PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN MEMBUAT BONEKA TANGAN DARI KAUS KAKI BEKAS DI KB ANAK-KU TP.PKK KABUPATEN TANAH DATAR

SKRIPSI

Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

YENNI SAFITRI
NIM 14.109.091

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BATUSANGKAR
2018

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama **Yenni Safitri, NIM.14 109 091** dengan judul: **"PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN MEMBUAT BONEKA TANGAN DARI KAUS KAKI BEKAS DI KELOMPOK BERMAIN ANAK-KU TP. PKK KABUPATEN TANAH DATAR".** Memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetuj'ui untuk diajukan ke sidang *munaqasah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana seperlunya.

Batusangkar, Agustus 2018

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dr. Wahidah Fitriani, MA	**Dilla Yunesti, M. Pd**
Nip. 19790916 200312 2 003	

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi yang ditulis oleh **Yenni Safitri, NIM: 14 109 091** berjudul: **PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN MEMBUAT BONEKA TANGAN DARI KAUS KAKI BEKAS DI KB ANAK-KU TP. PKK KABUPATEN TANAH DATAR,** telah diujikan dalam sidang *Munaqasyah* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar pada tanggal 14 Agustus 2018.

Demikianlah pesetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanggal persetujuan/ TandaTangan
1	Dr. Wahidah Fitriani. M A 19790916 200312 2 003	Ketua Sidang/ Pembimbing 1	30/08-2018
2	Dilla Yunesti	Sekretaris Sidang/ Pembimbing II	30/8/18
3	Hamzah. M. Sn 19701109 2005011017	Anggota Sidang/ Penguji 1	30/8/2018
4	Elis Komalasari, M.Pd 19850606 200912 2 006	Anggota Sidang/ Penguji II	29/8/18

Batusangkar, 01 September 2018
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. Sirajul Munir, M.Pd
NIP. 19740725 199903 1 003

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Yenni Safitri
Nim	: 14 109 091
Tempat/Tanggal Lahir	: Solok/ 22 Februari 1996
Fakultas	: Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Dengan ini menyatakan bahwa SKRIPSI berjudul: **"PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN MEMBUAT BONEKA TANGAN DARI KAUS KAKI BEKAS DI KB ANAK-KU TP.PKK KABUPATEN TANAH DATAR"** adalah benar karya saya sendiri bukan plagiat kecuali yang dicantumkan sumbernya.

Apabila di kemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Batusangkar, September 2018

Saya yang menyatakan



Yenni Safitri

NIM. 14 109 091

ABSTRAK

YENNI SAFITRI, NIM 14 109 091, Judul Skripsi: **Peningkatan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Membuat Boneka Tangan dari Kaus Kaki Bekas di KB Anak-Ku TP.PKK Kabupaten Tanah Datar,** Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar 2018.

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya kreativitas anak. Hal ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran yang masih kurang menarik untuk peningkatan kreativitas anak. Salah satu teknik peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas. Penelitian bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas di KB Anak-Ku TP.PKK Kabupaten Tanah Datar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *pre-eksperimental* dengan tipe *one group pretest-postest design*. Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh anak KB Anak-Ku TP.PKK Kabupaten Tanah Datar. Yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah anak 30 orang anak. Yang mana Sampel penelitian adalah kelompok Yahya sebanyak 12 orang anak. Pelakuan yang diberikan adalah dengan menggunakan kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas untuk peningkatan kreativitas anak.

Sebelum perlakuan/ *treatment* diberikan kepada anak terlebih dahulu diberikan *pretest* peningkatan kreativitas anak. Adapun rata-rata hasil *pre-test* adalah 9,17. Setelah *pretest* dilakukan kemudian diberikan perlakuan, selama melaksanakan *treatment* terjadi suatu peningkatan yang terlihat dari hasil *posttest* yang mana rata-ratanya yaitu 16,17.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi serta analisis data menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh signifikan kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas terhadap pengembangan kreativitas anak, dengan t_0 sebesar 18,42 dan t_t sebesar 3,11. Hal ini berarti bahwa kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas dapat digunakan guru untuk peningkatan kreativitas anak.

Kata Kunci: Peningkatan Kreativitas, Kegiatan Membuat Boneka Tangan dari Kaus Kaki Bekas

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING
PENGESAHAN TIM PENGUJI
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN
KATA PENGANTAR
KATA PERSEMBAHAN
ABSTRAK i
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI v
DAFTAR TABEL vii
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR GRAFIK ix
DAFTAR KURVA x
DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Batasan Masalah 7
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan Penelitian 7
F. Kegunaan Penelitian 8
G. Manfaat dan Luaran Penelitian 9

BAB II KAJIAN PUSTAKA
A. Landasan Teori 10
1. Tinjauan tentang Kreativitas
a. Pengertian Kreativitas 10
b. Ciri-Ciri Kreativitas 13
c. Tujuan Pengembangan Kreativitas 16
d. Cara Memupuk Kreativitas 17
e. Fungsi Pengembangan Kreativitas pada Anak 18
f. Ruang Lingkup Kreativitas 18
g. Peran dan Tanggung Jawab Guru dalam Pengembangan Kreativitas 19
h. Pendekatan terhadap Kreativitas 20
i. Tahap-Tahap Kreativitas 21
j. Faktor-Faktor Kreativitas 22
2. Tinjauan tentang Boneka Tangan dari Kaus Kaki
a. Definisi Boneka Tangan dari Kaus Kaki 25
b. Jenis-jenis Boneka 27
c. Keuntungan dari Penggunaan Boneka 28

d. Tujuan Membuat Boneka dari Kaus Kaki Bekas 29
e. Alat dan Bahan yang digunakan Membuat Boneka Tangan dari Kaus Kaki Bekas..... 29
f. Langkah-Langkah Kegiatan Membuat Boneka Tangan dari Kaus Kaki Bekas 30
3. Keterkaitan Antara Kegiatan Membuat Boneka Tangan dari Kaus Kaki Bekas dengan Kreativitas Anak Usia dini 31
B. Kajian Penelitian yang Relevan 32
C. Kerangka Berfikir..... 35
D. Hipotesis..... 36

BAB III METODOLOGI PENELITIAN
A. Jenis Penelitian..... 37
B. Tempat dan Waktu Penelitian 39
C. Populasi dan Sampel 39
D. Definisi Operasional..... 41
E. Pengembangan Instrumen 42
F. Desain Eksperimen..... 45
G. Teknik Pengumpulan Data 46
H. Teknik Analisis Data..... 48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Deskripsi Penelitian 52
1. Deskripsi Data *Pretest*..... 52
2. Pelaksanaan Perlakuan/ *Treatment* 56
a. Deskripsi Pelaksanaan *Treatment* (Pertemuan 1) 56
b. Deskripsi Pelaksanaan *Treatment* (Pertemuan 2) 60
c. Deskripsi Pelaksanaan *Treatment* (Pertemuan 3) 63
d. Deskripsi Pelaksanaan *Treatment* (Pertemuan 4) 66
3. Deskripsi Data *Posttest* 70
B. Pengujian Persyaratan Analisis 73
1. Data Berdistribusi Normal 73
2. Data Berdistribusi Homogen..... 74
C. Pengujian Hipotesis..... 76
D. Pembahasan..... 79

BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 82
B. Implikasi..... 82
C. Saran..... 82

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah anugerah tertinggi dari Tuhan yang Maha Kuasa, yang juga sekaligus sebagai titipan-Nya. Anak Usia Dini (AUD) merupakan kelompok usia yang berada dalam proses perkembangan (tumbuh dan berkembang) terjadi bersamaan dengan *golden age* (usia emas). *Golden age* merupakan waktu paling tepat untuk memberikan bekal yang kuat kepada anak dan masa *golden age* merupakan masa yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi kecerdasan yang dimiliki anak sebanyak-banyaknya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), khususnya di Taman Kanak-kanak (TK) sangat penting dan merupakan salah satu jenjang pendidikan yang perlu diperhatikan. TK merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur formal, yang menyediakan program pendidikan anak umur 4 sampai 6 tahun yang bertujuan membantu mengembangkan potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral, agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni untuk setiap memasuki pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa dalam mengembangkan potensi pada masa *golden age* tersebut dapat dilakukan melalui pendidikan. Karena pendidikan merupakan salah satu hal yang penting untuk anak. Sejak lahir anak memperoleh pendidikan pertama dari keluarga. Namun hal tersebut tidaklah cukup karena anak juga membutuhkan pendidikan formal. Pendidikan anak usia dini merupakan batu loncatan yang paling dasar dan berpengaruh besar untuk keberhasilan pendidikan selanjutnya.

Disebutkan dalam UU. No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) berkaitan dengan Pandidikan Anak Usia Dini (PAUD) pasal 1 butir 14 yang bunyinya:

> Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan

dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Perkembangan otak anak usia dini yaitu percepatannya hingga 80% dari keseluruhan otak orang dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar-dasar perilaku seseorang telah mulai terbentuk pada usia tersebut. Menurut Masito, dkk (2007:5.18) "Anak adalah individu yang unik, dimana anak selalu ingin bergerak, memiliki rasa ingin tahu yang kuat, memiliki potensi untuk belajar dan mampu mengekspresikan diri secara kreatif". Sedangkan menurut Sujiono (2009:6) "Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan".

Berdasarkan paparan di atas bahwa anak usia dini ini merupakan masa yang sangat potensial untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Salah satu aspek perkembangan yang harus ada pada anak usia dini adalah mengembangkan kreativitas, maka dari itu orang tua atau orang dewasa harus menyiapkan lingkungan yang baik dan sehat. Salah satu lingkungan yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak diantaranya yaitu lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah.

Mendukung hal tersebut, Gordon dan Browne (dalam Susanto, 2011:114) "Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada". Sedangkan menurut Supriadi (dalam Susanto, 2011:114) "Kreativitas pada intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya".

Pendapat di atas menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru, dan menemukan hal-hal baru yang bermakna dan bermanfaat, ide-ide baru, dan menemukan cara-cara pemecahan masalah yang berbeda yang tidak penah ditemukan orang sebelumnya. Hal ini kan terlihat pada hasil karya anak, karena melalui karya anak dapat mengungkapkan ide dan pendapat sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak.

Anak memiliki kreativitas tinggi terlihat dari hasil karya anak yang berbeda dengan yang lain, selain itu anak yang kreatif memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk mencoba hal-hal baru. Menurut Munandar (2009:192) anak yang kreatif memiliki ciri-ciri yakni:

1. Kemampuan berfikir lancaran (*Fluency)*
   Merupakan kemampuan untuk melahirkan banyak ide dan gagasan, mengemukakan banyak cara untuk melakukan serta mencari banyak kemungkinan alternatif jawabab dan penyelesaian masalah.
2. Kemampuan berpikir luwesan (*Flexibility)*
   Berpikir luwes merupakan kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan, orang yang kreatif adalah orang yang kreatif dalam berpikir.
3. Kemampuan berpikir orsinalitas (*Originality*)
   Berpikir orisinal merupakan kemampuan untuk melahirkan ide-ide atau gagasan-gagasan dan membuat kombinasi yang sifatnya baru dan menggunakan cara yang tidak lazim, dan mampu mencari berbagai kemungkinan pemecahan masalah dengan cara-cara yang mungkin tidak terpikir oleh orang lain.
4. Kemampuan memperinci (*Elaboration*)
   Merupakan kemampuan untuk memperkaya atau mengembangkan ide, gagasan, dan kemampuan untuk memperinci suatu obyek, sehingga tidak hanya menjadi lebih baik tetapi menjadi lebih menarik.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan hal-hal baru yang bermakna dan bermanfaat, ide-ide baru, dan menemukan cara-cara pemecahan masalah yang berbeda yang tidak pernah ditemukan orang sebelumnya. Hal ini akan terlihat pada karya yang dihasilkan oleh anak, karena melalui karya anak dapat mengungkapkan ide dan pendapat sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak.

Mengacu pada beberapa definisi yang dikemukakan para ahli di atas rupanya sudah dijelaskan secara mendetail di dalam al Qur'an, yaitu QS. Al-Baqarah 2:219 yang berbunyi:

كَذَٰلِكَ يُبَيِّنُ ٱللَّهُ لَكُمُ ٱلْأَيَٰتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١٩﴾

Artinya: Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir.

Nur Haris Ali (2010) memberikan penjelasan terhadap ayat di atas bahwa sebenarnya Islam pun dalam hal kekreativitasan memberikan kelapangan pada umatnya untuk berkreasi dengan akal pikirannya dan dengan hati nuraninya (qalbunya) dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup di dalamnya. Dalam agama Islam dikatakan bahwa Tuhan hanya akan mengubah nasib manusia jika manusia mau melakukan usaha untuk memperbaikinya.

Sebab itu menjadi tanggung jawab orang tua atau orang dewasa memberikan dukungan stimulasi dengan memberikan fasilitas sejak dini. Stimulasi yang dilakukan sejak dini sangat penting untuk menunjang perkembangan kreativitas anak, supaya anak terbiasa untuk berfikir kreatif. Karena dengan kreativitas yang dimiliki anak dapat menghasilkan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang sebelumnya. Kreativitas sangat diperlukan bagi individu baik orang dewasa maupun anak-anak, hal ini dikarenakan kreativitas merupakan kebutuhan yang pokok bagi individu untuk mengaktualisasikan diri dalam menghadapi zaman yang semakin maju.

Dalam mengembangkan kreativitas anak terdapat beberapa macam cara agar kreativitas anak dapat berkembang dalam diri anak. Kreativitas anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai metode atau kegiatan yang tidak sulit bagi anak. Hal ini dapat diarahkan melalui proses atau aktivitas yang bermakna. Salah satu upaya pengembangan kreativitas dapat dilakukan dengan kegiatan atau strategi yang dapat menstimulus pengembangan kreativitas anak. Selain itu menurut Rachmawati dan Kurniati (2010:67) “Banyak strategi yang dapat mengembangkan kreativitas pada anak usia Taman Kanak-kanak (TK) atau anak usia dini yang mana diantaranya:

a. Pengembangan kreativitas anak melalui aktivitas menciptakan produk (hasta karya)
b. Pengembangan kreativitas melalui imajinasi
c. Pengembangan kreativitas melalui kegiatan eksplorasi
d. Pengembangan kreativitas melalui kegiatan eksperimen
e. Pengembangan kreativitas melalui permainan musik
f. Pengembangan kreativitas melalui kegiatan proyek
g. Pengembangan kreativitas melalui bahasa.

Jadi kreativitas adalah salah satu potensi yang dimiliki anak dan perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif dan ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan karena itu perlu dipupuk sejak dini. Pengembangan kreativitas sejak usia dini, peran pendidik yaitu orang tua dan guru sangatlah penting. Di sekolah guru bertugas merangsang dan membina perkembangan kognitif, afektif, psikomotorik, perkembangan kepribadian, emosional, sosial dan kepribadian siswa. Salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas bisa dilakukan dengan berbagai metode dan kegiatan, di mana salah satu kegiatan pengembangan yang dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu melalui aktivitas menciptakan produk (hasta karya), yang mana produknya membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas. Membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas bagi anak-anak adalah media berekspresi dan berkomunikasi yang dapat menciptakan suasana aktif dan menyenangkan.

Menurut Rachmawati dan Kurniati (2010:93) "Anak yang melakukan aktivitas membuat boneka dari kaus kaki bekas dapat membuat anak berpikir kreatif, dan dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar dan motorik halus anak dalam membuat karya-karya kreatif". Membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas termasuk salah satu sarana edukatif yang dapat mengembangkan kreativitas. Melalui membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas, dapat mengembangkan kemampuan kreativitas, intelektual, fisik motorik, dan sosial emosional anak. Anak dapat menceritakan siapa nama boneka tersebut, kemudian menceritakan dimana rumahnya, siapa namanya dan lain sebagainya. Sementara itu menurut Rachamawati dan Kurniati (2010:93) "Adapun tujuan dari membuat boneka dari kaus kaki bekas, yaitu dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak, dan tidak hanya itu juga dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dan motorik kasar anak dalam membuat karya-karya kreatif".

Kutipan di atas memiliki makna bahwa melalui kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas mempunyai banyak manfaat untuk anak usia dini yaitu dapat mengembangkan imajinasi, kreativitas anak dan dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar dan motorik halusnya. Ini memberikan arti bahwa dengan kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki

bekas dapat mengembangkan kemampuan berpikir untuk membuat suatu karya, sehinga dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini. Sesuai konsep pendidikan bagi anak usia dini, yaitu belajar sambil bermain atau bermain seraya belajar, kreativitas dapat kita rancang sedemikian rupa sehingga memuat nilai-nilai pendidikan. Artinya, dengan membuat boneka dari kaus kaki bekas dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, yaitu kemampuan dasar yang terdiri dari fisik, kognitif, bahasa, dan prilaku yang terdiri dari moral agama dan sosial emosional anak.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan pada bulan Februari 2018, di Kelompok Bermain (KB) Anak-ku TP. PKK, Kabupaten Tanah Datar. Peneliti menemukan bahwa kreativitas anak belum berkembang secara optimal, terdapat anak yang belum bisa menghasilkan karyanya sendiri, masih banyak mencontoh karya temannya, sehingga anak belum bisa mengeluarkan ide-idenya dalam menciptakan bermacam karya dan anak belum mampu untuk menciptakan berbagai macam karya melalui media yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini kemampuan berfikir dan kreativitas anak belum berkembang. Walaupun guru sudah menstimulus kreativitas anak, seperti melalui kegiatan bermain balok, kegiatan mewarnai, meronce, usap abur, mengisi pola, melipat, menggambar, menganyam, dan mancap, namun masih banyak anak yang kesulitan mengembangkan kreativitasnya. Oleh karena itu peneliti akan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas, sehingga anak dapat mengembangkan kreativitas anak dalam membuat berbagai macam bentuk melalui kaus kaki bekas.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan dan permasalahan yang telah diuraikan maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas di PAUD Anak-ku TP.PKK Kabupaten Tanah Datar”.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, identifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Anak kesulitan dalam menghasilkan gagasan atau ide-ide baru.
2. Anak hanya meniru apa yang dicontohkan oleh gurunya.
3. Kreativitas anak di KB Anak-ku TP. PKK Kab. Tanah Datar masih perlu ditingkatkan lagi.
4. Kegiatan membuat boneka dari kaus kaki bekas dapat meningkatkan kreativitas anak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, terlihat bahwa kreativitas anak yang masih rendah dipengaruhi karena anak lebih senang mencontoh apa yang dibuat oleh temannya, atau anak hanya meniru yang dicontohkan oleh gurunya, sehingga anak kesulitan menggembangkan ide-ide atau gagasan yang dimiliki oleh anak itu sendiri. Agar masalah yang diteliti lebih terarah maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu "Peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas di KB Anak-ku TP.PKK Kabupaten Tanah Datar".

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: "Apakah melalui kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas dapat meningkatkan kreativitas anak di KB Anak-ku TP.PKK Kabupaten Tanah Datar?".

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di KB Anak-ku TP.PKK Kabupaten Tanah Datar.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah

   a. Melalui kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas dapat meningkatan kreativitas anak karena melalui kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas anak dapat membuat berbagai kreasi yang ia inginkan sesuai dengan kreativitas yang dimiliki anak.

   b. Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini adalah melalui kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas, karena dengan kegiatan tersebut anak dapat berkreasi.

2. Manfaat Praktis

   a) Bagi Anak

      1. Melalui kegiatan membuat boneka dari kaus kaki bekas diharapkan mampu mengembangkan kreativitas peserta didik dan memperoleh pengalaman baru dalam belajar.
      2. Dapat memunculkan ide-ide baru.
      3. Dapat meningkatkan kepuasan tersendiri bagi anak.

   b) Bagi Guru

      Selain untuk meningkatkan kreativitas, juga dapat meningkatkan keterampilan dalam meningkatkan kreativitas anak dalam bidang seni khususnya dengan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas, dan guru lebih profesional dalam merancang pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik, dengan memilih pendekatan yang tepat untuk proses pembelajaran.

   c) Bagi Peneliti

      1. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar serjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).
      2. Menambah wawasan penelitian tentang kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas.
      3. Menambah wawasan peneliti tentang kreativitas.

G. Manfaat dan Luaran Penelitian

1. Manfaat Penelitian
   a) Bagi siswa

      Anak lebih tertarik dalam belajar melalui kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas.

   b) Bagi sekolah

      Memberikan sumbangan yang positif untuk kemajuan sekolah sehingga mempunyai kesempatan untuk berkembang lebih maju.

   c) Bagi peneliti

      Dapat memberikan wawasan dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan kreativitas, serta menyalurkan ide atau karya dalam rangka menerapkan pengetahuan yang sudah dicapai selama pendidikan.

2. Luaran Penelitian

   Adapun luaran dari penelitian ini adalah sebagai karya ilmiah untuk pengembangan kompetensi dan pemenuhan salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di program serjana (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Selain itu, luaran penelitian ini agar dapat dipersentasikan diseminar nasional atau menjadi artikel yang dimuat dalam jurnal ilmiah.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Tinjauan Tentang Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda oleh para pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing. Dari perbedaan inilah menghasilkan berbagai definisi, pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pendekatan empat P yaitu, pribadi (*person*), proses (*process*), pendorong (*press*), dan produk (*product*), kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong individu berprilaku kreatif. Menurut Munandar (2004:45-46) Kreativitas dapat dikelompokan kedalam empat kategori yaitu:

1) Pribadi
   Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif.

2) Pendorong (*Press)*
   Bakat kreatif akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang apabila ada yang mendukung tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang.
3) Proses
   Dalam hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan.
4) Produk
   Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menghasilkan atau memunculkan ide-ide baru yang menghasilkan produk-produk yang inovatif atau karya-karya

kreatif yang terjadi melalui proses dan dukungan dari lingkungannya, ataupun dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu.

Menurut Munandar (2004:25) "Kreativitas sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya". Sedangkan menurut Suyadi (2014:171) "Kreativitas merupakan aktivitas berpikir di luar kebiasaan cara berpikir orang biasa pada umumnya". Adapun menurut Munandar (2009:192) "Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orsinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasikan suatu gagasan". Dapat dipahami dari penjelasan beberapa ahli di atas bahwa kreativitas merupakan aktivitas berpikir di luar kebiasaan cara berpikir orang biasa pada umumnya, dimana dapat memunculkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasikan suatu gagasan.

Sementara menurut Gordon dan Browne (dalam Susanto, 2011:114) "Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada". Sedangkan menurut Supriadi (dalam Susanto, 2011:114) "Kreativitas pada intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya". Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan anak untuk melahirkan konsep atau gagasan yang baru dengan menggunakan metode-metode yang baru pula.

Menurut Mutiah (2010:41) "Kreativitas merupakan dimensi kemampuan anak dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Kreativitas merupakan sebuah proses yang mampu melahirkan gagasan, pemikiran, konsep, dan atau langkah-langkah baru pada diri

seseorang. Kebermaknaan kreativitas terletak pada hakikat dan perannya sebagai dimensi yang memberi ciri keunggulan bagi pertumbuhan diri peserta didik yang sehat, prodiktif, dan inovatif". Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, kreativitas itu adalah kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada dengan karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.

Sedangkan menurut Torrance (dalam Desmita, 2014:188) "Kreativitas itu bukan semata-mata merupakan bakat kreatif yang dibawa sejak lahir, melainkan merupakan hasil dari hubungan interaktif dan dialektif antara potensi kreatif individu dengan proses belajar dan pengalaman dari lingkungannya". Menurut Susanto (2011:114):

> Pengertian kreativitas dengan beberapa rumusan yang merupakan kesimpulan para ahli antara lain:
>
> a) Kreativitas ialah kemampuan untuk membuat komposisi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada.
> b) Kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) ialah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap sesuatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatgunaan, dan keragaman jawaban.
> c) Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasikan suatu gagasan.

Berdasarkan paparan di atas dapat penulis pahami bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan baru, memecahkan masalah, dan ide serta mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan. Kreativitas dalam bidang seni diartikan sebagai berkarya yaitu suatu kemampuan untuk mewujudkan karya seni sebagai hasil kreativitasnya.

b. Ciri-Ciri Kreativitas

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. menurut Munandar (2004:192) ciri-ciri kreativitas diantaranya sebagai berikut:

(a) Berfikir lancar adalah menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan dan arus pemikiran yang lancar.
(b) Berfikir luwes (*fleksibel)* artinya, menghasilkan gagasan-gagasan yang seragam, mampu mengubah cara atau pendekatan, dan arah pemikiran yang berbeda-beda.
(c) Berpikir orisinal artinya, memberikan jawaban yang tidak lazim, yang lain dari yang lain dan jarang diberikan kebanyakan banyak orang.
(d) Berpikir terperinci (*elaborasi*) artinya, mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan, dapat memperinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan.

Berdasarkan kajian teori yang ditelusuri, maka penelitian yang akan dikembangkan adalah:

1) Kemampuan berfikir lancar

Merupakan kemampuan untuk melahirkan banyak ide atau gagasan, mengemukakan cara untuk melakukan kegiatan, serta mencari banyak kemungkinan alternatif jawaban dan dalam penyelesaikan masalah.

2) Kemampuan berpikir luwes atau fleksibel

Berpikir luwes adalah kemampuan untuk dapat menggunakan berbagai macam pendekatan dalam mengatasi persoalan, mereka dapat dengan mudah meninggalkan cara berpikir yang lama dan menggantikan dengan cara baru. Dibutuhkan kemampuan untuk tidak terlalu terpaku pada pola pemikiran lama. Hal ini dilakukan dengan fleksibel yang spontan dan adaptif.

Adapun yang dimaksud dengan *fleksibilitas spontan* tersebut adalah dimana anak mampu untuk menyampaikan berbagai macam ide

tanpa ada rasa takut salah. Sedangkan *flekesibilitas adaptif* adalah kemampuan untuk menyampaikan berbagai macam ide tetapi masih memperhatikan kebenaran ide tersebut. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir luwes atau fleksibel adalah kemampuan untuk menyampaikan berbagai macam ide tanpa ada rasa takut salah. Ciri-ciri ini dapat dilihat pada anak seperti pada saat kegiatan membuat boneka tangan bentuk anak laki-laki atau perempuan, peserta didik dapat mengkreasikannya dengan bentuk yang berbeda sesuai dengan apa yang sudah dicontohkan.

3) Kemampuan berpikir orisinal

Kemampuan berfikir orisinal merupakan kemampuan untuk melahirkan ide-ide atau gagasan dan membuat kombinasi yang sifatnya baru dengan menggunakan cara yang tidak lazim dalam mengungkapkan diri, dan mampu mencari berbagai cara untuk memecahkan suatu masalah dengan cara-cara yang mungkin tidak terpikir oleh orang lain. Ciri-ciri ini dapat dilihat pada saat anak memecahkan masalah yang berbeda dengan orang lain. Contohnya: memberikan kreasi yang menarik pada saat memberi rambut boneka atau kostum boneka yang berbeda dengan contoh yang telah dicontohkan.

Adapun menurut Susanto (2011:118) “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) bersifat ingin tahu; f) selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru; g) mempunyai kepercayaan diri yang kuat; h) penuh semangat; i) berani mengambil risiko; dan j) berani berpendapat dan memiliki keyakinan”.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwasanya ciri-ciri kreativitas anak dapat diketahui melalui pengamatan terhadap perilaku anak yang berbeda dengan anak pada umumnya dan anak kreatif yang juga cerdas, kemudian anak kreatif lebih terbuka dengan hal-hal baru dan

sangat sensitif pada lingkungannya. Maka dari itu dapat dipahami bahwa kreativitas yang penulis maksud adalah kemampuan anak yang dapat menghasilkan banyak gagasan, dapat mengemukakan bermacam-macam pemecahan terhadap masalah yang ditemukan, orisinalitas dalam berpikir, serta dapat mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan.

Sedangkan menurut Guilford (dalam Susanto 2011:118) "Karakteristik kepribadian menjadi kriteria untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif, yang mana meliputi dimensi kognitif (misalnya, bakat) dan dimensi nonkognitif (misalnya minat, sikap, dan kualitas temperamental) menurut teori ini, orang-orang kreatif memiliki ciri kepribadian yang secara signifikan berbeda dengan orang yang kurang kreatif". Sund (dalam Susanto 2011:119) menjelaskan bahwa:

> Individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:
>
> 1) Hasrat keingintahuan yang cukup besar
> 2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru
> 3) Panjang akal
> 4) Keinginan untuk menemukan dan meneliti
> 5) Cenderung lebih menyukai tugas berat dan sulit
> 6) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan
> 7) Memiliki dedikasi
> 8) Menggapai pertanyaan yang diajukan
> 9) Kemampuan membuat analisis dan sintesis
> 10) Memiliki semangat bertanya
> 11) Memiliki daya abstrak yang cukup baik
> 12) Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Menurut Rachmawati dan Kurniati (2010:17) "Orang kreatif memiliki potensi kepribadian yang positif dan negatif. Sebagai contoh; ciri perilaku sosial individu kreatif cenderung tidak toleran terhadap orang lain, sinis, skeptis, dan kadang pemberontak". Dari kutipan di atas dapat dipahami bahwa untuk mengetahui potensi kreativitas anak, dapat dilihat dari pengamatan kepada anak.

> Sedangkan menurut Williams (dalam Susanto, 2011:119-120): Terdapat dua ciri kreativitas yaitu kemampuan berfikir kreatif atau *aptitude* dan ciri afektif (*nonaptitude*) ini dengan memberikan perumusan atau definisi yang menjelaskan konsepnya sebagai

> berikut: pertama ciri-ciri berfikir kreatif atau *aptitude*, antara lain: Keterampilan berfikir lancar, keterampilan berpikir luwes, keterampilan berpikir orisinal, keterampilan memerinci, keterampilan menilai (mengevaluasi). Yang kedua ciri-ciri afektif (*nonaptitude*) meliputi: Rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil resiko, sifat menghargai.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa betapa sangat beragam dan fluktuatifnya kepribadian orang kreatif, yang mana salah satu ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berfikir atau berfikir kreatif (berpikir divergen), ialah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang penekanannya pada kuantitas, ketepatgunaan, dan keragaman jawaban.

c. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Menjadi orang kreatif akan membuat hidup menjadi lebih baik ketimbang menjadi orang yang tidak kreatif, monoton, tidak punya keinginan untuk lebih maju, dan statis. Maka dari menurut Montolalu (2008:3.5) Tujuan mengembangkan kreativitas anak diantaranya dapat mengenal cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya, dapat mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah, membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang sangat tinggi terhadap ketidakpastian, membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain, membuat anak kreatif, yaitu anak yang memiliki: (1) Kelancaran untuk mengemukakan gagasan, (2) kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah, (3) orsinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran. (4) Elaborasi dalam gagasan, (5) keuletan dan kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu.

Jadi dari uraian di atas dapat penulis tarik kesimpulan bahwa tujuan dari kreativitas adalah orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan melalui kreativitas dapat manifestasi diri seseorang individu, yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Di mana dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat maupun negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru dan teknologi baru. Untuk mencapai hal ini perlulah sikap, pemikiran dan perilaku kreatif yang dipupuk sejak dini.

d. Cara Memupuk Kreativitas

Kreativitas tidak akan muncul dengan sendirinya, kreativitas juga harus dipupuk sedari dini oleh orang tua, ada beberapa cara yang dapat memupuk kreativitas anak, dimana dijelaskan oleh Munandar (dalam Susanto, 2011:125), dari berbagi penelitian diperoleh hasil bahwa dari berbagai penelitian diperoleh hasil bahwa sikap orang tua yang memupuk kreativitas antara lain:

1) Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkannya;
2) Memberi waktu pada anak untuk berfikir;
3) Membiarkan anak mengambil keputusan sendiri;
4) Mendorong kesulitan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba dilakukan dan apa yang dihasilkannya;
5) Menunjang dan mendorong kegiatan anak;
6) Menikmati keberadaannya bersama anak;
7) Memberikan pujian yang sungguh-sungguh;
8) Mendorong kemandirian anak dalam bekerja;
9) Melatih hubungan kerjasama yang baik dengan anak.

Dapat disimpulkan bahwa cara menumbuhkan kreativitas anak adalah menghargai pendapat anak dan beri kesempatan kepada anak mengenal hal-hal baru, dan tidak lupa orang tua harus menunjang dan mendorong kegiatan positif yang dilakukan anak, dan orang tua selalu mendampingi, melatih hubungan kerjasam yang baik dengan anak.

e. Fungsi Pengembangan Kreativitas Pada Anak

Pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana pembelajaran yang menunjang mengembangkan kreativitas anak. Sedangkan menurut Montolalu (2008:3.5) Fungsi pengembangan kreativitas pada anak sebagai berikut: pertama, Fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak. Melalui pengembangan kreativitas anak memperoleh kesempatan untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri, menciptakan sesuatu yang lain dan baru. Kegiatan yang menghasilkan sesuatu ini dapat memupuk sikap untuk terus sibuk diri dengan kegiatan kreatif akan memacu perkembangan kognitif atau ketrampilan berpikir, kedua pengembangan kreativitas berfungsi terhadap kesehatan jiwa. Dan fungsi yang terakhir yaitu pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika. Selain kegiatan berekspresi yang bersifat menciptakan, anak juga dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan seperti keindahan alam, lukisan tarian, musik dan sebagainya.

Jadi dari paparan di atas dapat penulis tarik kesimpulan bahwa fungsi pengembangan kreativitas bagi anak dimana ia memperoleh kesempatan untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri, menciptakan sesuatu yang lain dan baru, tidak hanya itu melalui pengembangan kreativitas dapat berpengaruh positif terhadap kesehatan jiwa bagi anak.

f. Ruang Lingkup Kreativitas

Ruang lingkup pengembangan kreativitas harus ada dalam seluruh bidang pengembangan di TK. Dengan demikian, pada Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004, pengembangan kreativitas tidak hanya ada pada bidang pengembangan kemampuan dasar seni melainkan pada seluruh bidang pengembangan kemampuan dasar, yaitu bidang pengembangan berbahasa, kognitif, dan fisik motorik.

Menurut Montolalu (2008:3.6-3.7), ada beberapa ruang lingkup pengembangan kreativitas di antaranya sebagai berikut: pertama bidang pengembangan seni mencangkup kemampuan mengekspresikan diri melalui media kreatif, seperti menggambar dengan arang, melukis dengan cat, merobek, membentuk dengan plastisin, kemampuan mengekspresikan dengan gerak maupun membuat alat musik serta menciptakan permainan sendiri dengan pasir, air, maupun bermain peran. Kedua bidang pengembangan bahasa mencangkup kemampuan menyusun pola pikiran dan keterampilan mengungkapkannya, misal menceritakan kembali dengan bahasanya sendiri cerita yang baru didengar, melanjutkan cerita dari gambar seri dengan imajinasi sendiri. Ketiga di bidang kognitif mencangkup kemampuan memecahkan sendiri masalah-masalah sekaligus mencari alternatif pemecahannya, misalnya permainan dengan menggunakan indra peraba untuk mengasosiasikan benda, memperkirakan sesuatu berdasarkan gejala yang muncul, membayangkan sesuatu yang tidak mungkin terjadi, dan lain-lain. Terakhir di bidang pengembangan fisik atau motorik mencangkup kemampuan menciptakan gerakan-gerakan jasmani secara bebas menurut keterangannya sendiri.

Dari uraian di atas dapat penulis tarik kesimpulan bahwa ruang lingkup pengembangan kreativitas harus ada dalam seluruh bidang pengembangan di TK. Dimana anak mampu mengekspresikan diri melalui media kreatif, keterampilan mengungkapkan perasaan, kemampuan dalam memecahkan masalah dan kemampuan menciptakan gerakan-gerakan jasmani secara bebas menurut keterangannya sendiri.

g. Peran dan Tanggung Jawab Guru dalam Pengembangan Kreativitas

Guru adalah tokoh yang bermakna dalam kehidupan anak. Guru memegang peranan lebih dari sekedar pengajar, melainkan pendidik dalam arti yang sesungguhnya. Menurut Rachmawati dan Kurniati (2010:30-32), “Guru yang kreatif adalah guru yang secara kreatif mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing

siswanya. Ia juga figur yang senang melakukan kegiatan kreatif dalam hidupnya"

Menurut penjelasan di atas dapat penulis tarik kesimpulan bahwa peran dan tanggung jawab seorang guru sangat berperan penting dalam pengembangan kreativitas anak didik. Maka dari itu guru sangat berperan dalam usaha memunculkan perilaku kreatif pada anak.

h. Pendekatan terhadap Kreativitas

Pendekatan dalam studi kreativitas dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu pendekatan psikologis dan pendekatan sosiologis. Pendekatan psikologis lebih melihat kreativitas dari segi kekuatan-kekuatan yang ada dalam diri individu sebagai faktor-faktor yang menentukan kreativitas, seperti: inteligensi, bakat, motivasi, sikap, minat, dan disposisi kepribadian lainnya.

Clark (dalam Desmita 2014:191-192) menggunakan pendekatan holistik untuk menjelaskan konsep kreativitas dengan berdasarkan pada fungsi-fungsi berpikir, merasa, mengindera, dan intuisi, ia menganggap bahwa kreativitas itu mencakup sintesis dari fungsi-fungsi sebagai berikut: 1) *thinking* merupakan berpikir rasional dan dapat diukur serta dikembangkan melalui latihan-latihan yang dilakukan secara sadar dan sengaja. 2) *feeling* menunjukkan pada suatu tingkat kesadaran yang melibatkan segi emosional. 3) *sensing* menunjuk pada suatu keadaan dimana dengan bakat yang ada diciptakan suatu produk yang dapat dilihat atau didengar oleh orang lain. 4) *intuiting* menunjukan pada adanya tingkat kesadaran yang tinggi yang dihasilkan dengan cara membayangkan, berfantansi, dan melakukan terobosan ke daerah prasadar dan tak sadar.

Adapun pendekatan sosiologi berasumsi bahwa kreativitas individu mendapatkan hasil dari proses interaksi sosial, dimana individu dengan segala potensi dan disposisi kepribadiannya dipengaruhi oleh lingkungan sosial tempat individu itu berada, yang meliputi ekonomi, politik, kebudayaan, dan peranan keluarga.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat penulis tarik kesimpulan bahwa pendekatan dalam studi kreativitas dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu pendekatan psikologis dan pendekatan sosiologis. Pendekatan psikologis lebih melihat kreativitas dari segi kekuatan-kekuatan yang ada dalam diri individu, sedangkan pendekatan sosiologi berasumsi bahwa kreativitas individu mendapatkan hasil dari proses interaksi sosial, dimana individu dengan segala potensi dan disposisi kepribadiannya dipengaruhi oleh lingkungan sosial.

i. Tahap-Tahap Kreativitas

Proses kreatif berlangsung mengikuti tahap-tahap tertentu. Tidak mudah mengidentifikasi secara persis pada tahap manakah suatu proses kreatif itu sedang berlangsung. Apa yang dapat diamati ialah gejalanya berupa perilaku yang ditampilkan oleh indvidu. Sedangkan menurut Desmita (2014:199-200):

> Ada empat tahapan proses kreatif yaitu:
>
> 1) Persiapan (*preparation*), individu berusaha mengumpulkan data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, namun, pada tahap ini belum ada arah yang tetap meskipun sudah mampu mengeksplorasi berbagai alternatife pemecahan masalah,
> 2) Inkubasi (*Incubation*), pada tahap ini, proses pemecahan masalah "*dierarni*" dalam alam prasadar, individu seakan-akan melupakannya,
> 3) Iluminasi *(Illumination)* Tahap ini sering disebut sebagai tahap timbulnya "*insight*". Pada tahap ini sudah dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru beserta proses-proses psikologis.
> 4) Ferifikasi (*verification)* pada tahap ini, gagasan-gagasan yang telah muncul itu dievaluasi secara kritis dan konvergen beserta mengedepankan kepada realitas.

Menurut penjelasan di atas dapat penulis tarik kesimpulan bahwa Ada empat tahapan proses kreatif yaitu: 1) persiapan (*preparation*) pada tahap ini individu berusaha mengumpulkan data untuk memecahkan masalah yang dihadapi, 2) Inkubasi (*Incubation*) pada tahap ini, proses pemecahan masalah, 3) Iluminasi *(Illumination)* pada tahap ini sudah

dapat timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru, 4) Ferifikasi (*verification)* pada tahap ini pemikiran divergen harus diikuti dengan pemikiran konverge.

j. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas anak yaitu faktor pendukung dan faktor penghambat, diantaranya di jelaskan sebagai berikut:

1) Faktor Pendukung Kreativitas

Pada mulanya kreativitas dipandang sebagai faktor bawaan yang hanya dimiliki oleh individu tertentu. Dalam perkembangan selanjutnya, ditemukan bahwa kreativitas tidak dapat berkembang secara otomatis tetapi membutuhkan rangsangan dari lingkungan. Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung upaya dalam menumbuh kembangkan kreativitas. Beberapa ahli mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas.

Semiawan (dalam Susanto, 2011:123) berpendapat bahwa faktor pendukun kreativitas adalah "Kebebasan dan keamanan psikologis merupakan kondisi penting bagi perkembangan kreativitas. Anak merasa bebas secara psikologis, jika terpenuhi persyaratan berikut: (1) guru menerima siswa sebagaimana adanya, tanpa syarat, dengan segalah 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 sifat mengancam; dan (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".

Dari pendapat beberapa para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah Anak merasa bebas dan aman secara psikologis, hal tersebut merupakan kondisi penting bagi perkembangan kreativitas anak.

Adapun menurut Hurlock (dalam Susanto, 2011:124) Beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu: waktu, kesempatan menyendiri, dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, sarana, lingkungan yang merangsang, hubungkan anak dan orangtua yang tidak posesif, cara mendidik anak, kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

Disamping mengemukakan interaksi yang dapat mendorong berkembangnya kreativitas itu, berdasarkan hasil penelitian yang mendalam Torance (dalam Susanto, 2011:123-124) mengemukakan tentang lima bentuk interaksi guru dan siswa dikelas yang dianggap mampu mengembangkan kecakapan kreatif siswa, yaitu: 1) menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa; 2) menghormati gagasan-gagasan yang tidak biasa serta imajinatif dari siswa; 3) memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri; 4) memberi penghargaan kepada siswa, dan 5) meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian.

Jadi dari paparan di atas dapat penulis simpulkan bahwa faktor pendukung dari kreativitas adalah lingkungan. Dimana anak membutuhkan rangsangan kreativitas dari lingkungannya. Dengan memberikan kebebasan dan keamanan psikologis kepada anak, agar kreativitas anak dapat berkembang, dan anak dapat merasa bebas secara psikologis.

2) Faktor Penghambat Kreativitas

Pada saat mengembangkan kreativitas, seorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan dapat mematikan kreativitas anak. Maka dari itu

selain memahami hal-hal yang dapat membentuk kreativitas anak, orang tua juga perlu banyak mengetahui hal-hal yang justru menjadi penghambat tumbuh kembang kreativitas. Beberapa ahli mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas.

Menurut Renzuli (dalam Susanto, 2011:125) "Tiga ciri pokok yang saling terkait merupakan kriteria atau persyaratan keterbakatan, yaitu: kemampuan umum, kreativitas, dan pengikatan terhadap tugas atau motivasi instrinsik". Maka jelaslah bahwa kreativitas dan motivasi merupakan faktor penentu keterbakatan di samping tingkat kecerdasan di atas rata-rata, seperti yang dikemukan oleh Amabile (dalam Susanto, 2011: 125) bahwa "Lingkungan yang menghambat dapat merusak motivasi anak, betapapun kuatnya, dan dengan demikian dapat mematikan kreativitas". Dari kutipan di atas dapat dijelaskan bahwa faktor penghambat kreativitas adalah pengikatan terhadap tugas, dan tidak hanya itu lingkungan juga berpengaruh terhadap penghambat kreativitas anak.

Selaras dengan itu Cropley (dalam Susanto, 2011:125-126): Beberapa karakteristik guru yang cenderung menghambat keterampilan berpikir kreatif dan kesediaan atau keberanian anak untuk mengungkapkan kreativitas mereka diantaranya sebagai berikut:

a. Penekanan bahwa guru selalu benar
b. Penekanan berlebihan pada hafalan
c. Penekanan pada belajar secara mekanis teknik pemecahan masalah
d. Penekanan pada evaluasi eksternal
e. Penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan
f. Perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain.

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa penekanan-penekanan yang diberikan oleh guru seperti memberikan tugas, hafalan, pembelajaran yang terlalu serius juga dapat menghambat

kreativitas anak. Selanjutnya Desmita (2014:204) mengemukakan bahwa:

> Faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas adalah sebagai berikut:
>
> 1) Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidak beranian dalam menanggung risiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui.
> 2) Konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan sosial.
> 3) Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan.
> 4) Sterotip peran seks atau jenis kelamin.
> 5) Diferensiasi antara berkeda dan bermain.
> 6) Ototanisme.
> 7) Tidak menghargai terhadap fantasi dan hayalan.
>
> Selain faktor-faktor yang telah disebutkan di atas, juga dapat disebutkan faktor-faktor lain seperti yang dikemukakan oleh Freeman (dalam Susanto, 2011:126) yaitu "Rasa takut, rasa tidak aman, lebih baik tidak mengambil resiko daripada terancam, dan pengarahan yang terlalu ketat sehingga tidak ada prakarsa terhadap suatu pemikiran baru".
>
> Jadi dari penjelasan di atas dapat penulis tarik kesimpulan bahwa faktor penghambat kreativitas anak adalah anak selalu mendapatkan penekanan oleh guru dan keluarganya bahwa anak harus selalu benar jadi karena penekanan tersebut anak kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi, dan penyelidikan.

2. Tinjauan tentang Boneka Tangan Kaus Kaki

a. Definisi Boneka Tangan Kaus Kaki

Boneka merupakan karya seni rupa tiga dimensi kesukaan anak-anak. Bahkan banyak remaja atau orang dewasa yang masih menyukai boneka. Orang menyukai boneka terutama karena tertarik pada bentuknya. Boneka yang dimaksud dalam penelitian ini adalah boneka yang dapat dijadikan sebagai salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Yang mana jenis boneka yang digunakan adalah boneka tangan yang

terbuat dari kaus kaki bekas. Pengertian boneka tangan adalah "Boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka" (Gunarti, 2010: 5.20).

Sedangkan menurut Daryanto dalam Ulifatus, Dyah, and Frendy (2017:04) boneka tangan adalah "Benda tiruan dari bentuk manusia, binatang, atau tumbuhan yang dimainkan dengan satu tangan. Boneka tangan adalah boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya di masukkan ke bawah pakaian boneka, disebut boneka tangan karena yang menggerakkan adalah tangan manusia".

Jadi menurut beberapa pendapat teori di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan, yang mana bentuk dari boneka tangan ada yang berbentuk tiruan dari bentuk manusia, binatang, atau tumbuhan.

Sedangkan pengertian kaus kaki menurut (Wikipedia, n.d.) "Kaus kaki adalah garmen yang dirajut untuk menutupi kaki manusia. Kaus kaki dirancang untuk beberapa kegunaan seperti mengurangi gesekan antara kaki dan alas kaki, membuat kaki tetap hangat, menyerap keringat, dan lain-lain. Kaus kaki biasanya terbuat dari katun, wol, polipropilen, atau terkadang dari nilon. Warna kaus kaki beraneka ragam, walaupun umumnya berwarna gelap untuk pakaian resmi dan putih untuk olahraga atau acara santai. Kaus kaki berwarna dapat pula menjadi bagian dari seragam tim olahraga dan berguna untuk membedakan antara dua tim yang berbeda. Warna yang bervariasi dari kaus kaki dapat membuat orang-orang tertarik untuk memakainya.

Jadi pengertian boneka tangan dari kaus kaki bekas adalah boneka dijadikan alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak, yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan, yang mana bahan dasar membuat boneka tangan tersebut adalah dari kaus kaki yang awal kegunaan

kaus kaki ini untuk mengurangi gesekan antara kaki dan alas kaki, membuat kaki tetap hangat, menyerap keringat akan tetapi dapat digunakan untuk membuat boneka tangan yang dapat meningkatkan kreativitas dan kegembiraan anak.



Gambar: 2.1

Contoh boneka tangan dari kaus kaki bekas

b. Jenis- Jenis Boneka

Menurut Daryanto di dalam Widowati (2016:21-22) boneka dapat diklasifikasikan ke dalam lima jenis yaitu:

1) Boneka jari merupakan boneka yang dimainkan dengan menggunakan jari tangan.
2) Boneka tangan merupakan boneka yang dimainkan dengan menggunakan tangan.
3) Boneka tongkat seperti wayang-wayangan.
4) Boneka tali digerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan, dan kaki.
5) Boneka bayang-bayang merupakan boneka yang dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang-bayangnya.

Berdasarkan pemaparan tentang klasifikasi boneka di atas, maka peneliti memilih boneka tangan sebagai kegiatan untuk peningkatan kreativitas anak. Pemilihan boneka tangan ini dikarenakan dapat menarik perhatian siswa dalam melakukan kegiatan membuat boneka dari kaus kaki bekas, karena anak mulanya hanya tau kegunaan dari kaus kaki untuk menghangatkan kaki atau untuk mengurangi gesekan antara kaki dengan

sepatu. Tetapi kaus kaki biasa digunakan untuk membuat boneka tangan. Pada saat anak melakukan kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas maka anak akan menuangkan ide-ide yang dimiliki pada saat membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas tersebut.

Peneliti tidak memilih boneka jari dikarenakan ukurannya yang terlalu kecil dan proses pembuatannya juga menggunakan jahit, maka anak PAUD akan kesulitan untuk membuat boneka jari tersebut. Jenis boneka tongkat tidak digunakan oleh peneliti dikarenakan susah mencari alat dan bahan boneka tersebut dipasaran. Peneliti tidak menggunakan boneka tali dan bayang-bayang karena memerlukan waktu yang banyak untuk persiapan sebelum digunakan, dan anak PAUD masih banyak yang belum bisa mengikat tali. Maka dari itu peneliti lebih memilih kegiatan boneka tangan untuk meningkatkan kreativitas anak, karena cara pembuatanya aman dan mudah dilakukan untuk anak PAUD.

c. Keuntungan dari Penggunaan Boneka

Anak-anak terutamanya anak perempuan sangat mengemari bermain boneka. Adapun keuntungan dari penggunaan bermain boneka. menurut Apriyanti keuntungan dari penggunaan bermain boneka, diantaranya sebagai berikut:

1) Tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya dan persiapan yang tidak terlalu rumit
2) Tidak banyak memakai tempat
3) Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkan
4) Dapat mengembangkan imajinasi anak,menambah suasana gembira. (Apriyanti, 2014:28).

Dapat dipahami bahwa banyak keuntungan dari penggunaan boneka, seperti tidak banyak mengeluarkan biaya, tidak memakai banyak tempat dan juga dapat mengembangkan keterampilan dan imajinasi anak.

d. Tujuan Membuat Boneka dari Kaus Kaki Bekas

Setiap kegiatan pasti ada tujuannya, adapun tujuan dari membuat boneka dari kaus kaki bekas dimana menurut Rachmawati dan Kurniati (2010:93) "Tujuannya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak, dan tidak hanya itu juga dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dan motorik kasar anak dalam membuat karya-karya kreatif". Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan dari membuat boneka dari kaus kaki bekas dimana dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak dan motorik anak dalam membuat karya kreatif.

e. Alat dan Bahan yang digunakan Membuat Boneka Tangan dari Kaus Kaki Bekas

Adapun alat dan bahan dalam membuat boneka dari kaus kaki bekas. Menurut (Wikihow, n.d) boneka tangan adalah karya kerajinan tangan yang menyenangkan untuk anak-anak, dan Panggung Boneka adalah kegiatan yang sama menyenangkannya. Jika ingin membuat boneka tangan, anda dapat memastikan bahwa ini adalah tugas yang relatif mudah, anda hanya membutuhkan beberapa bahan-bahan dasar, sedikit niat, dan beberapa instruksi yang diperlukan dalam membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas, diantaranya sebagai berikut:

1) Ambillah kaus kaki yang bersih dengan warna yang anda inginkan.
   Hal paling dasar yang dibutuhkan untuk membuat boneka adalah kaus kaki yang bersih. Jika anda ingin membuat karakter yang khusus, pikirkanlah mengenai warnanya.
2) Mata boneka anda dapat menemukannya di toko kerajinan tangan, membuat mata juga biasa mengunakan kain flanel dengan bentuk bulat yang ditumpukkan untuk membuat bagian putih mata, warna mata dan pupil mata sebagai pilihan lainnya dan juga bisa gunakan manik-manik sebagai matanya.
3) Lem stik atau lem panas untuk menempel mata dan rambut boneka namun lem panas akan memberikan hasil yang lebih baik.

4) Membuat mulut untuk boneka kaus kaki dapat dilakukan dengan cara yang sederhana ataupun rumit sesuai keinginan dan kemampuan. Untuk membuat mulut yang sederhana, diperlukan krayon atau spidol kain untuk menggambar bagian bibir. Akan tetapi dapat membuat bagian bibir yang lebih rumit yaitu menggunakan kain flannel.
5) Jika anda memutuskan boneka anda akan memiliki rambut, anda dapat dengan mudah menggunakan benang rajut, tali, atau apa pun yang anda ingin kreasikan. Cukup potong bahan tersebut dengan ukuran tertentu dan tempelkan pada bagian atas kaus kaki setelah menentukan garis rambut untuk boneka.
6) Untuk bagaian hidung dapat menggunakan kain flanel, pompon, krayon, spidol, atau bahkan membiarkan boneka anda tanpa hidung.

Berdasarkan kutipan tersebut dapat disimpulkan alat yang digunakan dalam kegiatan membuat boneka dari kaus kaki bekas diantaranya seperti kaus kaki bekas yang sudah dicuci bersih, kain flannel, lem panas atau lem untuk kain, spidol, benang rajut atau wol dan aksesoris yang dapat membuat boneka dapat terlihat lebih menarik lagi.

f. Langkah-Langkah Kegiatan Membuat Boneka Tangan dari Kaus Kaki Bekas

Setiap kegiatan memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Begitu juga dengan kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas, adapun langkah-langkah dalam kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas. Menurut (Wikihow, n.d) langkah-langkah dalam kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas yaitu:

1) Ambillah kaus kaki yang bersih, jika ingin membuat karakter yang khusus, pikirkanlah mengenai warnanya.
2) Tentukan ruang untuk wajah boneka.
3) Buatlah mata boneka. Anda dapat menggunakan berbagai benda untuk membuat mata bagi boneka kaus kaki, seperti mata boneka, kain flannel, manik-manik dan kancing.
4) Tempelkan matanya, dapat menggunakan lem stik, lem UHU, namun lem panas akan memberikan hasil yang lebih baik.

5) Buatlah mulut untuk boneka, dengan cara membuat mulut yang sederhana, cobalah menggunakan krayon atau spidol kain untuk menggambar bagian bibir.
6) Buatlah rambut untuk boneka, menggunakan benang rajut, tali, atau apa pun yang ingin kreasikan.
7) Berikan hidung pada boneka, dapat menggunakan kain flanel, pompon, krayon, spidol, atau bahkan membiarkan boneka Anda tanpa hidung.
8) Hiaslah boneka kaus kaki Anda. Setelah membentuk boneka dasar, silakan menambahkan hiasan apa pun yang diinginkan.
9) Pada akhir kegiatan anak dapat menceritakan siapa nama boneka tersebut, kemudian dimana rumahnya, siapa nama teman-temannya, dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan langkah-langkah dalam kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas pertama guru mempersiapkan alat dan bahan, kemudian guru memperlihatkan beberapa contoh kepada anak agar diharapkan anak memiliki ide sendiri, dan setelah itu guru membimbing anak dalam membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas agar anak tidak kesusahan atau kerepotan dalam melakukan kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas.

3. Keterkaitan Antara Kegiatan Membuat Boneka dari Kaus Kaki Bekas dengan Kreativitas Anak Usia Dini

Sesuai dengan pendapat Rachmawati dan Kurniati (2010:93) mengatakan bahwa "Membuat boneka dari kaus kaki bekas dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak, dan tidak hanya itu juga dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dan motorik kasar anak dalam membuat karya-karya kreatif". Berdasarkan pernyataan tersebut maka kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak, dan tidak hanya dapat meningkatkan kreativitas anak, tetapi juga bisa mengembangkan motorik anak dalam membuat karya kreatif.

Menurut Munandar (2009:192) Kreativitas adalah "Kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasikan suatu gagasan". Munandar

menekankan bahwa "Kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya". Pernyataan di atas juga diperkuat oleh Torrance (dalam Desmita, 2014:188) yang mengatakan bahwa Kreativitas itu bukan semata-mata merupakan bakat kreatif yang dibawah sejak lahir, melainkan merupakan hasil dari hubungan interaktif dan dialektif antara potensi kreatif individu dengan proses belajar dan pengalaman dari lingkungannya. Jadi kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasikan suatu gagasan, dan kreativitas bukan merupakan bakat yang hanya terjadi karena faktor keturunan, melainkan lebih banyak ditentukan oleh faktor lingkungan.

Maka dari itu dalam kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas sangat dibutuhkan kreativitas anak, supaya boneka yang dihasilkan anak memiliki makna tersendiri, secara operasional kreativitas dapat di rumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas)* dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, dan merinci) suatu gagasan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang peneliti lakukan ini tidak terlepas dari penelitian-penelitian yang terdahulu. Adapun penelitian yang relevan sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh:

1. Penelitian Juli Ariani (2014) "Upaya Meningkatkan Kreativitas Menggambar Anak Melalui Media Pasir Warna pada Anak Kelompok B1 TK Islam Permata Hati Jajar Lawayen Surakarta". Aspek yang diteliti adalah kegiatan menggambar melalui media pasir warna dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak. Hasilnya adalah bahwa pembelajaran melalui media pasir warna dapat meningkatkan kreativitas menggambar pada anak kelompok B1 TK Islam Permata Hati Jajar Lawayen Surakarta yaitu ditunjukan dengan

meningkatnya nilai rata-rata dan nilai ketuntasan yang dicapai anak sebelum tindakan, siklus I dan siklus II.

Perbedaan yang terlihat antara penelitian ini dengan skripsi tersebut, peneliti menggunakan kegiatan membuat boneka dari kaus kaki bekas untuk meningkatkan kreativitas anak. Sementara dalam skripsi ini menggunakan media pasir warna untuk meningkatkan kreativitas anak. Jenis penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan PTK, sedangkan peneliti menggunakan penelitian eksperimen. Sementara itu persamaannya adalah sama-sama mengaji tentang cara meningkatkan kreativitas anak.

2. Penelitian Yesi Apriyanti (2014) "Meningkatkan Kreativitas Seni Anak dengan Membuat Boneka dari Pipet dan Kertas Warna pada Kelompok B (di PAUD Harapan Bunda Kelurahan Masat Kecamatan Pino Kabupaten Bengkulu Selatan) "Permasalahan penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah apakah dengan kegiatan membuat boneka dari pipet dan kertas warna dapat meningkatkan kreativitas seni anak. Adapun tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini untuk meningkatkan kreativitas seni anak dengan membuat boneka dari pipet dan kertas warna pada anak kelompok B PAUD Harapan Bunda. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang menggunakan dua siklus setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan dengan teknik observasi dan hasil karya. Sedangkan analisis data yang digunakan dengan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah persentase kemampuan anak dalam memberikan respon yang unik pada siklus I yang mendapatkan krateria baik 10 orang (67%) dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 14 orang (93%). Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah persentase kemampuan anak untuk menghasilkan ide baru dalam membuat boneka pada siklus I yang mendapatkan krateria baik 10 orang (67%) dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 13 orang (87%). Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah persentase kemampuan mengemukakan ide dalam membuat boneka pada siklus I yang mendapatkan krateria baik 10 orang (67%) dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu sebanyak 13 orang (87%). Hasil penelitian

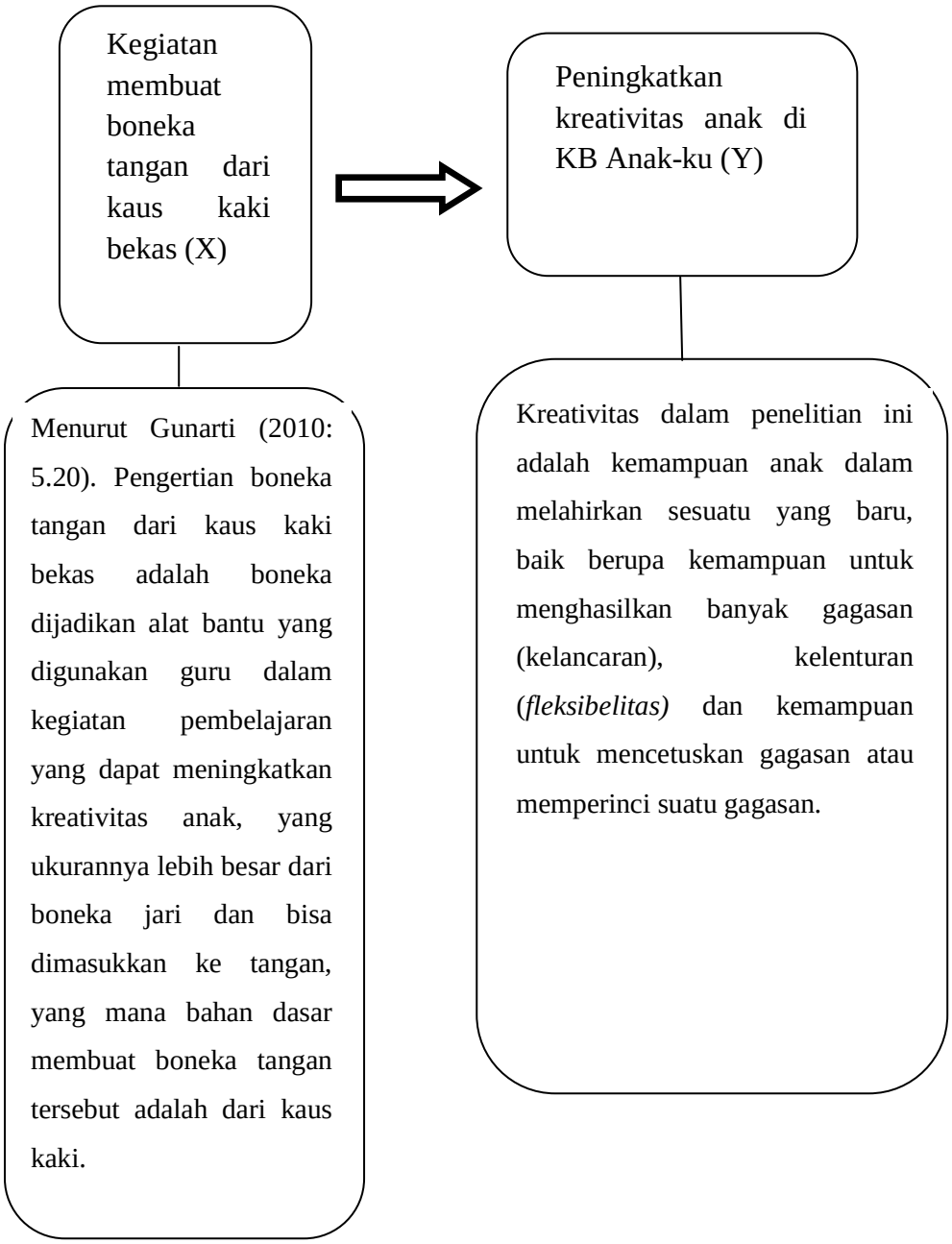
menunjukkan bahwa jumlah persentase kemampuan mewujudkan ide dalam pembuatan boneka dari pipet dan kertas warna pada siklus I yang mendapatkan krateria baik 7 orang (47%) dan pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 12 orang (80%). Kesimpulan dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah dengan membuat boneka dari pipet dan kertas warna dapat meningkatkan kreativitas seni anak.

Persamaan dengan penelitian yang sedang penelitia lakukan dengan skripsi tersebut yaitu sama-sama membahas cara meningkatkan kreativitas seni anak, akan tetapi skripsi tersebut dengan membuat boneka dari pipet. Sedangkan peneliti melakukan kegiatan meningkatkan kreativitas anak dengan kegiatan membuat boneka dengan kaus kaki bekas. Jenis penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan PTK, sedangkan peneliti menggunakan penelitian eksperimen. Sementara itu persamaannya adalah sama-sama mengaji tentang cara meningkatkan kreativitas anak.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang dikemukakan di atas, penulis menyimpulkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak, dapat dilakukan salah satunya melalui kegiatan membuat boneka dari kaus kaki bekas.

Gambar 2.2 : Kerangka Berfikir



Berdasarkan pada tabel di atas dapat dipahami bahwa peneliti melihat adanya masalah tentang kemampuan mengembangkan kreativitas anak masih kurang maksimal dan perlu untuk dikembangkan lebih dalam lagi pada beberapa anak di KB Anak-ku TP.PKK Kabupaten Tanah Datar. Dengan melihat permasalahan tersebut, penulis ingin meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas. Penguatan yang penulis gunakan mengacu pada teori Torrance yang menyatakan bahwa kreativitas itu bukan semata-mata merupakan bakat kreatif atau kemampuan kreatif yang dibawa sejak lahir, melainkan merupakan hasil dari hubungan interaktif dan dialektif antara potensi kreatif individu dengan proses belajar dan pengalaman dari lingkungannya.

Peneliti tertarik mengangkat judul ini karena anak memiliki bakat kreatif atau kemampuan kreatif tidak dibawa sejak lahir, melainkan merupakan hasil dari hubungan interaktif dan dialektif antara potensi kreatif individu dengan proses belajar dan pengalaman memiliki karaktek yang aktif, maka dari melalui kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas ini anak dapat meningkatkan kreativitasnya yang ia miliki melalui pengalaman dalam proses belajarnya.

D. Hipotesis

Ha: Kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas dapat meningkatkan kreativitas anak di KB Anak-ku TP.PKK Kabupaten Tanah Datar setelah dilakukan kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas.

H_0: Kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas tidak dapat meningkatkan kreativitas anak di KB Anak-ku TP.PKK Kabupaten Tanah Datar setelah dilakukan kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu "Peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas di KB Anak-ku TP. Kabupaten Tanah Datar", maka jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Sugiyono, (2007: 107) berpendapat bahwa metode eksperimen adalah "Sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perilaku tertentu terhadap orang lain dalam kondisi yang terkendalikan". Arikunto (2007:207) mengemukakan tentang pengertian penelitian eksperimen yaitu:

> Penelitian yang dimaksud untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari "sesuatu" yang dikenalkan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Caranya adalah dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih kelompok perbandingan yang tidak menerima perlakuan.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpukan bahwa metode eksperimen adalah metode penelitian untuk mencari ada atau tidaknya akibat atau pengaruh yang diperoleh oleh sesuatu objek, dengan cara memandingkan satu kelompok atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih kelompok perbandingan yang tidak menerima perlakuan.

Sedangkan menurut Kasiram (2008:210) "Penelitian eksperimen bermaksud untuk mengetahui seberapa besar kadar kemurnian (kebenaran) pengaruh X terhadap Y. Penelitian eksperimen merupakan suatu model penelitian, dimana penelitian ini memberikan suatu stimulus, kemudian mengobservasi pengaruh atau akibat dari perubahan dari stimulasi obyek yang dikenal stimulasi". Selanjutnya menurut Faisal (1982:72) "Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang bermaksud untuk menguji suatu hipotesis. Setelah masalahnya dibatasi dengan tegas, peneliti perlu mengembangkan hipotesis yang akan diujinya (sesuatu jawaban sementara yang nantinya akan diuji melalui suatu

eksperimen). Pengujian dimaksud, hipotesisnya boleh jadi bisa diterima (teruji kebenarannya), tetapi biasa juga ditolak (kebenarannya tidak terbukti). Diterima atau ditoloknya hipotesis itu, tergantung pada hasil observasi terhadap hubungan variabel-variabel pada obyek eksperimen".

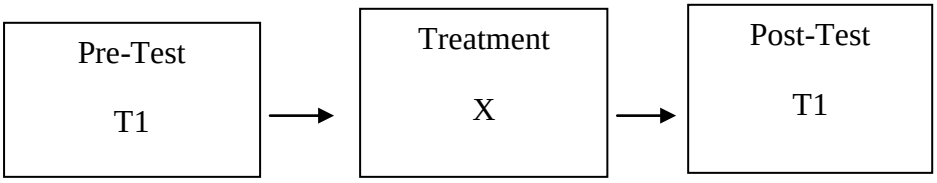
Jadi berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa penelitian eksperimen adalah dimana dengan sengaja memberikan perlakuan atau tindakan atau *treatment* kepada sampel penelitian. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil perlakuan yang diberikan. Eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui kemurnian pengaruh X (kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas) terhadap Y (peningkatan kreativitas), seberapa besar pengaruh X terhadap Y tergantung pada kecermatan pengendalian dan manipulasi gejala.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *Pre-Exsperimental* dengan desain *One Grop Pre Tes-Postest,* karena desain ini hanya menggunakan satu grup saja, pada desain ini diberikan *pretes* terlebih dahulu sebelum diberi *treatmen,* sehingga dapat melihat berpengaruh atau tidak berpengaruh kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas dalam peningkatan kreativitas anak.

Tabel 3.1

Rancangan Penelitian

One Grop Pre Tes-Postest:



Setelah *treatment* diberikan, diadakan *posttest*. *Posttest* ini biasa sama dengan *pretest* atau setaraf *pretest*. Pada penelitian ini peneliti melakukan pengukuran terhadap variabel terikat sebelum diberi perlakuan, kemudian dilakukan pengukuran kembali terhadap variabel terikat dengan alat ukur yang sama. Data tersebut dijadikan perbandingan setelah diberikan kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas dengan membandingkan nilai rata-rata kemampuan kreativitas anak sebelum dan setelah dilaksanakan kegiatan membuat

boneka tangan dari kaus kaki bekas. Untuk melihat pengaruh kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas terhadap peningkatkan kreativitas anak, maka akan dilakukan analisis uji beda (t-test) supaya bisa melihat signifikasi peningkatan kreativitas anak.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelompok Bermain Anak-ku TP.PKK Kabupaten Tanah Datar.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di KB Anak-ku TP. PKK Kab. Tanah Datar. Adapun waktu yang dibutuhkan untuk penelitian ini adalah selama 5 bulan, mulai dari bulan Februari sampai dengan bulan Juli 2018.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Suatu penelitian tentu diperlukannya suatu objek yang dijadikan sebagai sasaran penelitian, yang sering disebut objek penelitian. Sebelum penelitian dilakukan maka penulis perlu menetapkan objek penelitian yang disebut populasi dan sampel.

Menurut Sugiyono (2007:117) "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Noor (2011:147) "Populasi digunakan untuk menyebutkan seluruh elemen atau anggota dari suatu wilayah yang menjadi sasaran penelitian atau merupakan keseluruhan (universum) dari objek penelitian. Senada dengan itu Menurut Arikunto (2008:102) "Populasi adalah seluruh subjek penelitian".

Jadi dalam suatu penelitian tentu diperlukan adanya suatu objek sebagai sasaran penelitian. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan penelitian maka penulis perlu untuk menetapkan objek penelitian yang disebut dengan

populasi dan sampel. Adapun yang menjadi populasi penelitian dalam penelitian ini adalah anak KB Anak-ku TP.PKK Kab Tanah Datar yang berjumlah 30 orang.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diteliti dan yang dapat dianggap dapat menggambarkan karakteristik populasinya. Menurut Sugiyono (2007:118) "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteritik yang memiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan menurut Noor (2011:147-148), "Sampel adalah sejumlah anggota yang dipilih dari populasi. Subjek adalah suatu anggota dari sampel, sebagaimana elemen anggota dari populasi. Jadi dapat dipahami bahwa sampel merupakan anggota dari populasi yang dipilih yang diharapkan dapat mewakili populasi dengan menggunakan teknik tertentu.

Adapun teknik pengambilan sampel atau sampling merupakan suatu cara mengambil sampel. Dalam hal ini penarikan sampel yang peneliti gunakan yaitu menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Noor (2011:155) "*Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan khusus sehingga layak dijadikan sampel. Sedangkan menurut Cholid (2002:116) "*Purposive Sampling* adalah teknik yang berdasarkan pada ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang diperkirakan akan mempunyai sangkut paut erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat yang ada dalam populasi yang sudah diketahui sebelumnya.

Jadi dapat dipahami bahwa *purposive sampling* adalah pengambilan sampel secara sengaja sesuai dengan persyaratan sampel yang diperlukan oleh peneliti. Dimana peneliti melihat ciri-ciri atau sifat yang spesifik yang ada dalam populasi dijadikan kunci untuk pengambilan sampel. Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menetapkan sampel yaitu kelompok Yahya yang berjumlah 12 orang, karena berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti kelompok Yahya yang mengalami permasalahan dalam kemampuan kreativitas seperti anak masih banyak yang kurang kreatif dalam melakukan kegiatan dan kegiatan anak masih banyak yang monoton.

Tabel 3.2

Jumlah Anak Didik di Kelompok Yahya KB Anak-ku TP.PKK Kab.Tanah Datar

No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1	DV	Perempuan
2	HMH	Laki-Laki
3	RIA	Perempuan
4	LL	Perempuan
5	DR	Perempuan
6	AS	Perempuan
7	AI	Laki-laki
8	AIA	Perempuan
9	KK	Perempuan
10	QY	Perempua
11	KVN	Laki-Laki
12	AFN	Laki-Laki
	Jumlah	12 orang

Sumber data dari: KB Anak-ku TP.PKK Kab.Tanah Datar

D. Definisi Operasional

Untuk memahami istilah-istilah yang terdapat dalam judul sehingga tidak ada kesalahan dalam memahaminya, berikut ini akan penulis jelaskan beberapa istilah yang memerlukan pemahaman lebih jauh diantaranya:

Kreativifitas: Menurut Munandar (2004:192) "Ciri-ciri dari sikap kreatif yaitu: a) berfikir lancar adalah menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan dan arus pemikiran yang lancar. b) berfikir luwes (*fleksibel)* artinya, menghasilkan gagasan-gagasan yang seragam, mampu mengubah cara atau pendekatan, dan arah pemikiran yang berbeda-beda. c) berpikir orisinal artinya, memberikan jawaban yang tidak lazim, yang lain dari yang lain dan jarang diberikan kebanyakan banyak orang. d) berfikir terperinci (*elaborasi*) artinya, mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan, dapat memperinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan."

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu karya kreatif yang baru, baik berupa kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan (kelancaran),

kelenturan (*fleksibilitas*), kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli (keaslian) dan dapat berpikir secara terperinci, serta dapat mengembangkan, memperkaya, memperinci suatu gagasan.

Boneka Tangan dari Kaus Kaki: Menurut Gunarti (2010: 5.20) Pengertian boneka tangan dari kaus kaki bekas adalah boneka dijadikan alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak, yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan, yang mana bahan dasar membuat boneka tangan tersebut adalah dari kaus kaki yang awal kegunaan kaus kaki ini untuk mengurangi gesekan antara kaki dan alas kaki, membuat kaki tetap hangat, menyerap keringat akan tetapi dapat digunakan untuk membuat boneka tangan yang dapat meningkatkan kreativitas dan kegembiraan anak.

Jadi dari sumber di atas dapat disimpulkan bahwa **Boneka Tangan Kaus Kaki:** adalah boneka dijadikan alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak, yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan, yang mana bahan dasar membuat boneka tangan tersebut adalah dari kaus kaki yang awal kegunaan kaus kaki ini untuk mengurangi gesekan antara kaki dan alas kaki, membuat kaki tetap hangat, menyerap keringat akan tetapi dapat digunakan untuk membuat boneka tangan yang dapat meningkatkan kreativitas dan kegembiraan anak.

E. Pengembangan Instrumen

Menurut Sugiyono (2007:390) ”Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur suatu gejalah atau fenomena alam maupun sosial yang diamati secara semua fenomena ini disebut dengan variabel penelitian. Untuk memudahkan penyusunan instrumen maka perlu digunakan kisi-kisi instrumen untuk biasa menetapkan indikator-indikator dari setiap variabel yang diteliti maka diperlukan wawasan yang luas dan mendalam tentang variabel yang akan diteliti.

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan teknik pengumpulan data tes dan dokumentasi dengan kategori peningkatan kreativitas anak dalam penelitian ini memberikan rentang waktu skor 1-4 dengan kategori penilaian tidak mampu, kurang mampu, mampu, dan sangat mampu, dengan keterangan sebagai berikut:

Tidak Mampu : TM : 1
Kurang Mampu : KM : 2
Mampu : M : 3
Sangat Mampu : SM : 4

Menurut Arikunto (2010:211) "Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevaalidan atau keaslian suatu instrument. Valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data tersebut dapat diukur atau tepat. Menurut Suryabrata (2014:60) "Validitas terdiri dari 3 macam yaitu:

a. Validasi isi. Validasi isi ditegakkan pada langkah telah dan revisi butir pertanyaan-pertanyaan. Berdasarkan pendapat provisional para penelaah.
b. Validitas kontruk. Penegakan validitas kontruk melalui analisis faktor makin banyak digunakan oleh peneliti, terutama karena mudahnya penggunaan jasa komputer.
c. Validitas kriteria. Berkenaan dengan tidak ketepatan instrument mengukur segi yang akan diukur dibandingkan dengan hasil pengukuran dengan instrument lain yang menjadi kriteria. Instrumen yang menjadi kriteria adalah instrument yang sudah standar.

Pada penelitian ini validitas yang digunakan adalah validitas isi yang mengacu pada kisi-kisi instrument suatu teori, yaitu yang menjadi dasar penyusunan instrument. Untuk itu perlu adanya pembahasan mengenai teori tentang variabel yang diteliti. Berdasarkan teori tentang variabel tersebut kemudian dirumuskan definisi konseptual dan definisi operasional dan selanjutnya ditentukan indikator yang akan diukur. Indikator tersebut dijabarkan menjadi butir-butir instrumen baik dalam bentuk pernyataan ataupun pertanyaan.

Validasi ini memerlukan pembimbing agar instrument tersebut tepat, sebelum diberikan kepada responden. Pengujian validasi instrument dilakukan dengan memberikan lembar instrument ke ibuk Dr. Silvia Netri, M.Pd., Kons

sebagai dosen Bimbingan Konseling di IAIN Batusangkar dan ibu Ossy Primadona, S. Pd.I sebagai pendidik di KB Anak-ku TP.PKK Kab.Tanah Datar.

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Instrumen Kreativitas Anak Usia Dini

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Butir item	Teknik pengum-pulan data	Sumber data
1	Kreativitas	Kelancaran (*fluency*)	1) Anak mampu mengungkap-kan ide pada saat kegiatan membuat boneka tangan. 2) Anak mampu memahami perintah sederhana dari guru.	1,2	Tes	Anak
		Kelenturan (*flexibility*)	1) Anak mampu mengkombina-sikan warna. 2) Anak dapat menambah bentuk baru pada karya yang dibuat menggunakan bahan yang ada.	3,4	Tes	Anak
		Keaslian *(originality)*	1) Anak mampu membuat bentuk lain selain yang di contohkan oleh guru.	5	Tes	Anak

Sumber: Utami Munandar. 2004. *Pengembangan kreativitas anak berbakat.* Jakarta: Rineka Cipta, hal 192.

Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data observasi yang akan menggunakan bentuk *instrumen checklist* dengan kategori peningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas, dalam penelitian ini memberi rentang skor 1-4 dengan kategori penilaian tidak mampu, kurang mampu, mampu, dan sangat mampu, dengan keterangan sebagai berikut:

Tidak Mampu : TM : 1
Kurang Mampu : KM : 2
Mampu : M : 3
Sangat Mampu : SM : 4

F. Desain Eksperimen

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *pre-eksperimental.* Jenis desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimen* dengan tipe *one grop pretest-posttest design*, yaitu dilakukan *pretest,* diberikan tindakan setelah itu dilakukan *posttest* untuk mengukur seberapa besar pengaruh yang muncul setelah diberikan tindakan. Untuk lebih jelas dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 3.4

Model Desain *Pre-Eksperimen*

Group (Kelompok)	***Pretest***	**Treatment**	**Posstest**
Eksperimen	O1	X	O2

Maksud dari tabel di atas adalah penelitian akan melakukan penelitian kepada kelompok subyek (0). Kemudian 0_1 diberikan *pretest*, untuk mengukur kreativitas anak sebelum diberikan kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki. Setelah itu, diberikan *treatment* (x) kepada kelompok subyek. Kemudian diberikan *posttest* 0_2 untuk mengukur kreativitas anak setelah subyek diberikan

treatment (x). kemudian peneliti membandingkan 0_1 dan 0_2 untuk menentukan perbedaan yang muncul. Perbandingan dilakukan dengan cara menganalisi hasil *pretest* dan *posttest,* berupa hasil dari lembaran observasi yang telah dilakukan kepada subyek penelitian. Perbandingan ini dilakukan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki terhadap kreativitas anak usia dini. Secara umum langkah-langkah dalam melakukan penelitian eksperimen adalah:

1. Melakukan *pretest,* yaitu terlebih dahulu mengukur kemampuan kreativitas anak dengan media yang diberikan guru. Tujuannya untuk mengetahui kemampuan kreativitas anak.
2. Melakukan *treatment,* memberikan perlakuan, yaitu kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki kepada subjek (anak usia dini)
3. Memberikan *posttest,* setelah perlakuan diberikan, yaitu dengan kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki, apakah terdapat pengaruh sesudah diberikan kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki.
4. Analisis dengan membandingkan *score pretest* dan *posttest* dalam satu kelompok eksperimen menggunakan teknik analisis uji-t.

G. Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan jenis penelitian di atas maka teknik pengumpulan datanya adalah:

1. Tes

   Tes merupakan salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Dalam pembelajaran objek ini bisa berupa bakat, minat, motivasi, dan sebagainya. Tes yang digunakan peneliti ini yaitu pendidik memberikan kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki yang bertujuan untuk melihat pengaruhnya terhadap kreativitas anak.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Menurut Sugiyono (2007:329) "Dokumentasi bertujuan memperoleh data secara langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, foto-foto, serta data yang berkaitan dengan penelitian". Oleh karena itu, penggunaan metode dokumentasi dalam penelitian ini untuk mencari data-data yang berhubungan dengan siswa seperti jumlah anak serta foto-foto hasil kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki.

Tabel 3.5

Penilaian Kreativitas

No	**Item Pertanyaan**	**PENILAIAN**			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1	Anak mampu menuangkan ide pada saat kegiatan membuat boneka tangan.				
2	Anak mampu memahami perintah sederhana dari guru.				
3	Anak mampu mengkombinasikan warna.				
4	Anak dapat menambah bentuk baru pada karya yang dibuat menggunakan bahan yang ada.				
5	Anak mampu membuat bentuk lain selain yang di contohkan oleh guru				

Penilaian dalam penelitian ini diberi rentang skor 1-4 dengan kategori penilaian tidak mampu, kurang mampu, mampu, dan sangat mampu, dengan keterangan sebagai berikut:

Tidak Mampu	: TM	: 1
Kurang Mampu	: KM	: 2
Mampu	: M	: 3
Sangat Mampu	: SM	: 4

H. Teknik Analisis Data

Tujuan utama dari analisis data adalah untuk meringkas data dalam bentuk yang mudah dipahami dan mudah ditafsirkan sehingga hubungan antara masalah penelitian dapat dipelajari dan diuji. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dengan mengorganisasikan ke dalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode statistik. Penggunaan statistik tergantung pada jenis penelitian, pada penelitian ini menggunakan pre-eksperimen, peneliti melakukan pengukuran sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Dalam penelitian ini memiliki rentang skor 1-4 dengan kategori kemampuan kreativitas itu tidak mampu, kurang mampu, mampu, dan sangat mampu. Jumlah item kemampuan kreativitas anak sebanyak 5 item pengamatan sehingga interval kriteria tersebut dapat ditentukan dengan cara sebagai berikut:

1. Skor maksimum 4 x 5= 20

   Keterangan: skor maksimum nilai tertinggi adalah 4, jadi 4 dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan berjumlah 5 dan hasilnya 5.
2. Skor minimum 1 x 5= 5

   Keterangan: skor minimum nilai tertinggi adalah 1, jadi dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan yang berjumlah 5 dan hasilnya yaitu 5.
3. Rentang 20-5= 15

   Keterangan: rentang diperoleh dari jumlah skor maksimum dikurangi skor minimum.

4. Banyak kriteria adalah 4 tingkatan yaitu tidak mampu, kurang mampu, mampu, sangat mampu.
5. Panjang kelas interval 15 : 4 = 3,75 dibulatkan menjadi 4
   Keterangan: panjang interval diperoleh dari hasil rentang dibagi banyak kriteria.

Adapun klasifikasi skor kreativitas adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6

Klasifikasi skor Alternatif Kreativitas Anak Usia Dini

No	Kelas Interval	Klasifikasi Penilaian
1	20-24	Sangat Mampu
2	15-19	Mampu
3	10-14	Kurang Mampu
4	5-9	Tidak Mampu

Tabel 3.7

Alternatif Kreativitas Anak Usia Dini

Kemampuan	Item Positif
Sangat Mampu	4
Mampu	3
Kurang Mampu	2
Tidak Mampu	1

Dalam Penelitian ini penulis menggunakan uji “t” sebelum mencari uji t penulis terlebih dahulu mencari perbedaan antara *pretest* dengan *posttest.*

D = X-Y

Ket:

D = Perbedaan

X = Variabel I

Y = Variabel II

Langkah-langkah dalam perhitungannya:

1. Mencari D (Difference=perbedaan) antara score variabel I dilambangkan dengan X dan variabel II dilambangkan dengan Y, maka D = X-Y
2. Mencari D, sehingga diperoleh $\sum D$
3. Mencari Mean dari *difference* dengan rumus $M_{D=}\frac{\sum D}{N}$
4. Mengkuadratkan D, setelah itu dijumlahkan sehingga diperoleh $\sum D\ 2$
5. Mencari *deviasi standar* dari *diference* dengan rumus $SD_{D=}\sqrt{\frac{\sum D^2}{N}-\left(\frac{\sum D}{N}\right)}2$
6. Mencari *standar eror* dari *mean of diference* yaitu dengan rumus: $SE_{MD=}\frac{SDD}{\sqrt{N-1}}$
7. Mencari t_0 dengan rumus: $t_{0=}\frac{MD}{SE_{MD}}$
8. Memberikan interprestasi terhadap "t_0"
9. Melakukan perbandingan antara t_0 dengan t_t
10. Menarik hasil penelitian.

Adapun teknik analisi data dilakukan dengan cara membandingkan hasil data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dengan memakai metode statistik uji-t. seperti berikut:

a. Mencari rerata tes awal (0_1), *pretest*
b. Mencari rerata tes akhir (0_2), *posstest*
c. Menghitung perbedaan rerata dengan uji-t dengan rumus sebagai berikut:

$$t_0 =_{SEMD}^{MD}$$

Keterangan:

T_0 = Harga t untuk sampel
M_D = *Mean Of Difference* (rata-rata perbedaan)
SE_{MD} = *Standar error of Mean of difference* (standar eror dari rata-rata perbedaan)
N = Banyak subyek penelitian.

Harga t hitung dibandingkan dengan harga kritik t pada tabel taraf signifikasi. Apabila t hitung data observasi (t_0) besar nilainya dari t tabel (t_t) maka hipotesis alternatif nihil (h_0) ditolak dan hipotesis alternatif (h_a) diterima. Artinya melalui kegiatan membuat boneka dari kaus kaki bekas berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak, tapi apabila harga t hitung (t_0) kecil dari harga t table (t_t) maka hipotesis nihil (h_0) diterima dan hipotesis (ha) ditolak. Artinya kegiatan membuat boneka dari kaus kaki bekas tidak berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

Berdasarkan hasil rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dilakukan pengumpulan data tentang kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas terhadap peningkatan kreativitas anak pada KB Anak-ku TP. PKK Kab. Tanah Datar di kelompok Yahya. Pengumpulan data ini dilakukan dua kali sebelum dan susudah diberikan *treatment* pada kelompok eksperimen yang terdiri dari 12 orang anak.

Data penelitian yang diperoleh tersebut berasal dari *pretest* dan *posttest. Pretest* dan *posttest* menggunakan lima butir instrument penelitian, dengan alternatif kriteria penilaian masing-masing instrument yaitu: (1) Sangat Mampu (SM) diberikan skor 4, (2) Mampu (M) diberikan skor 3, (3) Kurang Mampu (KM) diberikan skor 2, (4) Tidak Mampu (TM) diberikan skor 1.

1. Deskriptif Data Hasil *Pretest* Kreativitas Anak Usia Dini

Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini terdiri dari kelompok *eksperiment* yaitu data tentang hasil *pretest* pada kreativitas anak usia dini sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) terhadap kelompok eksperimen. Penelitian ini dilakukan enam kali pertemuan pada kelompok eksperimen (kelompok Yahya) terdiri dari satu kali *pretest* lalu dilanjutkan dengan empat kali *treatment* dan diakhiri dengan *posttest.*

Pada setiap pertemuan ditentukan tema dan sub tema yang akan diteliti. Pada kelompok eksperimen (kelompok Yahya) dilakukan empat kali pertemuan pada saat *treatment* dengan sub atau tema dan topiknya pada hari pertama tema/ subtema yaitu diri sendiri/ aku dan topiknya jenis kelamin, hari kedua tema/ subtemanya yaitu diri sendiri/ aku dan topiknya ciri-ciri diriku, hari ketiga tema/ subtema yaitu diri sendiri/ anggota tubuh topiknya kepala, hari keempat tema/ subtema yaitu diri sendiri/ anggota tubuh topiknya tangan. Dan pada *posttest* tema/subtemanya lingkungan/ lingkungan keluarga topiknya keluarga inti.

Tabel 4.1

Jadwal Kegiatan untuk Kreativitas Anak Usia Dini

No	Hari/ Tanggal	Tujuan kegiatan	Waktu	Tempat Pelaksanaan
1	Senin/ 16 Juli 2018	Anak mampu mengetahui jenis kelaminnya dan tahu beda pakaian yang dipakai anak laki-laki dan perempuan	40 menit	Di kelompok Yahya sentra alam/ sains
2	Selasa/ 17 Juli 2018	Anak mampu mengetahui ciri-ciri dirinya (mempunyai tahi lalat, mempunyai anting, bentuk rambut, dll)	40 menit	Di kelompok Yahya sentra seni
3	Kamis/ 19 Juli 2018	Anak mampu mengetahui kepala berada dimana, apa saja yang ada di kepala (rambut, mata, mulut)	40 menit	Di kelompok Yahya sentra alam/ sains
4	Jumat/ 20 Juli 2018	Anak mampu mengetahui kegunaan tangan dan jumlah tangan	40 menit	Di kelompok Yahya sentra alam/sains

Adapun hasil tabel di atas merupakan jadwal *treatment* yang telah diberikan kepada sampel penelitian adapun hasil *pretest* sebagaimana terdapat di tabel berikut ini:

Tabel 4.2

Gambaran Kreativitas Anak Usia Dini

Kelompok Yahya di KB Anak-Ku TP.PKK Kab. Tanah Datar

Sebelum diberikan Perlakuan (*Pretest)*

No	Kode Anak	Item Pengamatan					Skor	Kategori
		1	2	3	4	5		
1	DV	1	2	2	1	1	7	TM
2	HMH	1	2	2	1	1	7	TM
3	RIA	3	3	2	3	2	13	M
4	LL	1	2	2	1	1	7	TM
5	DR	1	1	2	2	1	7	TM
6	AS	2	3	2	2	2	11	KM
7	AI	2	3	3	2	2	12	KM
8	AIA	2	3	3	2	2	12	KM
9	KK	1	2	2	2	1	8	TM
10	QY	1	2	1	1	2	7	TM
11	KVN	2	3	3	2	1	11	KM
12	AFN	1	2	2	2	1	8	TM
	Total	18	28	26	21	17	110	
Rata-rata							9,17	TM

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat diperoleh data *pretest* yang skor akhirnya 110 dan rata-ratanya 9,17 dengan kategori tidak mampu. Anak yang mendapat ketegori mampu (M) berjumlah 1 orang yaitu RIA, kurang mampu (KM) berjumlah 4 orang yaitu AS, AI, AIA,dan KVN. Sedangkan kategori tidak mampu (TM) berjumlah 7 orang yaitu DV, HMH, LL, DR, KK, QY dan AFN. Selanjutnya distribusi frekuensi dan *pretest* kreativitas anak disusun dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3

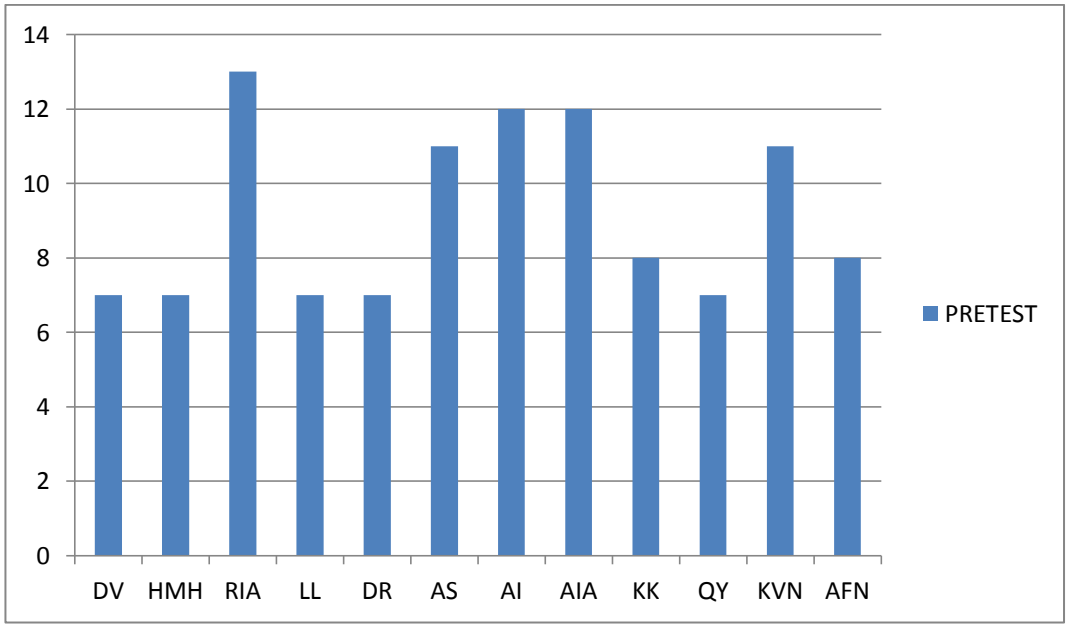
Distribusi Frekuensi Data *Pre-test* Kreativitas Anak di KB Anak-Ku TP. PKK KAB. Tanah Datar

No	Kelas Interval	F	Persentase (%)	Fk (a)
1	20-24	0	0%	0
2	15-19	1	8,33%	1
3	10-14	4	33,33%	5
4	5-9	7	58,33%	12
Total		**12**	**100%**	

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dipahami bahwa data *pretest* terlihat belum ada peningkatan kreativitas, belum ada anak dalam kategori sangat mampu dan kategori mampu yaitu 1 orang anak dengan persentase 8,33% yaitu RIA. 4 orang anak dengan persentase 33,33% dalam kategori kurang mampu yaitu AS, AI, AIA,dan KVN. dan 7 orang anak dengan persentase 58,33% dengan kategori tidak mampu yaitu DV, HMH, LL, DR, KK, QY dan AFN. Berdasarkan hasil persentase di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pada data *pretest* belum ada yang sangat mampu dalam kreativitas, ini dapat menunjukan bahwa kreativitas anak-anak di KB Anak-ku TP. PKK Kab.Tanah Datar masih rendah pada saat dilakukan *pretest.* Untuk lebih jelasnya dapat dilihat berdasarkan grafik 4.1 di bawah ini:

Grafik 4.1

Grafik Hasil *Pretest*



2. Deskripsi Data *Treatment* Kreativitas Anak Usia Dini

a. *Treatment* 1

1) Persiapan

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* pertama dalam kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan. *Treatment* pertama dilaksanakan pada tanggal 16 Juli 2018 di dalam ruang belajar kelompok Yahya pada pukul 09:50-10:20 WIB, dengan jumlah anak yang diteliti 12 orang. Peneliti di sini bekerja sama dengan guru kelas kelompok Yahya dalam memberikan perlakuan mengenai peningkatan kreativitas anak usia dini, sebelumnya peneliti sudah menyiapkan fasilitas yang dapat menunjang dalam kegiatan yang akan dilaksanakan seperti kaus kaki, kain flannel, lem, benang wol, kertas origami, media gambar, media langsung dan RPPH, menyiapkan fasilitas yang menunjang dalam kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki. Peneliti dan guru kelas menyiapkan ruangan kelas dan media yang akan digunakan, tidak hanya itu peneliti dan guru kelas juga mengatur tempat duduk anak agar bisa duduk dengan rapi dan tertib.

2) Pelaksanaan

Setelah peneliti merumuskan perencanaan *treatment* 1 tentang kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas, yang mana tema pada hari itu adalah diri sendiri, sub tema aku (jenis kelamin) maka langkah selanjutnya peneliti melaksanakan kegiatan yang diberikan kepada 12 orang anak kelompok Yahya. Sebelum memulai kegiatan, guru terlebih dahulu menyiapkan tempat duduk anak, kemudian mengambil absen dan mengajak anak untuk berdoa, dan membaca ayat-ayat pendek. Kemudia guru memberikan kata pengantar dan tujuan kegiatan ini dilaksanakan kepada anak. Pada pengantaran ini guru menjelaskan

tentang diri sendiri yang mana anak mengetahui jenis kelaminnya melalui pakaian, dan aksesoris yang dipakai anak sehari-hari, seperti anak perempuan memakai rok, memakai gamis, dan memakai anting, sedangkan anak laki-laki tidak memakai anting.

Pada *treatment* pertama ini, guru mengajak anak untuk memperhatikan guru dalam menyiapkan media terlebih dahulu setelah itu guru mengatur tempat duduk anak agar anak bisa duduk dengan tertib, lalu guru menarik perhatian anak terlebih dahulu dengan mengajak anak bernyanyi bersama, sehingga anak dapat fokus untuk melihat ke depan. Guru kemudian mengajak anak untuk membuat boneka tangan sesuai dengan jenis kelamin anak itu sendiri, sesuai dengan topik pembelajaran. Sebelum memulai kegiatan anak membuat boneka diri sendiri berdasarkan jenis kelaminnya, guru menjelaskan apa itu jenis kelamin dan perbedaan anak laki-laki dan perempuan seperti anak perempuan memakai anting. Sedangkan anak laki-laki tidak memakai anting. Pada saat guru menjelaskan langkah-langkah dalam kegiatan membuat boneka tangan anak memperhatikan dengan sangat antusias. Selanjutnya guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan membuat boneka tangan dan memberikan aturan main kepada anak.

Setelah itu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat boneka tangan dari kaus kaki dengan kreasinya sendiri, anak sangat antusias namun juga masih ada anak yang kesulitan dalam membuat boneka tangan, anak masih meminta bantuan kepada guru dan temannya dan anak masih ragu-ragu dalam mengembangkan ide-ide nya, karena anak masih terfokus dengan contoh yang diberikan oleh guru.

Gambar 4.1
Guru memberikan contoh bagaimana cara membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas, dan kemudia anak membuat boneka tangan dari kaus kaki dengan kreasinya sendiri.




3) Evaluasi

Berdasarkan pengamatan pada *treatment* pertama yang peneliti lakukan pada saat kegiatan membuat boneka tangan, untuk indikator anak mampu mengungkapkan ide pada saat kegiatan membuat boneka tangan, masih banyak anak yang belum mampu mengungkapkan idenya pada saat kegiatan membuat boneka tangan, kebanyakan anak masih banyak meniru punya temannya dan meminta bantuan kepada teman dan guru. *Treatment* pertama ini untuk indikator pernyataan terkait kegiatan yang telah dilakukan yaitu membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas, dari 12 anak hanya 1 orang anak dikategorikan mampu dalam menuangkan ide pada saar kegiatan membuat boneka tangan yaitu RIA. Dan untuk sub indikator anak mampu memahami perintah sederhana dari guru, di sini anak sudah banyak yang mampu memahami perintah guru, seperti guru memerintahkan menempel mata dibagian atas, anak telah mampu menagkap maksud yang diperintahkan oleh guru dan anak langsung melaksanakannya, walaupun masih ada beberapa anak yang masih sedikit kesulitan dalam melaksanakan perintah guru. Berdasarkan gambaran *treatment* pertama ini terlihat bahwa anak masih belum mampu untuk mengungkapkan ide pada saat kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas anak masih meminta bantuan kepada guru dan temannya, dan

masih ada beberapa anak yang masih sedikit kesulitan dalam melaksanakan perintah guru pada saat kegiatan membuat boneka dari kaus kaki bekas.

Tabel 4.4

Data Peningkatan Kreativitas
Kelompok Yahya di KB Anak-KU TP.PKK Kab. Tanah Datar
(*Treatment* 1)

No	Kode Anak	Item Pengamatan					Skor	Kategori
		1	2	3	4	5		
1	DV	1	2	2	2	1	8	TM
2	HMH	1	2	2	1	1	7	TM
3	RIA	3	3	2	3	2	13	M
4	LL	1	2	2	1	1	7	TM
5	DR	1	2	2	2	1	8	TM
6	AS	2	3	2	2	2	11	KM
7	AI	2	3	3	2	2	12	KM
8	AIA	2	3	3	2	2	12	KM
9	KK	2	2	2	2	2	10	KM
10	QY	2	2	1	1	2	8	TM
11	KVN	2	3	3	2	2	12	KM
12	AFN	1	2	2	2	1	8	TM
	Total	20	29	26	22	19	116	
Rata-rata							9,67	

Dari tabel di atas, diperoleh skor tertinggi adalah 13 dan skor terendah adalah 7 dengan rata-rata 9,67. Adapun peningkatan kreativitas anak yang termasuk dalam kategori mampu sebanyak 1 orang, tidak mampu sebanyak 5 orang anak, kategori kurang mampu sebanyak 6 orang anak, dan belum ada anak dalam kategori mampu. Dari data di atas dapat dinyatakan bahwa peningkatan kreativitas anak di KB Anak-ku TP. PKK Kab. Tanah Datar setelah diberikan *treatment* dapat dikatakan masih belum meningkat.

b. *Treatment* 2

1) Persiapan

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* kedua dalam kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan. *Treatment* kedua dilaksanakan pada tanggal 17 Juli 2018 di dalam ruang belajar kelompok Yahya pada pukul 09:50-10:20 WIB, dengan jumlah anak yang diteliti 12 orang. Peneliti di sini bekerja sama dengan guru sentra dalam memberikan perlakuan mengenai peningkatan kreativitas anak usia dini, sebelumnya peneliti sudah menyiapkan fasilitas yang dapat menunjang dalam kegiatan yang akan dilaksanakan seperti kaus kaki, kain flannel, lem, benang wol, kertas origami, media gambar, media langsung dan RPPH, menyiapkan fasilitas yang menunjang dalam kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki. Peneliti dan guru kelas menyiapkan ruangan kelas dan media yang akan digunakan, tidak hanya itu peneliti dan guru kelas juga mengatur tempat duduk anak agar bisa duduk dengan rapi dan tertib. Walaupun masih ada anak yang berebut duduk di dekat guru.

2) Pelaksanaan

Setelah peneliti merumuskan perencanaan *treatment* kedua pada tanggal 17 Juli 2018 di kelompok Yahya, dengan jumlah siswa 12 orang. Yang mana tema pada hari itu adalah diri sendiri, sub tema aku (Ciri-ciri diriku). Sebelum memulai kegiatan, guru terlebih dahulu menyiapkan tempat duduk anak, kemudian mengambil absen dan mengajak anak untuk berdoa, dan membaca ayat-ayat pendek. Kemudia guru memberikan kata pengantar. Pada pengantaran ini guru menjelaskan tentang diri sendiri yang mana anak mengetahui ciri-ciri yang dimiliki oleh anak seperti anak mempunyai tahi lalat, mempunyai bentuk rambut

keriting, panjang ataupun pendek, lalu guru menarik perhatian anak terlebih dahulu dengan mengajak anak bernyanyi bersama, sehingga anak dapat fokus untuk melihat ke depan. Guru kemudian mengajak anak untuk membuat boneka tangan sesuai dengan ciri-cir yang dimiliki anak itu sendiri, sesuai dengan topik pembelajaran. Pada saat guru menjelaskan langkah-langkah dalam kegiatan membuat boneka tangan anak memperhatikan dengan sangat antusias. Selanjutnya guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan membuat boneka tangan dan memberikan aturan main kepada anak.

Setelah itu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat boneka tangan dari kaus kaki dengan kreasinya sendiri sesuai dengan ciri-ciri dirinya sendiri, anak sangat antusias namun juga masih ada anak yang membuat boneka tidak sesuai dengan ciri-ciri dirinya sendiri, karena anak masih meniru punya temannya, anak masih meminta bantuan kepada guru dan temannya dan anak masih ragu-ragu dalam mengembangkan ide-ide nya, karena anak masih terfokus dengan contoh yang diberikan oleh guru dan boneka tangan yang dibuat oleh temannya, namun sudah ada anak yang telah mampu membuat boneka tangan sesuai dengan ciri-ciri dirinya sendiri, seperti anak itu memiliki rambut keriting dia juga membuat bonekanya memiliki rambut keriting.

Gambar 4.2
Guru memberikan contoh beda ciri-ciri anak perempuan dan laki-laki dan Anak membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas sesuai dengan ciri-ciri dirinya sendiri




3) Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada *treatment* kedua ini peneliti melakukan pengamatan, pada sub indikator 3 anak mampu mengkombinasikan warna, sudah banyak anak yang mampu dalam mengkombinasikan warna pada saat kegiatan membuat boneka dari kaus kaki bekas, seperti yang terlihat pada saat anak mendapatkan kaus kaki yang warnanya gelap, anak tidak mau memberi rambut bonekanya berwarna hitam, anak lebih memilih warna rambut yang terang yaitu rambut berwarna kuning. Berdasarkan gambaran *treatment* kedua, dalam hal ini sudah banyak anak yang mampu mengkombinasikan warna pada saat kegiatan membuat boneka dari kaus kaki bekas.

Tabel 4.5
Data Peningkatan Kreativitas
Kelompok Yahya di KB Anak-KU TP.PKK Kab. Tanah Datar
(*Treatment* 2*)*

No	Kode Anak	Item Pengamatan					Skor	Kategori
		1	2	3	4	5		
1	DV	1	3	3	2	1	10	KM
2	HMH	1	2	3	1	1	8	TM
3	RIA	3	4	3	3	3	16	M
4	LL	1	2	3	1	1	8	TM
5	DR	2	3	3	2	2	12	KM
6	AS	2	3	2	3	2	12	KM
7	AI	2	3	3	3	2	13	M
8	AIA	2	3	3	2	2	12	KM
9	KK	2	3	3	2	2	12	KM
10	QY	2	3	1	2	2	10	KM
11	KVN	3	3	3	3	2	14	M
12	AFN	1	2	3	2	2	10	KM
	Total	22	34	33	26	22	137	
Rata-rata							11,42	

Dari tabel di atas, diperoleh skor tertinggi adalah 16 dan skor terendah adalah 8 dengan rata-rata 11,42. Adapun peningkatan kreativitas anak yang termasuk dalam kategori tidak mampu sebanyak 2 orang anak,

kategori kurang mampu sebanyak 7 orang anak, dan kategori mampu sebanyak 3 orang. Dari data di atas dapat dinyatakan bahwa peningkatan kreativitas anak di KB Anak-ku TP. PKK Kab. Tanah Datar setelah diberikan *treatment* dapat dikatakan sudah mulai meningkat, meskipun masih ada 2 orang anak yang berada pada kategori tidak mampu.

c. *Treatment* 3

1) Persiapan

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* ketiga dalam kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan. *Treatment* ketiga dilaksanakan pada tanggal 19 Juli 2018 di dalam ruang belajar kelompok Yahya pada pukul 09:50-10:20 WIB, dengan jumlah anak yang diteliti 12 orang. Peneliti di sini bekerja sama dengan guru kelas kelompok Yahya dalam memberikan perlakuan mengenai peningkatan kreativitas anak usia dini, sebelumnya peneliti sudah menyiapkan fasilitas yang dapat menunjang dalam kegiatan yang akan dilaksanakan seperti kaus kaki, kain flannel, lem, benang wol, kertas origami, kapas, media gambar, media langsung dan RPPH, menyiapkan fasilitas yang menunjang dalam kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki. Peneliti dan guru kelas menyiapkan ruangan kelas dan media yang akan digunakan, tidak hanya itu peneliti dan guru kelas juga mengatur tempat duduk anak agar bisa duduk dengan rapi dan tertib.

2) Pelaksanaan

Setelah peneliti merumuskan perencanaan *treatment* ketiga pada tanggal 19 Juli 2018 di kelompok Yahya, dengan jumlah siswa 12 orang. Yang mana tema pada hari itu adalah diri sendiri, sub tema anggota tubuh (Kepala). Sebelum memulai kegiatan, guru terlebih dahulu menyiapkan

tempat duduk anak, kemudian mengambil absen dan mengajak anak untuk berdoa, dan membaca ayat-ayat pendek. Kemudia guru memberikan kata pengantar. Pada pengantaran ini guru menjelaskan tentang diri sendiri yang mana anak mengetahui anggota tubuh yang dimiliki oleh anak, sub-sub temanya adalah kepala, anak mengetahui kepala berada dimana, apa saja yang ada di kepala (rambut, mata, mulut), lalu guru menarik perhatian anak terlebih dahulu dengan mengajak anak bernyanyi bersama, sehingga anak dapat fokus untuk melihat ke depan. Guru kemudian mengajak anak untuk membuat boneka tangan sesuai dengan anggota tubuh (kepala) yang dimiliki anak itu sendiri, sesuai dengan topik pembelajaran. Pada saat guru menjelaskan langkah-langkah dalam kegiatan membuat boneka tangan anak memperhatikan dengan sangat antusias. Selanjutnya guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan membuat boneka tangan dan memberikan aturan main kepada anak.

Setelah itu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat boneka tangan dari kaus kaki dengan kreasinya sendiri sesuai dengan anggota tubuh (kepala) yang dimiliki anak, anak sangat antusias dalam memasukkan kapas kedalam boneka tangannya, sudah banyak yang bekerja sendiri, dan anak telah mampu menempel apa saja yang terdapat dibagian kepala, anak telah bisa memanfaatkan beda yang lain untuk mengkreasikan bonekanya, seperti anak memanfaatkan spidol untuk mengambar mulut bonekanya, dan memberi alis mata bonekanya.

Gambar 4.3

Guru memberikan contoh boneka tangan yang akan dibuat dan Anak membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas sesuai dengan tema hari ini yaitu anggota tubuh (kepala)




3) Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada *treatment* ketiga ini, pada sub indikator anak dapat menambah bentuk baru pada karya yang dibuat menggunakan bahan yang ada, sudah banyak anak yang mampu untuk menambahkan bentuk baru pada hasil karya yang dibuatnya, seperti pada saat anak kekurangan mulut boneka, pada saat itu ada dapat membuat mulut boneka menggunakan spidol. Berdasarkan gambaran *treatment* ketiga ini, dalam hal anak dapat menambah bentuk baru pada karya yang dibuat menggunakan bahan yang ada, anak sudah mampu mencari alternativ lain untuk menambah bentuk baru pada karyanya.

Tabel 4.6
Data Peningkatan Kreativitas
Kelompok Yahya di KB Anak-KU TP.PKK Kab. Tanah Datar
(*Treatment* 3*)*

No	Kode Anak	Item Pengamatan					Skor	Kategori
		1	2	3	4	5		
1	DV	3	3	3	3	2	14	M
2	HMH	2	3	3	2	2	12	KM
3	RIA	4	4	4	4	4	20	SM
4	LL	2	3	3	2	2	12	KM

5	DR	3	3	3	3	3	15	M
6	AS	3	3	3	3	3	15	M
7	AI	3	4	4	3	3	17	SM
8	AIA	3	3	3	3	2	14	M
9	KK	3	3	3	2	2	13	M
10	QY	2	3	2	2	2	11	KM
11	KVN	3	3	3	3	3	15	M
12	AFN	3	3	3	2	3	14	M
	Total	34	38	37	32	31	172	
Rata-rata							14,33	

Dari tabel di atas, diperoleh skor tertinggi adalah 20 dan skor terendah adalah 11 dengan rata-rata 14,33. Adapun peningkatan kreativitas anak, pada kategori tidak mampu tidak ada lagi anak yang tidak mampu, kategori kurang mampu sebanyak 3 orang anak, dan kategori mampu sebanyak 7 orang, dan sudah anak dalam kategori sangat mampu yaitu 2 anak. Dari data di atas dapat dinyatakan bahwa peningkatan kreativitas anak di KB Anak-ku TP. PKK Kab. Tanah Datar setelah diberikan *treatment* dapat dikatakan sudah mulai meningkat, meskipun masih ada 3 orang anak yang berada pada kategori kurang mampu.

4) *Treatment* 4

1) Persiapan

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* keempat dalam kegiatan membuat boneka tangan dapat berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang diharapkan. *Treatment* keempat dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2018 di dalam ruang belajar kelompok Yahya pada pukul 09:50-10:20 WIB, dengan jumlah anak yang diteliti 12 orang.

Sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* keempat dalam kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki dapat berjalan dengan lancar dan mencapai

hasil yang diharapkan. Peneliti di sini bekerja sama dengan guru kelas kelompok Yahya dalam memberikan perlakuan mengenai peningkatan kreativitas anak usia dini, sebelumnya peneliti sudah menyiapkan fasilitas yang dapat menunjang dalam kegiatan yang akan dilaksanakan seperti kaus kaki, kain flannel, lem, benang wol, kertas origami, media gambar, media langsung dan RPPH, menyiapkan fasilitas yang menunjang dalam kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki. Peneliti dan guru kelas menyiapkan ruangan kelas dan media yang akan digunakan, tidak hanya itu peneliti dan guru kelas juga mengatur tempat duduk anak agar bisa duduk dengan rapi dan tertib. Pada *treatment* keempat ini anak sudah mulai tertib dalam duduk, dan sudah mulai mendengar aturan dalam permainan.

2) Pelaksanaan

Setelah peneliti merumuskan perencanaan *treatment* keempat pada tanggal 20 Juli 2018 di kelompok Yahya, dengan jumlah siswa 12 orang. Yang mana tema pada hari itu adalah diri sendiri, sub tema anggota tubuh (Tangan). Sebelum memulai kegiatan, guru terlebih dahulu menyiapkan tempat duduk anak, kemudian mengambil absen dan mengajak anak untuk berdoa, dan membaca ayat-ayat pendek. Kemudia guru memberikan kata pengantar. Pada pengantaran ini guru menjelaskan tentang diri sendiri yang mana anak mengetahui anggota tubuh yang dimiliki oleh anak, sub-sub temanya adalah tangan, anak mengetahui kegunaan tangan dan jumlah tangan, lalu guru menarik perhatian anak terlebih dahulu dengan mengajak anak bernyanyi bersama, sehingga anak dapat fokus untuk melihat ke depan. Guru kemudian mengajak anak untuk membuat boneka tangan sesuai dengan anggota tubuh (tangan) yang dimiliki anak itu sendiri, sesuai dengan topik pembelajaran. Pada saat guru menjelaskan langkah-langkah dalam kegiatan membuat boneka tangan anak memperhatikan dengan sangat

antusias. Selanjutnya guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan membuat boneka tangan dan memberikan aturan main kepada anak.

Setelah itu guru memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat boneka tangan dari kaus kaki dengan kreasinya sendiri sesuai dengan anggota tubuh (tangan) yang sudah tau berapa jumlah tangan dan kegunaannya, anak sangat antusias dalam menempelkan tangan ke boneka yang dia buat, sudah banyak anak yang mampu bekerja sendiri tanpa bantuan guru.

Gambar 4.4
Guru memberikan contoh boneka tangan yang akan dibuat dan Anak membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas sesuai dengan tema hari ini yaitu anggota tubuh (tangan)





3) Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada *treatment* keempat pada tanggal 20 Juli 2018, pada sub indikator anak mampu membuat bentuk lain selain yang di contohkan oleh guru, terlihat anak sudah mampu menciptakan berbagai bentuk yang berbeda dari apa yang telah dilihat anak. Dari 12 anak, 7 orang anak mampu membuat bentuk lain selain yang di contohkan oleh guru, anak membuat rambut bonekanya keriting, meletakan pita di rambut bonekanya sesuai dengan ide yang dimiliki tanpa meniru contoh yang telah diberikan oleh guru.

Tabel 4.7
Data Peningkatan Kreativitas
Kelompok Yahya di KB Anak-KU TP.PKK Kab. Tanah Datar
(*Treatment* 4*)*

No	Kode Anak	Item Pengamatan					Skor	Kategori
		1	2	3	4	5		
1	DV	3	4	4	3	3	17	SM
2	HMH	2	3	4	2	2	13	M
3	RIA	4	4	4	4	4	20	SM
4	LL	2	3	3	2	2	12	KM
5	DR	3	4	4	3	3	17	SM
6	AS	3	4	3	3	3	16	M
7	AI	3	4	4	3	3	17	SM
8	AIA	3	3	3	3	3	15	M
9	KK	3	3	3	2	2	13	M
10	QY	3	3	2	3	3	14	M
11	KVN	3	3	4	3	3	16	M
12	AFN	3	3	4	2	2	14	M
	Total	35	41	42	33	33	184	
Rata-rata							15,33	

Dari tabel di atas, diperoleh skor tertinggi adalah 20 dan skor terendah adalah 12 dengan rata-rata 15,33. Adapun peningkatan kreativitas anak, pada kategori tidak mampu tidak ada lagi anak yang tidak mampu, kategori kurang mampu sebanyak 1 orang anak, dan kategori mampu sebanyak 7 orang, dan kategori sangat mampu yaitu 4 anak. Dari data di atas dapat dinyatakan bahwa peningkatan kreativitas anak di KB Anak-ku TP. PKK Kab. Tanah Datar setelah diberikan *treatment* dapat dikatakan sudah mulai meningkat, meskipun masih ada 1 orang anak yang berada pada kategori kurang mampu.

Tabel 4.8

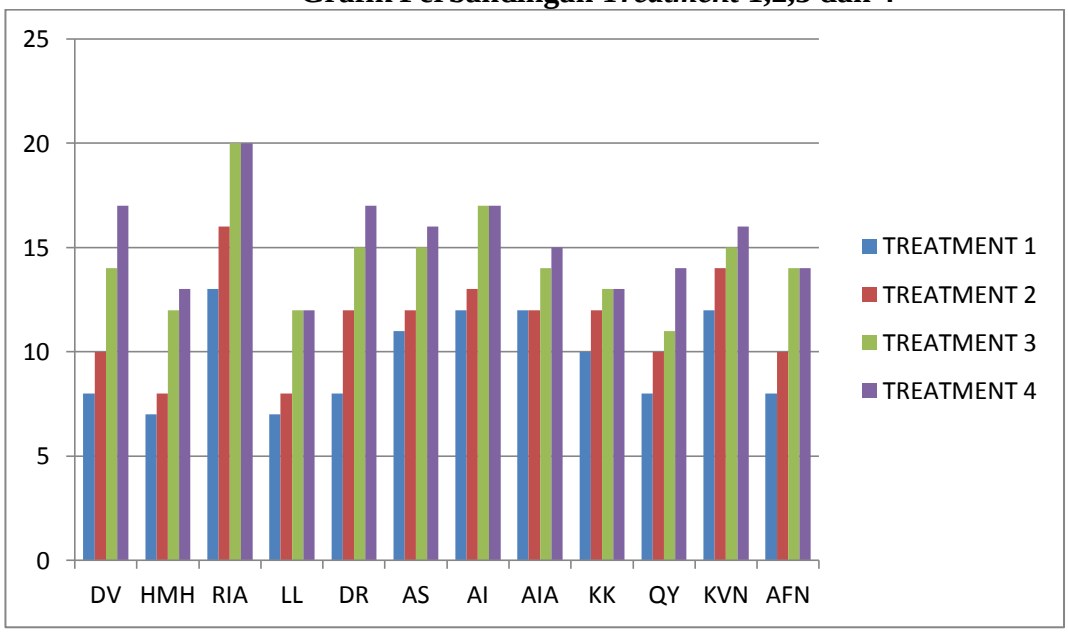
Tabel tentang Perbandingan antara *Treatment* 1,2,3 dan 4

No	Kode Anak	*Treatment*			
		1	2	3	4
1	DV	8	10	14	17
2	HMH	7	8	12	13
3	RIA	13	16	20	20

4	LL	7	8	12	12
5	DR	8	12	15	17
6	AS	11	12	15	16
7	AI	12	13	17	17
8	AIA	12	12	14	15
9	KK	10	12	13	13
10	QY	8	10	11	14
11	KVN	12	14	15	16
12	AFN	8	10	14	14

Berdasarkan data di atas dapat dilihat terdapat perubahan pada setiap *treatment* untuk setiap anak. Pada grafik di bawah ini akan dijelaskan perubahan pada setiap *treatment* dari 1 sampai dengan *treatment* 4 pada kelas eksperiment.

Grafik 4.2
Grafik Perbandingan *Treatment* 1,2,3 dan 4



3. Deskripsi Data Hasil *Posttest* Kreativitas Anak

Setelah semua kegiatan dilaksanakan, anak dievaluasi kembali untuk melihat peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas setelah diberikan kegiatan, data tersebut dijadikan pembanding setelah diberikan kegiatan membuat boneka tangan. Peneliti

membandingkan nilai rata-rata peningkatan kreativitas anak sebelum dan setelah diberikan kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki dengan analisis statistik uji beda *(t-test)*. Uji beda ini dilakukan untuk melihat signifikan peningkatan kreativitas melalui kegiatan membuat boneka dari kaus kaki bekas.

Tabel 4.9
Gambaran Kreativitas Anak Usia Dini
Kelompok Yahya di KB Anak-KU TP.PKK Kab. Tanah Datar
Sesudah diberikan Perlakuan (*Posttest)*

No	Kode Anak	Item Pengamatan					Skor	Kategori
		1	2	3	4	5		
1	DV	3	4	4	3	3	17	SM
2	HMH	3	3	4	2	2	14	M
3	RIA	4	4	4	4	4	20	SM
4	LL	2	3	4	2	2	13	M
5	DR	3	3	4	3	3	16	M
6	AS	4	4	3	3	3	17	SM
7	AI	3	4	4	3	4	18	SM
8	AIA	4	4	4	3	3	18	SM
9	KK	3	3	4	3	2	15	M
10	QY	3	4	2	3	3	15	M
11	KVN	3	3	4	3	4	17	SM
12	AFN	2	3	4	3	2	14	M
	Total	37	42	45	35	35	194	
Rata-rata							16,17	

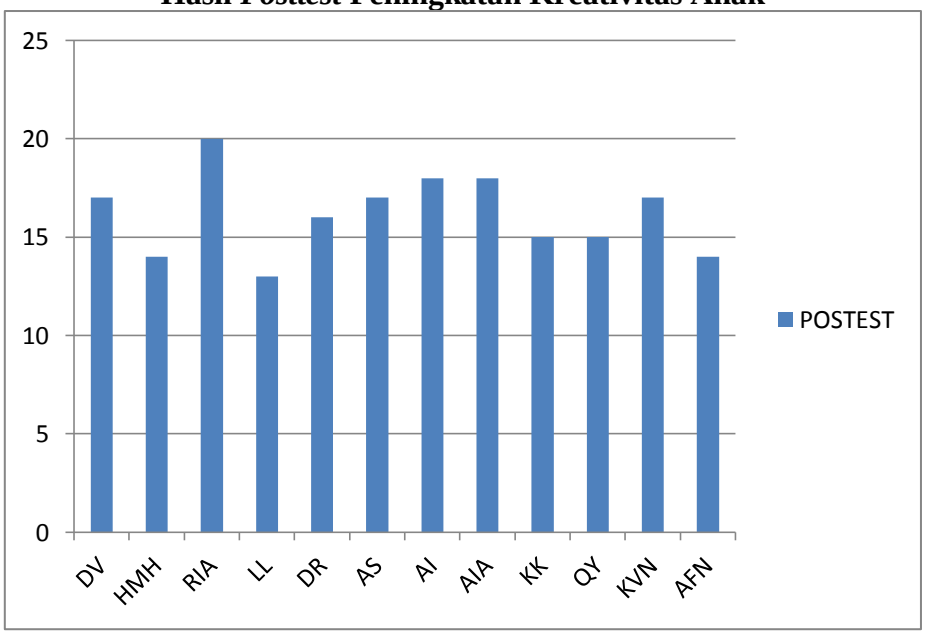
Pada tabel 4.9 diperoleh skor tertinggi 20 dan skor terendah adalah 13 dengan rata-rata sebesar 16,17. Adapun siswa yang dalam kategori sangat mampu (SM) sebanyak 6 orang yaitu DV, RIA, AS, AI, AIA, KVN, kategori mampu sebanyak 6 orang yaitu HMH, LL, DR, KK, QY, AFN dan tidak ada lagi yang dikategori kurang mampu dan tidak mampu. Selanjutnya rangkuman distribusi frekuensi data *posttest* kreativitas anak melalui kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.10
Distribusi Frekuensi Data *Post-test* Kreativitas Anak

No	Kelas Interval	f	Persentase (%)	Fk (a)
1	20-24	6	50%	6
2	15-19	6	50%	12
3	10-14	0	0%	12
4	5-9	0	0%	12
Total		12	100%	

Berdasarkan tabel di atas dapat dipahami bahwa pada *posttest* terdapat 6 orang dengan persentase 50% dengan kategori sangat mampu, dan 6 orang anak yang peningkatan kreativitas dengan persentase 50% kategori mampu dan tidak ada lagi anak dalam kategori kurang mampu dan tidak mampu.

Grafik 4.3
Hasil *Posttest* Peningkatan Kreativitas Anak



Berdasarkan grafik di atas terdapat 6 orang anak dengan persentase 50% dengan peningkatan kreativitas sangat mampu. Dan 6 orang anak dengan persentase 50% dengan peningkatan kreativitas dengan kategori mampu. Dan

tidak ada lagi anak dalam kategori kurang mampu dan tidak mampu. Dari hasil grafik terlihat bahwa peningkatan kreativitas pada anak sudah baik.

Tabel 4.11
Hasil Perolehan Nilai *Pretest*, *Treatment* 1, *Treatment* 2, *Treatment* 3, *Treatment* 4, dan *Posttest* Anak Usia Dini di KB Anak-ku TP. PKK Kab. Tanah Datar

Kode Anak	*Pretest*	*Treatment* 1	*Treatment* 2	*Treatment* 3	*Treatment* 4	*Posttest*
DV	7	8	10	14	17	17
HMH	7	7	8	12	13	14
RIA	13	13	16	20	20	20
LL	7	7	8	12	12	13
DR	7	8	12	15	17	16
AS	11	11	12	15	16	17
AI	12	12	13	17	17	18
AIA	12	12	12	14	15	18
KK	8	10	12	13	13	15
QY	7	8	10	11	14	15
KV	11	12	14	15	16	17
AFN	8	8	10	14	14	14
Total	110	116	137	172	184	194
Rata-rata	9,17	9,67	11,42	14,33	15,33	16,17

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa setiap *treatment* yang dilakukan mengalami peningkatan. Adapun rata-rata dari setiap perlakuan yaitu: *pretest* (9,17), *treatment* I (9,67), *treatment* II (11,42), *treatment* III (14,33), *treatment* IV (15,33), *posttest* (16,17).

B. Pengujian Persyaratan Analisis

Analisis data dimaksud untuk melakukan pengujian hipotesis dan menjawab rumusan masalah yang diajukan, adapun dalam melakukan uji-t terlebih dahulu dilakukan pengujian persyaratan yang dimaksud sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

   Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data dari masing-masing variabel berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan adalah

rumus *Kolmogrov Smirnov*. Untuk mengetahui apakah distribusi frekuensi masing-masing variabel normal atau tidak dapat dilihat dari nilai *Asymp.Sig*. Jika nilai *Asymp.Sig* (2 *tailed*) <0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai *Asymp.Sig* (2 *tailed*) >0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Dengan bantuan perangkat lunak komputer pengolahan data statistik SPSS *versi 22 for windows* hasil uji normalitas ditunjukkan tabel berikut:

Tebel 4.12
Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	X	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Y	2,00	,269	12	,016	,797	12	,009

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil tes normalitas di atas menjelaskan bahwa dengan *Kolmogorov-Smirnov* data yang diperoleh adalah 0,16 > 0,05. Artinya 0,16 lebih dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Pada *Shapiro-Wilk* data yang diperoleh adalah 0,09 > 0,05 artinya 0,09 lebih dari 0,05 maka data tersebut normal.

2. Data Berdistribusi Homogen

Untuk mencari data yang berdistribusi homogen. Peneliti menggunakan SPSS 22. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini tentang uji homogenitas.

Tabel 4.13
Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Y

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,705	3	7	,126

Berdasarkan *Output of Homogeneity of Variances*, diperoleh nilai sig 0,126 dan lebih besar dari 0,05 (0,126>0,05). Dengan demikian dapat disimpulkan data sampel adalah homogen.

Setelah hasil *treatment* didapatkan maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil *treatment* dengan cara melakukan uji statistik (uji beda) dengan model sampel "dua sampel kecil satu sama lain mempunyai hubungan" untuk melihat signifikan atau tidaknya kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas terhadap kreativitas anak. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel di bawah ini tentang perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* secara keseluruhan, disajikan sebagai berikut:

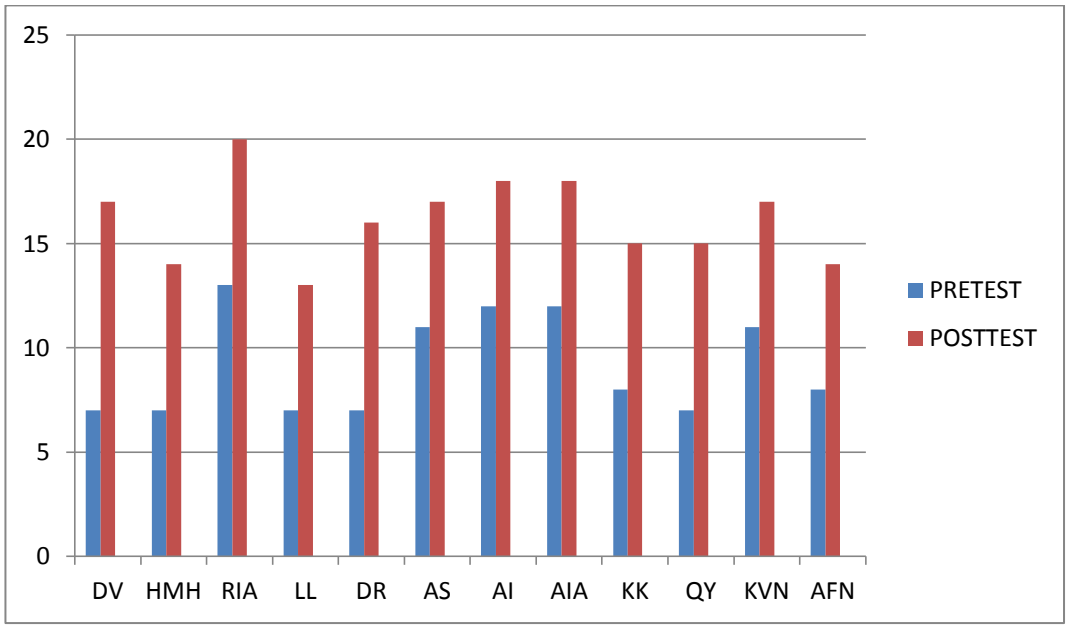
Tabel 4.14
Perbandingan Data Kreativitas antara *Pretest* dan *posttest*

No	Kode Anak	*Pre-test*		*Post-test*		Selisih
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1	DV	7	TM	17	M	10
2	HMH	7	TM	14	KM	7
3	RIA	13	KM	20	SM	7
4	LL	7	TM	13	KM	6
5	DR	7	TM	16	M	9
6	AS	11	KM	17	M	6
7	AI	12	KM	18	M	6
8	AIA	12	KM	18	M	6
9	KK	8	TM	15	M	7
10	QY	7	TM	15	M	8
11	KVN	11	KM	17	M	6
12	AFN	8	TM	14	KM	6
Jumlah		**110**		**194**		**84**
Rata-Rata		**9,17**		**16,17**		**7**

Berdasarkan tabel 4.14 di atas dapat dilihat bahwa terdapat perubahan peningkatan skor kreativitas anak. Skor rata-rata sebelum *treatment* yang diperoleh 9,17 setelah diberi *posttest* skor meningkat menjadi 16,17. Tabel di atas menggambarkan bahwa semua anak mengalami kenaikan skor kreativitas. Setelah hasil *prettest* dan *posttest* kelompok eksperimen, maka untuk melihat signifikan

atau tidak kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas terhadap kreativitas anak usia dini dilakukan dengan analisis statistik (uji t). Dan pada grafik di bawah ini akan dijelaskan perubahan yang diperoleh sebelum dan setelah diberikan *treatment* kepada kelas eksperimen.

Grafik 4.4
Grafik Perbandingan Data Kreativitas antara *Pretest* dan *Posttest*



C. Pengujian Hipotesis

Untuk melihat signifikan atau tidaknya pengaruh kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki terhadap peningkatan kreativitas anak dapat dilakukan dengan analisis statistik uji beda (uji-t). Dalam rangka menjawab rumusan masalah maka uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji "t". sebelum dilaksanakan uji "t" maka terlebih dahulu dibuat tabel perhitungan untuk memperoleh nilai "t" sebagai berikut:

Tabel 4.15
Perhitungan untuk Memperoleh "T" dalam Rangka Menguji Kebenaran Hipotesis Alternatif (h_a)

No	Kode Anak	Skor		D	D^2
		Pre-test	*Post-test*		
1	DV	7	17	10	100
2	HMH	7	14	7	49
3	RIA	13	20	7	49
4	LL	7	13	6	36
5	DR	7	16	9	81
6	AS	11	17	6	36
7	AI	12	18	6	36
8	AIA	12	18	6	36
9	KK	8	15	7	49
10	QY	7	15	8	64
11	KVN	11	17	6	36
12	AFN	8	14	6	36
Total		**110**	**194**	**84**	**608**

Dari tabel 4.15 di atas, dapat dilihat perbedaan skor antara *pretest* dan *posttest* setelah diberikan perlakuan maka masing-masing skor meningkat.

a. Mencari *mean* dari *difference* (M_D)

$M_D = \frac{\Sigma D}{N}$, sehingga diperoleh: $m_d = \frac{84}{12} = = 7$

b. Mencari deviasi standar dari *difference* (SD_D)

$$SD_D = \sqrt{\frac{\Sigma_D 2}{N} - \left(\frac{\Sigma D}{N}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{608}{12} - \left(\frac{84}{12}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{50{,}66 - (7)^2}$$

$SD_D = \sqrt{50{,}66 - 49} = \sqrt{1{,}66} = 1{,}28$

c. Mencari *Standar error* dari *Mean of Difference* (SE_{MD})

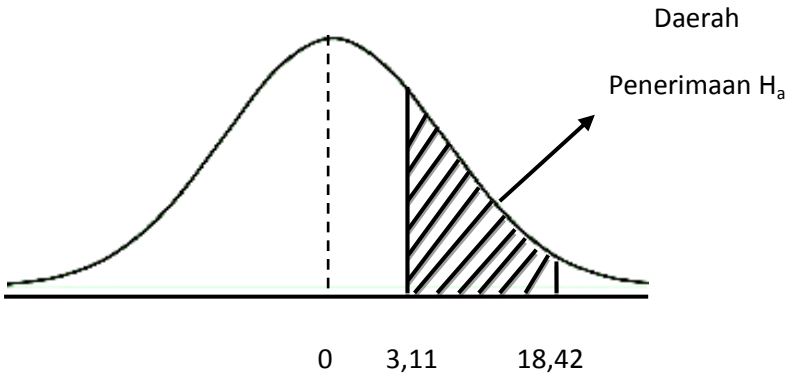
$SE_{MD} = \frac{1{,}28}{\sqrt{12}-1} = \frac{1{,}28}{\sqrt{11}} = \frac{1{,}28}{3{,}31} = 0{,}38$

d. Merumuskan harga (t_o)

$$(t_0) = \frac{M_D}{SD_{MD}} = \frac{7}{0{,}38} = 18{,}42$$

Langkah berikutnya berikut berikan interpretasi terhadap t_0, dengan terlebih dahulu memperhitungkan df dan dbnya, df = N-1 = 12-1 = 11, membandingkan besarnya "t" yang diperoleh dengan perhitungan t_0 = 18,42 dan besar "t" yang tercantum pada tabel nilai t pada taraf signifikan 1% yaitu t_t 1% = 3,11 maka dapat diketahui bahwa t_0 adalah lebih besar dari t_t yaitu 18,42 > 3,11. Maka hipotesis nihil yang diajukan ditolak, ini berarti bahwa ada perbedaan skor kreativitas anak antara sebelum dan sesudah kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas. Jadi dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas memberi pengaruh dalam peningkatan kreativitas anak dan kegiatan ini dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

Kurva 4.1
Kurva Uji-t



Dengan demikian, kurva di atas menjelaskan bahwa harga t_0 berada pada daerah penerimaan (H_a) dapat disimpulkan bahwa hipotesis nihil (H_0) ditolak dikarenakan "t_t" lebih kecil dari "t_0" yaitu 3,11 < 18,42 menyatakan bahwa H_a diterima artinya terdapat pengaruh kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas terhadap kreativitas anak di KB Anak-ku TP.PKK Kab. Tanah Datar. sehingga *treatment* yang diberikan pada anak tentang kegiatan membuat boneka dari kaus kaki bekas pengaruh secara signifikan.

D. Pembahasan

Kreativitas anak kelompok Yahya di KB Anak-ku TP.PKK Kab. Tanah Datar sebelum diberikan *treatment* dapat dilihat secara keseluruhan belum ada anak yang memiliki kreativitas dengan kategori sangat mampu dan kategori mampu ada 1 orang anak dengan persentase 8,33%, pada kategori kurang mampu 4 orang anak dengan presentase 33,33% dan pada kategori tidak mampu 7 orang anak dengan persentase 58,33%. Sebelum diberikan kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki masih banyak anak yang tidak mampu, setelah diberikan kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki terjadi peningkatan secara keseluruhan kreativitas anak, hal ini bisa dilihat dari hasil *posttest* yang peneliti lakukan yaitu tidak ada lagi anak dalam kategori tidak mampu dan kurang mampu, terdapat 6 orang anak dengan persentase 50% pada kategori sangat mampu, dan 6 orang anak dengan persentase 50% pada kategori mampu.

Berdasarkan hasil dari pengolahan data di atas terlihat bahwa hasil kelompok eksperimen sebelum diberikan *treatment* nilai rata-ratanya adalah 9,17 setelah diberikan 4 kali *treatmen*t nilai rata-rata meningkat menjadi 16,17. Selanjutnya nilai tertinggi dari pelaksanaan *treatment* dilakukan adalah 20. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam 6x pertemuan dan telah dilaksanakan pretest sebagai gambaran awal dari pelaksanaan penelitian di KB Anak-ku TP.PKK Kab. Tanah Datar. Pada *pre-test* (9,17%) *treatment* I (9,67%), *treatment* II (11,42%), *treatment* III (14,33%), *treatment* IV (15,33%), *post-test* (16,17%).

Keberhasilan penelitian yang dilihat dalam penelitian, telah menunjukan adanya kesesuaian antara hasil penelitian. Hal ini dapat terlihat kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas yang dilakukan di KB Anak-ku TP.PKK Kab. Tanah Datar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah ada atau tidaknya peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan membuat boneka dari kaus kaki bekas. Berdasarkan fakta yang peneliti temukan pada hasil analisis yang dilakukan terungkap bahwa kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas dapat meningkatkan kreativitas. Dan menurut Rachmawati dan Kurniati (2010:93) “Boneka dari kaus kaki bekas dapat meningkatkan kemampuan berfikir

kreatif anak, dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus dalam membuat karya-karya kreatif"

Penyataan di atas sejalan dengan pendapat Yesi Apriyanti yang mengungkapkan bahwa tujuan membuat boneka yaitu dapat melatih motorik halus anak, dapat melatih emosi anak, mengetahui anggota tubuh dan kegunaanya dan terakhir diharapkan dapat membuat anak senang dan tidak hanya itu keuntungan dari penggunaan boneka

a) Tidak memerlukan waktu yang banyak,
b) Biaya dan persiapan yang tidak terlalu rumit,
c) Tidak banyak memakai tempat,
d) Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkan.
e) Dapat mengembangkan imajinasi anak, menambah suasana gembira.

Boneka yang dimaksud dalam penelitian ini adalah boneka yang dapat dijadikan sebagai salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Yang mana jenis boneka yang digunakan adalah boneka tangan yang terbuat dari kaus kaki bekas. Menurut Gunarti (2010:5.20) Pengertian boneka tangan adalah "Boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka"

Dan setiap kegiatan pasti ada tujuannya, adapun tujuan dari membuat boneka dari kaus kaki bekas dimana menurut Rachmawati dan Kurniati (2010:93) "Tujuannya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak, dan tidak hanya itu juga dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dan motorik kasar anak dalam membuat karya-karya kreatif". Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan dari membuat boneka dari kaus kaki bekas dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak dan motorik anak dalam membuat karya kreatif. Dan kegiatan ini merupakan pilihan yang cocok untuk digunakan oleh guru dalam peningkatan kreativitas anak.

Keberhasilan tersebut membuktikan bahwa kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas dapat digunakan untuk peningkatkan kreativitas anak di KB Anak-ku TP.PKK Kab. Tanah Datar. Dengan demikian, penelitian ini yang dilaksanakan kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas dapat

dikatakan berhasil serta mampu meningkatkan kreativitas anak di KB Anak-ku TP.PKK Kab. Tanah Datar.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan tentang peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan membuat boneka dari kaus kaki bekas di KB Anak-ku TP.PKK Kab. Tanah Datar, dapat disimpulkan: harga "t_0" untuk kreativitas anak = 18,42 dengan df atau db 11, apabila kita lihat pada tabel nilai t_t dengan taraf signifikan 1% maka diperoleh harga kritik t_t sebesar 11, jadi 18,42 > 3,11. Kemudian dengan membandingkan hasil dari t_0 dengan t_t maka dapat dianalis bahwa t_0 besar dari t_t ($t_0 > t_t$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, ini berarti kegiatan membuat boneka dari kaus kaki bekas memberikan peningkatan terhadap kreativitas anak usia dini di KB Anak-ku TP.PKK Kab. Tanah Datar.

B. Implikasi

Penelitian berimplikasi pada perkembangan teori/ keilmuan pendidikan anak usia dini khususnya dalam peningkatan kreativitas anak usia dini.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di KB Anak-ku TP.PKK Kab. Tanah Datar, ada beberapa saran yang dapat bermanfaat bagi peningkat kreativitas anak usia dini melalui kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas, sebagai berikut:

1. Bagi guru. Diharapkan bagi guru dapat menciptakan suatu bentuk kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak bentuk kegiatan tersebut dapat melalui kegiatan yang menyenangkan, tidak monoton, membuat anak itu mampu berfikir dan dapat melatih koordinasi mata dan tangannya. Salah satunya dengan kegiatan membuat boneka tangan dari kaus kaki bekas.
2. Bagi penulis, selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan variabel meningkatkan kreativitas pada anak dengan menggunakan subjek

penelitian yang berbeda untuk mengatasi setiap permasalahan pada setiap anak, bagi peneliti selanjutnya juga dapat meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak terutama dalam permasalah kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

Apriyanti, Y. 2014. *Meningkatkan Kreativitas Seni Anak dengan Membuat Boneka dari Pipet dan Kertas Warna pada Kelompok B (di PAUD Harapan Bunda Kelurahan Masat, KecamatanPino, Kabupaten Bengkulu Selatan).* Skiripsi Mahasiswa Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.

Arikanto, S. 2007. *Penelitian Manajemen.* Jakarta: PT. RinekaCipta.

Desmita. 2014. *Psikologi Pendidikan.* Batusangkar: STAIN Batusangkar Press.

Faisal, S. 1982. *Metode Penelitian Pendidikan.* Surabaya: Usaha Nasional

Gunarti, W., Lilis S, dan Azizah H. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Haris, N. A. (2010, November 20). Kreativitas dalam Perspektif (Psikologi) Islam [Webblog post]. Diunduh dari http://haris berbagi.blogspot.com/2010/11/kreativitas-dalam-perspektif-islam-html. Diakses pada tanggal 7 Agustus 2018

Institut Agama Islam Negeri Batusangkar. 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Batusangkar: Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.

Kasiram, M. 2008. *Metode Penelitian.*Malang: UIN-Maliki Press.

Masitoh., Djoehaeri H, dan Setiasih O. 2007. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Montolalu B.E.F., Arrahmi D, dan Setiani S. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta:Universitas Terbuka.

Munandar, U. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada MediaGroup.

Noor, J. 2011. *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya iImiah.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Nurani, Y S. (2011). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini.* Bandung: Alfabeta.

Pebriana, U. D. W.W Ekowati, dan F.A. Fantiro. 2017. Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Model Pembelajaran Artikulasi dan Media Boneka Tangan pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SDN Pejok II Kedungadem Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan* 5 (2): 769.

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

Sudjino, A. 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R & D.* Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Fajar Interpratama Offisite.

Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta.

Widowati, D.A. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas II B SD Negeri Margoyasan Yogyakarta*. *Disertasi.* Program S1 Universitas Negri Yogyakarta

Wikipedia. Pengertian Kaus Kaki. [Webblog post]. Diunduh dari http://id.m.wikipedia.org/. Diakses pada tanggal 01 November 2017.

Wikihow. Alat dan Bahan Membuat Boneka Tangan. [Webblog post]. Diunduh dari http://id.m.wikihow.org/. Diakses pada tanggal 01 November 2017.