang dicontohkan oleh guru atau hanya menirukan hasil gambaran temannya. bahkan ada yang hanya diam tidak mau mengerjakan apa yang diberikan oleh guru, anak hanya mau jika dibimbing oleh guru.

Pembelajaran berpusat pada guru sehingga menjadikan anak terlihat pasif dan kurang mandiri, hal ini terlihat dari guru yang selalu menulis di papan tulis dan anak mengikuti apa yang dilakukan oleh guru. Anak mudah jenuh atau bosan pada kegiatan yang sedang dilakukan karena guru menggunakan contoh media kurang menarik untuk anak seperti guru yang menggunakan buku LKS sehingga menjadikan anak kurang merespon dan membosankan bagi anak

Berdasarkan hasil survei bulan September di PAUD Murni Asih Terbanggi Besar dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran terdapat beberapa anak usia 5-6 tahun yang kreativitasnya yang masih rendah hal ini terlihat bahwa ada 10 anak yang belum menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah, dan terlihat ada 13 anak yang belum menunjukkan sikap rasa ingin tahu.

Kondisi tersebut disebabkan kegiatan pembelajaran yang belum dilaksanakan melalui bermain sehingga membuat anak cepat merasa bosan. Anak jarang diberi kesempatan untuk melakukan aktivitas sesuai keinginan mereka sendiri yang akibatnya berdampak pada aspek perkembangan anak usia dini. Guru jarang menggunakan media saat pembelajaran sehingga anak kesulitan memahami konsep yang diajarkan oleh guru karena yang disampaikan oleh guru masih bersifat abstrak.

Pada pembelajaran yang dilakukan bermain pembangunan dengan kreativitas dilakukan kelompok B dengan siswa 23 anak. Untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih jelas dan terarah, perlu ditetapkan terlebih dahulu tujuan yang hendak dicapai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui untuk mengetahui tingkat kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui bermain pembangunan di Paud Murni Asih Terbanggi Besar

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu metode *Pre-Experimental Designs (nondesigns)* dengan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design* karena penelitian ini untuk mengetahui perlakuan / *treatment* penggunaan bermain pembangunan terhadap kreativitas anak usia dini.

Penelitian terdiri dari dua tahap, yaitu pra-penelitian, tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dan setiap penelitian tersebut adalah (1) Penelitian pendahuluan, terdiri dari langkah-langkah berikut (a) Membuat surat izin penelitian ke sekolah tempat dilakukan penelitian. (b) Observasi ke sekolah tempat dilakukannya penelitian untuk mengumpulkan informasi tentang keadaan kelas yang akan diteliti. (2) Tahap Perencanaan penelitian (a) Membuat kisi-kisi instrumen, (b) Uji instrumen validitas (c) Membuat perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) (d) Menyiapkan media untuk bermain pembangunan (3) Tahap Pelaksanaan (a) Melaksanakan penelitian sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun. (b) Mengevaluasi menggunakan lembar observasi. (c) Mengumpulkan mengolah dan menganalisis data. (d) Membuat laporan hasil penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Murni Asih Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah tahun ajaran 2016/2017 di semester II. Populasi penelitian ini anak PAUD Murni Asih Terbanggi Besar berada pada kelompok B dengan usia 5-6 Tahun yang berjumlah 42 anak. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelompok B yang berjumlah 23 anak. Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel dengan alasan tertentu dengan kriteria dalam pengambilan subjek, yaitu: (1) Anak yang terlihat memiliki tingkat kreativitas yang rendah seperti anak yang terlihat belum mampu mengkreasikan media dalam membuat karya dan belum mampu mengkombinasikan sebuah objek, (2) Anak yang terlihat memiliki tingkat kreativitas rendah dapat diketahui melalui observasi yaitu yang mendapatkan skor pada kriteria rendah.

Teknik pengambilan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Pedoman observasi yang digunakan dalam bentuk *rating scale*. Sebelum melakukan

observasi kisi-kisi instrumen terlebih dahulu dilakukan uji coba.

Uji validitas yang dilakukan pada penelitian ini untuk menemukan *validitas item* dilakukan kontrol langsung terhadap teori – teori yang melahirkan indikator – indikator yang dipakai. Pada penelitian ini uji *validitas internal* dengan melakukan analisis butir, untuk menguji validitas setiap butir, maka skor – skor yang ada pada butir yang dimaksud dikorelasikan dengan skor total. Skor butir dipandang sebagai nilai X dan skor total dipandang sebagai nilai Y, dengan di perolehnya indeks validitas setiap butir dapat diketahui butir – butir manakah yang tidak memenuhi syarat ditinjau dari validitasnya,

Penggunaan kisi-kisi instrumen akan memudahkan pengujian validitas dan dapat dilakukan secara sistematis. Untuk mengukur tingkat validitas item, digunakan rumus korelasi *bivariate*. Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} \geq r_{kritis}$ dengan $= 0,30$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{kritis}$, maka alat ukur tersebut tidak valid.

Terdapat sepuluh indikator yang dinilai pada variabel bermain pembangunan antara lain : (1) Menumpuk balok, (2) Menyusun balok segitiga, (3) Menyusun balok lingkaran, (4) Keterlibatan Menggabungkan tumpukan balok (5) Mengkombinasikan warna dan ukuran balok, (6) Menempatkan dua balok sejajar (7) Menghubungkan diantara dua balok dengan satu balok di atasnya (8) Membuat bangunan 3 dimensi yang padat menggunakan balok (9) Membangun ruang tertutup 3 dimensi (10) Menggabungkan beberapa bentuk bangunan. Sementara itu, pada variabel kreativitas terdapat lima indikator yaitu (1) Membuat bangunan dengan bentuk baru, (2) Membuat bentuk rumah dari balok, (3) Membuat bentuk istana dari balok, (4) Menggabungkan/mengkombinasikan warna pada balok, (5) Menggabungkan/mengkombinasikan ukuran pada balok.

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan terhadap 16 item bermain pembangunan terdapat 10 item yang dinyatakan valid. Dan pada 8 item kreativitas, terdapat 5 item yang dinyatakan valid dan 3 item yang tidak valid.

Setelah melakukan uji validitas instrumen, kemudian peneliti melakukan uji reliabilitas terhadap butir soal yang di nyatakan valid. Dalam penelitian ini pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *SPSS 16*,

dimana instrumen (kisi-kisi) dalam penelitian ini dianggap reliabil atau konsisten apabila nilai *alpha* lebih besar dari nilai r_{tt} .

Berdasarkan uji reliabilitas yang dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* memperoleh nilai bermain pembangunan = 0,740 dan memperoleh nilai *alpha* kreativitas = 0,732. Hasil menunjukkan bahwa kreativitas sebesar 0,732 > 0,632. Disimpulkan bahwa instrumen dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

Penilaian dalam penelitian ini menggunakan rubrik yang membuat indikator dan kriterianya dengan skor mulai dari 1-4 pada masing-masing indikatornya pada bermain pembangunan Skor 1 pada bermain pembangunan apabila anak tidak membuat bangunan, skor 2 apabila anak membuat bangunan dengan bantuan guru, skor 3 apabila anak membuat bangunan tanpa bantuan namun belum rapi, dan skor 4 apabila anak membuat bangunan dengan rapi.

Sedangkan kriteria penilaian pada kreativitas juga dimulai dari 1-4 pada masing-masing indikatornya. Skor 1 apabila anak belum mau membuat bangunan dengan bentuk baru, skor 2 apabila anak membuat bangunan dengan bentuk baru dengan bantuan guru, skor 3 apabila anak membuat bangunan dengan bentuk baru tanpa bantuan guru namun belum rapi, dan skor 4 apabila anak membuat bangunan dengan bentuk baru tanpa bantuan guru sesuai imajinasinya dengan rapi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan pedoman observasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi. Setelah diberi perlakuan, data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui besarnya peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji analisis data yaitu dengan menggunakan uji *Wilcoxon*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Bermain pembangunan

Bermain yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak yaitu bermain pembangunan menggunakan balok, yang terdiri dari menumpuk, menyusun,

menggabungkan, mengkombinasikan dan membangun ruang.

Tabel 1. Data Bermain Pembangunan Berdasarkan Indikator

No	Indikator	Kategori	Sebelum		Sesudah	
			N	%	n	%
1.	Menumpuk balok	KA	2	8.7	0	0
		CA	20	87	4	17.4
		A	1	4.3	7	30.4
		SA	0	0	12	52.2
2	Menyusun balok segitiga	KA	13	56.5	0	0
		CA	10	43.5	5	21.8
		A	0	0	11	47.8
		SA	0	0	7	30.4
3	Menyusun balok lingkaran	KA	13	56.5	0	0
		CA	10	43.5	5	21.8
		A	0	0	9	39.1
		SA	0	0	9	39.1
4	Menggabungkan tumpukan balok	KA	5	21.8	0	0
		CA	18	78.2	6	26.1
		A	0	0	8	34.8
		SA	0	0	9	39.1
5	Mengkombinasikan warna dan ukuran balok	KA	9	39.1	0	0
		CA	14	60.9	5	21.8
		A	0	0	11	47.8
		SA	0	0	7	30.4
6	Menempatkan dua balok sejajar	KA	13	56.5	3	13
		CA	10	43.5	5	21.8
		A	0	0	10	43.4
		SA	0	0	5	21.8
7	Menghubungkan diantara dua balok dengan satu balok diatasnya	KA	19	82.6	0	0
		CA	4	17.4	9	39.1
		A	0	0	6	26.1
		SA	0	0	8	34.8
8	Membuat bangunan 3 dimensi yang padat menggunakan balok	KA	20	87	2	8.7
		CA	3	13	3	13
		A	0	0	8	34.8
		SA	0	0	10	43.5

9	Membangun ruang tertutup 3 dimensi	KA	17	74	0	0	4	Menggabungkan /mengkombinasikan warna pada balok	BB	2	8.7	0	0
		CA	6	26	8	34.8			MB	14	60.8	3	13
		A	0	0	6	26.1			BSH	7	30.5	13	56.5
		SA	0	0	9	39.1			BSB	0	0	7	30.4
10	Menggabungkan beberapa bentuk bangunan	KA	17	74	0	0	5	Menggabungkan /mengkombinasikan ukuran pada balok	BB	5	21.8	0	0
		CA	6	26	8	34.8			MB	11	47.8	6	26.1
		A	0	0	6	26.1			BSH	7	30.4	12	52.1
		SA	0	0	9	39.1			BSB	0	0	5	21.8

Keterangan

KA = Kurang Aktif
CA = Cukup Aktif
A = Aktif
SA = Sangat Aktif

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa terjadi peningkatan pada setiap indikator dari sebelum dan sesudah diberi perlakuan bermain pembangunan. Terdapat 10 indikator pada bermain pembangunan, dari ke 10 indikator tersebut indikator Membuat bangunan 3 dimensi yang padat menggunakan balok merupakan indikator yang mengalami peningkatan paling tertinggi dan Menempatkan dua balok sejajar merupakan indikator yang peningkatannya cukup rendah.

Kreativitas

Meningkatkan kreativitas terdiri dengan melakukan Membuat bangunan dengan bentuk baru, Membuat bentuk rumah dari balok, Membuat bentuk istana dari balok, Menggabungkan atau mengkombinasikan warna pada balok, Menggabungkan atau mengkombinasikan ukuran pada balok.

Tabel 2. Perolehan data pretest dan posttest Kreativitas

No	Indikator	Kategori	Sebelum		Sesudah	
			n	%	n	%
1.	Membuat bangunan dengan bentuk baru	BB	5	21.8	0	0
		MB	13	56.5	3	13
		BSH	3	13	16	69.6
		BSB	2	8.7	4	17.4
2	Membuat bentuk rumah dari balok	BB	4	17.4	0	0
		MB	14	60.8	1	4.3
		BSH	5	21.8	15	65.3
		BSB	0	0	7	30.4
3	Membuat bentuk istana dari balok	BB	3	13	0	0
		MB	13	56.5	0	0
		BSH	6	26.1	13	56.5
		BSB	1	4.4	10	43.5

Berdasarkan data per indikator yang telah diperoleh di atas, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan pada setiap indikator kreativitas. Terdapat 5 indikator pada kreativitas, dari ke 5 indikator tersebut peningkatan indikator meningkat secara merata. Hasil dari seluruh data di atas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai kreativitas antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan bermain pembangunan.

Adapun hasil distribusi dengan menggunakan rumus interval diperoleh nilai tertinggi 20 dan nilai terendah adalah 5. Hasil nilai kreativitas anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi nilai pretest dan posttest

No	Kategori	Sebelum		Sesudah		P-Value	
		n	%	n	%	T	Sig
1	BB	5	21.8%	0	0	0.000	
2	MB	15	65.2%	3	13%		
3	BSH	3	13%	12	52.2%		
4	BSB	0	0	8	34.8%		
Jumlah		23		23			
Rata-rata ± std		2,951519		2,339724			
Min-max		5-17		12-20			

Berdasarkan perolehan nilai di atas, terlihat masih rendahnya kreativitas anak sebelum menggunakan pembelajaran bermain pembangunan, terlihat bahwa nilai yang didapatkan anak dalam kategori belum berkembang yaitu 5 anak, kategori mulai berkembang ada 15 anak, kategori berkembang sesuai harapan ada 3 anak, sedangkan kategori berkembang sangat baik 0. Berdasarkan perolehan tersebut kreativitas anak belum berkembang karena belum adanya perlakuan dari aktivitas bermain pembangunan.

Berdasarkan perbandingan data di atas, dapat terlihat adanya perbedaan antara nilai kreativitas anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan bermain

pembangunan. Berdasarkan tabel di atas, perolehan data *posttest* menunjukkan perolehan yang positif terhadap peningkatan kreativitas anak, terlihat bahwa jumlah nilai yang diperoleh setiap anak meningkat dibandingkan dengan nilai yang diperoleh pada saat *pretest*. Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa terdapat ada 8 anak yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik, 12 anak masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan, dan terdapat 3 anak pada kategori mulai berkembang. Peningkatan ini terjadi karena adanya perlakuan dalam aktivitas bermain pembangunan.

Tabel 4. Analisis data pretest dan posttest

Variabel (Y)	Sebelum	Sesudah
Mean	10.43	15.78
Standar Deviasi	2.95	2.33
minimum	5.00	17.00
maksimum	12.00	20.00

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai minimum dan maksimum meningkat, meningkatnya nilai tersebut akan berdampak pada nilai rata-rata. Nilai rata-rata *pretest* diperoleh 10,43 sedangkan nilai *posttest* diperoleh 15,74. Hasil tersebut memperlihatkan adanya selisih antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 5,31. Berikut ini disajikan grafik yang menunjukkan selisih antara *pretest* dan *posttest* dalam meningkatkan kreativitas.

Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan statistik nonparametrik karena data yang ada dalam penelitian ini berbentuk ordinal dengan sampel sebanyak 23 anak. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji wilcoxon yang bertujuan untuk menguji dua sampel yang berpasangan karena sampel akan diberikan *pretest* dan *posttest*. Untuk mengetahui apakah H_0 diterima atau ditolak, maka dapat melihat nilai signifikan. Ketentuan yang ada dalam uji wilcoxon yaitu nilai signifikan $>0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, tetapi jika nilai signifikan $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh uji statistik Wilcoxon.

Tabel 5. Analisis hasil penelitian

n	Mean Ranks	Sum Of Ranks	Z	Asymp.Sig. (2-tailed)
23	12,00	276,00	-4,216	0,000

Berdasarkan hasil uji wilcoxon di atas, dari jumlah siswa yang jumlahnya 23 anak diperoleh nilai Z sebesar -4,216 dan nilai Asymp.Sig sebesar 0,000 dengan taraf signifikansi 5%, maka dapat disimpulkan bahwa nilai sig. 0,000 < nilai alpha 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan tersebut berarti bahwa bermain pembangunan dapat meningkatkan kreativitas anak.

Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian, terungkap bahwa terjadi peningkatan antara pembelajaran pada saat *pretest* ke *posttest*. Pembelajaran yang dilakukan pada saat *pretest* guru memberikan media balok dan meminta kepada anak untuk membuat bangunan yang mereka inginkan yang pernah ia liat namun belum diberikan perlakuan atau contoh oleh guru, jadi anak membuat bangunan tersebut sesuai dengan apa yang mereka bisa, pada awalnya media balok hanya digunakan sebatas membawa, menumpuk dan menghubungkan balok dan belum membentuk suatu bangunan yang jelas seperti aslinya. Hasil karya anak dalam bentuk, jumlah dan warna balok yang digunakan masih sedikit serta tata bangunan yang mereka buat belum memiliki ruang.

Sedangkan pembelajaran bermain pembangunan pada *posttest*, anak membangun bangunan (rumah, dan istana) dengan perlakuan dari guru, guru memberikan contoh kepada anak cara membuat bangunan lalu anak mengikuti langkah-langkah membuat bangunan yang guru berikan. Langkah-langkah yang diberikan tersebut anak akan lebih mudah untuk membangun bangunan yang dibuat, serta bangunan yang dibuat akan lebih jelas bentuknya. Setelah guru memberikan langkah-langkah untuk membuat bangunan, bentuk bangunan anak menjadi lebih jelas, tingkat kreativitas anak juga meningkat setelah adanya perlakuan, misalnya pada *pretest* anak membuat rumah hanya dengan 2 balok persegi dan segitiga yang ditumpuk setelah adanya *posttest* anak membuat rumah dengan 4 balok yaitu 2 balok persegi panjang, balok persegi dan balok segitiga. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme menekankan pada proses belajar anak.

Latif (2013) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan

menunjukkan bahwa bermain pembangunan dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Kreativitas anak dapat meningkat dapat dilihat ketika anak bermain membuat bangunan dengan bentuk baru, membuat rumah dengan balok, membuat istana dengan balok, Menggabungkan/mengkombinasikan warna pada balok, Menggabungkan/mengkombinasikan ukuran pada balok.

Bangunan yang mereka buat pada awal penelitian dilakukan masih sederhana dan semakin lama bangunan yang mereka buat semakin kompleks. Mereka membuat bangunan rumah dan istana dari balok dengan idenya sendiri. Anak juga terlihat makin aktif dan mengungkapkan ide-ide tentang bangunan seperti apa yang akan mereka buat setelah adanya perlakuan. Hal ini dapat dibuktikan dengan jumlah nilai keseluruhan yang anak dapat, indikator yang digunakan sama namun nilai yang didapat anak berbeda dan mengalami peningkatan. Bermain menggunakan balok dengan membangun atau menyusun akan mengembangkan kreativitas anak. Setiap anak akan menggunakan imajinasinya membentuk suatu bangunan mengikuti daya khayalnya, misalnya dalam menyusun balok anak bisa saja menyebutnya "rumah" atau "kapal".

Hasil penelitian menunjukkan bahwa jika anak diberikan stimulus, maka anak akan menimbulkan respon yang akan direkam atau terletak pada proses kognitif ditunjukkan dari perkembangan cara berpikir anak. Kreativitas merupakan salah satu dari proses kognitif, hal tersebut tergambar pada kegiatan pretest anak belum memaksimalkan apa yang dibangun menggunakan balok, namun setelah diberikan perlakuan pada kegiatan posttest anak dapat membuat sebuah bangunan serta dapat mengkreasi bangunan tersebut.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sejalan dengan Susanto (2011) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Menurut Munandar (2009) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, kemampuan bereksperimen dan menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk maupun ide-ide baru. Oleh karena itu,

kreativitas penting untuk dikembangkan agar anak dapat menciptakan sesuatu yang baru, membuat kombinasi baru serta dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Hal ini sejalan dengan pendapat Isjoni (2014) tentang teori belajar behaviorisme menyatakan bahwa Aliran yang memandang bahwa manusia belajar dipengaruhi oleh lingkungan. Menurut teori ini belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi melalui proses stimulus dan respons yang bersifat mekanis. Lingkungan yang diorganisasikan akan dapat memberikan stimulus yang baik, sehingga pengaruh dari stimulus tersebut diharapkan dapat memberikan respons dan hasil seperti yang diharapkan.

Hasil penelitian Menurut Fazelian (2013) menyatakan bahwa Anak-anak yang inovatif dan kreatif penting dalam sistem pendidikan. Ilmuwan telah menyatakan kreativitasnya dengan berbagai interpretasi. Menurut mereka, semua orang memiliki tingkat kreativitas yang berbeda. Ini adalah bagian yang sangat penting dari setiap sistem pendidikan. Adanya lingkungan kreatif adalah bagian penting dari setiap sistem sekolah terutama bagi siswa, karena memberikan kesempatan yang berbeda bagi mereka. Karena itu, kreativitas tidak dilupakan dalam program pendidikan apapun. Sejalan dengan penelitian tersebut terlihat bahwa lingkungan sangat berperan penting dalam proses perkembangan kreativitas anak

Perkembangan kreativitas anak juga dapat disebabkan dengan variabel lain seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Istiana dan Dirlina (2014) yaitu Pengaruh Permainan *Finger Painting* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B Di Paud Melati hasil penelitian data tentang kreativitas anak menunjukkan data *pretest* 110 dan *posttest* 168. Hal ini berarti peningkatan kreativitas anak tidak hanya dipengaruhi oleh media balok namun juga dapat dipengaruhi oleh bermain *Finger Painting* atau variabel lainnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Mulia (2016) menunjukkan bahwa terjadi pengembangan kreativitas melalui bermain balok yang dapat dilihat dari setiap pembelajaran yang dilakukan mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut terbukti bahwa bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak.

Berdasarkan pendapat tersebut maka kegiatan bermain anak diharapkan dapat menggali pengetahuan dari lingkungannya, anak dapat berkreasi menciptakan sesuatu yang baru yang didapat dari lingkungan, mengkombinasikan sesuatu yang telah ada sebelumnya serta anak dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi, dalam menggali pengetahuannya tersebut guru sebaiknya dapat membantu anak untuk menggali pengetahuan yang ada di lingkungan, sehingga pengetahuan yang anak dapatkan dapat maksimal dan juga anak dapat bertanggung jawab terhadap pembelajaran atau sebuah karya yang dibuat atau anak dapat menjelaskan tentang apa yang telah mereka buat.

Berdasarkan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain pembangunan dapat meningkatkan kreativitas anak di PAUD Murni Asih Terbanggi Besar Lampung Tengah.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan. Terlihat bahwa peningkatan kreativitas lebih meningkat saat diberikan perlakuan menggunakan permainan pembangunan. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil karya anak yang awalnya masih berupa bangunan sederhana kemudian menjadi semakin kompleks dengan menggunakan beragam warna, bentuk dan jumlah media balok yang semakin banyak. Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terjadi peningkatan kreativitas setelah diberikan perlakuan bermain pembangunan.

Saran

Saran yang dikemukakan dalam penelitian ini antara lain guru diharapkan memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak dalam pengembangan kreativitas anak. Salah satu kegiatan bermain pembangunan karena bermain pembangunan dapat meningkatkan kreativitas anak, bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan bagi kepala sekolah untuk menyediakan media pembelajaran yang lebih banyak lagi untuk anak dan menyediakan fasilitas untuk mendukung proses belajar mengajar. Penelitian ini juga dapat menjadi bahan pembinaan untuk pengembangan guru yang

professional, bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi, gambaran atau informasi dan masukan untuk melakukan penelitian yang lebih baik lagi dan dapat mencoba menggunakan media lainnya dalam mengembangkan kreativitas anak. Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu sulit untuk digeneralisasikan untuk penelitian selanjutnya karena kondisi penelitian eksperimental yang sangat terkontrol dan sampel yang digunakan hanya 10 orang anak, subjek yang digunakan pada penelitian ini dianggap tidak normal distribusinya, maka menggunakan statistik *nonparametrik*.

DAFTAR RUJUKAN

- Fazelian, P. 2013. *Creativity in Schools*. Tersedia di <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.06.335>. [diakses pada 07 Desember 2017].
- Isjoni. 2014. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Istiana, L. Dkk. 2014. *Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B Di Paud Melati*. jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/8131. [diakses pada Februari 2017].
- Latif, M. Dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Manuel, F. 2017. Tersedia di <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.127>. [diakses pada 09 Desember 2017].
- Mountololu dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Mulia, P. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Balok Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Tk Kesuma Segalamider Bandarlampung*. jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD. [diakses pada 20 Februari 2017].
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media

Group.

Triharso, A. 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. C.V Andi Offset: Yogyakarta

Vidya, F. 2016. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Tersedia di https://www.google.com/search?q=bermain+pembangunan,+kreativitas,+jurnal&ei=Jy_pWc2cNYr4vgS7oIK4CQ&start=0&sa=N&biw=1366&bih=657.
Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains, 4(2). [diakses 1 November 2017].