

**PENGARUH PERMAINAN *PLAYDOUGH* TERHADAP
KREATIVITAS ANAK DI PAUD DARUL HIKMAH
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh:

**LEDIA MARYANA
NIM. 1316251094**

**PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2018 M / 1439 H**



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax. (0736) 51771 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Ledia Maryana
NIM : 1316251094

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan serta perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi ini :

Nama : Ledia Maryana
NIM : 1316251094
Judul : Pengaruh Permainan *Playdough* Terhadap Kreativitas Anak di PAUD Darul Hikmah Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, September 2017

Pembimbing I

Mengetahui
Pembimbing II

Deni Febrini, M.Pd
NIP. 197502042000032001

Fatrica Syafrini, M.Pd. 1
NIP. 198510202011012011



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax. (0736) 51771 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan *Playdough* Terhadap Kreativitas Anak di PAUD Darul Hikmah Kota Bengkulu”, yang disusun oleh Ledia Maryanan, NIM. 1316251094, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Rabu tanggal 18 Oktober 2017, dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

Ketua,
Hj. Asiyah, M. Pd
NIP. 196510272003122001

Sekretaris
Fatrica Syafri, M.Pd.I
NIP. 198510202011012011

Penguji I
Dr. Husnul Bahri, M.Pd
NIP. 196209051990021001

Penguji II
Fatrima Santri Syafri, M.Pd. Mat :
NIP.198803192015032003

Bengkulu, November 2017
Mengetahui Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



Dr. Zubaedi, M. Ag., M. Pd
NIP.196903081996031005

MOTO

Kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya dan usaha yang disertai dengan do'a, karena sesungguhnya nasib seseorang manusia tidak akan berubah dengan sendirinya tanpa berusaha...

Kita akan sukses jika belajar dari kesalahan

(Ledia Maryana)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah tiba saatnya merasakan kebahagiaan yang selama ini penulis rindukan. Suka duka, pahit getir merupakan serentetan perasaan yang menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam menghadapi kebahagiaan ini. Dengan rasa syukur dan mengharapkan ridho Allah SWT serta dengan ketulusan hati, kupersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang selalu membantu dan mendo'akanku yaitu:

1. Kedua orang tuaku tercinta, ayahanda (Arsil) dan ibunda (fatma wati) yang telah membesarkanku serta yang telah mengorbankan jiwa dan raga, demi keberhasilanku, tidak akan tergantikan semua pengorbanan itu, terima kasih atas segala dukungan dan do'anya untuk keberhasilanku.
2. Dang ku tersayang (pirda saputra) serta ngah ku (Adi eryanto) dan kembaran ku tersayang (wedia maryana, S.Pd) yang selalu memberi semangat dan motivasi dalam perjuangan keberhasilanku, susah senang kita jalani bersama dalam meraih cita-cita.
3. Ayuk iparku (rensi), serta paman, bibi, nenek dan seluruh keluargaku yang telah mendoakanku.
4. Keponaan ku tercinta (keyla permata windari), dan tingkah lakunya menjadi inspirasi dan pengobat lelahku.
5. Para pembimbingku bunda Fatrica Syafri, M.Pd.I dan bunda Deni Febrini, M.Pd.
6. Teruntuk untuk sahabatku dan teman-temanku Afifa septian nitasari, Senrilahatih, Refti Junita, Mika lisianan, Icha marseia, Lili puspa selicita, serta seluruh teman PIAUD angkatan 2013.
7. Agama, bangsa, almamaterku dan kampus IAIN Bengkulu.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ledia Maryana
NIM : 1316251094
Jurusan/prodi : Tarbiyah / PGRA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Kreativitas Anak Di Paud Darul Hikmah Kota Bengkulu”**, adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa Skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, September 2017

Penulis



Ledia Maryana
NIM. 1316251094

ABSTRAK

Wedia Maryana, NIM. 1316251626, 2017 judul Skripsi: “Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Di Ra Baitul Islah Kota Bengkulu”. Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu. Pembimbing : 1. Dr. Suhirman, M.Pd, 2. Fatrica Syafri, M.Pd.I

Kata Kunci : *Bermain Peran, Kecerdasan Interpersonal*

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah, maka penulis membatasi permasalahan ini pada : Apakah terdapat pengaruh interaksi antara permainan bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal? Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh interaksi permainan tradisional anjang-anjangan terhadap kecerdasan interpersonal anak di RA Baitul Islah kota Bengkulu.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Adapun teknik pengumpulan data penelitian ini adalah melalui teknik dokumentasi, observasi dan *check list*. Adapun teknik analisa data penelitian ini adalah melalui uji normalitas data, uji homogenitas.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh melalui penelitian tentang pengaruh permainan bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu, berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS dengan cara membandingkan antara nilai F yang dihasilkan perhitungan F_{hitung} dengan nilai F_{tabel} maka didapatkan nilai F_{hitung} yaitu $6,860 >$ nilai F_{tabel} yaitu $4,54$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu dengan nilai signifikansi $0,000 <$ nilai α yaitu $0,021$. Dari hasil memantau kemampuan kecerdasan interpersonal anak, dapat disimpulkan bahwa dengan demikian permainan bermain peran terdapat pengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu”. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad SAW. Penyusunan proposal skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Jurusan Tarbiyah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

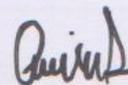
Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menghaturkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin.M.,M.Ag.,MH. selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memberikan fasilitas untuk menimba ilmu.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag.,M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Tadris Institut Agama Islam (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan motivasi dan dorongan demi keberhasilan penulis.
3. Ibu Nurlaili, M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Tarbiyah IAIN Bengkulu yang telah memberikan berbagai fasilitas ilmu kepada penulis.
4. Ibu Fatrica Syafri, M.Pd.I. selaku ketua Ketua PRODI Pendidikan Islam Anak Dini (PIAUD) IAIN Bengkulu dan selaku pembimbing II yang senantiasa sabar dan telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan dan petunjuk serta motivasinya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak/Ibu staf Dosen IAIN Bengkulu yang telah memberikan berbagai disiplin ilmu sehingga penulis mampu meraih gelar sarjana pendidikan
7. Bunda Dahtera Nurhayati, S.Pd selaku kepala sekolah PAUD Darul Hikmah hikmah kota Bengkulu yang telah memberikan izin kepada penulis dalam melakukan penelitian, beserta keluarga besar PAUD Darul Hikmah Kota Bengkulu yang telah banyak membantu dan bekerja sama dengan penulis selama melakukan penelitian.
8. Pihak Perpustakaan yang telah membantu dalam penulisan Skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan proposal skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga ini bermanfaat bagi penulis dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bengkulu, Oktober 2017
Peneliti



Ledia Maryana
NIM. 1316251094

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	9
1. Pengertian Kecerdasan dan Kecerdasan Interpersonal	9
a. Pengertian Kecerdasan	9
b. Pengertian Kecerdasan Interpersonal	15
c. Komponen Kecerdasan Interpersonal	17
d. Indikator Kecerdasan Interpersonal	18
e. Sifat-sifat Kecerdasan Interpersonal	19
f. Elemen Kecerdasan Interpersonal.....	20
2. Metode Bermain Peran.....	22
a. Pengertian Bermain	22
b. Pengertian Bermain Peran.....	23

c. Fungsi Bermain Peran	25
d. Peran Dasar	28
e. Ciri-ciri Bermain dan Bermain Peran	29
f. Kelebihan dan Kekurangan Metode Role Playing	30
g. Sejarah Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	32
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	36
C. Kerangka Berfikir.....	40

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian	43
C. Desain Penelitian.....	43
D. Variabel Penelitian	44
E. Populasi, Sampel.....	44
F. Instrumen Penelitian.....	45
G. Teknik Pengumpulan Data.....	45
H. Teknik Analisa Data.....	46

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

B. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	49
C. Hasil Penelitian	55
D. Pembahasan.....	67

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi penelitian	52
Tabel 4.1. Data Guru RA Baitul Islah.....	60
Tabel 4.2. Data Siswa Tiga Tahun Terakhir	60
Tabel 4.3. Sarana dan Prasarana RA Baitul Islah	61
Tabel 4.4. Pengisian Lembar Observasi Kelas Eksperimen dan Tes	64
Tabel 4.5. Kategori Kecerdasan Interpersonal Anak RA Baitul Islah Kota Bengkulu	65
Tabel 4.6. Pengisian Lembar Observasi Kelas eksperimen	65
Tabel 4.7. Kategori Kecerdasan Interpersonal Anka RA Baitul Islah	66
Tabel 4.8. Pengisian Lembar Observasi Kelas Kontrol Pre test	67
Tabel 4.9. Kategori Kecerdasan Interpersonal Anak RA Baitul Islah	68
Tabel 4.10 Pengisian Lembar Observasi Kelas Kontrol Post Test ...	68
Tabel 4.11 Kategori Kecerdasan Interpersonal Anak	69
Tabel 4.12 Normalitas data pre test.....	70
Tabel 4.13 Normalitas data post tes	71
Tabel 4.14 Normalitas data pre tes.....	71
Tabel 4.15 Normalitas data post test	72
Tabel 4.16 Hasil Uji Homogenitas	72
Tabel 4.17 Statistik Paired Sample Kelas Eksperimen	73
Tabel 4.18 Statistik Paired Sample Kelas Eksperimen	73
Tabel 4.19 Statistik Paired Samples Kelas Kontrol	74
Tabel 4.20 Statistik Samples Kelas Eksperimen.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Variabel Terikat.....	51
-----------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan investasi yang sangat besar bagi keluarga dan bangsa karena sebagai penerus bangsa sehingga dapat membentuk karakter sejak dini. Seorang anak yang tumbuh dan berkembang dengan baik sehingga dapat berhasil akan membanggakan semua orang-orang yang ada disekitarnya. Usia dini merupakan masa peka yang sangat penting bagi pendidikan. Masa tersebut dapat memberikan bekas yang kuat dan tahan lama. Jika terjadi kesalahan dalam memberikan arahan, bimbingan dan didikan pada anak maka akan memberikan efek negatif jangka panjang yang sulit diperbaiki.

Dalam Undang-Undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 mengemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa usia dini

merupakan yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak selanjutnya.¹

Pendidikan Anak Usia Dini mempunyai tujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Anak adalah individu yang baru mengenal dunia sehingga anak sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain. Anak perlu dibimbing agar mengenal tentang dunia ini misal tentang fenomena alam dan keterampilan-keterampilan atau kemampuan yang dibutuhkan untuk hidup.²

Anak merupakan individu yang unik, tidak ada dua anak yang sama persis sekalipun mereka kembar siam. Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan bakat, minat ataupun kemampuan-kemampuan yang ada pada diri anak. Untuk mengembangkan potensi dan kemampuannya, anak dapat memasuki pendidikan anak usia dini. Sebagaimana Allah menjelaskan dalam Al-Qur'an Surat An-Nahl ayat 78 :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya : Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.

¹ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), h. 23

²Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains* , h. 22

Ayat ini mengandung penjelasan bahwa setelah Allah melahirkan kamu dari perut ibumu, maka Dia menjadikan kamu dapat mengetahui segala sesuatu yang sebelumnya tidak kamu ketahui. Dia telah memberikan kepadamu beberapa macam anugerah berikut ini :

1. Akal sebagai alat untuk memahami sesuatu, terutama dengan akal itu kamu dapat membedakan antara yang baik dan jelek, antara yang lurus dan yang benar dan yang salah.
2. Pendengaran sebagai alat untuk mendengarkan suara, terutama dengan pendengaran itu kamu dapat memahami percakapan diantara kamu
3. Penglihatan sebagai alat untuk melihat segala sesuatu, terutama dengan penglihatan itu kamu dapat mengenal diantara kamu.
4. Perangkat hidup yang lain sehingga kamu dapat mengetahui jalan untuk mencari rizki dan materi lainnya yang kamu butuhkan, bahkan kamu dapat pula memilih mana yang terbaik bagi kamu dan meninggalkan mana yang jelek.³

Bermain merupakan aktivitas yang penting bagi anak. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang menyenangkan dilaksanakan melalui aktivitas permainan. Permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan.⁴

Bermain sangat penting bagi anak karena penting bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka. Para ahli sepakat, anak-anak harus bermain agar

³Anna Craft, *membangun kreativitas anak* (london: Inisiasi Pres, 2000), h. 65

⁴Tadkiroatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain* (Jakarta: PT. Grasindo, 2008), h. 4

mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Anak dapat mengembangkan rasa harga diri melalui bermain, karena dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh mereka, benda-benda, dan keterampilan sosial.⁵

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik, sosial. Sistem komunikasi dengan kata lain bermain kaitan erat dengan pertumbuhan anak. Kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Karena setiap orang terlahir dengan potensi kreatif dan potensi ini dapat dikembangkan dipupuk dan diarahkan karena yang lebih baik bagi anak agar tidak hilang begitu juga.⁶

Orang yang kreatif dan dipastikan ia orang yang cerdas, namun tidak selalu orang yang cerdas pasti kreatif. Lahirnya sebuah karya kreatif, membutuhkan lebih dari sekedar kecerdasan. Jika seorang dihadapkan pada permasalahan ia akan disebut cerdas jika ia mampu menyelesaikan permasalahan itu dengan cepat dan tepat, walaupun jawaban yang diberikan bersifat umum. Namun bagi orang yang kreatif ia akan memperkaya penyelesaian masalahnya dengan berbagai alternatif jawaban. Dengan berbagai sudut pandang, bersifat unik dan berbeda dengan yang lain.

Salah satu permainan yang dapat memancing kreativitas anak usia dini adalah permainan *playdough* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta melatih originalitas dalam berkarya. Kreatif bisa diartikan giat

⁵ Tadkiroatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain*, h. 5

⁶ Yeni Rachmawati, Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak* (Jakarta: PT. Kencana Prenada group, 2010), h. 19

bekerja, rajin berikhtiar, rajin belajar mencari penemuan baru yang bermanfaat bagi orang lain, masyarakat, bangsa dan negara. Sifat kreatif dapat kita lihat dalam dunia pendidikan, misalnya lomba menulis karya ilmiah, yang hasil temuannya menjadi panutan ilmiah.⁷

Playdough adalah salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi.⁸

Hikmah yang biasa diambil dari sifat kreatif, di antaranya sebagai berikut:

1. Manusia akan selalu ingin menemukan hal-hal yang belum pernah ada.
2. Memberikan manfaat kepada masyarakat dari hasil temuannya.

Pengembangan kreativitas anak melalui permainan *playdough* ini memiliki posisi penting dalam aspek perkembangan motorik karena dalam kegiatan ini setiap anak akan menggunakan imajinansinya untuk membentuk suatu bentuk yang berbeda sesuai dengan khayalannya. Dalam pembuatannya pun mereka menggunakan berbagai macam warna dan bentuk sesuai dengan imajinasi anak. Pada dasarnya hasil karya anak yang dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun *playdough* ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri.

⁷ Tadkiroatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain*, h. 5

⁸ Chica Haryani. "Penerapan Metode Bermain Dengan Media *Playdough* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. (Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Luar Skeolah, Universitas Bengkulu, 2014) h. 59

Berdasarkan hasil observasi awal penulis di PAUD Darul Hikmah Kota Bengkulu, diperoleh informasi bahwa PAUD Darul Hikmah Kota Bengkulu ketika observasi dilaksanakan pembelajaran sedang berlangsung materi yang disampaikan dalam kegiatan mewarnai menggunakan dengan bahan alat yang sama. kemudian terlihat kreasi tentang tumbuhan, hewan dan lainnya yang disesuaikan dengan tema pembelajaran yang diberikan oleh guru. jumlah anak di PAUD Darul Hikmah Kota Bengkulu di sana ada 30 siswa, yang di gunakan hanya 20 siswa, kelas kontrol 10 dengan kelas eksperimen 10 siswa. secara teoritis permainan *playdough* dianggap bisa menjadi alternatif untuk mengembangkan kreativitas anak melalui permainan *playdough* di PAUD Darul Hikmah Kota Bengkulu. Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka penelitian ini diberi judul ***“Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Kreativitas Anak Di PAUD Darul Hikmah Kota Bengkulu.***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian sebelumnya maka penulis mengidentifikasi masalah diatas sebagai berikut :

1. Belum adanya permainan yang bisa meningkatkan kreativitas anak seperti permainan *playdough*.
2. Permainan anak-anak di PAUD Darul Hikmah Kota Bengkulu cenderung menggunakan alat dan bahan yang sudah jadi.
3. Kurangnya kreativitas anak dalam berimajinasi untuk membuat kreasi misalnya membuat kreasi tentang tumbuhan, hewan dan lainnya.

4. Kegiatan yang diterapkan guru bersifat konvensional dalam mengembangkan kreativitas anak misalnya hanya menggunakan kegiatan mewarnai yang selalu diberikan kepada anak-anak, sehingga kreativitas anak kurang berkembang.

C. Pembatasan masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah, maka penulis membatasi permasalahan ini pada :

1. Pengaruh permainan *playdough* terhadap kreativitas anak di PAUD Darul Hikmah Kota Bengkulu.
2. Kreativitas anak di PAUD Darul Hikmah Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “ Bagaimana pengaruh permainan *playdough* terhadap kreativitas anak di PAUD Darul Hikmah Kota Bengkulu?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah ada, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: “ pengaruh permainan *playdough* terhadap kreativitas anak di PAUD Darul Hikmah Kota Bengkulu “.

F. Manfaat Penelitian

Adapun sistematika pembahasan yang dipakai dalam penulisan skripsi ini adalah :

1. Secara Teoritis

Sebagai salah satu alternative untuk mengembangkan penelitian lain yang menggunakan permainan *playdough* dalam meningkatkan kreativitas anak.

2. Secara Praktis

a. Bagi guru

Sebagai bahan masukan bagi guru untuk dapat mempertimbangkan penerapan permainan *Playdough* dalam pembelajaran kreativitas anak.

b. Bagi sekolah

Untuk menambah pengalaman dan pengetahuan serta meningkatkan perkembangan kreativitas anak

c. Bagi peneliti sendiri

Untuk menambah wawasan , kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensinya sebagai calon guru.

d. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan masukan bagi peneliti lain tentang pengaruh permainan *playdough* dalam mempengaruhi kreativitas anak.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Permainan *Playdough*

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang sangat disenangi anak. Pada berbagai situasi dan tempat selalu saja anak menyempatkan untuk menggunakannya sebagai arena bermain dan bermain.

Kegiatan belajar di PAUD lebih banyak dilakukan dengan bermain. pada dasarnya, situasi PAUD di desain sebagai arena bermain. Apa saja yang ada selalu berkaitan dengan bermain. Hal ini dapat dilihat dari penataan benda-benda yang ada, warna, gambar dan peralatannya. Sehingga kalau kita memasuki lingkungan PAUD akan disambut dengan suara riuh dan aktivitas anak yang beragam. Menekankan bahwa bermain bagi anak berumur empat sampai tujuh tahun merupakan *condition sine qua non*, bila mau tumbuh secara sehat dan mental.⁹

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar (Hurlock, 1997). Sebagian orang menyatakan bahwa bermain

⁹Anita Yus, *penilaian perkembangan belajar anak taman kanak-kanak* (Jakarta: kencana prenatal media group, 2011), h. 134

sama fungsinya dengan bekerja. Meskipun demikian, anak memiliki persepsi sendiri mengenai bermain.¹⁰

Bermain ialah hal penting bagi seorang anak. Permainan dapat memberi kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri.¹¹

b. Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini

Permainan dan bermain bagi anak mempunyai beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak. Fungsi bermain terhadap sensoris motorik anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada. Aktivitas sensoris motorik merupakan komponen yang paling besar pada semua usia, namun paling dominan pada bayi. Pada bayi seyogianya mendapatkan stimulasi visual, pendengaran (verbal), sentuhan (taktil), dan stimulasi pada bayi usia 3 s.d. 10 bulan.

c. Pengertian Permainan *Playdough*

Playdough adalah salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi.¹²

¹⁰ Tadkiroatun Musfiroh, *cerdas melalui bermain*, h. 1

¹¹ Ali Nugraha, Heny Ratnawati, *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak* (Jakarta: puspaswara, 2003), h. 34

¹² Chica Haryani. “Penerapan Metode Bermain Dengan Media *Playdough* Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. (Skripsi S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Bengkulu, 2014) h. 59

Permainan *playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain *playdough*, anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan *playdough*, anak-anak bisa membuat bentuk apa pun dengan cetakan atau dengan kreativitasnya masing-masing.

d. Manfaat Bermain dengan Media *Playdough*

Bermain dengan media *playdough* yakni :

1. Berkreasi dengan *playdough* dapat mencerdaskan anak, selain mengasah imajinasi, keterampilan motorik halus, berfikir logis dan sistematis, juga dapat merangsang indera perabanya.
2. Kelenturan dan kelembutan bahan *playdough* melatih anak mengatur kekuatan otot jari.
3. Anak belajar memperlakukan media ini yaitu hanya perlu menekan lembut dan hati-hati.¹³

e. Kelebihan dan Kekurangan dari *Playdough*

Media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan: memberikan pengalaman secara langsung, dan konkrit, tidak adanya verbalisme, obyek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas.

¹³ Chica Haryani. “*Penerapan Metode Bermain*”, h. 60

Bermain *playdough* sangat menyenangkan. Balita bisa meremas, menggulung, atau mencetak berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi mereka. Sedangkan kelemahannya tidak dapat membuat obyek yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.

2. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan suatu 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.¹⁴ Pengembangan kreativitas sangat penting, karena dengan berkreaitivitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada. Kreativitas ialah berupa gagasan baru yang diciptakan seseorang atau merenovasi gagasan yang sudah ada menjadi lebih inovatif dan imajinatif.¹⁵

Kreativitas adalah kemampuan untuk memecahkan persoalan yang memungkinkan orang tersebut memecahkan ide yang asli atau menghasilkan suatu yang adaptis (fungsi kegunaan) yang cecara penuh atau berkembang.

¹⁴ Anna Craft, *membangun kreativitas anak*, h. 65

¹⁵ Ahmat susanto. *Perkembangan anak usia dini* (jakarta: PT. Kencana prenada media group, 2011), h. 112-114

Kreativitas yaitu aktivitas mental yang asli, murni dan baru, yang berbeda dari pola pikir sehari-hari dan menghasilkan lebih dari satu pemecahan persoalan. Kesulitan memecahkan persoalan. Kesulitan memecahkan persoalan ditimbulkan oleh:¹⁶

1. Pemecahan persoalan yang berhasil biasanya cenderung dipertahankan pada persoalan-persoalan berikutnya.
2. Sempitnya pandangan sering dalam memecahkan persoalan seseorang hanya melihat satu kemungkinan jalan jalur meskipun ternyata kemungkinan yang satu itu tidak benar orang tersebut akan mencobannya terus, karena tidak melihat jalan keluar yang lain tentu saja ia akan menemui kegagalan.¹⁷

Berfikir kreatif harus memenuhi tiga syarat. Pertama, kreativitas melibatkan respon atau gagasan yang baru, atau yang secara statistik sangat jarang terjadi. Kedua, kreativitas ialah dapat memecahkan persoalan secara realistis. Ketiga, kreativitas merupakan usaha untuk mempertahankan insight yang orisinal, menilai dan mengembangkannya sebaik mungkin.¹⁸

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide/ gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.¹⁹

¹⁶ Ahmat susanto. *Perkembangan anak usia dini*, h. 114

¹⁷ Abdul Rahman Shaleh, *Psikologi* (Jakarta: prenadamedia group, 2004), h. 127-128

¹⁸ Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h. 74-75

¹⁹ Diana Mutiah, *psikologi bermain anak usia dini* (Jakarta: kencana prenada media group, 2010), h. 41-42

Kreativitas adalah proses yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan (fleksibilitas) dan originalitas dalam berpikir. Guilford menekankan perbedaan berpikir divergen (kreatif) dan konvergen. Berpikir divergen yaitu bentuk pemikiran terbuka, yang menjalani berbagai macam kemungkinan jawaban terhadap suatu persoalan.²⁰

Kreativitas ialah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimasa penekanannya adalah kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban. Pengertian lainnya ialah kemampuan yang mencerminkan kelancaran keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta mengolaborasi (mengembangkan, memperkaya memperinci suatu gagasan).²¹

Maksud dari kreativitas diatas adalah kreativitas itu bukan penemuan suatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan suatu yang baru bagi dirinya bukan bagi orang lain. Beberapa definisi kreativitas menurut para ahli sebagai berikut:

1. James J. Gallagher (1985) memyatakan “kreativitas merupakan proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk

²⁰ Lily Alfiyatul Jannah, *kesalahan-kesalahan guru paud yang sering dianggap sepele*(Jogjakarta: DIVA press, 2013), h. 121

²¹ S. C. Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah* (Jakarta: Grasindo, 2002), h. 47-50

baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.

2. Supriadi (1994) mengutarakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.
3. Adapun Semiawan (1997) mengemukakan bahwa “kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.
4. Sementara itu Chaplin (1989) mengutarakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.”²²

Berdasarkan definisi yang telah disebutkan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses yang melahirkan suatu yang baru baik itu berupa gagasan, maupun karya nyata, metode atau pun produk baru yang digunakan oleh seseorang dalam memecahkan suatu masalah. Kreativitas mengajar didefinisikan sebagai suatu kualitas dimana guru harus mengembangkan ide-ide yang baru dan imajinatif dalam mengajar. Sebenarnya, ide-ide yang diucapkan atau divisualisasikan dalam kegiatan dikelas dapat menjadi sedinamis dan sepenting ide-ide yang dihasilkan oleh para seniman atau musisi. Guru

²² Yeni Rachmawati, Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, h. 13-

yang memberikan pandangan dan pendekatan baru pada suasana belajar mengajar adalah seorang seniman yang sesungguhnya.

Oleh karena itu penulis dapat menyimpulkan bahwa suatu respon kreatif dalam mengajar bisa berupa rencana prosedur yang baru, cara baru untuk menarik minat setiap murid, pengorganisasian masalah yang lebih baik, atau metode pengajaran yang lebih bervariasi. Kreativitas mengajar terkait dengan kemampuan mengajar untuk menciptakan suasana yang membuat murid merasa nyaman dan tertantang dalam belajar dengan membuat kombinasi-kombinasi baru dan memungkinkan untuk menemukan banyak jawaban terhadap suatu permasalahan dimana hal tersebut dapat menjadi karya yang orisinal yang sebelumnya tidak ada.

b. Ciri-Ciri Kreativitas

Berdasarkan analisis faktor, ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yakni:

1. Kelancaran ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
2. Keluwesan ialah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
3. Keaslian ialah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise.
4. Penguraian ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang lebar.

5. Perumusan kembali ialah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.

Ciri-ciri kreativitas yang dikemukakan oleh Munandar, melalui penelitiannya di Indonesia menyebutkan bahwa ciri-ciri dari sikap kreatif atau *nonaptitude* yaitu: (a) mempunyai daya imajinasi kuat; (b) mempunyai inisiatif; (c) mempunyai minat luas; (d) mempunyai kebebasan dalam berpikir; (e) bersikap ingin tahu; (f) selalu ingin dapat pengalaman-pengalaman baru; (g) mempunyai kepercayaan diri yang kuat; (h) penuh semangat; (i) berani mengambil risiko; dan (j) berani berpendapat dan memiliki keyakinan.²³

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya.

Ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif, dan non kognitif. Ciri kognitif di antaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa pun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan

²³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 117-118

dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif.²⁴

c. Faktor Pendukung Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung upaya dalam menumbuhkan kreativitas.

Conny Semiawan dalam Adhipura, meninjau faktor pendorong kreativitas dari segi lingkungan sekolah. Ia mengemukakan bahwa kebebasan dan keamanan psikologi merupakan kondisi penting bagi perkembangan kreativitas. Anak merasa bebas secara psikologis, jika terpenuhi persyaratan berikut ini:

1. Guru menerima siswa sebagaimana adanya, tanpa syarat, dengan segala kelebihan dan kekurangannya serta memberikan kepercayaan bahwa pada dasarnya anak baik dan mampu.
2. Guru mengusahakan suasana agar siswa tidak merasa “dinilai” dalam arti yang bersifat mengancam.
3. Guru memberikan pengertian dalam arti dapat memahami pemikiran, perasaan dan perilaku siswa, dapat menempatkan diri dalam situasi siswa dan melihat dari sudut pandang siswa.

²⁴ Yeni Rachmawati, Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, h. 15

d. Faktor-Faktor Yang Meningkatkan Kreativitas

Ketika masih diyakini bahwa kreativitas merupakan unsur bawaan yang hanya dimiliki sebagian kecil anak, dianggap bahwa kreativitas akan berkembang secara otomatis dan tidak dibutuhkan adanya rangsangan lingkungan atau kondisi lingkungan yang menguntungkan bagi perkembangan ini. Akibatnya, kreativitas seperti halnya setiap potensi lain, perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan untuk berkembang.

Titik pandangan baru mengenai kreativitas mendorong diadakannya penelitian untuk menentukan apa saja kondisi lingkungan yang menguntungkan kreativitas dan yang membekukan perkembangan kreativitas. Penelitian ini telah menunjukkan dua faktor yang penting.

Pertama, sikap sosial yang ada dan tidak menguntungkan kreativitas harus ditanggulangi. Alasannya karena sikap seperti itu mempengaruhi teman sebaya, orang tua, dan guru serta perlakuan mereka terhadap anak yang berpotensi kreatif.

Kedua, kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas harus diadakan pada awal kehidupannya ketika kreativitas mulai berkembang dan harus dilanjutkan terus sampai berkembang dengan baik.²⁵

²⁵ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Gelora Aksara Pratama, 2004), h. 10

e. Faktor Penghambat Kreativitas

Ada tiga ciri pokok yang saling terkait merupakan kriteria atau persyaratan keberbakatan, yaitu : kemampuan umum, kreativitas, dan pengikatan diri terhadap tugas atau motivasi intrinsik.

Dalam mengembangkan kreativitas, seorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan dapat mematikan kreativitasnya. Beberapa karakteristik guru yang cenderung menghambat ketrampilan berpikir kreatif dan kesediaan atau keberanian anak untuk mengungkapkan kreativitas mereka :

1. Penekanan bahwa guru selalu benar
2. Penekanan berlebihan pada hafalan
3. Penekanan pada belajar secara mekanis teknik pemecahan masalah.
4. Penekanan pada evaluasi eksternal
5. Penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan
6. Perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat dan bekerja, sedangkan bermain adalah sekedar untuk rekreasi.²⁶

Menurut bidang-bidang pengembangan kreativitas yang disebutkan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa bidang-bidang kreativitas itu mencakup menciptakan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik, dan bahasa, dan diharapkan seseorang

²⁶ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, h. 117-123

pendidik dapat mengembangkan kreativitas dalam bidang-bidang tersebut agar siswa dapat mengeluarkan potensi yang dimilikinya.

f. Fungsi Kreativitas

Kreativitas memiliki fungsi yang sangat penting karena berbagai hal, diantaranya untuk:

1. Mewujudkan diri sebagai kebutuhan pokok dalam hidup manusia.
2. Mencari solusi-solusi untuk pemecahan masalah.
3. Memberikan kepuasan individu.
4. Meningkatkan kualitas hidup.²⁷

g. Indikator Siswa Kreatif

Indikator kreativitas belajar adalah sebagai berikut:²⁸

1. Memiliki rasa ingin tahu

Biasanya siswa yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas dan mempunyai kegemaran dan aktivitas yang kreatif.

2. Sering mengajukan pertanyaan yang membangun

Siswa yang kreatif biasanya dalam belajar selalu bertanya dan pertanyaan yang diajukan selalu berbobot dan sifatnya membangun.

3. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah

Siswa yang kreatif mampu memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah yang perlu diselesaikan. Hal ini berarti siswa memiliki kreativitas yang tinggi dalam menyelesaikan masalah.

²⁷ S. C. U. Munandar, *mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah*, h. 45-46

²⁸ Uno, Hamzah B dan Kuadrat, Masri. *Mengelola kecerdasan dalam pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara. 2009) h. 21

4. Mampu menunjukkan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu

Apabila mengeluarkan pendapat secara langsung dan tidak malu-malu. Contohnya dalam diskusi belajar di kelas menyampaikan pendapatnya secara langsung dalam keadaan setuju ataupun tidak setuju.

5. Mempunyai atau menghargai keindahan

Minat siswa dalam keindahan juga lebih kuat dari rata-rata, walaupun tidak semua orang kreatif menjadi seniman, tetapi mereka mempunyai minat yang cukup besar terhadap keadaan alam, seni, sastra, music dan teater.

6. Bebas berfikir dalam belajar

Siswa memiliki kebebasan dalam berfikir, dalam hal ini siswa mempunyai kebebasan untuk mengembangkan pengetahuan awal yang diperoleh untuk kemudian diterapkan dalam kehidupannya.

7. Memiliki rasa humor tinggi

Siswa kreatif biasanya memiliki rasa humor tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan.²⁹

8. Mempunyai daya imajinasi yang kuat

Siswa yang kreatif biasanya lebih tertarik pada hal-hal yang rumit.

²⁹ Uno, Hamzah B dan Kuadrat, Masri. *Mengelola kecerdasan dalam pembelajaran*. h. 21

9. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dengan orang lain

Siswa mempunyai rencana yang inovatif serta orisinal yang telah dipikirkan dengan matang terlebih dahulu dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya.

10. Dapat bekerja sendiri

Siswa yang kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri, sehingga selalu mengerjakan sendiri. Contohnya apabila mendapat tugas selalu berusaha mengerjakan sendiri.

11. Sering mencoba hal-hal baru

Biasanya siswa yang kreatif berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada siswa pada umumnya. Artinya dapat melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting, dan disukai mereka tidak menghiraukan kritik atau ejekan orang lain.

12. Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan

Siswa yang kreatif dapat mengembangkan suatu gagasan yang baru agar dapat berkembang kearah yang lebih baik dan jelas.³⁰

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar adalah kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan atau kemampuan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses

³⁰ Uno, Hamzah B dan Kuadrat, Masri. *Mengelola kecerdasan dalam pembelajaran*. h. 21

belajar mengajar sehingga siswa dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya serta dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam belajar.

3. Teori Pembentukan Pribadi Kreatif

a. Teori Psikoanalisis

Pada umumnya teori-teori psikoanalisis melihat kreativitas hasil mengatasi suatu masalah yang biasanya dimulai di masa anak. Pribadi kreatif dipandang sebagai seseorang yang pernah memiliki pengalaman traumatis, yang dihadapi dengan memungkinkan gagasan-gagasan yang disadari dan yang tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma. Tindakan kreatif mentransformasikan keadaan psikis yang tidak sehat menjadi sehat.

b. Teori Humanistik

Berbeda dari teori psikoanalisis teori humanistik melihat kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi. Kreativitas dapat berkembang selama hidup, dan tidak terbatas pada lima tahun pertama.³¹

4. Permainan *Playdough*

Playdough adalah salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki

³¹Utami Hunandar, Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2009), h. 32-33

nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi.³²

Permainan *playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain *playdough*, anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan *playdough*, anak-anak bisa membuat bentuk apa pun dengan cetakan atau dengan kreativitasnya masing-masing.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Sebelum peneliti melakukan penelitian ini ada beberapa rujukan untuk dijadikan perbandingan agar tidak terjadinya plagiat. Dengan adanya rujukan yang sudah sah ini maka akan memudahkan peneliti sendiri untuk mengembangkan pemikiran peneliti sendiri.

Penelitian yang dilakukan oleh Maksum Eka Waldi *Pengaruh Bermain Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Di TK Pertiwi Talakbroto*, Simo, Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta. April 2014.³³ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus

³² Wilda Maria. *Terapi Bermain Anak 3-5 tahun*. (sumber: (<http://wildamaria.blogspot.com>) diunggah pada 05/07/2013 pukul 21.00 Wib, dan diakses pada 15/04/2017 pukul 19.35 Wib)

³³ Maksum Eka Waldi, *Pengaruh Bermain Playdought Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Di TK Pertiwi Talakbroto*, Simo, Boyolali tahun pelajaran 2013/2014, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta. April 2014.

anak TK Pertiwi Talakbroto, Simo, Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan eksperimen jenis eksperimen yang digunakan dengan pendekatan *Intact Group Comparison*. Subjek penelitian adalah seluruh anak TK A Pertiwi Talakbroto, Simo, Boyolali tahun pelajaran 2013/2014 dengan usia 4-5 tahun yang berjumlah 20 peserta didik, subjek dibagi 2 kelompok yaitu 10 anak sebagai kelompok kontrol dan 10 anak dijadikan kelompok eksperimen. Metode pengumpulan data dengan observasi terstruktur, karena telah dirancang secara sistematis menggunakan instrument berskala. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data, analisis inferensial, dengan menggunakan uji Independent Sample T-Test. Hasil penelitian dengan uji *Independent Sample T-Test* diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,258$ lebih besar dari nilai $t_{tabel} = 2,101$ maka H_0 ditolak dan menerima H_a , artinya ada pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak TK Pertiwi Talakbroto, Simo, Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014. Kesimpulan hasil penelitian adalah ada pengaruh bermain *playdough* terhadap kemampuan motorik halus anak TK Pertiwi Talakbroto, Simo, Boyolali tahun pelajaran 2013/2014.

Skripsi Ketut Lestariani, dengan judul Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan *Playdought* Untuk Meningkatkan Kreativitas. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan

Ganesha Singaraja, Indonesia.³⁴ Taman Kanak-kanak adalah salah satu pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak-anak usia dini dari umur 4 tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Dalam proses layanan bimbingan untuk anak-anak usia dini penulis berharap mampu memperoleh data yang valid tentang efektivitas layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *playdough* untuk meningkatkan kreativitas siswa di TK. Dalam melakukan penelitian ini digunakan beberapa teori yaitu tentang (1) bimbingan kelompok, (2) tujuan bimbingan kelompok, (3) model kelompok dalam bimbingan kelompok, (4) teknik-teknik bimbingan kelompok (5) media permainan *playdough*. Hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan tentang “Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan *Playdough* Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Kelompok B Semester II Di TK Sutha Kertya Banjar Tegeha Tahun Pelajaran 2013/2014” adalah sebagai berikut: Hasil analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif diperoleh rata-rata persentase kemampuan motorik halus anak siklus I sebesar 65,00% yang berarti pada kategori sedang, mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 85% yang menunjukkan kemampuan kreativitas anak pada kategori tinggi. Jadi terjadi peningkatan sebesar 20%.

³⁴ Skripsi Ketut Lestariani, dengan judul *Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas*. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia.

Skripsi Erika Yunia Wardah. Dengan judul *Bermain Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Autis di SDLB*. (Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya), tahun 2017.³⁵

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya mengembangkan kemampuan motorik halus anak autis. Kemampuan motorik halus anak autis sering dialami gangguan. Tampaknya kemampuan anak autis di SDLBN Tompokersan Lumajang di holding, menekan, menggenggam, dan mencubit hal sehingga mereka diperlukan untuk dikembangkan. Melalui bermain plastisin anak-anak autis yang aktif dirangsang untuk mengembangkan kemampuan motorik halus mereka dan memberi mereka kebebasan untuk melakukan berbagai kegiatan dalam bermain plastisin sebagai pembentuk dan pencetakan.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk membuktikan pengaruh bermain plastisin terhadap kemampuan motorik halus anak autis di SDLBN Tompokersan Lumajang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pra-eksperimental desain baik, dan pengaturan penelitian adalah salah satu kelompok pre test desain post test. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak autis berusia 6-7 tahun di SDLBN Tompokersan Lumajang penomoran 7 anak-anak yang baik motorik kemampuan masih perlu dikembangkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan statistik non parametrik dengan uji pasangan wilcoxon match. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai dari kemampuan motorik halus

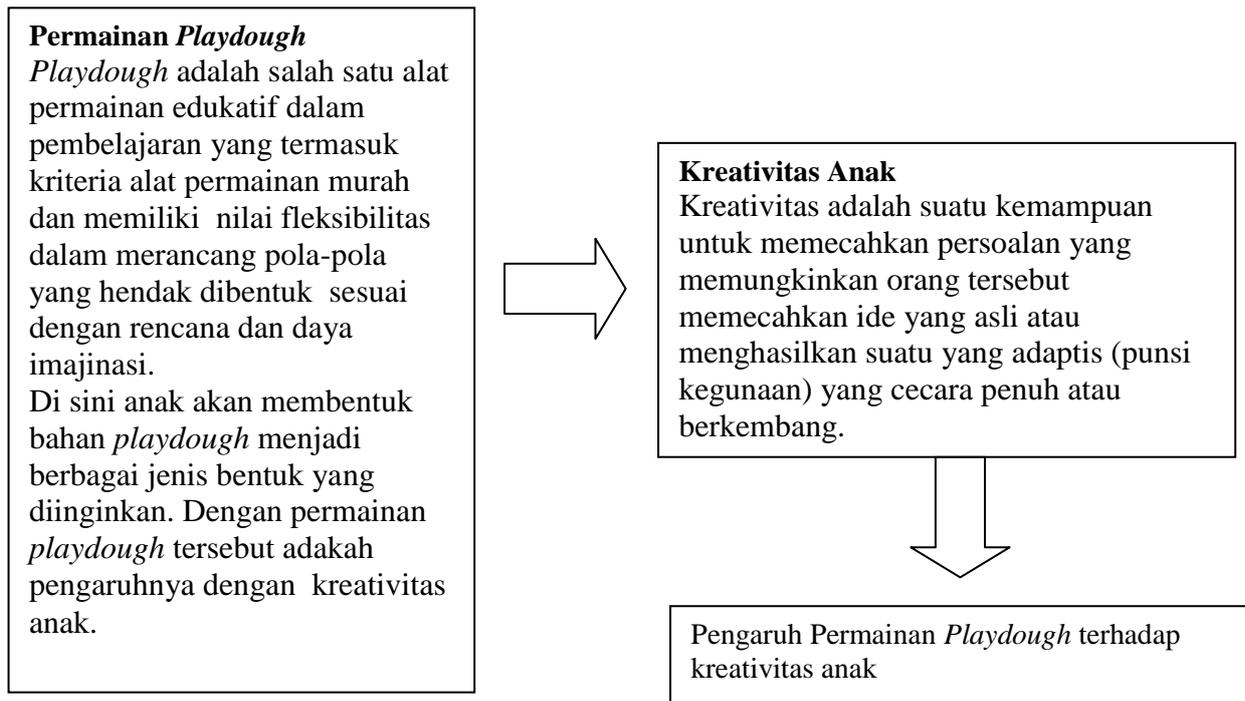
³⁵ Skripsi Erika Yunia Wardah. Dengan judul *Bermain Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Autis di SDLB*. (Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya), tahun 2017

anak autis selama observasi awal atau pre test adalah 60,92 menjadi 84,25 pada akhir pengamatan atau post test. Selain itu hasil penelitian juga menunjukkan $Z_h = 2,36$ lebih besar dari $Z_t = 1,96$ dengan nilai kritis 5% (dua sisi test). Jika Z dihitung $> Z$ tabel ($2,36 > 1,96$) itu menunjukkan bahwa ada pengaruh bermain plastisin terhadap kemampuan motorik halus anak autis di SDLBN Tompokersan Lumajang.

Adapun persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan permainan *playdough* di dalam penelitiannya. Sedangkan perbedaannya adalah pada subjeknya untuk meningkatkan kreativitas, sedangkan pada penelitian di atas untuk meningkatkan motorik halus. Selain itu pada jumlah subjek penelitian juga berbeda.

C. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat melalui bagan berikut :



Gambar 2.1
Kerangka berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian yang akan dibukyikan melalui pengujian adalah :

Ha: terdapat pengaruh yang signifikan antara permaianan *playdough* terhadap kreativitas anak di PAUD Darul Hikmah Kota Bengkulu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.³⁶

Metode eksperimen merupakan bagian dari metode kuantitatif, dan memiliki ciri khas tersendiri terutama dengan adanya kelompok kontrol. Dalam bidang sains, penelitian-penelitian dapat menggunakan desain eksperimen karena variabel-variabel dapat dipilih dan variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi proses eksperimen itu dapat dikontrol secara ketat. Sehingga dalam metode ini, peneliti memanipulasi paling sedikit satu variabel, mengontrol variabel lain yang relevan, dan mengobservasi pengaruhnya terhadap variabel terikat. Manipulasi variabel bebas inilah yang merupakan salah satu karakteristik yang membedakan penelitian eksperimental dari penelitian-penelitian lain.³⁷

Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk mengetahui apakah ada perbedaan pengaruh permainan *playdough* terhadap kreativitas anak.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

³⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 207

³⁷ Sugiyono. *Metode Penelitian* , h. 208

Tempat penelitian dilaksanakan di PAUD Darul Hikmah Kota Bengkulu, yang terletak di Jl. Enggang Blok II Perumnas Gading Cempaka Permai Bengkulu. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018.

C. Desain Penelitian

Dalam suatu penelitian, terdapat desain penelitian sesuai dengan apa yang akan diteliti. Desain penelitian adalah rencana, kerangka untuk mengkonseptualisasikan struktur relasi variabel-variabel suatu kajian penelitian. Penelitian ini menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat empat kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara dua kelompok yang dibandingkan. Hasil pretest yang baik jika nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Pengaruh perlakuan adalah $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3) - (O_6 - O_5)$, dan untuk $(O_8 - O_7)$ adalah tanpa perlakuan (variabel control adalah pembelajaran konvensional). Desain penelitian tersebut menurut Sugiyono digambarkan sebagai berikut:³⁸

R	O ₁	X ₁	O ₂
R	O ₃	X ₂	O ₄
R	O ₅	X ₃	O ₆
R	O ₇		O ₈

D. Variabel Penelitian

³⁸ Sugiyono. *Metode Penelitian*, h. 112

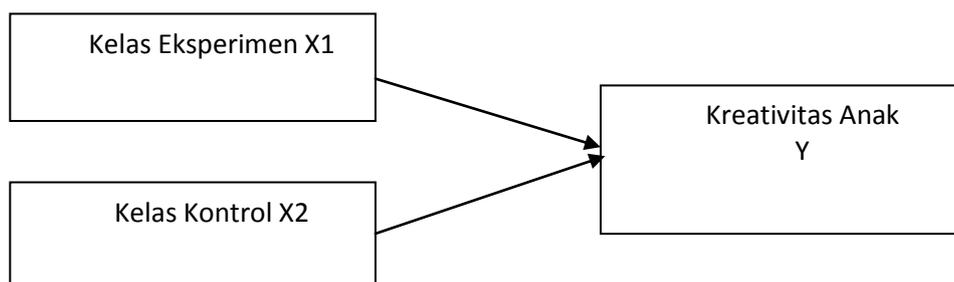
1. Variabel Bebas

“Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya/timbulnya variabel dependen (terikat)”.³⁹

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas yaitu permainan *plaudough* kelas eksperimen sebagai X1 dan kelas kontrol sebagai X2.

2. Variabel Terikat

“Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas”.⁴⁰ Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah kreativitas siswa (Y).



E. Populasi, Sampel, dan Sampling

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek-objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”.⁴¹ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas di PAUD *Darul hikmah* yang berjumlah 30 siswa.

2. Sampel

³⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian*, h. 208

⁴⁰ Sugiyono. *Metode Penelitian*, h. 61

⁴¹ Sugiyono. *Metode Penelitian*, h. 297

“Sampel adalah sebagian dari populasi”. Sampel dalam penelitian ini diambil 10% dari jumlah populasi :⁴²

“apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25% atau lebih”.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti mengambil sampel eksperimen sebanyak 22 orang siswa, dikarenakan objek penelitian berjumlah di bawah 100, berdasarkan teori di atas jika jumlah sampel berjumlah di bawah 100, maka sampel yang dipakai adalah seluruhnya. Maka sampling pada penelitian eksperimen ini berjumlah 22 siswa, kelas B1 = 11 siswa dan kelas B2 = 11 siswa.

3. Teknik Pengambilan Sampling

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *multiple stage sample*. Sampel ditarik dari kelompok populasi, tetapi tidak semua anggota kelompok populasi menjadi anggota sampel. Caranya bisa dengan *equal probability* ataupun dengan *proportional probability*.⁴³

Pada *equal probability*, maka dari tiap kelompok populasi kita pilih sejumlah anggota tertentu untuk dimasukkan dalam sampel dan tiap anggota kelompok tersebut mempunyai probabilitas yang sama untuk dimasukkan ke dalam sampel. Pada *proportional probability*, maka tiap

⁴² Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h. 227

⁴³ Moh. Nazir. *Metode Penelitian*. (Ghalia Indonesia. Bogor, 2005) h. 277

anggota kelompok mempunyai probabilitas yang sebanding dengan besar relatif dari kelompok-kelompok yang dimasukkan dalam subsampel.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, dokumentasi :

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang penting adalah proses pengamatan dan ingatan.

2. Check List

Check List dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung ke tempat penelitian menggunakan daftar check list (\checkmark) pada kolom yang sesuai ketentuannya yaitu: berkembang sangat baik diberi skor 4, berkembang sesuai harapan diberi skor 3, mulai berkembang diberi skor 2, belum berkembang diberi skor 1.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk (1) memperoleh data tentang profil sekolah PAUD Darul Hikmah, (2) memperoleh data tentang nama-nama siswa yang akan menjadi sampel penelitian, dan (3) mendapatkan data tentang nilai tes siswa.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Instrumen

Penilaian yang sudah dibuat harus diujicoba untuk mengetahui soal tersebut layak untuk diujikan atau tidak, ciri-ciri tes yang baik harus memenuhi persyaratan: (1) validitas/kesahihan, (2) reliabilitas/keterandalan, (3) objektivitas/ketetapan pada penskoran, (4) praktikabilitas/praktis(5) ekonomis.⁴⁴ Uji coba tes dilakukan pada subjek di luar sampel tetapi mempunyai kategori yang sepadan dengan sampel penelitian. Hasil dari uji coba kemudian dianalisis dan tes siap digunakan untuk mengukur kreativitas siswa dari subjek penelitian.

2. Analisis Data

a) Uji Prasyarat Analisis Data

Pada penelitian, sebelum sampel diberikan perlakuan, perlu dianalisis dahulu melalui uji normalitas dan homogenitas sehingga penelitian benar-benar berangkat dari awal yang sama.

b) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan statistik yang akan digunakan dalam mengolah data. Data yang akan diuji normalitasnya adalah data nilai post-test siswa kelas A1,B2 PAUD Darul Hikmah Kota Bengkulu Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan uji Chi-Kuadrat (χ^2). Rumus yang digunakan adalah:⁴⁵

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

⁴⁴ Sugiyono. *Metode*

⁴⁵ Sudjana Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006) h. 24

Keterangan :

X^2 = Chi-Kuadrat

O_i = Frekuensi pengamatan

E_i = Frekuensi yang diharapkan

Jika $X^2 < X^2_{\text{tabel}}$, maka data berdistribusi normal sehingga dapat digunakan statistik parametris dalam menganalisis data.

c) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kelompok data yang diperoleh mempunyai varian homogen atau tidak. Pengujian homogenitas varian terlebih dahulu dilakukan dengan uji F dengan rumus sebagai berikut :⁴⁶

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

“Jika harga F hitung lebih kecil dari tabel untuk kesalahan 5% dan 1% ($F_h < F_{t(5\%)} < F_{t(1\%)}$), maka data yang akan dianalisis homogen untuk tingkat kesalahan 1% maupun 5%”.

d) Uji Analisis Data dan Kriteria Pengujian

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik anava satu jalur. Analisis ini dapat disajikan dalam tabel :⁴⁷

⁴⁶ Sugiyono. *Metode Penelitian*, h. 276

⁴⁷ Sugiyono. *Metode Penelitian*, h. 279

Sumber Variasi	D k	Jumlah Kuadrat	MK	Fh	Ftab	Keputusan
Total	N – 1	JK _{tot}	-	$\frac{MK_{ant}}{MK_{dal}}$	Lihat tabel	Fh > Ftab
Antar Kelompok	m – 1	JK _{ant}	MK _{ant}		1 untu k	Ha diterima
Dalam Kelompok	N - m	JK _{dal}	MK _{dal}		5% dan 1%	

dengan :

N = jumlah seluruh anggota sampel

m = jumlah kelompok sampel

$$JK_{tot} = \sum X_{tot}^2 - \frac{(\sum X_{tot})^2}{N}$$

$$JK_{ant} = \frac{(\sum X_1)^2}{n_1} + \frac{(\sum X_2)^2}{n_2} + \frac{(\sum X_3)^2}{n_3} - \frac{(\sum X_{tot})^2}{N}$$

$$JK_{dal} = JK_{tot} - JK_{ant}$$

$$MK_{ant} = \frac{JK_{ant}}{m - 1}$$

$$MK_{dal} = \frac{JK_{dal}}{N - m}$$

$$F_h = \frac{MK_{ant}}{MK_{dal}}$$

Jika harga F_h lebih kecil dari harga F_t baik untuk kesalahan 1% maupun 5%, maka H_a ditolak (tidak ada perbedaan). Sebaliknya jika F_h lebih besar dari harga F_t baik untuk kesalahan 1% maupun 5%, maka H_a diterima (terdapat perbedaan).

Apabila hasil pengujian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, maka perlu dilanjutkan dengan uji perbedaan antara X_1 dengan X_2 , X_1 dengan X_3 , dan X_2 dengan X_3 menggunakan uji t dengan rumus :⁴⁸

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

X_1 dengan X_3

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_3}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_3 - 1)S_3^2}{n_1 + n_3 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_3} \right)}}$$

X_2 dengan X_3

$$t = \frac{\bar{X}_2 - \bar{X}_3}{\sqrt{\frac{(n_2 - 1)S_2^2 + (n_3 - 1)S_3^2}{n_2 + n_3 - 2} \left(\frac{1}{n_2} + \frac{1}{n_3} \right)}}$$

⁴⁸ Sugiyono. *Metode Penelitian*, h. 280

Selanjutnya t hitung tersebut dibandingkan dengan t tabel ($dk = n_1 + n_2 - 2$, taraf kesalahan 5%). Jika t_h lebih kecil atau sama dengan t_t , maka H_a ditolak (tidak ada perbedaan). Jika t_h jauh lebih besar dari t_t , maka H_a diterima (dengan taraf signifikansi perbedaan tinggi). Jika t_h lebih besar dari t_t , tetapi tidak terpaut jauh, maka H_a diterima (dengan taraf signifikansi perbedaan rendah).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam penelitian pengaruh bermian peran terhadap kreativitas anak anak. Dengan sampel kelas B I sebagai kelas eksperimen dan kelas B II sebagai kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan selama 3 minggu. Sebelum melakukan penelitian di sekolah, penulis terlebih dahulu melakukan observasi guna mendapatkan informasi tentang proses pembelajaran yang berlangsung.

Dalam proses pengambilan data, teknik yang pertama kali digunakan adalah pengujian Test, test tersebut terdiri dari dua jenis *pretest* dan *posttest* yang di dalamnya terkandung materi pembelajaran yang akan diujikan untuk menunjukkan hasil belajar baik dari kelas kontrol maupun eksperimen. Setelah itu data diedit dan ditabulasikan untuk selanjutnya dihitung.

Langkah selanjutnya adalah menganalisa dan menginterpretasikan data yang diperoleh. Data dari hasil penelitian yang di analisis adalah skor hasil belajar pada aspek kognitif yang terdiri dari skor *pretest* dan *posttest* dari kelompok kontrol dan eksperimen. Data hasil belajar tersebut diperoleh dari 15 siswa kelas kontrol dan 15 kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan observer dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Pada kegiatan awal sudah dilaksanakan dengan sangat baik dan sangat memperhatikan siswa, pada kegiatan inti setiap langkah-langkah permainan

bermian peran yang dilakukan sesuai apa yang dilaksanakan sebagaimana apa yang telah diamati serta dapat menghasilkan proses belajar yang menyenangkan dan yang terakhir tahapan kesimpulan yang telah lakukan oleh peneliti sesuai apa yang ada pada lembar observasi, melakukan dengan baik dan menyimpulkan guna mencapai hasil yang baik terealisasikan pada proses hasil belajar yang meningkat pada materi perilaku menyimpang.

1. Hasil pengisian lembar observasi kelas eksperimen pre test

Tabel 4.1

Pengisian lembar observasi kelas eksperimen pre test

No Responden	Hasil	Kategori
1	13	Belum Berkembang
2	10	Belum Berkembang
3	15	Belum Berkembang
4	17	Mulai Berkembang
5	10	Belum Berkembang
6	15	Belum Berkembang
7	25	Berkembang Sesuai Harapan
8	20	Mulai Berkembang
9	10	Belum Berkembang
10	40	Berkembang Sangat Baik
11	25	Berkembang Sesuai harapan
12	37	Berkembang Sangat Baik
13	33	Berkembang Sesuai Harapan
14	25	Berkembang Sesuai Harapan
15	17	Mulai berkembang
Σ	312	
Rata-rata	20,8	Mulai Berkembang

Sumber: Hasil Pengisian Lembar Observasi

Berdasarkan hasil penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut :

Rentang setiap kategori

$$\begin{aligned} \text{Rentang setiap kategori} &= \frac{\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}}{\text{Jumlah kategori}} \\ &= \frac{40 - 10}{4} \\ &= 7,5 \end{aligned}$$

Berdasarkan data diatas, maka dapat dikategorikan kreativitas anak anak di Paud Darul Hikmah Kota Bengkulu dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2

Kategori Kreativitas anak Paud Darul Hikmah Kota Bengkulu

Hasil	Frekuensi	Persentase	Kategori
35 – 40	2	13,3	Berkembang Sangat Baik
25 – 34	4	26,7	Berkembang Sesuai Harapan
16 – 24	3	20	Mulai Berkembang
10 -15	6	40	Belum Berkembang

2. Hasil pengisian lembar observasi kelas eksperimen post test

Tabel 4.3

Pengisian lembar observasi kelas eksperimen

No Responden	Hasil	Kategori
1	25	Berkembang Sesuai Harapah
2	30	Berkembang Sesuai Harapa
3	24	Mulai Berkembang
4	30	Berkembang Sesuai Harapan
5	36	Berkembang Sangat Baik

6	37	Berkembang Sangat Baik
7	40	Mulai Berkembang
8	25	Berkembang Sesuai Harapan
9	20	Mulai Berkembang
10	40	Berkembang Sangat Baik
11	30	Berkembang Sesuai Harapan
12	37	Berkembang sangat baik
13	35	Berkembang Sangat Baik
14	30	Berkembang Sesuai Harapan
15	25	Berkembang sesuai Harapan
Σ	464	Berkembang Sangat Baik
Rata-rata	30,97	Berkembang Sesuai Harapan

Sumber: Hasil Pengisian Lembar Observasi

Berdasarkan hasil penelitian akan diuraikan sebagai berikut :

Rentang setiap kategori

$$\begin{aligned} \text{Rentang setiap kategori} &= \frac{\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}}{\text{Jumlah kategori}} \\ &= \frac{40 - 10}{4} \\ &= 7,5 \end{aligned}$$

Dari data diatas, maka dapat dikategorikan kreativitas anak-anak di Paud Darul Hikmah Kota Bengkulu dilihat pada tabel dibawah ini:

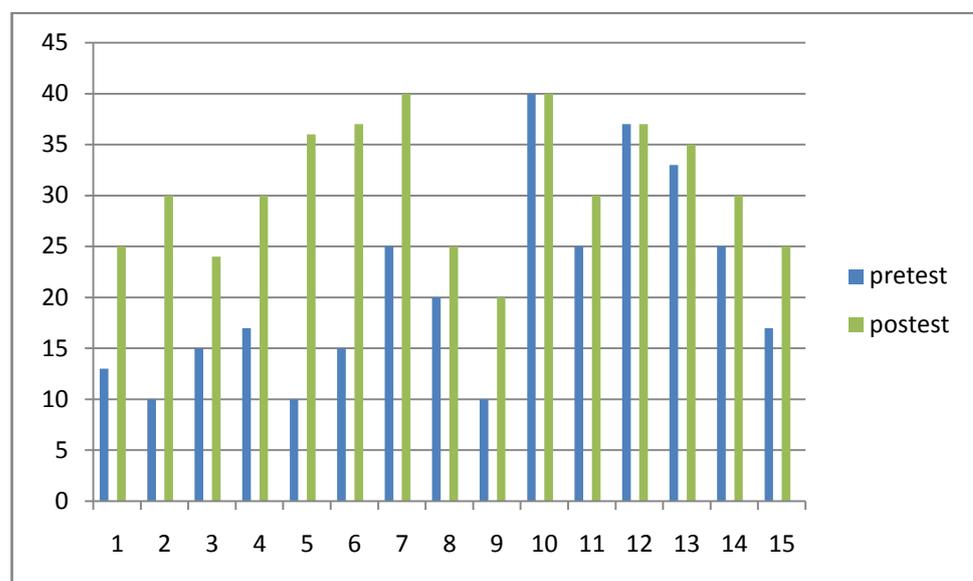
Tabel 4.4

Kategori Kreativitas anak-anak Paud Darul Hikmah Kota Bengkulu

Hasil	Frekuensi	Persentase	Kategori
35 – 40	6	40	Berkembang Sangat Baik
25 – 34	7	46,6	Berkembang Sesuai

			Harapan
16 – 24	2	13,3	Mulai Berkembang
10 – 15	0	-	Belum Berkembang

Untuk lebih jelasnya, bata pada tabel di atas dapat dilihat dari grafik di bawah ini:



3. Hasil Pengisian Lembar Observasi Kelas Kontrol

Tabel 4.5

Pengisian lembar observasi kelas kontrol *pre test*

No Responden	Hasil	Kategori
1	17	Mulai Berkembang
2	15	Belum Berkembang
3	20	Mulai Berkembang
4	30	Berkembang Sesuai Harapan
5	24	Mulai Berkembang
6	15	Mulai Berkembang
7	10	Belum Berkembang
8	13	Belum Berkembang

9	25	Berkembang Sesuai Harapan
10	37	Berkembang Sangat
11	10	Belum Berkembang
12	24	Mulai Berkembang
13	15	Belum Berkembang
14	40	Berkembang Sangat Baik
15	33	Berkembang Sesuai Harapan
Σ	328	Berkembang Sesuai Harapan
Rata-rata	21,87	Mulai Berkembang

Sumber: Hasil Pengisian Lembar Observasi

Dari hasil penelitian akan diuraikan sebagai berikut :

Rentang setiap kategori

$$\text{Rentang setiap kategori} = \frac{\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}}{\text{Jumlah kategori}}$$

$$= \frac{40 - 10}{4}$$

$$= 7,5$$

Berdasarkan data diatas, maka dapat dikategorikan kreativitas anak anak di Paud Darul Hikmah Kota Bengkulu dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.6

Kategori Kreativitas anak anak Paud Darul Hikmah Kota Bengkulu

Hasil	Frekuensi	Persentase	Kategori
35 - 40	2	10	Berkembang Sangat Baik
25 - 34	6	30	Berkembang Sesuai Harapan
16 - 24	6	30	Mulai Berkembang
10 - 15	6	30	Belum Berkembang

Tabel 4.7

Pengisian lembar observasi kelas kontrol *post test*

No Responden	Hasil	Kategori
1	15	Belum Berkembang
2	17	Mulai Berkembang
3	30	Berkembang Sesuai Harapan
4	20	Mulai Berkembang
5	15	Belum Berkembang
6	24	Mulai Berkembang
7	13	Belum Berkembang
8	10	Belum Berkembang
9	37	Berkembang Sangat Baik
10	25	Berkembang Sesuai Harapan
11	24	Mulai Berkembang
12	10	Belum Berkembang
13	40	Berkembang sangat Baik
14	33	Berkembang Sesuai Harapan
15	40	Berkembang sangat Baik
Σ	353	Berkembang Sangat Baik
Rata-rata	23,53	Mulai Berkembang

Sumber: Hasil Pengisian Lembar Observasi

Dari hasil penelitian akan diuraikan sebagai berikut :

Rentang setiap kategori

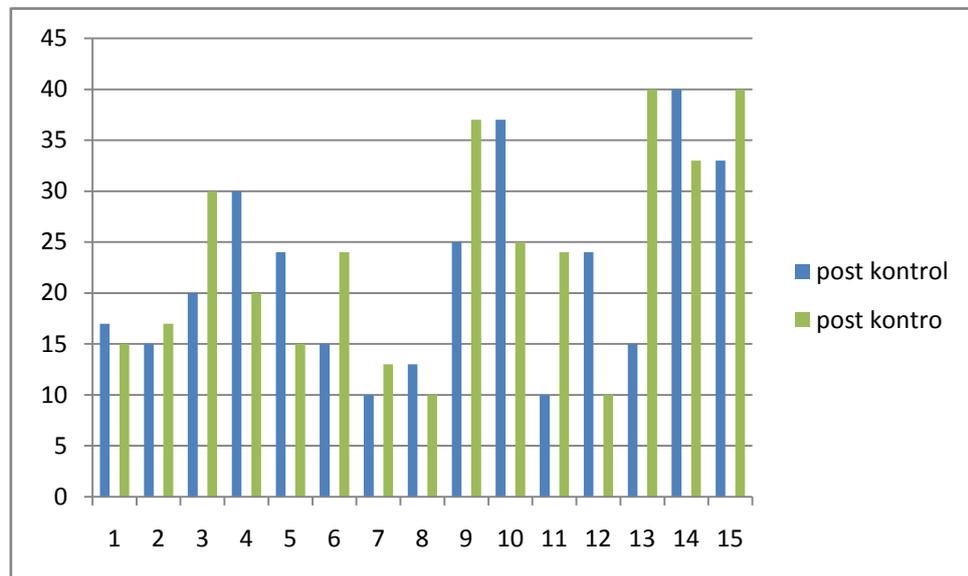
$$\begin{aligned}
 \text{Rentang setiap kategori} &= \frac{\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}}{\text{Jumlah kategori}} \\
 &= \frac{40 - 10}{4} \\
 &= 7,5
 \end{aligned}$$

Dari data diatas, maka dapat dikategorikan kreativitas anak-anak di Paud Darul Hikmah Kota Bengkulu dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.8

**Kategori Kecerdasan Interpersonal anak Paud Darul Hikmah Kota
Bengkulu**

Hasil	Frekuensi	Persentase	Kategori
35 – 40	3	20	Berkembang Sangat Baik
25 – 34	4	26,7	Berkembang Sesuai Harapan
16 - 24	4	26,7	Mulai Berkembang
10 – 15	4	26,6	Belum Berkembang



4. Normalitas data

a. Kelompok Eksperimen

Sebelum menganalisis data, homogenitas dan normalitas data harus diukur. Untuk mengukur itu, peneliti menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

1) Normalitas data pre test

Tabel 4.9

Normalitas data *pre test*

		Pretest Kelas Eksperimen
N		15
Normal Parameters ^a	Mean	20,80
	Std. Deviation	9,785
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,687

Hasil uji kolmogorov smirnov dari nilai pre test kelas eksperimen menunjukkan bahwa signifikansi 0,687 dapat dilihat bahwa lebih tinggi dari 0,05 yang berarti bahwa nilai post test dari kelas eksperimen berdistribusi normal.

2) Normalitas data post test

Tabel 4.10

Normalitas data *post test*

		Post Test Kelas Eksperimen
N		15
Normal Parameters ^a	Mean	30,97
	Std. Deviation	6,307
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,838

Hasil uji kolmogorov smirnov dari nilai pre test kelas eksperimen menunjukkan bahwa signifikansi 0,838 dapat dilihat bahwa lebih tinggi dari 0,05 yang berarti bahwa nilai post test dari kelas eksperimen berdistribusi normal.

b. Kelompok Kontrol

Sebelum menganalisis data, homogenitas dan normalitas data harus diukur. Untuk mengukur itu, peneliti menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*.

1) Normalitas data *pre test*

Tabel 4.12

Normalitas data *pre test*

		Pretest Kelas Kontrol
N		15
Normal Parameters ^a	Mean	21,87
	Std. Deviation	9,620
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,824

Hasil uji kolmogorov smirnov dari nilai *pre test* kelas kontrol menunjukkan bahwa signifikansi 0,824 dapat dilihat bahwa lebih tinggi dari 0,05 yang berarti bahwa nilai *post test* dari kelas kontrol berdistribusi normal.

2) Normalitas data *post test*

Tabel 4.11

Normalitas data *post test*

		Posttest Kelas Kontrol
N		15
Normal Parameters ^a	Mean	23,53
	Std. Deviation	10,474
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,956

Hasil uji *kolmogorov smirnov* dari nilai *pre test* kelas kontrol menunjukkan bahwa signifikansi 0,956 dapat dilihat bahwa lebih tinggi

dari 0,05 yang berarti bahwa nilai *post test* dari kelas eksperimen berdistribusi normal.

5. Hasil Homogenitas

Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13

Hasil Uji Homogenitas

	Lavene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai <i>pretest</i>	2,917	2	9	0,083
Nilai <i>Posttest</i>	1,032	3	6	0,443

Uji homogenitas varians pada nilai *pretet* menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah 0,083 Dapat dilihat bahwa lebih tinggi dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data homogen. Uji homogenitas varians pada nilai *posttest* menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah 0,443 Dapat dilihat bahwa lebih tinggi dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data homogen.

6. Statistik Hasil Analisis

a. Analisis Paired sampel t-test

Analisis statistik mengenai hasil *pre test* dan *post test* kelas eksperimen

Tabel 4.14

Statistik Paired Samples Kelas Eksperimen

	Mean	N	Std. Deviation	Std. error Mean
Pair 1 Pre-test	20,80	15	9,785	2,526
Post-	30,93	15	6.307	1,629

test				
------	--	--	--	--

Berdasarkan statistik *Paired Samples* kelas eksperien, rata-rata *pretest* hasil penelitian di kelas eksperimen adalah 20,80 dan standar deviasinya adalah 9,785 Rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen adalah 30,93 dan standar deviasinya adalah .

Tabel 4.16

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	192.376	1	192.376	6.860	.021 ^a
	Residual	364.557	13	28.043		
	Total	556.933	14			

a. Predictors: (Constant), Pre Eksperimen

b. Dependent Variable: Post eksperimen

Berdasarkan hasil hasil perhitungan menggunakan SPSS dengan cara membandingkan antara nilai F yang dihasilkan dari perhitungan F_{hitung} dengan nilai F_{tabel} maka didapatkan nilai F_{hitung} yaitu $6,860 >$ nilai F_{tabel} yaitu $4,54$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima berarti ada pengaruh bermain peran terhadap kreativitas anak anak di Paud Darul Hikmah Kota Bengkulu dengan nilai signifikansi $0,000 <$ nilai α yaitu $0,021$.

2. Analisis statistik mengenai hasil *pretest* dan *post test* dalam kelas kontrol

Tabel 4.15

Statistik Paired Samples Kelas Kontrol

	Mean	N	Std. Deviation	Std. error Mean
Pair 1 Pre-test	21.87	15	9.620	2.484
Post-test	23.53	15	10.474	2.704

Berdasarkan statistik Paired Samples Kelas Kontrol, rata-rata *pretest* hasil penelitian di kelas eksperimen adalah 21,87 dan standar deviasinya adalah 9,620. Rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen adalah 23,53 dan standar deviasinya adalah 10,474

Tabel 4.17

Hasil Perhitungan SPSS (Annova)

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	225.936	1	225.936	2.242	.158 ^a
	Residual	1309.797	13	100.754		
	Total	1535.733	14			

a. Predictors: (Constant), Pre Kontrol

b. Dependent Variable: Post Kontrol

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS 16 dengan cara membandingkan antara nilai F yang dihasilkan dari perhitungan F_{hitung} dengan nilai F_{tabel} maka didapatkan F_{hitung} yaitu

$2,242 < \text{nilai } F_{\text{tabel}}$ yaitu 4,54 maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti tidak ada pengaruh bermain peran terhadap kreativitas anak-anak di Paud Darul Hikmah Kota Bengkulu dengan nilai signifikansi $0,000 > \text{nilai } \alpha$ yaitu 0,158.

B. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan dapat menunjukkan bahwa terdapat berpengaruh bermain peran terhadap kreativitas anak-anak di RA Baitu Islah Kota Bengkulu. Hal ini dimungkinkan karena model permainan bermain peran lebih menekankan kepada cara belajar siswa aktif dengan memperhatikan proses pencapaian kreativitas anak-anak.

Berdasarkan catatan anekdot peneliti dapat disimpulkan bahwa secara umum anak telah dapat menguasai permainan dan telah dapat mengembangkan kreativitas anak, secara lebih jelas dapat dirincikan sebagai berikut : Aura dapat membedakan jenis alat masak-masan, syadat senang ketika bermain peran dengan teman-temannya, kemudian Anes menyimpan mainan alat masak-masakan ke dalam tempat yang dimainkan, selanjutnya Riskia saat bermain peran berbagi mainan dengan temannya, dan Fatih sudah bisa menebalakan tulisan sendok makan.

Setelah kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda, yang mana kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan permainan bermain peran dan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan berdasarkan analisis data yang diperoleh dapat diketahui

bahwa terdapat perubahan hasil belajar siswa antara *pretest* dan *posttest* baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Pada tabel data diketahui bahwa rata-rata nilai kemampuan awal siswa yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama tidak jauh berbeda, populasi berdistribusi normal, dan homogen. Demikian juga pengujian hasil pengujian perbedaan rata-rata dengan nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan kedua kelas tersebut memiliki kemampuan yang relatif sama karena sekolah tidak membuat pengelompokan khusus ataupun aturan tertentu.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS dengan cara membandingkan antara nilai F yang dihasilkan perhitungan F_{hitung} dengan nilai F_{tabel} maka didapatkan nilai F_{hitung} yaitu $6,860 >$ nilai F_{tabel} yaitu $4,54$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada pengaruh bermain peran terhadap kreativitas anak-anak di Paud Darul Hikmah Kota Bengkulu dengan nilai signifikansi $0,000 <$ nilai α yaitu $0,021$. Dari hasil memantau kemampuan kreativitas anak-anak, dapat disimpulkan bahwa dengan demikian permainan bermain peran terdapat pengaruh terhadap kreativitas anak-anak di Paud Darul Hikmah Kota Bengkulu.

B. Saran

Berdasarkan tindak lanjut dari penelitian ini terdapat beberapa saran, diantaranya sebagai berikut :

1. Lembaga sekolah

Hendaknya lebih memperhatikan proses belajar mengajar dan meningkatkan potensi guru dan siswa sehingga output yang dihasilkan adalah output yang mampu berkompetensi dalam dunia pendidikan.

2. Guru

Hendaknya melakukan inovasi baru dalam pembelajaran, baik dalam penggunaan model, strategi, metode dan teknik. Dengan adanya inovasi tersebut maka diharapkan dapat meningkatkan kualitas sekolah agar lebih baik lagi.

3. Siswa

Bagi siswa diharapkan untuk dapat aktif dalam belajar dan siswa harus lebih serius dalam belajar kelompok untuk mengikuti pelajaran dengan tertib.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyatul Jannah Lily. 2013. *Kesalahan-Kesalahan Guru Paud Yang Sering Dianggap Sepele*. Jogjakarta: DIVA Press.
- B. Hurlock Elizabeth, 2004. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- Craft Anna, 2000. *Membangun Kreativitas Anak* (London: Inisiasi Pres.)
- Dariyo, Agoes, 2007. *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Refika Aditama)
- Djaali. 2013. *Psikologi Pendidikan* Jakarta: Bumi Aksara
- Maksum Eka Walidi, *Pengaruh Bermain Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Di TK Pertiwi Talakbroto*, Simo, Boyolali tahun pelajaran 2013/2014, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta. April 2014.
- Moh, Nazir. 2005. *Metode Penelitian*, Ghalia Indonesia. Bogor
- Munandar S. C. U. 2002. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia
- Musfiroh Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*, Jakarta: Grasindo
- Mutiah Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Novan Ardy Wiyani, 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: PT. Gava Media
- Nugraha Ali dan Ratnawati Heny. 2003. *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak*, Jakarta: Puspa Swara
- Rachmawati Yeni dan Kurniati Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: PT. Kencana Prenada Group
- Rahman Shaleh Abdul. 2004. *Psikologi*. Jakarta: Prenada media Group
- Sanjaya, Wina. 2015. *Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media Group
- Skripsi Ketut Lestariani, dengan judul *Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas*. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia.

- Skripsi Erika Yunia Wardah. Dengan judul *Bermain Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Autis di SDLB*. (Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya), tahun 2017
- Sudjana Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Susanto Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media Group
- Uno, Hamzah B dan Kuadrat, Masri. 2009. *Mengelola kecerdasan dalam pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara
- Wilda Maria. *Terapi Bermain Anak 3-5 tahun*. (sumber: (<http://wildamaria.blogspot.com> diunggah pada 05/07/2013 pukul 21.00 Wib, dan diakses pada 15/04/2017 pukul 19.35 Wib)
- Yus Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.