

PENGARUH BERMAIN KELOMPOK DENGAN MEDIA BIJI-BIJIAN TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK PAUD MAWAR

Andi Inayah Putri¹, Parwoto² & Muhammad Akil Musi³✉
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar

Abstract

This study examines the improvement of children's creativity through group play activities with grain media. The formulation of the problem in this study is how is the effect of group play with grain media on the creativity of children aged 5-6 years in Paud Mawar Kindergarten?. The purpose of this study was to determine the process of how the influence of group play with grain media on the creativity of children aged 5-6 years in Paud Mawar Kindergarten. In addition, this study also aims to find out what factors can support the development of children's creativity through playing activities with seeds or other natural materials. The approach used in this research is quantitative. The type of research used is Quasi Experimental Design. The sampling used in the study was carried out by using the Purposive Sampling technique, totaling 12 children who were divided into two groups, namely the experimental class and the control class, each group consisting of 6 children. The data collection technique used is the test. The data analysis technique used is Descriptive Statistical Analysis Technique and Non-Parametric Static Analysis. Based on the results of the research, the creativity ability of children aged 5-6 years in Paud Mawar Kindergarten in playing independently using seeds shows the Low category. And the creativity ability of children aged 5-6 years in Paud Mawar Kindergarten In group play using seeds media shows high. The implementation of group play with seeds media affects the creativity of children aged 5-6 years in Early Childhood Kindergarten Mawar means that there is an increase in children's creativity by playing in groups. So it can be concluded that the increase in the creativity of children who play in groups with children who play independently with grain media, this proves that group play activities with grain media have an effect on children's creativity.

Keywords: Creativity, Group Play, Media, Grains

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain kelompok dengan media biji-bijian. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Pengaruh bermain kelompok dengan media biji-bijian terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak Paud Mawar?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses bagaimana Pengaruh bermain kelompok dengan media biji-bijian terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak Paud Mawar. Di samping itu penelitian ini juga bertujuan untuk menemukan faktor-faktor apa saja yang dapat mendukung perkembangan kreativitas anak melalui aktivitas-aktivitas bermain biji-biji atau bahan alam lainnya. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan *Quasi Experimental Desain*. Pengambilan Sampel yang digunakan dalam penelitian dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling* berjumlah 12 anak yang terbagi jadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas control masing-masing kelompok terdiri dari 6 anak. teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Tes. teknik analisis data yang digunakan adalah Teknik Analisis Statistik Deskriptif dan analisis Statis NonParametrik. Kesimpulan adalah adanya pengaruh kegiatan bermain kelompok dengan media biji-bijian terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Paud Mawar.

Kata kunci : Kreativitas, Bermain Kelompok, Media, Biji-bijian

(

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu pendidikan yang sangat penting dalam mengembangkan potensi anak sejak dini. Hal ini didukung dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Pasal 28 ayat 3 tentang tujuan pendidikan anak usia dini yang membantu mengembangkan berbagai potensi baik secara fisik maupun psikis yang sesuai dengan tahapan perkembangan untuk siap memasuki sekolah dasar.

Pengembangan anak usia dini adalah usaha yang dilakukan oleh penduduk dan pemerintah untuk mendukung anak usia dini di dalam mengembangkan potensinya secara holistic baik segi pendidikan, gizi, kesehatan maupun psikososial. Secara umum pelayanan PAUD adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan sanggup menyesuaikan diri dengan lingkungannya misalnya bermain bebas dengan teman-temannya.

Menurut Rachmawati (2010:9) Bermain merupakan faktor yang berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik dan sosial. Sistem komunikasi dengan kata lain bermain kaitan erat dengan pertumbuhan dan perkembangan 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 saja.

Sedangkan Heinich dan Molenda (Prawiradilaga, 2016) mengemukakan bahwa secara umum media diartikan sebagai "alat komunikasi yang membawa pesan dari sumber ke penerima". Pengertian ini juga membatasi, bahwa apa yang disebut dengan media adalah alat yang bermuatan pesan, yang memungkinkan orang atau siswa dapat berinteraksi dengan pesan tersebut secara langsung.

Dari beberapa pengertian media diatas, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke

penerima, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

Menurut Swart (Dynna, 2013) Bermain memiliki pengaruh terhadap perkembangan anak, salah satunya rangsangan bagi kreativitas. Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa sesuatu yang baru dan berbeda yang dapat menimbulkan kepuasan. Bermain dengan memanipulasi benda-benda yang mereka temukan merupakan efek dari apa yang mereka lihat disekelilingnya. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain. Melalui bermain, anak mengembangkan combinatory imagination, yaitu kemampuan untuk menggabungkan elemen dari pengalaman dalamsuatu situasi dan perilakuyang baru. Hal ini penting dalam pembentukan kreativitas Russ & Forelli (Dynna,2013) .

Salah satu kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kreativitas yakni bermain dengan media biji-bijian yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak serta melatih *originality* dalam berkarya. Pengembangan kreativitas anak melalui bermain biji-bijian memiliki posisi penting dalam aspek perkembangan motorik karena dalam kegiatan ini setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bentuk yang berbeda sesuai dengan apa yang anak pikirkan. Oktarina (2017) Media bahan alam adalah segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar kita yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran. Media ini sangat murah namun dapat dipergunakan secara efektif dan efisien untuk pembelajaran. Bahan alam yang dapat dimanfaatkan sebagai media adalah batu-batuan, kayu dan ranting, biji-bijian, daun, pelepah, bambu, dan lain sebagainya.

Biji-bijian adalah alat permainan yang paling mudah dicari ditemui dan yang dekat dengan lingkungan sekitar dalam kehidupan kita sehari-hari. Biji-bijian yang dapat digunakan untuk permainan, seperti biji srikaya, biji kacang tanah, biji kacang merah, biji kacang polong, biji saga, biji bunga oyan, biji kedelai dan biji kacang hijau. Biji-

bijian ini dapat dipergunakan sebagai alat untuk menghitung atau hiasan (Montolalu 2010:8).

Adapun kelebihan melakukan kegiatan bermain biji-bijian diantaranya adalah: melatih konsentrasi, mengenal warna, mengenal bentuk Sabekti (2017). Yaitu : a) Melatih konsentrasi, Kegiatan menempel ini membutuhkan konsentrasi serta koordinasi mata dan tangan. Koordinasi ini sangat baik untuk merangsang pertumbuhan otak dimasa pertumbuhan dan perkembangan anak. b) Mengenal warna, Biji-bijian terdiri dari berbagai macam warna seperti: merah, hijau, kuning dan orange dan lain-lain, anak dapat belajar mengenal warna melalui kegiatan bermain biji-bijian. c) Mengenal bentuk, Selain warna, beragam bentuk yang akan digunakan dalam memanfaatkan biji-bijian seperti hewan, tumbuhan, kendaraan dan lain sebagainya. Dengan kegiatan tersebut anak dapat mengenal bentuk dengan mudah.

Supriadi (Rachmawati 2017:13) 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. Clark (Rachmawati 2017:14) mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dan mengespresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri-sendiri, alam dan orang lain. Menurut Wahyudin (2007) kreativitas adalah kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dari orisinil yang berwujud nilai-nilai atau alat, yang lebih spesifiknya kemampuan untuk menemukan sesuatu yang baru. Menurut Setianingrum (2015) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan hal baru baik gagasan, karya nyata, yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan cara sendiri.

Kreativitas erat kaitannya dengan perasaan, ekspresi, dan pemikiran setiap orang. Seseorang yang kreatif tentunya mampu menghasilkan ide yang baru, memiliki motivasi, kebiasaan, dan kemampuan untuk menghasilkan atau memodifikasi sesuatu sehingga tampak lebih menarik atau memiliki nilai tambah. Kreativitas memang harus diasah sejak usia dini, karena segala kegiatan yang dilakukan anak tidak menutup kemungkinan akan

memacu tumbuhnya kreativitas. Kreativitas anak harus dikembangkan untuk meningkatkan potensi yang dimiliki, dimana pengembangan kreativitas ini dapat dilakukan melalui kegiatan Bermain menggunakan media biji-bijian.

Taman Kanak-Kanak Paud Mawar yang terletak di Desa Mattirowalie Kecamatan Kindang Kabupaten Bulukumba pada saat observasi awal memperlihatkan bahwa guru masih kurang dalam mengembangkan media pembelajaran terkhususnya dalam membuat media pembelajaran dari bahan alam sehingga anak masih kurang dalam mengembangkan kreativitas yang dimiliki hal ini juga terbukti pada saat proses pembelajaran berlangsung anak hanya meniru temannya atau tidak bias melakukan kegiatan belajar tanpa bantuan dari guru. Sehingga di terapkan indicator sesuai dengan permasalahan yang tersebut. Adapun indicator yang diterapkan yaitu : 1) kemampuan menghasilkan banyak ide dengan bermain kelompok menggunakan media biji-bijian. 2) kemampuan memberikan jawaban yang bervariasi dalam mengenal warna dan bentuk biji-bijian. 3) kemampuan mengembangkan gagasan terhadap media biji-bijian. 4) kemampuan memperinci detail membentuk media biji-bijian sesuai pola. Penelitian ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Paud Mawar dengan jumlah anak 12 yaitu terdiri dari 3 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

Rendahnya kreativitas anak usia 5-6 tahun tentunya memerlukan perhatian khusus bagi guru dan orang tua dalam membantu anak dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan dan kreativitasnya. Tentunya hal ini dapat dilakukan guru dan orang tua memberikan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, misalnya bermain dan berkegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Pembelajaran anak usia dini alangkah baiknya melalui interaksi langsung dengan objek-objek nyata dan pengalaman konkret dengan menggunakan atau menciptakan berbagai media atau sumber belajar yang dapat dijadikan rujukan, agar apa yang dipelajari anak menjadi lebih berkesan dan anak akan mampu mengaplikasikan karena dengan begitu anak akan lebih mudah mengingat yang

dialaminya secara langsung (Herman & Rusmayadi, 2018).

Namun melihat kenyataannya masih banyak lembaga Paud yang masih kurang dalam mengembangkan media pembelajarannya. Tentunya sebagai seorang guru harus mampu berkreasi dan berimajinasi dalam membuat media pembelajaran yang menarik bagi anak. Kurangnya pemahaman guru dalam memanfaatkan media bahan alam. Guru menyukai sesuai yang instan artinya guru tidak ingin repot dalam pembuatan media pembelajaran sehingga tehnik ataupun metode yang yang digunakan masih kurang dalam mengembangkan kreativitas anak didik

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode yang menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen semu atau *Quasi Experimental Design*. Metode penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dalam penelitian ini, desain penelitian eksperimen yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design* atau eksperimen semu. Desain ini terdiri dari satu atau beberapa kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol, serta diukur hanya satu kali yaitu setelah diberi perlakuan. Penelitian ini mengkaji dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Bermain Kelompok dan kreativitas anak. Bermain Kelompok dengan media biji-bijian sebagai variabel bebas atau yang mempengaruhi, dan kreativitas anak sebagai variabel terikat atau dipengaruhi. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimental semu atau *Quasi Experimental Design*. Penelitian ini juga menggunakan desain penelitian eksperimen yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design* atau eksperimen semu.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini di laksanakan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Untuk memenuhi tugas mata kuliah akhir yaitu Skripsi. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 pada bulan Juli 2021.

Subjek Penelitian

Populasi Penelitian ini adalah seluruh peserta didik Usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Paud Mawar dengan sampel sebanyak 12 anak yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 3 anak laki-laki yang dibagi menjadi 6 anak kelompok kontrol dan 6 anak kelompok eksperimen.

Prosedur

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini melalui beberapa tahap yaitu sebagai berikut tahap perencanaan, pada tahap ini peneliti menentukan jumlah sampel dan merumuskan instrumen yang berisi *item-item* penelitian pada anak. Instrumen yang dibuat divalidasi terlebih dahulu oleh ahli. *Item* yang valid tersebut akan digunakan untuk mengukur peningkatan kreativitas anak. Kemudian tahap Pelaksanaan dengan mengamati peningkatan kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan melukis menggunakan bahan bekas yang dilaksanakan dengan menceklis setiap *item* pada indikator sesuai kategori perkembangan instrumen penelitian yang digunakan dan mengamati kemampuan peningkatan kreativitas anak sesudah diberikannya perlakuan dengan kegiatan bermain kelompok dengan media biji-bijian dengan menceklis setiap *item* pada indikator sesuai kategori perkembangan instrument penelitian yang digunakan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk mengetahui gambaran kreativitas anak sebelum dan setelah anak didik melakukan kegiatan bermain kelompok dengan media biji-bijian. Selanjutnya agar memperoleh matematika anak, dilakukan dengan penghitungan rata-rata dengan rumus:

$$\bar{x} = \sum x / n$$

Keterangan:

\bar{x} : nilai rata-rata

n: banyaknya data

x: nilai data

Data Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sangat dibutuhkan dalam penelitian karena dapat menentukan keberhasilan suatu penelitian. Berikut adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui tes Kinerja, dimana tes kinerja adalah teknik untuk melihat aktivitas kinerja anak dalam penelitian karena dapat menentukan keberhasilan suatu penelitian. Adapun teknik untuk pengumpulan data yang digunakan adalah berupa tes kinerja anak. Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini melalui beberapa tahap yaitu tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan.

Adapun analisis Hasil ini akan membandingkan hasil kelompok eksperimen dengan kegiatan bermain kelompok dengan media biji-bijian dan dengan kegiatan bermain mandiri dengan media biji-bijian untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada peningkatan kreativitas anak dan juga mengetahui apakah kegiatan bermain kelompok dengan media biji-bijian berpengaruh terhadap kreativitas anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Distribusi pengkategorian kreativitas bermain mandiri yang mengikuti pembelajaran melalui bermain mandiri dengan media biji-bijian dapat dilihat dari table berikut.

Table 4.3 Kategori Kreativitas Anak Bermain Mandiri

No	Interval	kategori	frekuensi	presentase
1	6-7	BB	1	16,7%
2	8-9	MB	2	33,3%
3	10-11	BSH	2	33,3%
4	12-13	BSB	1	16,7
	jumlah		6	100%

Sumber : Hasil Pengolahan data Penelitian di Kelompok B Tk Paud Mawar

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 6 jumlah anak yang dijadikan sebagai kelompok bermain mandiri atau kelompok kontrol terdapat satu anak dengan presentase 16,7% yang belum mampu menghasilkan banyak ide, belum mampu memberikan jawaban yang yang bervariasi dalam mengenalkan warna dan bentuk, belum mampu mengembangkan gagasan terhadap media dan belum mampu memperinci detail membentuk media biji-bijian sehingga termasuk pada kategori Belum Berkembang (BB). Terdapat 2 anak dengan presentase 33,3% yang mampu menghasilkan banyak ide, mampu memberikan jawaban yang variasi dalam mengenal warna dan bentuk, mampu mengembangkan gagasan terhadap media dan mampu memperinci detail bentuk media biji-bijian sehingga termasuk kategori Mulai Berkembang (MB). Terdapat dua anak dengan presentas 33,3% yang mampu menghasilkan banyak ide, mampu memberikan jawaban yang variasi dalam mengenal warna dan bentuk, mampu mengembangkan gagasan terhadap media dan mampu memperinci detail bentuk media biji-bijian sehingga termasuk kategori Mulai Berkembang Sesuai Harapang (BSH). Dan terdapat 1 anak dengan presentase 16,7% yang sudah mampu menghasilkan banyak ide, mampu memberikan jawaban yang variasi dalam mengenal warna dan bentuk, mampu mengembangkan gagasan terhadap media dan mampu memperinci detail bentuk media biji-bijian sehingga termasuk kategori Mulai Berkembang Sangat Baik (BSB).

Terdapat 1 anak dengan nilai 8 yaitu anak mulai mampu bermain media biji-bijian sesuai ide, mampu memberikan jawaban yang bervariasi, mulai mampu mengembangkan gagasan terhadap media biji-bijian, dan belum mampu memperinci detail membentuk media biji-bijian sesuai pola. Terdapat 1 anak dengan nilai 13 yaitu anak mampu menghasilkan banyak ide, mampu memberikan jawaban yang bervariasi, mampu mengembangkan gagasan terhadap biji-bijian dan mampu memperinci detail membentuk media biji-bijian sesuai pola. Terdapat 1 anak dengan nilai 7 yaitu anak, mulai mampu menuangkan ide, mulai mampu memberikan jawaban yang bervariasi, mulai mampu mengembangkan gagasan terhadap biji-bijian dan belum mampu memperinci detail membentuk media biji-bijian sesuai pola. Terdapat 1 anak dengan nilai 11 yaitu anak, mampu menuangkan ide, mampu memberikan jawaban yang bervariasi, mulai mampu mengembangkan gagasan terhadap biji-bijian dan mampu memperinci detail membentuk media biji-bijian sesuai pola. Terdapat 1 anak dengan nilai 10 yaitu anak, mulai mampu menuangkan ide, mampu memberikan jawaban yang bervariasi, mulai mampu mengembangkan gagasan terhadap biji-bijian dan mampu memperinci detail membentuk media biji-bijian sesuai pola. Terdapat 1 anak dengan nilai 9 yaitu anak mampu menuangkan ide, mampu memberikan jawaban yang bervariasi, belum mampu mengembangkan gagasan terhadap biji-bijian dan mulai mampu memperinci detail membentuk media biji-bijian sesuai pola.

Distribusi pengategorian kreativitas anak yang diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain kelompok dengan media biji-bijian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Kategori Kreativitas anak bermain kelompok

No	Interval	kategori	frekuensi	presentase
1	6-7	BB	0	0
2	8-9	MB	0	0
3	10-11	BSH	2	33,3%
4	12-13	BSB	4	66,6%

	jumlah		6	100%
--	--------	--	---	------

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 6 jumlah anak yang dijadikan kelas eksperimen atau bermain kelompok terdapat 0 anak dengan presentase 0% yang belum mampu menuangkan ide, belum mampu memberikan jawaban yang bervariasi, belum mampu mengembangkan gagasan terhadap biji-bijian dan belum mampu memperinci detail membentuk media biji-bijian sesuai pola sehingga masuk pada kategori Belum Berkembang (BB). Terdapat 0 anak dengan presentase 0% yang mampu mengembangkan ide, mampu memberikan jawaban yang variasi, mampu mengembangkan gagasan terhadap biji-bijian dan mampu memperinci detail membentuk media biji-bijian sesuai pola sehingga masuk pada kategori Mulai Berkembang (MB). Terdapat 2 anak dengan presentase 33,3% yang mampu menuangkan ide, mampu memberikan jawaban yang variasi, mampu mengembangkan gagasan, dan mampu memperinci detail media biji-bijian sesuai pola sehingga masuk pada kategori Berkembang sesuai Harapan (BSH). Terdapat 4 anak dengan presentase 66,6% yang mampu menuangkan ide, mampu memberikan jawaban yang variasi, mampu mengembangkan gagasan, dan mampu memperinci detail media biji-bijian sesuai pola sehingga masuk pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Terdapat 2 anak dengan nilai 11 yaitu anak mampu mengkreasikan media biji-bijian sesuai idenya tanpa bantuan guru, mampu mengenal warna dan bentuk biji-bijian, mampu berbicara tentang manfaat biji-bijian dan mengerjakan media biji-bijian sesuai pola yang diberikan. Terdapat 3 anak dengan nilai 12 yaitu : anak mampu mengerjakan media biji-bijian sesuai ide tanpa bantuan guru, mampu memberikan jawaban yang bervariasi dalam mengenal warna dan bentuk biji-bijian, mampu mengembangkan gagasan dengan cara bercerita mengenai manfaat biji-bijian dan mampu memperinci detail sesuai pola dengan teratur dan rapi secara berkelompok. Terdapat 1 anak dengan nilai 13 yaitu : anak dapat mengkreasikan media biji-bijian tanpa bantu guru dan saling menolong sesama kelompok, mampu

memberikan jawaban yang bervariasi mengenai warna biji-bijian dan bentuk biji-bijian, mampu mengembangkan gagasan dan bercerita mengenai manfaat biji-bijian, dan mampu memperinci detail media biji-bijian sesuai pola secara baik dan rapi.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat diketahui bahwa peningkatan kreativitas anak pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSH) terdapat 4 anak pada kelompok eksperimen dan 1 anak pada kelompok kontrol. Pada ketegori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) Terdapat 2 anak pada kelompok eksperimen dan 2 anak pada kelompok kontrol. Pada kategori Mulai Berkembang (MB) terdapat 0 anak pada kelompok eksperimen dan 2 anak pada kelompok Kontrol. Pada kategori Belum Berkembang (BB) Terdapat 0 anak pada kelompok eksperimen dan 1 anak pada kelompok control.

Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan data dari hasil observasi awal dan akhir, maka dapat diketahui bahwa pengaruh kegiatan bermain kelompok dengan media biji-bijian kelas eksperimen terdapat peningkatan kreativitas anak setelah dilakukan uji hipotesis dengan analisis uji Wilcoxon pada lampiran 6-10

Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Data kelompok eksperimen (A) dan kelompok control (B) perlakuan ditetapkan besar selisi skor.
- b. Menghitung uji T_{hitung} berpasangan dengan uji T_{tabel}
- c. N didapatkan dari jumlah sampel yang diteliti
- d. Dilakukan perbandingan antara nilai T yang dipeoleh dengan nilai T pada uji Wilcoxon. Dan nilai Z yang diperoleh dan nilai Z pada uji Wilcoxon.

Dalam pengambilan keputusan jika $T_{hitung} < T_{tabel} = H_0$ diterima dan H_1 ditolak artinya tidak ada pengaruh kegiatan bermain kelompok dengan media biji-bijian terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Paud Mawar. Jika $T_{hitung} > T_{tabel} = H_0$ ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh kegiatan bermain kelompok dengan media biji-bijian terhadap kreativitas anak dikelompok eksperimen di Taman Kanak-Kanak

Paud Mawar. Jika $Z_{hitung} < Z_{tabel} = H_0$ diterima dan H_1 ditolak artinya tidak ada pengaruh kegiatan bermain kelompok dengan media biji-bijian terhadap kreativitas anak di kelompok eksperimen di Tk Paud Mawar. Jika $Z_{hitung} > Z_{tabel} = H_0$ ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh kegiatan bermain kelompok dengan media biji-bijian terhadap kreativitas anak di kelompok eksperimen di Tk Paud Mawar

Adapun nilai T_{hitung} yang diperoleh yaitu 28 dan T_{tabel} yaitu 2,228 maka diperoleh $T_{hitung} 28 > T_{tabel} 2,228 = H_1$ diterimadan H_0 ditolak artinya ada pengaruh kegiatan bermain kelompok dengan media biji-bijian terhadap kreativitas anak. sedangkan nilai $Z_{hitung} 3,75$ dan $Z_{Tabel} 0,4999 = H_0$ ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh bermain kelompok dengan media biji-bijian terhadap kreativitas anak. hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas anak yang menerima perlakuan berupa kegiatan bermain kelompok dengan media biji-bijian lebih baik dibandingkan dengan anak bermain sendiri dengan media biji-bijian.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain kelompok menggunakan media biji-bijian berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Tingkat Kreativitas Anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Paud Mawar dengan kegiatan bermain mandiri dengan media biji-bijian menunjukkan kategori rendah.
2. Tingkat Kreativitas Anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Paud Mawar dengan kegiatan bermain Kelompok dengan media biji-bijian menunjukkan kategori Tinggi.
3. Ada pengaruh kegiatan bermain kelompok dengan media biji-bijian terhadap kreativitas

anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Paud Mawar.

Pelajaran 2017-2018 (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson RH.(1983). Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka dan Pusat Antar Universitas
- BEF Montolalu,dkk, 2010:8.11. *Bermain DanPermainan*. Grasindo. Jakarta: Universita terbuka
- DATU, R. (2013). *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Teknik Bermain Kolase di TK Pembina Bone Pantai Kabupaten Bone Bolango*. Skripsi, 1(121410125).
- Dynna, Wahyu P.S. 2013. Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tinjau Dari Bermain Secara Individual dan Kelompok. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*. Vol.02 No.03 Desember 2013
- Fadlilah, M. 2017. *Bermain dan Permainan*. Jakarta. PRENADAMEDIA GROUP
- Hamza B. Uno.2009.*Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*, Jakarta. PT Bumi Aksara
- Herman, H., & Rusmayadi, R.(2018). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di kelompok B2 TK Aisyah Maccini Tengah. *PEMBELAJARAN: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 2(1),35-43.
- JANAH, R. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BAHAN ALAM TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA CUT NYAK DIEN GENDINGAN KEDUNGGWARU TULUNGAGUNG. *Skripsi*
- Kasmadi. 2013.*Membangun Soft Skill Anak-anak Hebat*. Bandung. Anggota Ikatan Penerbit Indonesia.
- Maganti, Dkk.2016, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan. PERDANA PUBLISHING
- Mardiah, S. (2018). *Pengaruh Kegiatan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Pada Kelompok B Di Raudhatul Athfal Islamiyah Kelurahan Padang Merbau Kecamatan Padang Hulu Kota Tebing Tinggi Tahun Pelajaran 2017-2018* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Moeslihaton. 2004:113. *Metode Pengajaran di TK* Jakarta.Rineka Cipta
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anakberbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ngalimun, 2013.*Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*.Yogyakarta. Aswaja Pressindo.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Prenada Media Group
- Oktarina, Vanni Miza. *Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak*, Volume 1 Nomor 1, tahun 2017 (<https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lecture/article/download/503/370>) (dikases 20 januari 2021)
- Palinta, Andi Tien A. 2018. *Penggunaan Media Kolase Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak*. Jurnal Al-Athfal Vol.1. No.1
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Prawiradilaga, D. S. (2016). *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning*. Jakarta. Kencana.
- Qudsiyah, U. (2019) Efektifitas Tehnik Finger Painting dalam mengembangkan kreativitas anak Pada Kelompok B Di Paud Nurul Ikhwan Kecamatan Astanajauapura
- Rachmawati Y,Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta. Kencana Prenada Group
- Rachmawati Y. 2017. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta. Kencana
- Rachmawati, Kurniawati, 2005. *StrategiPengembangan Kreativitas Pada Anak UsiaTK*.Jakarta:Prenada Media Group.
- Sabekti, I. N. Peningkatan Motorik Halus Anak Kelompok B Melalui Metode Demonstrasi Proses Kreasi Kolase Kulit Bawang Di Tk Dharma Indria li Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017.

Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 3 Nomor 2 (Desember 2019)

ISSN 2549-8371 | E-ISSN 2580-5843

Andi Inayah Putri, Parwoto & Muhammad Akil Musi

Sadiman, Arief S.dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers

Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana Prenamedia Grub