

BAB 5

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1. Hasil Analisis Data

Tujuan penelitian yang ingin dicapai, yaitu untuk menguji pengaruh bermain balok terhadap kreativitas pada anak usia dini di TK Santo Fransiskus Asisi, Jakarta. Metode yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan *Within-Subjects Designs*.

Analisis data pada penelitian ini yaitu Uji Wilcoxon dengan program SPSS. Uji Wilcoxon digunakan jika besaran maupun arah perbedaan relevan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang sesungguhnya antara pasangan data yang diambil dari satu atau dua sampel yang saling terkait (Supranto, 2001). Jika ingin memasukkan besarnya perbedaan selain arah perbedaan ke dalam proses pengambilan keputusan, maka prosedur uji perangkat bertanda Wilcoxon harus digunakan (Supranto, 2001). Berdasarkan hasil pengujian uji Wilcoxon maka diperoleh output sebagai berikut:

Tabel 5.1. Hasil Analisis Data

	Z	Asymp. Sig. (2- tailed)	Mean
<i>Pretest – Kreativitas Anak Usia Dini</i>			27,20
<i>Posttest – Kreativitas Anak Usia Dini</i>	-2,023 ^b	,043	51,80

Berdasarkan hasil analisis data dimana nilai Z sebesar -2,023 dengan p sebesar $0,043 < 0,05$ untuk itu hipotesis diterima. Kesimpulannya adalah adanya pengaruh positif bermain balok terhadap kreativitas anak usia dini. Semakin sering bermain balok, maka semakin tinggi kreativitas anak.

5.2. Pembahasan

Hasil *pre test* sebesar 27,20 dan mengalami kenaikan pada *post test* yaitu sebesar 51,80. Dilihat dari hasil analisis data nilai Z sebesar -2,023 dengan p $0,043 < 0,05$ untuk itu hipotesis diterima. Kesimpulannya adalah adanya pengaruh positif bermain balok terhadap kreativitas anak usia dini. Artinya semakin sering bermain balok, maka semakin tinggi kreativitas anak.

Ada beberapa kemungkinan yang menyebabkan hipotesis diterima, yaitu akses terhadap bidang, sarana yang dapat meningkatkan kreativitas, dan manfaat bermain. Hal tersebut selaras dengan proses pengambilan data.

Faktor-faktor yang mendorong timbulnya kreativitas menurut Afifa (dalam Kasmadi, 2013), yaitu akses terhadap bidang. Sekolah harus membantu siswa untuk mengembangkan bakat kreatifnya di bidang tertentu dengan cara mengikut

sertakan siswa dalam berbagai perlombaan. TK Santo Fransiskus Asisi mempunyai *ekstrakurikuler* untuk TK B, yaitu balet, *robotic*, melukis, dan *drum band*. Anak-anak diberi kebebasan untuk memilih *ekstrakurikuler* yang ia minati. Bukan hanya sekadar latihan saja tetapi sekolah juga aktif mengikut sertakan anak-anak dalam berbagai perlombaan dan tingkat sesuai dengan *ekstrakurikuler* yang mereka ikuti.

Menurut Hurlock (2000) sarana dapat meningkatkan kreativitas anak. Sarana untuk bermain harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dalam kreativitas. Sekolah mempunyai sarana atau fasilitas untuk bermain, yaitu lapangan bermain dengan berbagai macam permainan. Ketika pagi hari sebelum bel berbunyi anak-anak bermain bola tendang, bola plastik, dan bermain balok. Anak-anak dibebaskan untuk mengambil alat bermain yang dimiliki sekolah. Pada saat bermain anak bereksperimen dan bereksplorasi dengan lingkungan sekitar dan alat permainannya.

Pada tahap 11 hingga tahap 19 anak diminta untuk membangun bangunan sesuai dengan imajinasi. Kemudian anak memberi nama pada benda tersebut walaupun tidak seperti benda aslinya, tetapi tetap mewakili pikiran. Ketika anak diminta bercerita, anak mampu menceritakan dan memberi nama semua yang sudah mereka bangun. Hal tersebut dapat mengungkap aspek *fluency*, *originality*, *elaboration*, *abstractness of titles*, dan *resistance to premature closure*.

Tahap 3 membuat susunan garis lurus ke samping, AS merasa bangunan yang ia buat salah lalu ia membuat kembali dengan bentuk yang berbeda. Ada proses mencari solusi dan usaha memecahkan masalah, AS terlihat berfikir dan

mencoba-coba sebelum mengubah bentuk bangunannya. Aspek yang dapat mengungkap dalam proses tersebut yaitu *resistance to premature closure*. Selaras dengan ciri anak yang kreatif yaitu anak memiliki ketekunan dan keuletan sehingga membuat mereka tidak putus asa dalam mencapai tujuan (Munandar, 2014). Semiawan (2010) menambahkan bahwa anak yang kreatif mampu merumuskan, mendefinisikan, dan menyelesaikan masalah.

Pada tahap 14 anak juga diminta untuk membangun satu bangunan serta membangun objek-objek yang berkaitan dengan bangunan tersebut. Proses membangun membuat anak berpikir secara kreatif bangunan apa yang akan dibuat serta objek apa yang berkaitan dengan bangunan tersebut. Ketika bercerita anak mampu membuat bangunan dan objek-objek yang berkaitan dengan bangunan tersebut. Aspek yang terungkap dalam intervensi tersebut, yaitu *fluency*.

Bermain mempunyai manfaat bagi perkembangan kreativitas anak, dengan bermain anak diarahkan untuk menciptakan atau membangun sesuatu dengan orisinal (Mutiah, 2012). Pada tahap 12 anak diminta untuk membangun satu bangunan serta menamai bangunan tersebut. Anak-anak mampu menciptakan bangunan yang orisinal sesuai dengan kreativitasnya.

Penelitian yang dilakukan Singer (2015) mengungkapkan bahwa bermain dapat membantu anak mempertahankan kepercayaan diri mereka dan tidak mudah menyerah ketika gagal. Senada dengan itu, Munandar (2014) menyampaikan ciri anak kreatif yaitu memiliki rasa percaya diri, keuletan, dan ketekunan sehingga mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan mereka. Tahap ketiga anak diminta membuat susunan garis lurus ke samping, AP merasa bangunan yang ia buat berbeda dari teman-temannya tetapi ia tidak

mudah menyerah dan tetap membuat bangunan sesuai keyakinannya pada tahapan berikutnya.

Hasil penelitian mengenai pengaruh bermain balok terhadap kreativitas anak usia dini, Fauziddin (2016) hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas dengan penerapan belajar melalui bermain balok. Selain itu Anisa dkk. (2018) pada penelitiannya juga mengungkapkan bahwa melalui pembelajaran dengan media balok dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Kemalawati (2017) dalam penelitiannya juga mengungkapkan bahwa kegiatan bermain balok dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Penelitian dari Kartini dan Susilawati (2018) mengungkapkan bahwa ada pengaruh kreativitas anak usia dini pada pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media lego. Masnipal (2016) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa permainan konstruktif dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

5.3. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tak luput dari kekurangan. Kekurangan yang terjadi pada saat pengambilan data yaitu ruangan yang dipakai untuk penelitian adalah ruangan perpustakaan. Letak ruangan ini dekat dengan lapangan bermain sehingga ketika kondisi lapangan ramai akan memengaruhi konsentrasi anak.

Selain itu meja yang dipakai tidak mendukung dalam proses bermain. AR dan AS mengeluh ketika tidak dapat membuat bangunan yang besar atau panjang sesuai dengan keinginannya. Selama proses pengambilan data pada sesi kedua, anak-anak sudah mulai berbicara sehingga mengganggu teman-

temannya yang sedang membuat bangunan. Selain itu YM mengajak AP untuk baca buku di rak buku. Padahal AP belum selesai membuat bangunan.

Pre test dan *post test* sebaiknya diberikan oleh orang lain yang berpengalaman agar tidak menimbulkan bias. Penyelenggaraan dari *pre test* ke *post test* terlalu dekat sehingga memungkinkan subyek masih ingat dengan *pre test* yang dikerjakan sebelumnya. Penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol sehingga tidak ada pembandingan karena jumlah subyek yang terbatas.

