

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media APE balok dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah

Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B yaitu rentang usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah, Tahun Ajaran 2012/2013. Pelaksanaan penelitian dilakukan di kelas B-1 sebanyak 26 anak yaitu kelompok anak yang mendapat pendekatan belajar menggunakan media APE balok di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 23 Oktober sampai dengan 5 November 2012. Pembelajarannya berlangsung selama tiga minggu, dan dilakukan seminggu 2 kali, hal ini dilakukan supaya anak tidak mengalami kejenuhan.

Kegiatan persiapan dimulai dengan merencanakan kegiatan itu sendiri, sebelum penelitian dilakukan, peneliti mempersiapkan segala hal yang diperlukan dalam penelitian. Adapun persiapan yang peneliti lakukan sebelum penelitian dilaksanakan antara lain; membuat (SKM) Satuan Kegiatan Mingguan, Satuan Kegiatan Harian (SKH) dan menetapkan tema pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran dan alat peraga yang berupa balok, media dan sumber belajar pendukung lain, serta menyiapkan guru.

Satuan Kegiatan harian (SKH) disiapkan untuk selama 10 (sepuluh) kali pertemuan. Akan tetapi dalam pertemuan ke empat sudah terlihat peningkatan kreativitas anak, sehingga Satuan Kegiatan harian (SKH) yang terpakai hanya 5 (lima) kali pertemuan di kelompok anak yang mendapat pendekatan belajar

menggunakan media APE balok di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama tiga minggu di lapangan, mulai dari tahapan rancangan persiapan atau pra bermain, dalam pelaksanaan kegiatan bermain, serta pada tahapan penilaian, sudah sangat baik dan sistematis, disesuaikan dengan tujuan dan tema yang sudah ditetapkan oleh pengajar. Tema yang dipakai dalam proses permainan balok sebagai media untuk mengetahui kreativitas anak usia dini adalah:

1. Pertemuan I : Kehidupan di pegunungan, dan pesisir (Kelompok Balok : Senin 22 Oktober 2012)
2. Pertemuan II : Kehidupan di Kota (Kelompok Balok : Rabu 24 Oktober 2012)
3. Pertemuan III : Kehidupan di Desa (Kelompok Balok : Senin 29 Oktober 2012)
4. Pertemuan IV : Rekreasi Bagian I (Kelompok Balok : Rabu 31 Oktober 2012)
5. Pertemuan V : Rekreasi Bagian II (Kelompok Balok : Senin 5 November 2012)

Langkah-langkah atau proses permainan dengan menggunakan media balok adalah:

a. Mengadakan *Pretest*

1. Tes awal ini dilakukan untuk mengetahui keadaan awal anak yang belajar menggunakan media balok. Hasil *pretest* yang baik adalah hasil *test* yang tidak memiliki perbedaan yang signifikan antar dua kelompok.



Gambar 4.1

Kegiatan *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan pada kelompok balok)

Berdasarkan gambar 4.1 dan hasil pengamatan peneliti selama kegiatan *pretest*, terlihat anak masih kebingungan melihat balok, terlihat beberapa anak yang hanya bengong melihat temannya yang mencoba menumpuk balok-balok di atas meja mereka. Akan tetapi terdapat pula anak yang mencoba membentuk balok tersebut sesuai imajinasinya.

2. Guru menyediakan media balok untuk anak. Langkah ini dipersiapkan guru saat akan memulai pembelajaran.
3. Guru menata lingkungan yang mendukung perkembangan anak dan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media balok dan gambar.

b. Kegiatan Awal Pembelajaran

1. Anak berbaris rapi sebelum memulai pembelajaran



Gambar 4.2

Berbaris sebelum memulai kegiatan pembelajaran

2. Memberi dan membalas salam: menyambut kedatangan setiap anak dengan senyum kehangatan dan cinta
3. Morning meeting: saling memberi dan dan membalas salam dari anak satu ke anak lainnya dan ibu guru, berdoa yang dipimpin oleh anak secara bergiliran.
4. Apersepsi: bertanya tentang keadaan anak pagi ini, membicarakan kegiatan kemarin dan kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini.

c. Kegiatan Inti

1. Guru memberi penjelasan mengenai apa yang harus dilakukan oleh anak dalam permainan dengan media balok.
2. Guru memberi beberapa peraturan yang harus ditaati anak selama permainan.



Gambar 4.3

Guru memberi penjelasan dan peraturan dalam kegiatan permainan dengan media balok

3. Memulai kegiatan bermain sambil belajar dengan menggunakan media.
4. Anak memulai membentuk dengan menggunakan balok
5. Menjiplak/mencetak bentuk



Gambar 4.4

Anak-anak mulai mengambil balok-balok dan membawanya ke meja



Gambar 4.5

Anak mulai membentuk dan membangun balok sesuai dengan imajinasinya

d. Istirahat

1. Bermain di luar ruangan
2. Cuci tangan
3. Makan

e. Kegiatan Penutup

1. Guru duduk bersama anak untuk memberikan pijakan pengalaman setelah pembelajaran

Aljum, 2013

Perbedaan Pengaruh Media Pembelajaran Balok Dan Flashcard Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan atau berpendapat tentang kegiatan yang baru saja dilaksanakan.
3. Guru menanyakan kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh anak dalam melakukan kegiatan
4. Guru berbincang-bincang tentang kegiatan yang akan dilaksanakan besok.
5. Bernyanyi, doa penutup, dan salam perpisahan

f. Penilaian

1. Lembar observasi yang di isi oleh observer
2. Guru memberi nilai pada hasil karya anak dengan simbol-simbol

g. Mendokumentasikan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media balok.

Kegiatan pendokumentasian dilakukan untuk mengamati segala proses kegiatan pembelajaran pada kelompok anak yang belajar dengan menggunakan media balok selama kegiatan penelitian di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah berlangsung.

h. Mengadakan *Posttest*

Tes akhir ini dilakukan untuk mengetahui keadaan akhir anak yang belajar menggunakan media balok. Akhirnya pada saat *posttest* akan terjadi peningkatan nilai dibandingkan nilai *pretest*.



Gambar 4.6

Kegiatan Posttest pada kelompok yang di berikan perlakuan dengan media balok

i. Menganalisis dan Mengolah Data

Analisis dan pengolahan data dilakukan dengan cara membandingkan skor peningkatan kreativitas anak pada saat *pretest* dan *posttest* antara kedua kelompok.

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media APE *flashcard* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah

Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B yaitu rentang usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah, Tahun Ajaran 2012/2013. Pelaksanaan penelitian dilakukan di kelas B-2 dengan jumlah siswa 26 orang, kelas B-2 yaitu merupakan kelompok anak yang mendapat pendekatan belajar menggunakan media APE *flashcard* di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 24 Oktober sampai dengan 6 November 2012. Pembelajarannya berlangsung selama tiga minggu,

Aljum, 2013

Perbedaan Pengaruh Media Pembelajaran Balok Dan Flashcard Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dan dilakukan seminggu dua kali, hal ini dilakukan supaya anak tidak mengalami kejenuhan.

Kegiatan persiapan dimulai dengan merencanakan kegiatan itu sendiri, sebelum penelitian dilakukan, peneliti mempersiapkan segala hal yang diperlukan dalam penelitian. Adapun persiapan yang peneliti lakukan sebelum penelitian dilaksanakan antara lain; membuat (SKM) Satuan Kegiatan Mingguan, Satuan Kegiatan Harian (SKH) dan menetapkan tema pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran dan alat peraga yang berupa *flashcard*, dan sumber belajar pendukung lain, serta menyiapkan guru.

Satuan Kegiatan harian (SKH) disiapkan untuk selama sepuluh kali pertemuan. Akan tetapi dalam pertemuan keempat sudah terlihat peningkatan kreativitas anak, sehingga Satuan Kegiatan harian (SKH) yang terpakai hanya lima kali pertemuan di kelompok anak yang mendapat pendekatan belajar menggunakan media APE *flashcard* di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama tiga minggu di lapangan, mulai dari tahapan rancangan persiapan atau pra bermain, dalam pelaksanaan kegiatan bermainnya, serta pada tahapan penilaian, sudah sangat baik sistematis, disesuaikan dengan tujuan dan tema yang sudah ditetapkan oleh pengajar. Tema yang dipakai dalam proses permainan balok dan *flashcard* sebagai media untuk mengetahui kreativitas anak usia dini adalah:

1. Pertemuan I : Kehidupan di pegunungan, dan pesisir (Kelompok *flashcard* : Selasa 23 Oktober 2012)

2. Pertemuan II : Kehidupan di Kota (Kelompok *flashcard* : Kamis 25 Oktober 2012)
3. Pertemuan III : Kehidupan di Desa (Kelompok *flashcard* : Selasa 30 Oktober 2012)
4. Pertemuan IV : Rekreasi Bagian I (Kelompok *flashcard* : Kamis 1 November 2012)
5. Pertemuan V : Rekreasi Bagian II (Kelompok *flashcard* : 6 November 2012)

Langkah-langkah atau proses permainan dengan menggunakan media *flashcard* adalah:

a. Mengadakan *Pretest*

- 1) Tes awal ini dilakukan untuk mengetahui keadaan awal anak yang belajar menggunakan media balok dengan anak yang belajar dengan menggunakan media *flashcard* . Hasil *pretest* yang baik adalah hasil test yang tidal memiliki perbedaan yang signifikan antar dua kelompok.



Gambar 4.7

Kegiatan *Pretest* (sebelum di berikan perlakuan pada kelompok *flashcard*)

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama kegiatan *pretest*, terlihat anak masih kebingungan melihat balok dan *flashcard*, terlihat beberapa anak yang hanya bengong melihat temannya yang mencoba menumpuk balok-balok dan *flashcard* di atas meja mereka. Akan tetapi terdapat pula anak yang mencoba membentuk balok dan *flashcard* tersebut sesuai imajinasinya.

- 2) Guru menyediakan media balok dan *flashcard* untuk anak. Langkah ini dipersiapkan guru saat akan memulai pembelajaran.
- 3) Guru menata lingkungan yang mendukung perkembangan anak dan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media balok dan *flashcard*

b. Kegiatan Awal Pembelajaran

- 1) Anak berbaris rapi sebelum memulai pembelajaran
- 2) Memberi dan membalas salam: menyambut kedatangan setiap anak dengan senyum kehangatan dan cinta
- 3) Morning meeting : saling memberi dan dan membalas salam dari anak satu ke anak lainnya dan ibu guru, berdoa yang dipimpin oleh anak secara bergiliran.
- 4) Apersepsi : bertanya tentang keadaan anak pagi ini, membicarakan kegiatan kemarin dan kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini.

c. Kegiatan Inti

- 1) Guru memberi penjelasan mengenai apa yang harus dilakukan oleh anak dalam permainan dengan media *flashcard*.

- 2) Guru memberi beberapa peraturan yang harus ditaati anak selama permainan.



Gambar 4.8

Guru memberi penjelasan dan peraturan dalam kegiatan permainan dengan media *flashcard*

- 3) Memulai kegiatan bermain sambil belajar dengan menggunakan media *flashcard*.
- 4) Anak memulai membentuk dengan menggunakan dan bermain *flashcard*.
- 5) Menjiplak/mencetak bentuk.



Gambar 4.9

Anak-anak mulai dibagikan *flashcard*



Gambar 4.10

Anak mulai main dengan media *flashcard*

Aljum, 2013

Perbedaan Pengaruh Media Pembelajaran Balok Dan Flashcard Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

d. Istirahat

- 1) Bermain di luar ruangan
- 2) Cuci tangan
- 3) Makan

e. Kegiatan Penutup

- 1) Guru duduk bersama anak untuk memberikan pijakan pengalaman setelah pembelajaran
- 2) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan atau berpendapat tentang kegiatan yang baru saja dilaksanakan.
- 3) Guru menanyakan kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh anak dalam melakukan kegiatan
- 4) Guru berbincang-bincang tentang kegiatan yang akan dilaksanakan besok.
- 5) Bernyanyi, doa penutup, dan salam perpisahan

f. Penilaian

- 1) Lembar observasi yang di isi oleh observer
- 2) Guru memberi nilai pada hasil karya anak dengan simbol-simbol

g. Mendokumentasikan pelaksanaan kegiatan pembelajaran

Kegiatan pendokumentasian dilakukan untuk mengamati segala proses kegiatan pembelajaran pada kelompok anak yang belajar dengan menggunakan media *flashcard* selama penelitian di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah berlangsung.

h. Mengadakan *Posttest*

Tes akhir ini dilakukan untuk mengetahui keadaan akhir anak yang belajar menggunakan media *flashcard*. Akhirnya pada saat *posttest* akan terjadi peningkatan nilai dibandingkan nilai *pretest*.



Gambar 4.11

Posttest setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Flashcard*

i. Menganalisis dan Mengolah Data

Analisis dan pengolahan data dilakukan dengan cara membandingkan skor peningkatan kreativitas anak pada saat *pretest* dan *posttest* antara kedua kelompok.



Gambar 4.12

Peneliti bersama dengan observer yaitu guru kelas melaksanakan analisis data hasil temuan pada setiap penelitian

Aljum, 2013

Perbedaan Pengaruh Media Pembelajaran Balok Dan Flashcard Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Profil Kreativitas Anak Secara Keseluruhan pada Masing-masing Pembelajaran di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah Tahun Ajaran 2012/2013

Hasil penelitian merupakan deskripsi empiris tentang profil umum kreativitas anak, antara kelompok anak yang mendapat pendekatan belajar menggunakan media APE balok dengan anak yang mendapat pendekatan belajar menggunakan media APE *flashcard* di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah.

Terdapat dua belas sub variabel kreativitas anak usia dini yaitu: (a) berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda; (b) memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian; (c) berpendirian tegas/tetap; (d) melakukan hal-hal dengan caranya sendiri; (e) mengeskpresikan imajinasi secara verbal; (f) tertarik pada berbagai hal; (g) menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri; (h) terlibat dalam eksplorasi yang sistematis; (i) menyukai untuk menggunakan imajinasinya; (j) menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura; (k) menjadi inovatif; (l) bereksplorasi, bereksperimen dengan objek; (m) bersifat fleksibel. Dari dua belas area tersebut terdapat 26 indikator.

Berdasarkan hasil pengolahan data di peroleh area profil kreativitas anak pasca pemberian perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media APE balok dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1
Area Profil Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok Balok TK Negeri
Pembina Sungaiselan

No.	Sub Variabel	Kriteria	Rentang	Frekuensi	Persentase
1	Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda	Tinggi	77,8 – 100	0	0
		Sedang	55,5 – 77,7	4	15,4
		Rendah	< 55,4	22	84,6
2	Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian	Tinggi	77,8 – 100	9	34,6
		Sedang	55,5 – 77,7	13	50
		Rendah	< 55,4	4	15,4
3	Anak berpendirian tegas/tetap	Tinggi	77,8 – 100	10	38,5
		Sedang	55,5 – 77,7	15	57,7
		Rendah	< 55,4	1	3,8
4	Anak melakukan hal-hal dengan caranya sendiri	Tinggi	77,8 – 100	0	0
		Sedang	55,5 – 77,7	24	92,3
		Rendah	< 55,4	2	7,7
5	Anak mengeskpresikan imajinasi secara verbal	Tinggi	77,8 – 100	9	34,6
		Sedang	55,5 – 77,7	13	50
		Rendah	< 55,4	4	15,4
6	Anak tertarik pada berbagai hal	Tinggi	77,8 – 100	0	0
		Sedang	55,5 – 77,7	24	92,3
		Rendah	< 55,4	2	7,7
7	Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri	Tinggi	77,8 – 100	0	0
		Sedang	55,5 – 77,7	22	84,6
		Rendah	< 55,4	4	15,4

8	Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis	Tinggi	77,8 – 100	0	0
		Sedang	55,5 – 77,7	24	92,3
		Rendah	< 55,4	2	7,7
9	Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya	Tinggi	77,8 – 100	1	3,8
		Sedang	55,5 – 77,7	24	92,3
		Rendah	< 55,4	1	3,8
10	Anak menjadi inovatif	Tinggi	77,8 – 100	4	15,4
		Sedang	55,5 – 77,7	18	69,2
		Rendah	< 55,4	4	15,4
11	Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek	Tinggi	77,8 – 100	9	34,6
		Sedang	55,5 – 77,7	13	50
		Rendah	< 55,4	4	15,4
12	Anak bersifat fleksibel	Tinggi	77,8 – 100	9	34,6
		Sedang	55,5 – 77,7	13	50
		Rendah	< 55,4	4	15,4

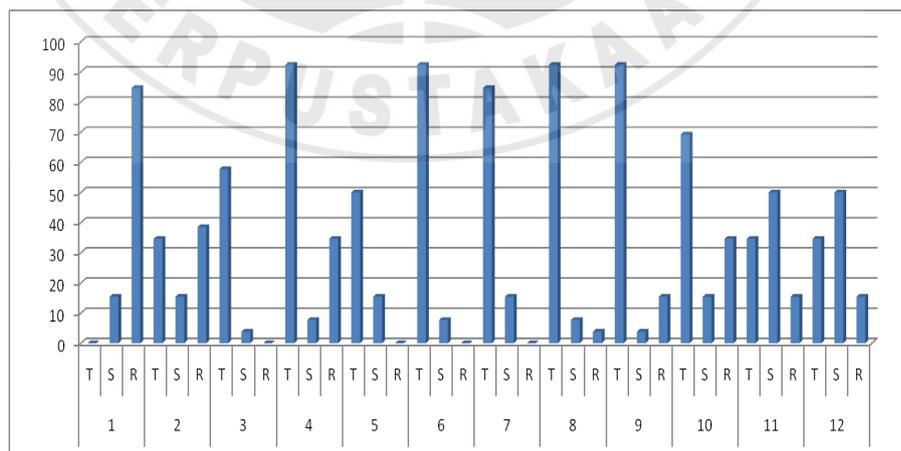
Sedangkan hasil pengolahan data area profil kreativitas anak pasca pemberian perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media Ape *flashcard* dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.2
Area Profil Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok *Flashcard* TK Negeri Pembina Sungaiselan

No.	Sub Variabel	Kriteria	Rentang	Frekuensi	Persentase
1	Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku	Tinggi	77,8 – 100	1	3,8
		Sedang	55,5 – 77,7	4	15,4
		Rendah	< 55,4	21	80,7

	berbeda				
2	Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian	Tinggi	77,8 – 100	9	34,6
		Sedang	55,5 – 77,7	13	50
		Rendah	< 55,4	4	15,4
3	Anak berpendirian tegas/tetap	Tinggi	77,8 – 100	0	0
		Sedang	55,5 – 77,7	4	15,4
		Rendah	< 55,4	22	84,6
4	Anak melakukan hal-hal dengan caranya sendiri	Tinggi	77,8 – 100	0	0
		Sedang	55,5 – 77,7	24	92,3
		Rendah	< 55,4	2	7,7
5	Anak mengeskpresi kan imajinasi secara verbal	Tinggi	77,8 – 100	0	0
		Sedang	55,5 – 77,7	4	15,4
		Rendah	< 55,4	22	84,6
6	Anak tertarik pada berbagai hal	Tinggi	77,8 – 100	0	0
		Sedang	55,5 – 77,7	24	92,3
		Rendah	< 55,4	2	7,7
7	Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri	Tinggi	77,8 – 100	0	0
		Sedang	55,5 – 77,7	22	84,6
		Rendah	< 55,4	4	15,4
8	Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis	Tinggi	77,8 – 100	0	0
		Sedang	55,5 – 77,7	24	92,3
		Rendah	< 55,4	2	7,7

9	Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya	Tinggi	77,8 – 100	1	3,8
		Sedang	55,5 – 77,7	24	92,3
		Rendah	< 55,4	1	3,8
10	Anak menjadi inovatif	Tinggi	77,8 – 100	4	15,4
		Sedang	55,5 – 77,7	18	69,2
		Rendah	< 55,4	4	15,4
11	Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek	Tinggi	77,8 – 100	0	0
		Sedang	55,5 – 77,7	4	15,4
		Rendah	< 55,4	22	84,6
12	Anak bersifat fleksibel	Tinggi	77,8 – 100	4	15,4
		Sedang	55,5 – 77,7	13	50
		Rendah	< 55,4	9	34,6



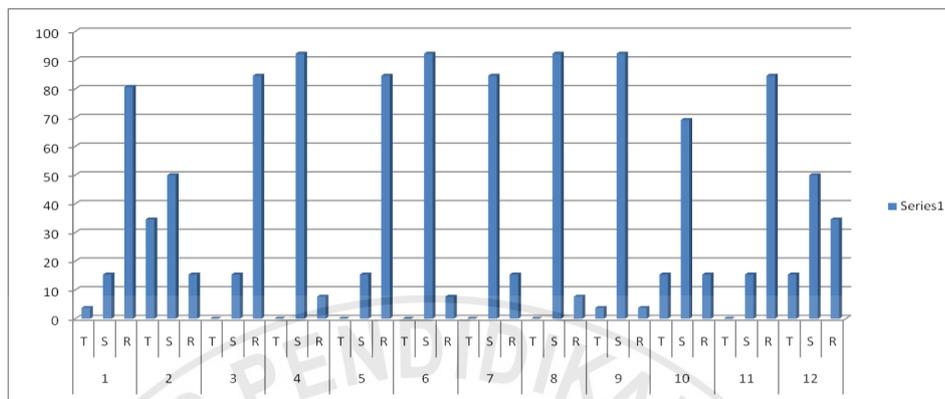
Grafik 4.1

Area Profil Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B-1 TK Negeri Pembina Sungaiselan

Aljum, 2013

Perbedaan Pengaruh Media Pembelajaran Balok Dan Flashcard Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



Grafik 4.2

Area Profil Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B-2 TK Negeri Pembina Sungaiselan

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh rata-rata profil umum kreativitas anak usia dini terdiri dari penguasaan awal (*pretest*) dan penguasaan akhir (*posttest*). Kemudian masing-masing penguasaan awal dan penguasaan akhir dikelompokkan berdasarkan kelompok kelas balok dan kelompok *flashcard*, sehingga diperoleh data menjadi empat bagian yaitu skor *pretest* kelompok balok, skor *pretest* kelompok *flashcard*, skor *posttest* kelompok balok dan skor *posttest* kelompok *flashcard*.

a. Profil Skor Rata-rata Kelas yang pembelajarannya menggunakan media APE Balok dengan Kelas yang Pembelajarannya menggunakan Media APE Flashcard.

1) Penguasaan Awal

Penelitian pertama kali dilakukan tepatnya hari Senin, tanggal 22 Oktober 2012. Penelitian dilakukan di kelas B-1 yaitu kelompok yang menggunakan media balok, dan hari selasa tepatnya tanggal 23 Oktober 2012 penelitian dilakukan di kelas B-2. Suasana sekolah begitu nyaman, asri

ketika peneliti memasuki area sekolah, nampak anak-anak bermain dan bergembira berlarian, tampak para guru beserta kepala sekolah berdiri di depan gerbang menyambut kedatangan anak-anak.

Pada awal kegiatan penelitian, nampak anak-anak sangat terlihat senang dan gembira, ketika mereka diberikan penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan pada hari ini. Ketika guru membagikan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran hari ini nampak anak senang sekali, meskipun terdapat beberapa anak yang merasa kebingungan apa yang akan mereka lakukan terhadap balok atau *flashcard* tersebut. Tetapi ada beberapa anak yang terlihat langsung merangkai balok tersebut menjadi sebuah bangunan, pesawat, mobil dan lain-lain. Sebagian anak lagi ada yang hanya bengong memperhatikan temannya, tetapi pada akhirnya mereka mulai membangun balok-balok tersebut sesuai dengan imajinasinya.

Hal yang sama terjadi pula pada kelompok yang menggunakan media *flashcard*, ada yang langsung mengambil *flashcard* tersebut dan mengotak atiknya, ada pula anak yang hanya bengong memperhatikan temannya yang bermain dengan *flashcard*- nya masing-masing.

Penguasaan awal (*pretest*) kreativitas anak usia dini adalah hasil penelitian yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini sebelum penerapan pembelajaran dengan menggunakan media balok dan *flashcard* . Data awal tentang kreativitas diperoleh dari hasil *pretest*.

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan bahwa skor rata-rata *pretest* kelompok *flashcard* sebesar 37,76 atau 48, 41% dari skor ideal 78

dan kelompok balok 36,38 atau 46,64% dari skor ideal 78. Dari perbandingan data tersebut dapat dilihat bahwa skor rata-rata kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang hampir sama. (Lampiran 2.2: 198).

2) Penguasaan Akhir

Kegiatan *posttest* dilakukan pada hari senin tanggal 5 November di kelompok balok, dan hari selasa tanggal 6 November di kelompok *flashcard*. Pada saat pelaksanaan anak-anak nampak antusias dan bergembira, tidak terlihat lagi anak yang kebingungan, semua anak terlihat bermain dengan asik membentuk merangkai APE tersebut sesuai imajinasinya. Dengan hasil terlihat sangat baik dibandingkan ketika awal *test*.

Penguasaan akhir (*posttest*) adalah data tentang kreativitas yang diperoleh setelah adanya perlakuan terhadap kelompok yang pembelajarannya dengan media balok dan kelompok yang pembelajarannya dengan media *flashcard*. Data penguasaan akhir (*posttest*) kreativitas anak usia dini dibedakan berdasarkan kelompok balok dan kelompok *flashcard*.

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan, diperoleh rata-rata skor tes akhir (*posttest*) kelompok yang pembelajarannya dengan media *flashcard* sebesar 53,26 atau 68,28 % dari skor ideal 78 dan kelompok yang pembelajarannya dengan media balok 57,53 atau 73,75 % dari skor ideal 78. Dari perbandingan data tersebut dapat dilihat bahwa skor rata-rata kelompok yang pembelajarannya dengan media *flashcard* lebih kecil dari pada kelompok balok. (Lampiran 2.2: 198).

b. Profil Kreativitas Pada Kedua Kelas

Berdasarkan hasil tes awal kreativitas anak usia dini di TK Negeri Pembina Sungaiselan berada pada kategori tidak baik (TB). Untuk lebih jelasnya, tingkat pencapaian kreativitas awal anak pada masing-masing kelas di TK Pembina Sungaiselan disajikan pada tabel di bawah ini:

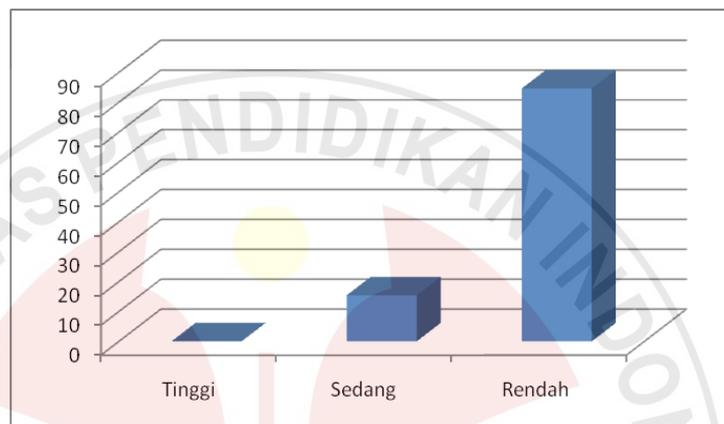
Tabel 4.3
Profil Kreativitas Awal Anak Usia Dini Pada Kedua Kelas

Kelas	Tingkat Pencapaian Kreativitas	Kategori
B-1 (Pembelajaran dengan menggunakan Media Balok)	46,6%	Tidak Baik
B-2 (Pembelajaran dengan menggunakan Media <i>Flashcard</i>)	48,4%.	Tidak Baik

Berdasarkan tabel 4.1 dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak di TK Negeri Pembina Sungaiselan kurang maksimal pada setiap indikator dan perlu dikembangkan. Secara umum anak tidak mampu menggunakan daya pikir dan imajinasinya secara maksimal sehingga tidak dapat mengekspresikannya dalam menghasilkan suatu karya baru. Untuk lebih jelas profil kreativitas anak usia dini untuk setiap indikator:

Tabel 4.4
Profil Kreativitas Awal (*Pretest*) Anak Usia Dini Kelompok B-1 TK Negeri Pembina Sungaiselan

Kriteria	Rentang	Frekuensi	Presentase
Tinggi	77,8 – 100	0	0
Sedang	55,5 – 77,7	4	15,4
Rendah	< 55,4	22	84,6

Grafik 4.3**Profil Kreativitas Awal (*Pretest*) Anak Usia Dini Kelompok Balok TK Negeri Pembina Sungaiselan**

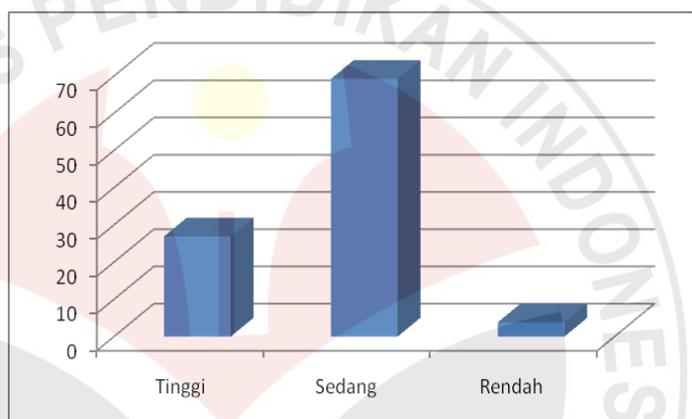
Berdasarkan tabel dan grafik diatas terlihat bahwa profil kreativitas anak kelas B-1 sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan media APE balok berada pada kategori rendah.

Tabel 4.5**Profil Kreativitas Akhir (*Posttest*) Anak Usia Dini Kelompok B-1 TK Negeri Pembina Sungaiselan**

Kriteria	Rentang	Frekuensi	Presentase
Tinggi	77,8 – 100	7	26,9
Sedang	55,5 – 77,7	18	69,2
Rendah	< 55,4	1	3,8

Grafik 4.4

Profil Kreativitas Akhir (*Posttest*) Anak Usia Dini Kelompok Balok TK Negeri Pembina Sungaiselan



Berdasarkan tabel dan grafik diatas terlihat bahwa profil kreativitas anak kelas B-1 setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media APE balok berada pada kategori sedang. Hal tersebut berarti bahwa pembelajaran dengan media APE balok dapat meningkatkan kreativitas anak.

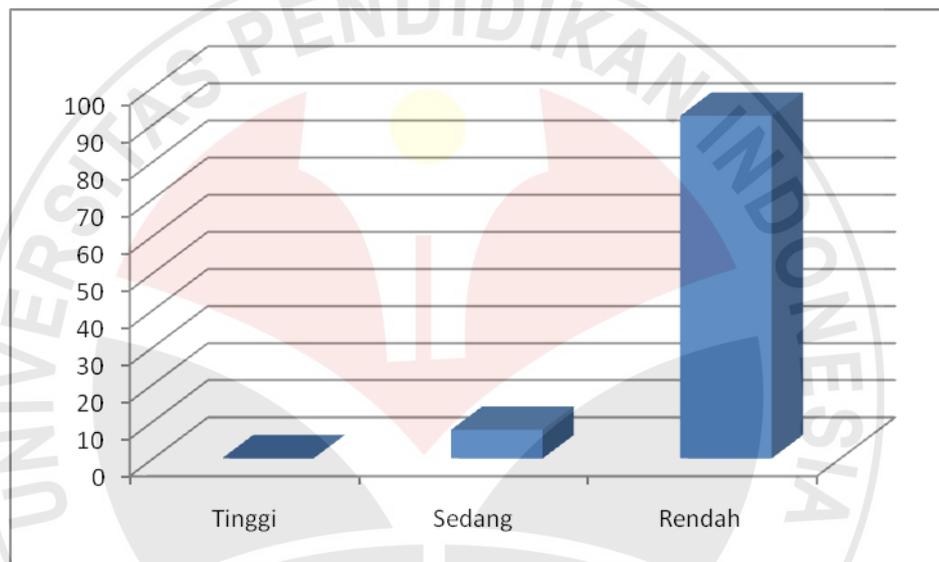
Tabel 4.6

Profil Kreativitas Awal (*Pretest*) Anak Usia Dini Kelompok B-2 TK Negeri Pembina Sungaiselan

Kriteria	Rentang	Frekuensi	Presentase
Tinggi	77,8 – 100	0	0
Sedang	55,5 – 77,7	2	7,7
Rendah	< 55,4	24	92,3

Grafik 4.5

Profil Kreativitas Awal (*Pretest*) Anak Usia Dini Kelompok *Flashcard* TK Negeri Pembina Sungaiselan



Berdasarkan tabel dan grafik di atas terlihat bahwa profil kreativitas anak kelas B-2 sebelum diberikan pembelajaran dengan menggunakan media APE *flashcard* berada pada kategori rendah.

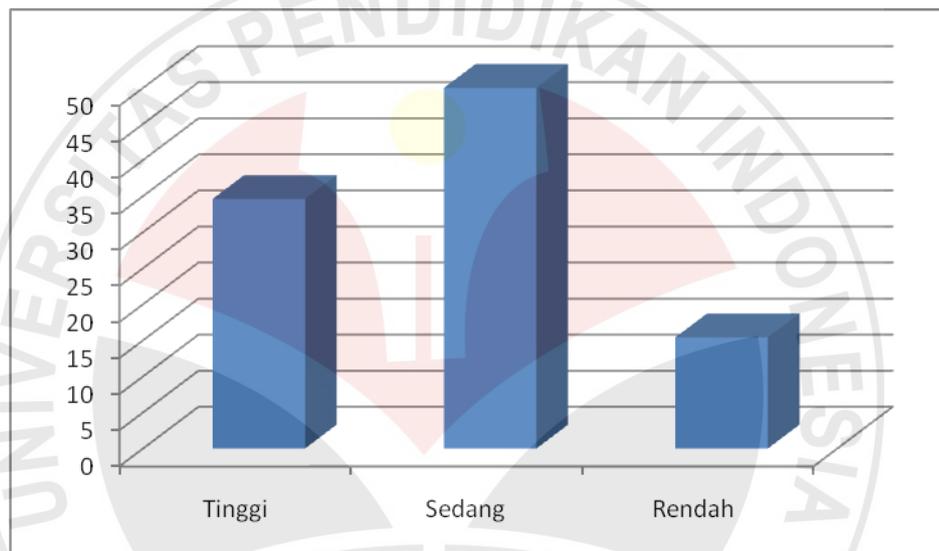
Tabel 4.7

Profil Kreativitas Akhir (*Posttest*) Anak Usia Dini Kelompok *Flashcard* TK Negeri Pembina Sungaiselan

Kriteria	Rentang	Frekuensi	Presentase
Tinggi	77,8 – 100	9	34,6
Sedang	55,5 – 77,7	13	50
Rendah	< 55,4	4	15,4
	Σ	26	100,00

Grafik 4.6

**Profil Kreativitas Akhir (*Posttest*) Anak Usia Dini Kelompok
Flashcard TK Negeri Pembina Sungaiselan**



Berdasarkan tabel dan grafik diatas terlihat bahwa profil kreativitas anak kelas B-2 setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media APE flashcard berada pada kategori sedang. Hal tersebut berarti bahwa pembelajaran dengan media APE flashcard dapat meningkatkan kreativitas anak, meskipun pada kelompok ini masih terdapat anak yang kreativitasnya dalam kategori rendah dibandingkan dengan kelompok yang pembelajaran dengan media APE balok.

c. Perubahan Profil Kreativitas Sebelum dan Sesudah diberikan Treatment

Merujuk dari hasil tes awal kreativitas anak pada kedua kelas yang berada pada kategori tidak baik yaitu untuk kelas B-1 46,6%, dan kelas B-2 48,4%,

sehingga diberikan *treatment* berupa media pembelajaran APE balok pada kelas B-1 dan APE *flashcard* pada kelas B-2. Setelah diberikan *treatment* kepada kelas B-1 yaitu dengan media pembelajaran balok, dan kelas B-2 berupa *flashcard* pencapaian akhir kreativitas anak meningkat dan berada pada kategori baik, yaitu untuk kelas B-1 75,7%, sedangkan kelas B-2 68,2%. Adapun perbandingan jumlah skor *pretest* dan *posttest* pada masing-masing anak kelas B-1 dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.8
Perbandingan Kreativitas Anak Sebelum (*Pretest*) dan Setelah (*Posttest*) Treatment Pada Kelompok Balok

No	Nama	Σ <i>Pretest</i>	Skor Matang	Kategori	Σ <i>Posttest</i>	Skor Matang	Kategori	Σ N- Gain	Skor Matang	Keterangan
1.	Siswa1	30	38,5	TB	51	65,4	B	19	24,3	Meningkat
2.	Siswa2	30	38,5	TB	61	78,2	SB	29	37,2	Meningkat
3.	Siswa3	35	44,9	TB	58	74,4	B	23	29,5	Meningkat
4.	Siswa4	30	38,5	TB	55	70,5	B	20	25,6	Meningkat
5.	Siswa5	37	47,4	TB	61	78,2	SB	24	30,7	Meningkat
6.	Siswa6	29	37,2	TB	73	93,6	SB	44	56,4	Meningkat
7.	Siswa7	31	39,7	TB	46	58,9	B	15	19,2	Meningkat
8.	Siswa8	30	38,5	TB	49	62,8	B	19	24,3	Meningkat
9.	Siswa9	45	57,7	B	49	62,8	B	4	5,1	Meningkat
10.	Siswa10	35	44,9	TB	37	47,4	TB	2	02,5	Meningkat
11.	Siswa11	42	53,8	TB	51	65,4	B	9	11,5	Meningkat

12.	Siswa12	37	47,4	TB	54	69,2	B	17	21,8	Meningkat
13.	Siswa13	34	43,6	TB	59	75,6	B	25	32,1	Meningkat
14.	Siswa14	30	38,5	TB	56	71,8	B	26	33,3	Meningkat
15.	Siswa15	52	66,7	TB	60	76,9	B	8	10,2	Meningkat
16.	Siswa16	45	57,7	B	66	84,6	SB	21	26,9	Meningkat
17.	Siswa17	37	47,4	TB	64	82,1	SB	27	34,6	Meningkat
18.	Siswa18	29	37,2	TB	50	64,1	B	31	39,7	Meningkat
19.	Siswa19	33	42,3	TB	58	74,4	B	25	32,1	Meningkat
20.	Siswa20	41	52,56	TB	60	76,9	B	19	24,3	Meningkat
21.	Siswa21	44	56,4	B	60	76,9	B	16	20,5	Meningkat
22.	Siswa22	37	47,4	TB	60	76,9	B	23	29,5	Meningkat
23.	Siswa23	37	47,4	TB	71	91,1	SB	34	43,6	Meningkat
24.	Siswa24	31	39,7	TB	63	80,7	SB	32	41,1	Meningkat
25.	Siswa25	45	57,7	B	64	82,1	SB	19	24,3	Meningkat
26.	Siswa26	40	51,28	TB	60	76,9	B	20	25,6	Meningkat
Σ		946			1436					
Skor Rata-rata		36,38	46,6	TB	57,53	75,7	B			

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata kreativitas anak setelah pembelajaran dengan media ape balok mengalami peningkatan yang signifikan. Adapun perbandingan jumlah skor *pretest* dan *posttest* pada masing-masing anak kelas B-2 dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Aljum, 2013

Perbedaan Pengaruh Media Pembelajaran Balok Dan Flashcard Sebagai Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Tabel 4.9
Perbandingan Kreativitas Anak Sebelum (*Pretest*) dan Setelah
(*Posttest*) Pada Kelompok *Flashcard*

No	Nama	Σ <i>Pretest</i>	Skor Matang	Kategori	Σ <i>Posttest</i>	Skor Matang	Kategori	Σ N- Gain	Skor Matang	Keterangan
1	Siswa1	36	46,1	TB	49	62,8	B	13	16,6	Meningkat
2	Siswa2	38	48,7	TB	48	61,5	B	10	12,8	Meningkat
3	Siswa3	42	53,8	TB	57	73,1	B	15	19,2	Meningkat
4	Siswa4	35	44,9	TB	48	61,5	B	13	16,6	Meningkat
5	Siswa5	41	52,56	TB	57	73,1	B	16	20,5	Meningkat
6	Siswa6	52	66,6	B	62	79,4	SB	10	12,8	Meningkat
7	Siswa7	30	38,5	TB	41	52,56	TB	11	14,1	Meningkat
8	Siswa8	49	62,8	B	59	75,6	B	10	12,8	Meningkat
9	Siswa9	31	39,7	TB	37	47,4	TB	6	7,6	Meningkat
10	Siswa10	37	47,4	TB	44	56,4	B	7	8,9	Meningkat
11	Siswa11	32	41,1	TB	69	88,4	SB	37	47,4	Meningkat
12	Siswa12	33	42,3	TB	63	80,7	SB	30	38,5	Meningkat
13	Siswa13	37	47,4	TB	45	57,7	B	8	10,2	Meningkat
14	Siswa14	31	39,7	TB	49	62,8	B	18	23,1	Meningkat
15	Siswa15	35	44,9	TB	67	85,8	SB	32	41,1	Meningkat
16	Siswa16	40	51,2	TB	46	58,9	B	6	7,6	Meningkat

17	Siswa17	38	48,7	TB	56	71,8	B	18	23,1	Meningkat
18	Siswa18	35	44,9	TB	40	51,28	TB	5	6,4	Meningkat
19	Siswa19	38	48,7	TB	41	52,56	TB	3	3,8	Meningkat
20	Siswa20	36	46,1	TB	59	74,6	SB	23	29,4	Meningkat
21	Siswa21	37	47,4	TB	64	82,1	SB	27	34,6	Meningkat
22	Siswa22	39	50,0	TB	65	82,1	SB	26	33,3	Meningkat
23	Siswa23	42	53,8	TB	48	61,5	B	6	7,6	Meningkat
24	Siswa24	40	51,2	TB	49	62,8	B	9	11,5	Meningkat
25	Siswa25	40	51,2	TB	66	84,6	SB	26	33,3	Meningkat
26	Siswa26	38	48,7	TB	63	80,7	SB	25	32,1	Meningkat
Σ		982			1385					
Skor Rata-rata		37,76	48,4	TB	53,26	68,2	B			

Keterangan :

SB : Sangat Baik

B : Baik

TB : Tidak Baik

Berdasarkan tabel 4.8 dan tabel 4.9 secara umum kreativitas anak usia dini pada kedua kelas meningkat menjadi lebih baik, hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya skor matang yang diperoleh.

3. Perbedaan kreativitas anak usia dini antara kelompok anak yang mendapat pendekatan belajar menggunakan media APE balok dengan media APE *flashcard* di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah

Pada hasil penelitian ini peneliti memaparkan data yang sudah terkumpul melalui instrument penelitian. perbedaan peningkatan kreativitas anak setelah pemberian perlakuan dengan media balok dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.10
Perbedaan Peningkatan Kreativitas Anak setelah Pemberian Perlakuan dengan Media Balok

Sub Variabel	Indikator	Pretest		Posttest		Capaian	Harga t	Peningkatan (%)	Ket
		Rerata	Deviasi	Rerata	Deviasi				
1. Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda	1	1,00	0,06	2,67	1,26	0,450	1,55	28,57	Signifikan
	2	1,66	0,56	2,51	0,79	0,454	1,36	29,33	Signifikan
	3	1,43	0,23	2,86	0,76	0,870	4,58	57,62	Signifikan
2. Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian	4	1,61	0,58	2,71	1,00	0,408	3,73	43,81	Signifikan
	5	1,43	0,56	2,81	1,76	0,747	4,54	47,62	Signifikan
	6	1,53	0,14	2,81	1,00	0,608	3,67	24,49	Signifikan
3. Anak berpendirian tegas/tetap	7	1,24	0,22	2,97	1,32	0,432	1,54	12,30	Signifikan
	8	1,31	0,32	2,86	0,76	0,345	1,67	16,43	Signifikan
4. Anak melakukan hal-hal dengan caranya sendiri	9	1,00	0,08	2,71	1,00	0,435	2,76	28,37	Signifikan

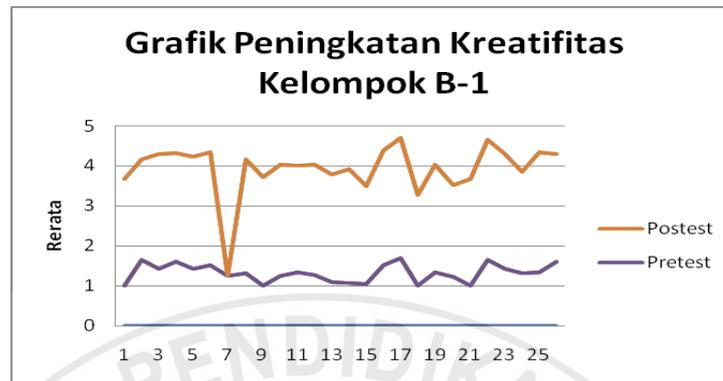
	10	1,25	0,43	2,77	1,12	-0,006	0,00	43,32	Tidak Signifikan
5. Anak mengeskpresikan imajinasi secara verbal	11	1,34	0,56	2,67	1,43	0,762	3,55	9,42	Signifikan
	12	1,26	0,45	2,76	1,56	0,786	3,98	22,34	Signifikan
6. Anak tertarik pada berbagai hal	13	1,08	0,39	2,71	1,00	0,654	4,45	4,79	Signifikan
	14	1,06	0,29	2,85	1,55	0,432	1,65	3,81	Signifikan
7. Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri	15	1,04	0,14	2,45	1,23	0,547	2,87	14,43	Signifikan
	16	1,52	0,39	2,86	1,76	0,543	2,31	29,04	Signifikan
8. Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis	17	1,57	0,54	3,00	1,24	0,116	2,32	24,29	Signifikan
	18	1,20	0,43	2,27	1,09	0,982	3,74	3,54	Signifikan
9. Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya	19	1,33	0,64	2,71	1,00	0,245	1,43	24,45	Signifikan
	20	1,23	0,25	2,29	1,32	0,437	2,31	23,52	Signifikan
10. Anak menjadi inovatif	21	1,72	0,69	3,00	1,00	0,038	1,32	33,32	Signifikan
	22	1,00	0,19	2,56	1,23	0,454	1,45	32,02	Signifikan
11. Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek	23	1,32	0,34	3,00	1,00	0,107	2,30	29,05	Signifikan
	24	1,22	0,42	2,29	1,08	-0,465	0,00	54,07	Tidak Signifikan
12. Anak bersifat fleksibel	25	1,21	0,41	2,71	1,00	0,890	2,02	24,23	Signifikan
	26	1,29	0,47	3,00	1,76	0,332	1,76	32,02	Signifikan

Sedangkan perbedaan tingkat pencapaian kreativitas anak setiap sub variabel pada kelas yang mendapat pembelajaran dengan media *flashcard* di Tk Negeri Pembina Sungaiselan di sajikan pada tabel di bawah ini :

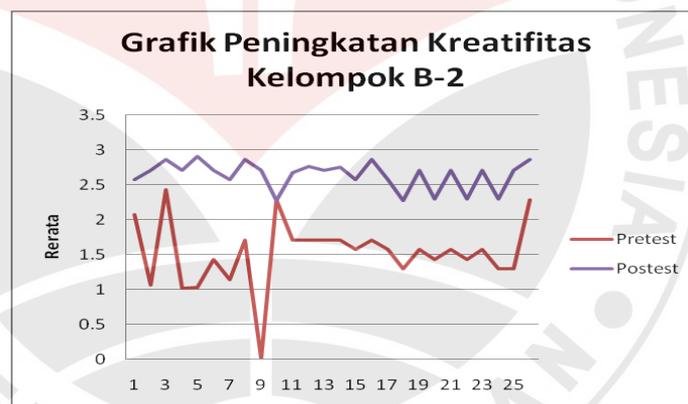
Tabel 4.11
Perbedaan Peningkatan Kreativitas Anak Pasca Pemberian
Perlakuan dengan Media *Flashcard*

Sub Variabel	Indikator	Pretest		Posttest		Capaian	Harga t	Peningkatan (%)	Ket
		Rerata	Deviasi	Rerata	Deviasi				
1. Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda	1	2,00	0,86	2,57	1,26	0,350	0,82	28,57	Signifikan
	2	1,86	0,57	2,71	0,79	0,394	1,26	19,05	Signifikan
	3	2,43	1,43	2,86	0,76	0,730	7,78	47,62	Signifikan
2. Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian	4	1,71	1,00	2,71	1,00	0,303	1,73	23,81	Signifikan
	5	2,43	1,43	2,91	1,76	0,747	6,74	47,62	Signifikan
	6	1,43	0,43	2,71	1,00	0,609	3,67	14,29	Signifikan
3. Anak berpendirian tegas/tetap	7	1,14	0,38	2,57	1,32	0,597	1,73	6,00	Signifikan
	8	1,71	0,49	2,86	0,76	0,389	1,55	6,00	Signifikan
4. Anak melakukan hal-hal dengan caranya sendiri	9	2,00	0,86	2,71	1,00	0,629	2,61	28,57	Signifikan
	10	1,29	0,29	2,27	1,12	0,702	4,90	9,52	Signifikan
5. Anak mengeskpresikan imajinasi secara verbal	11	1,71	0,49	2,67	1,43	0,610	3,67	19,05	Signifikan
	12	1,71	0,49	2,76	1,56	0,648	3,83	23,81	Signifikan
6. Anak tertarik pada	13	1,71	0,49	2,71	1,00	0,788	4,18	14,29	Signifikan

berbagai hal	14	1,71	0,49	2,75	1,55	0,186	0,95	23,81	Signifikan
7. Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri	15	1,57	0,14	2,45	1,21	0,671	4,70	4,76	Signifikan
	16	1,71	0,49	2,86	1,76	0,436	2,31	19,05	Signifikan
8. Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis	17	1,57	0,14	2,57	1,24	-0,017	0,00	14,29	Tidak Signifikan
	18	1,29	0,23	2,27	1,09	0,793	6,74	4,76	Signifikan
9. Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya	19	1,57	0,14	2,71	1,00	0,219	0,61	19,05	Signifikan
	20	1,43	0,29	2,29	1,32	0,536	2,31	9,52	Signifikan
10. Anak menjadi inovatif	21	1,71	0,49	2,71	1,00	0,036	0,41	23,81	Signifikan
	22	1,29	0,49	2,29	1,23	0,431	2,45	9,52	Signifikan
11. Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek	23	1,57	0,14	2,71	1,00	-0,020	0,00	19,05	Tidak Signifikan
	24	1,29	0,49	2,29	1,08	0,453	2,78	28,57	Signifikan
12. Anak bersifat fleksibel	25	2,57	0,71	2,71	1,00	0,051	0,52	23,81	Signifikan
	26	2,29	0,57	2,86	1,76	0,330	2,45	19,05	Signifikan



Grafik 4.7
Profil Peningkatan Kreativitas Anak Pasca Pemberian Perlakuan
dengan Media Balok



Grafik 4.12
Profil Peningkatan Kreativitas Anak Pasca Pemberian Perlakuan
dengan Media *Flashcard*

Berdasarkan tabel dan grafik tergambar bahwa kreativitas anak pada setiap indikatornya sudah baik dan optimal. Selain itu berdasarkan tabel diatas terdapat setelah pemberian treatment rata-rata kreativitas anak meningkat, meskipun masih terdapat beberapa siswa pada kelas balok dan pada kelas *flashcard* yang kreativitasnya memiliki kategori tidak baik. Akan tetapi dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran dengan media pembelajaran APE balok dan *flashcard* dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Untuk melihat perbedaan kreativitas anak usia dini antara kelompok anak yang mendapat pendekatan belajar menggunakan media APE balok dengan kelompok anak yang mendapat pendekatan belajar menggunakan media APE *flashcard* di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah dapat dilihat berdasarkan hasil uji hipotesis.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan anova dua jalur, setelah sebelumnya dilakukan uji Normalitas, uji Homogenitas Variansi, dan uji t dengan SPSS versi 17.

Peningkatan (*N-Gain*) adalah data tentang peningkatan kreativitas anak usia dini yang diperoleh dengan cara mengurangi skor *posttest* dengan *pretest*, kemudian dibagi skor maksimal ideal dan dikurangi *pretest*. Berdasarkan analisis terhadap data kreativitas kelas balok dan kelas *flashcard* dengan rumus *N-Gain*, maka diperoleh data *C* kelas *flashcard* sebesar 0,51, sementara *N-Gain* kelas balok sebesar 0,38, hal tersebut berarti *N-Gain* kedua kelas termasuk ke dalam kategori sedang.

Sebelum dilakukan uji beda (uji-t), maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas data kedua kelas. Untuk hasil uji normalitas kedua kelas dapat dilihat seperti Tabel 4.8 di bawah ini

Tabel 4.12
Hasil Uji Normalitas Kreativitas Kedua Kelas pada Anak Usia dini

No	Data	Asymp. Sig.	α	Keputusan
1	Kelas Balok	0,793	0,05	Normal
2	Kelas <i>Flashcard</i>	0,755	0,05	Normal

Berdasarkan Tabel 4.8 dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas peningkatan (N-Gain) kreativitas anak usia dini di kelas *flashcard* menunjukkan Asymp. Sig. sebesar 0,755 lebih besar dari nilai alpha (α) 0,05. Dan pada kelas balok hasil uji coba normalitas menunjukkan Asymp. Sig. sebesar 0,793 lebih besar dari pada nilai alpha (α) 0,05. Karena masing-masing pengujian menunjukkan perolehan Asymp. Sig. yang sama, maka dapat dikatakan bahwa distribusi data peningkatan kreativitas anak usia dini pada kelas balok dan kelas *flashcard* adalah normal.

Setelah mengetahui apakah distribusi data normal atau tidak, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui distribusi data homogen atau tidak homogen. Kriteria uji homogenitas menggunakan program SPSS versi 17 dan dapat dilakukan dengan membandingkan angka signifikan (Sig.) dengan nilai alpha (α), dengan ketentuan, jika angka signifikan (Sig.) lebih besar dari alpha (α) 0,05, maka data tersebut homogen. Namun, bila angka signifikan lebih kecil dari α (0,05) maka data tersebut tidak homogen.

Tabel 4.13
Hasil uji Homogenitas
Kreativitas Anak Usia Dini pada Kedua Kelas

Data	Asymp. Sig.	α	Keputusan
Kelas Balok dan Kelas <i>Flashcard</i>	0,106	0,05	Homogen

Hasil uji homogenitas kelas balok dan kelas *flashcard* menunjukkan nilai Asymp. Sig. sebesar 0,106 lebih besar dari α yakni 0,05. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kedua varian populasi kelas balok dan kelas *flashcard* homogen.

Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data kelas balok dan kelas *flashcard*, dapat diketahui bahwa data kedua kelas tersebut telah memenuhi syarat analisis penggunaan uji perbedaan (komparatif) statistik parametrik.

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji perbedaan (komparatif) dengan menggunakan Analisis *Independent Samples Test*. Hipotesis pengujiaannya adalah sebagai berikut:

H_1 : terdapat perbedaan rata-rata skor pada kedua kelompok

H_0 : terdapat perbedaan rata-rata skor pada kedua kelompok

Dengan kriteria pengujian jika angka $p > 0,05$ maka hipotesis H_1 diterima dan H_0 ditolak. Untuk menguji tingkat signifikansinya dapat dilakukan dengan membandingkan antara probabilitas Sig. dengan nilai α . Jika nilai probabilitas Sig. lebih besar dari nilai α maka tidak signifikan, sebaliknya jika nilai probabilitas Sig. lebih kecil dari nilai α maka signifikan.

Hasil pengujian dengan uji beda rata-rata selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 4.10.

Tabel 4.14
Uji Beda Rata-rata (Uji-t)
Kreativitas Anak Usia Dini

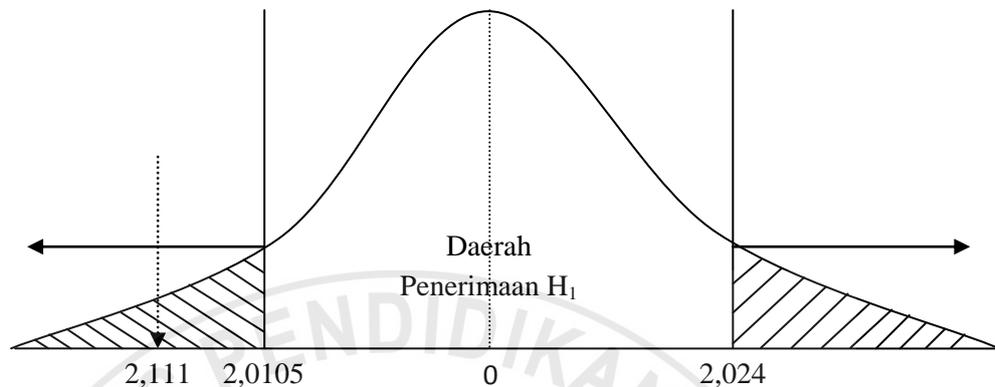
Data	t_{hitung}	Df	t_{tabel}	Sig.	Keputusan
Posttest kelas balok- Posttest kelas Flashcard	2,111	50	2,013	0,354	Terdapat perbedaan

Berdasarkan tabel 4.10 terlihat bahwa uji beda rata-rata terhadap peningkatan test kreativitas anak usia dini pada kelas *flashcard* dan kelas balok pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh *thitung* di bagian *Equal variances not assumed* sebesar 2,111 dan *p* (Sig. (2-tailed)) = 0,040. Oleh karena $p < 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak atau terdapat perbedaan pada rata-rata masing-masing kelompok.

Pengambilan keputusan juga dapat dilakukan dengan cara membandingkan nilai *t*-hitung dengan t_{tabel} , dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika $\pm t_{hitung} < \pm t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak
- Jika $\pm t_{hitung} > \pm t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

Nilai *thitung* = 2,111 dan *t*-tabel dicari dengan tabel distribusi *t* pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 5\%$, karena uji *t* bersifat dua sisi, maka nilai $\alpha/2 = 5\%/2 = 0,025$) dan derajat kebebasan ($df = n - 2 = 52 - 2 = 50$) sehingga $t_{tabel} = t(0,025 : 50) = 2,0105$. Perhatikan kurva dibawah ini:



Gambar 4.13

Kurva Uji Beda Rata-rata Uji-t Kreativitas r Anak Usia Dini
pada Kelompok balok dan *flashcard*

Berdasarkan kurva di atas $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,111 > 2,0105$ hal ini berarti di luar daerah penerimaan H_0 maka diputuskan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas anak usia dini kelompok balok dengan kelompok *flashcard* pada taraf kepercayaan 95%. Jadi berdasarkan kurva di atas anak yang pembelajarannya dengan menggunakan media balok lebih unggul dibandingkan dengan anak yang pembelajarannya dengan menggunakan media *flashcard* dilihat dari nilai-rata-rata hasil tes. Hal ini berarti pembelajaran dengan menggunakan media balok sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah, peningkatan ini juga dapat dilihat pada N-Gain kelas balok 0,51 yang berarti menunjukkan peningkatan lebih tinggi dari kelas *flashcard* 0,38. Dengan demikian hasil data ini dapat digeneralisasikan untuk populasi.

A. Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian berikut ini dipaparkan berdasarkan analisis data dan temuan temuan di lapangan setelah perlakuan kelompok anak yang mendapat pendekatan belajar menggunakan media APE balok dengan kelompok anak yang mendapat pendekatan belajar menggunakan media APE *flashcard* di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah.

1. Proses pembelajaran dengan menggunakan media APE Balok dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah.

Pemilihan model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan anak sangat penting, namun hal itu juga tidak terlepas dari prinsip media dan alat permainan anak yang tepat yang akan sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat maka dapat mempengaruhi semangat dan gairah belajar anak. Hal ini sudah dibuktikan dari hasil penelitian di kelas B-1 TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah yakni proses pembelajaran dengan menggunakan media balok dan B-2 yang pembelajarannya menggunakan media *flashcard*, media yang dipakai telah disesuaikan dengan kemampuan anak dan merupakan sebuah media yang disesuaikan dengan permainan dikalangan anak-anak di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah kelas B sehingga menciptakan kegiatan bermain sambil belajar yang menyenangkan.

Senada dengan pernyataan diatas Hamalik (1994: 12), mengatakan bahwa media pendidikan merupakan alat, metode dan teknik yang dipergunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan/pengajaran di sekolah. Sedangkan Sudono (2000: 7) media pembelajaran adalah bahan termasuk juga alat permainan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada murid maupun guru.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak yang mendapat pendekatan belajar menggunakan media APE balok lebih baik dibandingkan dengan anak yang mendapat pendekatan belajar menggunakan media APE *flashcard* di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah. Berdasarkan analisis data skor *pretest* kreativitas pada kelas *flashcard* sebesar 37,76 dan skor rata-rata *pretest* kreativitas anak usia dini pada kelas balok 36,38. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak usia dini pada kelas balok lebih rendah dari pada kelas *flashcard* . Hasil *pretest* kreativitas anak usia dini kelas B di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah, terdapat selisih 1,38 antara kelompok *flashcard* dan balok.

Kemudian setelah dilakukan *posttest* pada kelas *flashcard* dan kelas balok pada kelas *flashcard* meningkat menjadi sebesar 53,26 sedangkan kelas balok menjadi 57,53. Hal ini berarti pembelajaran dengan media *flashcard* dikelas B-2 kurang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini secara signifikan, sedangkan pembelajaran yang menggunakan media balok lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Hal ini dibuktikan

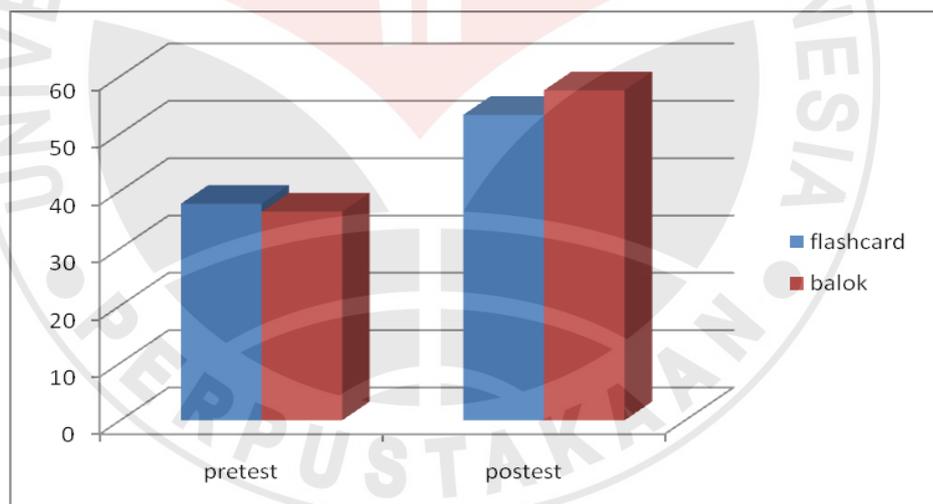
dengan skor *posttest* kelas balok lebih tinggi dari pada skor *posttest* kelas kontrol. Hasil *posttest* kreativitas anak usia dini di kelas B TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah, terdapat selisih rata-rata skor sebesar 4,27 antara kelompok *flashcard* dan balok.

Penggunaan balok dalam pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak, disamping untuk memberikan kesempatan bagi anak bereksplorasi. Balok perlu memiliki banyak kelengkapan agar anak dapat bereksplorasi secara maksimal. Disamping agar lebih menarik perhatian anak pada saat mereka bermain balok, balok juga memberi kesempatan kepada anak untuk membuat berbagai bentuk benda. Beberapa kelengkapan balok yang dimaksud antara lain: balok pelengkap, binatang mainan, orang-orangan, kendaraan mainan.

Menurut Purnomo (2010), APE balok berfungsi dalam merangsang kemampuan anak dalam memecahkan masalah, menggunakan imajinasi, logika matematika, interpersonal, dan linguistik.

Menurut Fridani (2010) permainan susun balok sama halnya dengan permainan *puzzle*, karena sama-sama dalam permainan konstruktif. Dinamakan demikian, karena anak secara aktif membangun sesuatu menggunakan bahan/material yang sudah tersedia dengan pengetahuan yang dimilikinya. Anak menyusun serta merangkai balok-balok menjadi sebuah bangunan menara, gedung, rumah, jalan, dan sebagainya. Selain itu, permainan semacam ini menyimpan segudang manfaat.

Bertolak dari skor awal, bahwa penelitian ini dimulai dengan jumlah skor awal kelas *flashcard* lebih besar dari pada jumlah skor awal balok. Setelah mendapat perlakuan dan dilakukan tes akhir, maka ada peningkatan yang baik. Berdasarkan skor *posttest* kelas *flashcard* lebih kecil dibandingkan dengan kelas balok. Hal ini berarti pembelajaran dengan menggunakan media balok sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas di kelas B TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah, peningkatan ini juga dapat dilihat pada N-Gain kelas balok 0,51 yang berarti menunjukkan peningkatan lebih tinggi dari kelas *flashcard* 0,38.



Grafik 4.13

Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini di kelas Balok dan Flashcard

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dikatakan bahwa media balok dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini, ini dikarenakan dari kemampuan anak pada kreativitas dapat dikembangkan pada usia 5-6 tahun yang merupakan periode sensitif, dimana anak dalam tumbuh kembangnya

melewati “periode sensitif” yang merupakan masa awal untuk belajar. Montessori (Sujiono, 2011: 135) menandai bahwa anak-anak tumbuh dan berkembang melalui sejumlah tahapan berupa ketertarikan dan keingintahuan terhadap sesuatu disebut dengan “periode sensitif”, dimana mereka menjadi bangkit minatnya terhadap aspek-aspek tertentu, dan pada periode ini ada umur 5-6 tahun anak mengembangkan kemampuan hubungan spasial dimana saat pemahaman hubungan bentuk-bentuk dan ia akan mampu mengerjakan balok/puzzle-puzzle yang sulit, jika dikaitkan dengan kreativitas periode ini kesempatan emas anak agar kreatif sejak dini.

Kreativitas anak usia dini dapat diminimalisir melalui pembelajaran yang menyenangkan melalui gerak, uji penglihatan, imajinasi, dan memberikan balok, permainan yang membuat anak berpikir, berimajinasi dan berusaha menyelesaikan karyanya.

Seperti yang diungkapkan Yunus (Arsyad, 2000: 16) bahwa media pengajaran paling besar pengaruhnya pada indra dan tingkat pemahamannya bertahan lama dibandingkan hanya melihat atau mendengarkan saja. Sanjaya (2006: 10) mengemukakan bahwa dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Sanjaya mengatakan bahwa media memiliki beberapa manfaat diantaranya adalah dengan media pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar anak, bahan ajar akan semakin jelas sehingga dapat mudah dipahami anak, dan siswa dapat lebih banyak

melakukan kegiatan, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktif mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikannya.

Berdasarkan hal tersebut maka proses pembelajaran dengan menggunakan media balok dapat diterapkan dalam pembelajaran di TK karena pembelajaran melalui media balok lebih membawa dampak positif bagi peningkatan kreativitas anak usia dini. Oleh karena itu, pembelajaran dengan pendekatan belajar menggunakan media APE balok yang dilakukan secara berulang-ulang dalam kurun waktu tertentu dapat memberikan stimulasi yang baik kreativitas anak usia dini.

2. Proses pembelajaran dengan menggunakan media APE *flashcard* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah.

Dari hasil penelitian dikelas dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* kurang efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini pada kelas B-2. Hal ini menunjukkan bahwa media balok lebih baik di pergunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dibandingkan dengan media *flashcard* . Hal ini terbukti berdasarkan hasil skor *posttest* kelas balok menunjukkan skor yang lebih tinggi dari kelas *flashcard* dengan selisih rata-rata sebesar 4,27 antara kedua kelompok. Padahal pada skor *pretest* kelas *flashcard* memiliki rata-rata nilai yang sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok balok, yaitu 36,38 pada kelompok *flashcard* , dan 37,76

pada kelompok balok, dengan selisih rata-rata sebesar 1,38 antara kedua kelompok.

Setelah mendapat perlakuan dan dilakukan tes akhir maka ada peningkatan yang baik pada kedua kelompok. Akan tetapi nilai *posttest* kelompok balok melampaui jumlah akhir skor *posttest* kelas *flashcard*. Hal ini berarti pembelajaran dengan menggunakan media balok sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas dikelas B TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah, peningkatan ini juga dapat dilihat pada N-Gain kelas balok 0,51 yang berarti menunjukkan peningkatan lebih tinggi dari kelas *flashcard* 0,38.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat dikatakan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini, akan tetapi penggunaannya kurang maksimal, ini dikarenakan berdasarkan hasil *posttest* dapat ditarik kesimpulan nilai *posttest* pada kelompok yang belajar menggunakan media balok lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang belajar dengan menggunakan media *flashcard*. Hal ini dapat terjadi karena beberapa faktor salah satunya adalah pemilihan *flashcard* yang digunakan pada kegiatan pembelajaran kurang tepat.

Seperti yang diungkapkan Sardiman (1990: 33) bahwa pemilihan gambar-gambar dalam pembelajaran hendaknya memperhatikan unsur-unsur diantaranya adalah: (1) harus autentik, sesuai dengan situasi yang sebenarnya, (2) sederhana, komposisi harus jelas, (3) ukuran relatif, (4) mendukung gerakan dan perbuatan, (5) sesuai dengan tujuan pengajaran, serta (f) bagus

dari sudut seri. Oleh karena itu *flashcard* harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, dalam penelitian ini tujuan pembelajarannya adalah untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Pemilihan gambar *flashcard* dalam pembelajaran harus memperhatikan sasaran yang harus disesuaikan dengan karakteristik dan pertumbuhan serta perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan hal tersebut maka proses pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* kurang tepat diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah, karena pembelajaran melalui media *flashcard* kurang dapat merangsang imajinasi dan daya pikir anak serta kurang membawa dampak positif bagi peningkatan kreativitas anak usia dini. Oleh karena itu pembelajaran dengan pendekatan belajar menggunakan media APE *flashcard* jika dibandingkan dengan media balok kurang tepat digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini, akan tetapi dapat di ujicobakan terhadap kemampuan-kemampuan lain selain kreativitas pada anak usia dini.

3. Profil kreativitas anak antara kelompok anak yang mendapat pendekatan belajar menggunakan media APE balok dengan media APE *flashcard* di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah.

Kreativitas merupakan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai

kemungkinan. Dengan demikian kreativitas berarti proses menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, menciptakan ide-ide baru.

Kreativitas ini dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, mungkin mencakup pembentukan pola-pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya serta pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru.

Berdasarkan data hasil penelitian bahwa skor rata-rata *pretest* kelompok *flashcard* sebesar 37,76 atau 48,41 % dari skor ideal 78 dan kelompok balok 36,38 atau 46,64 % dari skor ideal 78. Merujuk pada hasil tersebut secara umum anak pada kelompok balok dan *flashcard* memiliki kreativitas yang sama. Sedangkan rata-rata skor tes akhir (*posttes*) kelompok yang pembelajarannya dengan media *flashcard* sebesar 53,26 atau 68,28 % dari skor ideal 78 dan kelompok yang pembelajarannya dengan media balok 57,53 atau 73,75 % dari skor ideal 78. Dari perbandingan data tersebut dapat dilihat bahwa skor rata-rata kelompok yang pembelajarannya dengan media *flashcard* lebih kecil dari pada kelompok balok. Merujuk pada hasil tersebut secara umum anak pada kelompok balok dan *flashcard* setelah diberikan perlakuan memiliki peningkatan kreativitas yang berbeda. Peningkatan kreativitas anak usia dini pada kelompok balok lebih tinggi dibandingkan kelompok *flashcard*.

Sedangkan berdasarkan hasil skor matang tes awal kreativitas anak pada kedua kelas yang berada pada kategori tidak baik yaitu untuk kelas B-1 46,6%,

dan kelas B-2 48,4%, sehingga diberikan *treatment* berupa media pembelajaran APE balok pada kelas B-1 dan APE *flashcard* pada kelas B-2. Setelah diberikan *treatment* kepada kelas B-1 yaitu dengan media pembelajaran balok, dan kelas B-2 berupa *flashcard* pencapaian akhir kreativitas anak meningkat dan berada pada kategori baik, yaitu untuk kelas B-1 75,7%, sedangkan kelas B-2 68,2%.

Berdasarkan hasil penelitian terlihat bahwa kreativitas anak pada setiap indikatornya sudah baik dan optimal. Selain itu berdasarkan tabel di atas terdapat setelah pemberian *treatment* masih terdapat beberapa siswa pada kelas balok dan pada kelas *flashcard* yang kreativitasnya memiliki kategori tidak baik.

Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor penunjang maupun faktor penghambat. sejalan dengan pendapat Rachmawati (2010: 52) bahwa faktor penunjang kreativitas terjadi melalui tujuh strategi, diantaranya, (1). pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hasil karya), melalui kegiatan hasta karya ini memiliki posisi penting dalam berbagai aspek perkembangan anak. (2). Pengembangan kreativitas melalui imajinasi, maksudnya kemampusan berfikir divergen seseorang yang dilakukan tanpa batas, seluas-luasnya, dan multiperspektif dalam merespon suatu stimulus. (3) Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi, bertujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak, terutama sumber alam yang terdapat ditempat itu. (4). Pengembangan kreativitas melalui eksperimen. (5) Pengembangan kreativitas melalui proyek, untuk mendalami tentang satu topik pembelajaran yang diminati. (6) Pengembangan kreativitas melalui musik, bertujuan memantapkan dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan musik yang telah diperoleh. (7) Pengembangan

keaktivitas melalui bahasa, bertujuan mengembangkan kreativitas dan bahasa anak secara optimal.

Selain faktor pendukung dalam mengembangkan kreativitas, seseorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan dapat mematikan kreativitasnya. Sedangkan faktor penghambat kreativitas menurut Cropley (Adhipura, 2001) mengemukakan beberapa karakteristik guru yang cenderung menghambat keterampilan berpikir kreatif dan kesediaan atau keberanian anak untuk mengungkapkan kreativitas mereka: (a) penekanan bahwa guru selalu benar, (b) penekanan berlebihan pada hafalan, (c) penekanan pada belajar secara mekanik teknik pemecahan masalah, (d) penekanan pada evaluasi eksternal, (e) penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan, (f) perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat bekerja, sedangkan bermain adalah sekedar untuk rekreasi.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok, peningkatan profil kreativitas anak usia dini menunjukkan kreativitas anak dapat dikembangkan dengan pemberian *treatment* yang sesuai.

Dalam kaitannya dengan kreativitas, Guilford (1980) menerangkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan atau kecakapan yang ada dalam diri seseorang, hal ini erat kaitannya dengan bakat. Sedangkan tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Jadi menurut ahli, kreativitas merupakan aktivitas imajinatif yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-

pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru, berarti dan bermanfaat. Menurut Munandar (1992: 47) bahwa:

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data informasi atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap sesuatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban.

Jadi secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.

Akan tetapi pada kenyataannya, tidak semua anak memiliki kreativitas yang tinggi. Oleh karena itu, maka diperlukan metode, media dan sumber belajar yang mendukung sebagai upaya membantu anak untuk meningkatkan daya pikir dan imajinasi anak yang sesuai dengan capaian perkembangan anak usia dini.

Setelah memperoleh pembelajaran dengan media balok dan *flashcard*, tingkat kreativitas anak pada kelompok balok mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok *flashcard* hal tersebut menunjukkan bahwa secara umum anak sudah mampu menghasilkan produk baru dengan menggunakan daya pikir dan imajinasinya dengan maksimal. Sejalan dengan pendapat di atas Feldman (Semiawan, 1984) sifat baru yang dimiliki oleh kreativitas memiliki ciri sebagai berikut: (a) produk yang memiliki sifat baru sama sekali, dan belum pernah ada sebelumnya, (b) produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil kombinasi beberapa produk yang sudah ada sebelumnya, (c) produk yang memiliki sifat baru

sebagai hasil pembaharuan (inovasi) dan pengembangan (evolusi) dari hal yang sudah ada, (d) produk yang berguna atau bernilai, suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih enak, lebih mudah dipakai. Sedangkan Suharnan (Nursisto, 1999) mengatakan bahwa terdapat beberapa komponen pokok dalam kreativitas yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Aktifitas berpikir. Kreativitas selalu melibatkan proses berpikir di dalam diri seseorang. Aktifitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain, dan hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Aktifitas ini bersifat kompleks, karena melibatkan sejumlah kemampuan kognitif seperti persepsi, atensi, ingatan, imajeri, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.
2. Menemukan atau menciptakan sesuatu, hal ini mencakup kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak berhubungan, kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandang lain yang baru, dan kemampuan menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran. Aktifitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi yaitu kemampuan memanipulasi sejumlah objek atau situasi di dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan muncul.
3. Sifat baru atau orisinal. Umumnya kreativitas dilihat dari adanya suatu produk baru. Produk ini biasanya akan dianggap sebagai karya kreativitas bila

belum pernah diciptakan sebelumnya, bersifat luar biasa, dan dapat dinikmati oleh masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan proses yang dilakukan individu anak untuk mencari alternative-alternatif baru dalam menciptakan produk/karya baru yang bersifat orisinal. sehingga kelak akan membatu perkembangan anak dimasa yang akan datang.

4. Perbedaan kreativitas anak usia dini antara kelompok anak yang mendapat pendekatan belajar menggunakan media APE balok dengan media APE *flashcard* di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perbedaan pengaruh kreativitas anak usia dini, secara keseluruhan menunjukkan peningkatan skor matang. Skor matang kreativitas anak B-1 adalah 46,6%, setelah memperoleh pembelajaran dengan media balok meningkat menjadi 75,7%. Sedangkan skor matang kreativitas anak B-2 adalah 48,4%, setelah memperoleh pembelajaran dengan media *flashcard* meningkat menjadi 68,2%. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa media APE balok dan *flashcard* dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Meskipun peningkatan yang lebih tinggi terjadi pada kelas yang pembelajarannya menggunakan media APE balok.

Selain itu berdasarkan skor rata-rata *pretest* kelompok *flashcard* sebesar 37,76 atau 48,41 % dari skor ideal 78 dan kelompok balok 36,38 atau 46,64 % dari skor ideal 78. Merujuk pada hasil tersebut secara umum anak pada kelompok

balok dan *flashcard* memiliki kreativitas yang sama. sedangkan rata-rata skor tes akhir (*posttest*) kelompok yang pembelajarannya dengan media *flashcard* sebesar 53,26 atau 68,28 % dari skor ideal 78 dan kelompok yang pembelajarannya dengan media balok 57,53 atau 73,75 % dari skor ideal 78.

Perbedaan peningkatan pada kedua kelas terjadi karena beberapa faktor yang mempengaruhinya.

Hasil temuan dilapangan tersebut menunjukkan bahwa media APE balok dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Jalal (2002) bahwa manfaat yang diperoleh anak melalui bermain balok adalah sebagai berikut:

- a) Pengembangan fisik: yang mencakup koordinasi, persepsi visual, pengembangan motorik, orientasi spasial/ruang, dan koordinasi motorik bagus.
- b) Sosial-emosi: pengembangan kompetensi/wewenang, kesuksesan, harga diri, otonomi/kemandirian, inisiatif, persamaan (*equality*), kerjasama, negosiasi, kompromi, tanggung jawab, kepemimpinan, konsep ilmu sosial, dan emosi yang wajar/pelepasan emosi.
- c) Kreativitas: asosiasi, hubungan, pemecah masalah, mencari solusi baru, dan eksplorasi sensori.
- d) Pengembangan kognitif: simbolisasi dan penyajian, *comparisons*, penggolongan, konsep, *directionalist*, urutan, pemikiran yang berbeda, dan logika berpikir.

- e) Matematika: area, ukuran, order, ruang, bentuk, angka-angka, pemetaan pola (*patterns*), mengukur, *fractions*, pengoperasian bilangan, perkiraan, *negative space*, penjumlahan/penambahan, korepondensi/hubungan antar satuan, dan *seriation*.
- f) *Science* matematika, berat/beban, tinggi, gravitasi, timbangan, simetri, tekstur, *action-reaction*, penyebab dan efek, gambaran ruang, dan mesin sederhana.
- g) Keaksaran: labeling/pemberian nama, kosa kata, menceritakan kembali, mengarang cerita, membuat dan menggunakan lambang, menggunakan buku referensi, dan menulis.

Sama halnya dengan media balok, media *flashcard* pun dapat membantu meningkatkan kreativitas anak usia dini, hal ini sesuai dengan pernyataan Purnomo (2010) bahwa manfaat dari penggunaan media gambar adalah dapat merangsang imajinasi dan kreativitas anak diantaranya adalah verbal/linguistic (kemampuan memanipulasikata secara lisan atau tertulis), spasial (kemampuan melihat dan memanipulasi pola dan desain), dan interpersonal (kemampuan memahami orang lain, pikiran serta perasaan orang lain).

Peningkatan kreativitas setiap individu bukan kemampuan bawaan tetapi kemampuan yang harus dikembangkan. Oleh karena itu media pembelajaran APE balok dan *flashcard* tidak hanya berfungsi hanya sebagai alat bermain, akan tetapi dapat digunakan sebagai media mengembangkan kemampuan anak usia dini, seperti kreativitas, berhitung, bahasa, motorik dan lain-lain

Pembelajaran dengan pendekatan media APE balok dan *flashcard* di Taman Kanak-kanak lebih dipandang sebagai alat bantu anak untuk mengembangkan imajinasi, daya pikir sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Pendapat para ahli di atas mendukung hasil penelitian dan mempertegas bahwa media pembelajaran APE balok dan *flashcard* efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Akan tetapi berdasarkan hasil penelitian selama dilapangan terdapat perbedaan peningkatan kreativitas anak yang belajar menggunakan media APE balok, dengan anak yang belajar dengan menggunakan APE *flashcard*. Berdasarkan hasil skor test kelas yang belajar dengan menggunakan APE balok lebih tinggi hasilnya dibandingkan dengan anak yang belajar dengan media APE *flashcard*.

Hasil Analisis uji komparatif dengan rumus t-test menunjukkan bahwa harga t-hitung adalah 2,111, dengan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2 = 50$. Pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan cara membandingkan nilai t-hitung dengan t_{tabel} , dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika $\pm t_{hitung} < \pm t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak
- Jika $\pm t_{hitung} > \pm t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

Nilai thitung = 2,111 dan t-tabel dicari dengan tabel distribusi t pada taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 5\%$, karena uji t bersifat dua sisi, maka nilai $\alpha/2 = 5\%/2 = 0,025$) dan derajat kebebasan (df) = $n - 2 = 52 - 2 = 50$ sehingga t-tabel = t(0,025; 50) = 2,0105. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau di luar daerah penerimaan H_0 maka diputuskan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas anak usia dini kelompok balok dan kelompok *flashcard* pada taraf kepercayaan 95%.

