

Pengaruh Penerapan Metode Bermain terhadap Peningkatan Kreativitas dan Kemampuan Motorik Kasar Anak TK

Halimatus Zahro¹, Rudy Sumiharsono², Eges Triwahyuni³

¹ Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia; zahro@gmail.com

² Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia; rudysumiharsono@gmail.com

³ Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia; eges.triwahyuni@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Play Method;
Increasing Children's Creativity;
Children's Gross Motor Ability

Article history:

Received 2023-06-07

Revised 2023-08-01

Accepted 2023-09-06

ABSTRACT

The purpose of the research was to find out whether using the playing method could increase the creativity and gross motor skills of Group A & B students at Dewi Sartika Glenmore Islamic Kindergarten. Variable X (Playing method) has 4 indicators, Y1 (Increasing Creativity) has 5 indicators. Variable Y2 (Gross Motor Ability) contains 7 indicators. The research design uses causal quantitative. The method for determining areas is purposive area sampling. The research population for population research techniques was 36 children from groups A and B. Data collection techniques: 1) observation, 2) interviews, 3) documentary. The results of the interview are then processed into several instrument tests from validity and reliability tests, then classic assumption tests including normality tests, homogeneity tests, autocorrelation tests, and heteroscedasticity tests, and finally hypothesis tests which include t tests and F tests. against Y1 sig<0.05 (0.000<0.05), X against Y2 sig<0.05(0.001<0.05), F . So it can be concluded that the playing method has an effect on increasing creativity and gross motor skills.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Halimatus Zahro

Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia; zahro@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Bermain adalah dunia anak-anak, dengan bermain anak-anak akan mendapatkan pengalaman dan pembelajaran. Kegiatan bermain mempunyai banyak fungsi bagi perkembangan anak usia dini selain sebagai kebutuhan mereka. Selaras dengan yang dikemukakan oleh (Sujiono 2010) bahwa bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak. Lebih lanjut (Black dan Morrison 2014) menyatakan bahwa fungsi bermain bagi anak adalah untuk mengembangkan keenam aspek perkembangan anak yang meliputi aspek kesadaran diri (*personal awareness*), emosional, sosial, komunikasi, kognisi dan keterampilan motorik. Melalui kegiatan bermain anak akan merasakan berbagai pengalaman emosi antara lain: senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya.

Pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas, bakat dan minat anak adalah tugas guru dengan meningkatkan mutu dan kualitas dalam mengelola suatu pembelajaran dengan berbagai metode yang

menyenangkan. Metode pembelajaran adalah teknik yang dikuasai pendidik atau guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik di kelas, baik secara individu maupun kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh peserta didik dengan baik (Mukhibat 2019; Susanto 2015).

Pelaksanaan pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui bermain secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual dan berpusat pada anak untuk berpartisipasi aktif serta memberikan keleluasaan bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis anak (Permendikbud, nomor 137 tahun 2014 : 7). Interaktif merupakan proses pembelajaran yang mengutamakan interaksi antara anak dan anak, anak dan pendidik, serta anak dan lingkungannya. Inspiratif merupakan proses pembelajaran yang mendorong perkembangan daya imajinasi anak. Menyenangkan merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dalam suasana bebas dan nyaman untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kontekstual merupakan proses pembelajaran yang terkait dengan tuntutan lingkungan alam dan sosial-budaya. Berpusat pada anak merupakan proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan karakteristik, minat, potensi, tingkat perkembangan, dan kebutuhan anak (Permendikbud, nomor 137 tahun 2014: 8). Salah satu Metode pembelajaran yang digunakan di pendidikan anak usia dini adalah Metode bermain. Lebih lanjut Catron dan Allen menyatakan bahwa fungsi bermain bagi anak adalah untuk mengembangkan keenam aspek perkembangan anak yang meliputi aspek kesadaran diri (*personal awareness*), emosional, sosial, komunikasi, kognisi dan keterampilan motorik. Melalui kegiatan bermain anak akan merasakan berbagai pengalaman emosi antara lain: senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penerapan metode bermain terhadap peningkatan kreativitas dan kemampuan motorik kasar siswa kelompok A & B di TK Islam Dewi Sartika Glenmore semester genap tahun ajaran 2022 / 2023.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif kausal. Menurut (Sugiyono 2015), pendekatan kuantitatif kausal merupakan pendekatan dalam penelitian yang mencari hubungan antar satu variabel dengan variabel lain yang memiliki sebab akibat. Penelitian ini menguji hipotesis yang ditetapkan dan untuk mencari pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat. Menurut (Sugiyono 2015) yang dimaksud dengan metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Menurut (Prasetyo dan Jannah 2016) penelitian kuantitatif kausalitas merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui sejauh-mana variabel independent mempengaruhi variabel *dependent*. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif kausalitas karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan metode bermain (X) terhadap peningkatan kreativitas (Y1) dan kemampuan motoric kasar (Y2) siswa kelompok A dan B TK Islam Dewi Sartika Glenmore.

Guna menentukan daerah penelitian, maka peneliti menggunakan metode *purposive sampling area*. (Sugiyono 2015) menyatakan bahwa *purposive sampling area* yaitu teknik penentuan daerah penelitian dengan pertimbangan tertentu. Adapun tempat penelitian yang ditentukan peneliti adalah TK Islam Dewi Sartika Kecamatan Glenmore Kabupaten Banyuwangi sebagai daerah penelitian dengan pertimbangan sebagai berikut: 1) Peneliti sudah mengenal situasi dan kondisi daerah penelitian sehingga memudahkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di tempat tersebut. 2) TK Islam Dewi Sartika Kecamatan Glenmore belum pernah diadakan penelitian dengan judul dan permasalahan yang sama dengan penelitian ini. 3) Adanya kesediaan instansi Lembaga untuk dijadikan sebagai tempat penelitian. 4) Penelitian di TK Islam Dewi Sartika Kecamatan Glenmore relevan dengan program studi peneliti. Sebagai respondennya adalah siswa adalah siswa kelompok A & B di TK Islam Dewi Sartika Glenmore sejumlah 36 siswa dengan menggunakan metode penentuan responden dalam penelitian ini menggunakan metode *population research*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan, metode wawancara/ interviwe, observasi dan dokumentasi dan penelitian ini menggunakan *skala likert* untuk penilaiannya. Menurut

(Sugiyono 2015) dengan *skala likert*, "Variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan". Kuesioner atau angket menggunakan *skala likert* dengan bentuk *checklist*. Dengan *skala likert*, maka variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Tabel 1. Skala Likert
Sumber. sugiyono, 2010:134

No	Skala	Skor
1.	Selalu	5
2.	Sering	4
3.	Kadang - kadang	3
4.	Jarang	2
5.	Hampir Tidak pernah	1

Analisis Data

Pengolahan data meliputi *Editing, Coding* dan *Tabulating*. Analisis data menggunakan bantuan program SPSS versi 24 *widows*, program yang dirancang khusus untuk melakukan pengolahan data penelitian yang dapat merangkum banyak data, menyuntingnya, menampilkan dan membuat grafik dengan intensitas data yang tinggi. Uji yang dipakai dalam penelitian ini adalah, 1) uji instrumen yang meliputi, a) uji validitas yang digunakan untuk menguji apakah instrumen yang digunakan valid. Hal ini berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang sebenarnya diukur. Hasil instrumen disebut valid jika data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Kuesioner valid jika nilai korelasi R hitung > R table (Sudaryana dan Agusady 2022). Pengujian instrumen menggunakan sampel sebanyak 30 orang yang dimaksudkan agar butir pertanyaan dalam kuesioner benar-benar memiliki tingkat validitas yang dapat diandalkan karena nilai r tabel yang dimaksudkan cukup tinggi. Hasil r hitung dibanding dengan r table, dimana untuk mencari r table adalah mencari derajat kebebasan $df = n-2$ dengan signifikansi 5% dan tingkat kepercayaan 98% dengan menggunakan uji satu sisi (one tail). Uji validitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Cara mengukur variabel

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

- r : Koefisien korelasi pearson validitas
- x : Skor tanggapan responden atas setiap pertanyaan
- y : Skor tanggapan responde atas seluruh pertanyaan
- n : Banyaknya jumlah / subjek responden

Uji reliabilitas digunakan untuk menguji apakah instrumen yang digunakan reliabel. Reliabel apabila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Teknik pengujian reliabilitas ini menggunakan teknik analisis yang sudah dikembangkan oleh *alpha cronbach*. Pada uji reliabilitas ini, α dinilai reliabel jika lebih besar dari 0,6 (Ghozali 2016). Adapun kaidah untuk menentukan apakah instrumen reliabel atau tidak, adalah sebagai berikut: a) Jika angka reliabilitas *cronbach alpha* melebihi angka 0,6 maka instrumen tersebut reliabel, kuesioner dapat dipercaya dan dapat digunakan. b) Jika angka reliabilitas *cronbach alpha* kurang dari angka 0,6 maka instrumen tersebut tidak reliabel, kuesioner tidak dapat dipercaya dan tidak dapat digunakan. Kategori *koefisien reliabilitas* (Guilford 1956) adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Indeks Koefisien Reliabilitas

No	Nilai Interval	Kriteria
1	<,20	Sangat Rendah
2	0,20 – 0,399	Rendah
3	0,40 – 0,599	Cukup
4	0,60 – 0,799	Tinggi
5	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

Uji Asumsi Klasik meliputi, a) Uji Normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu variabel mempunyai data yang normal atau tidak. Normal disini dalam arti mempunyai distribusi data yang normal. Untuk menguji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan ketentuan jika $Asymp. Sig > 0,05$ maka data berdistribusi normal. b) Uji homogenitas yang dilakukan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen). uji homogenitas dapat dilakukan dengan uji *Levene*, *Fisher* atau uji *Bartlett*. Pengujian ini merupakan persyaratan sebelum melakukan pengujian lain, misalnya *T Test* dan *Anova*. Pengujian ini digunakan untuk meyakinkan bahwa kelompok data memang berasal dari sampel yang sama. Dalam penelitian ini menggunakan analisis *Levene's statistic* dikatakan homogen apabila varian antar kelompok memiliki signifikan lebih dari $0,05$ ($Sig > 0,05$), apabila nilai signifikansi kurang dari $0,05$ ($Sig < 0,05$) maka varian antar kelompok tidak homogen. c) Uji autokorelasi bertujuan menguji apakah dalam regresi linear ada korelasi antar kesalahan pengganggu (residual) pada periode t dengan kesalahan pada periode $t-1$ (sebelumnya). Uji ini menggunakan deteksi ada atau tidak autokorelasi dengan memakai uji *Durbin-Watson* (*DW test*). Mendeteksi autokorelasi dengan menggunakan nilai *Durbin Watson*.

Jika $d < dL$ maka terdapat autokorelasi positif,

Jika $d > dU$ maka tidak terdapat autokorelasi positif,

Jika $dL < d < dU$ maka pengujian tidak meyakinkan atau tidak dapat disimpulkan.

Deteksi Autokorelasi Negatif:

Jika $(4-d) < dL$ maka terdapat autokorelasi negatif,

Jika $(4-d) > dU$ maka tidak terdapat autokorelasi negatif,

Jika $dL < (4-d) < dU$ maka pengujian tidak meyakinkan atau tidak dapat disimpulkan.

Heteroskedastisitas menguji terjadinya perbedaan variance residual suatu periode pengamatan ke periode pengamatan yang lain. Dan untuk uji hipotesis meliputi, a) uji *t* digunakan untuk mengetahui apakah variabel-variabel independen secara parsial berpengaruh nyata atau tidak terhadap variabel dependen. Derajat signifikansi yang digunakan adalah $0,05$. Apabila nilai signifikan lebih kecil dari derajat kepercayaan maka kita menerima hipotesis alternative, yang menyatakan bahwa suatu variabel independen secara parsial mempengaruhi variabel dependen. Pengujian ini dilakukan uji dua arah dengan hipotesis:

$H : \beta = 0$ Artinya tidak ada pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen. $H_a : \beta_1 < 0$ atau $\beta_1 > 0$ Artinya ada pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen

H_0 diterima dan H_a ditolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, artinya variabel independen tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen.

H_0 ditolak dan H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya variabel independen berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen. b) Uji *F* uji *f* digunakan untuk mengetahui apakah variabel-variabel independen secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Derajat kepercayaan yang digunakan adalah $0,05$.

Apabila nilai F hasil perhitungan lebih besar daripada nilai F menurut tabel maka hipotesis alternatif, yang menyatakan bahwa semua variabel independen secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

H0 diterima, bila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ atau nilai $sig > 0,05$

H0 ditolak, bila $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau nilai $sig < 0,05$

Jika terjadi penerimaan H0, maka dapat diartikan sebagai tidak signifikannya model regresi multiple yang diperoleh sehingga mengakibatkan tidak signifikan pula pengaruh dari variabel-variabel bebas secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel terikat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengaruh penerapan metode bermain terhadap peningkatan kreativitas dan kemampuan motorik kasar siswa Di TK Islam Dewi Sartika Glenmore yang respondennya adalah siswa kelompok A & B sejumlah 36 orang dengan pengumpulan data menggunakan wawancara yang menggunakan lembar instrumen interview tiap variabel Instrumen interview yang direncanakan akan digunakan sebanyak 10 item pada metode bermain (variabel X), 12 item peningkatan kreativitas anak (variabel Y1) dan 10 item kemampuan motorik kasar (variabel Y2). Cara penskoran dengan menggunakan skala *likert* dengan rentang skor 1,2,3,4 dan selanjutnya data dimasukkan pada tabel tabulasi untuk analisis uji t dan uji F.

**Tabel 3. Uji t
Coefficients^a**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	30.374	4.447		6.831	.000
	V3	.110	.130	.143	.842	.405

a. Dependent Variable: V1

**Tabel 4. Tabel F
ANOVA^a**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3.151	2	1.576	.439	.648 ^b
	Residual	118.404	33	3.588		
	Total	121.556	35			

a. Dependent Variable: V1

b. Predictors: (Constant), V3, V2

Pengaruh pengaruh penggunaan metode bermain terhadap peningkatan kreativitas anak secara uji hipotesis didapatkan adanya hasil signifikasi yang mempengaruhi. Persamaan regresi memperlihatkan hubungan antara variabel penggunaan metode bermain dengan variabel peningkatan kreativitas anak secara parsial hubungan antara variabel metode bermain dengan variabel kemampuan motorik kasar bahwa nilai signifikasi kurang dari 0,05, $sig\ 0,00 < 0,05$ serta nilai t lebih tinggi daripada t tabel $11,829 > 2,048$ sehingga variabel X secara parsial berpengaruh secara signifikan terhadap Y1.

Persamaan regresi di atas memperlihatkan hubungan antara variabel metode bermain dengan variabel kemampuan motorik kasar bahwa nilai signifikasi kurang dari 0,05, $sig\ 0,01 < 0,05$ serta nilai t lebih tinggi daripada t tabel $6,667 > 2,048$ sehingga variabel X secara parsial berpengaruh secara signifikan terhadap Y2. Berdasarkan hasil analisis data diputuskan bahwa tingkat signifikasi 0,00 atau lebih kecil dari 0,05, maka dapat diputuskan H0 ditolak sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa variabel

independent memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Artinya terdapat pengaruh penggunaan metode bermain (variabel X) terhadap peningkatan kreativitas anak (variabel Y1) dan kemampuan motorik kasar (variabel Y2) secara bersama-sama anak kelompok A & B TK Islam Dewi Sartika pada semester genap Tahun pelajaran 2022/2023. Hasil uji hipotesis ketiga sekaligus menjadi temuan dalam penelitian ini dan menunjukkan antara interaksi dari variabel terikat berpengaruh terhadap variabel bebas sekaligus.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan deskripsi umum, pengajuan hipotesis dan pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut: ada pengaruh penerapan metode bermain terhadap peningkatan kreativitas siswa kelompok A & B di TK Islam Dewi Sartika Glenmore semester genap tahun ajaran 2022 / 2023, ada pengaruh penerapan metode bermain terhadap peningkatan kemampuan motorik kasar siswa Kelompok A & B di TK Islam Dewi Sartika Glenmore semester genap tahun ajaran 2022 / 2023, ada pengaruh penerapan metode bermain terhadap peningkatan kreativitas dan kemampuan motorik kasar secara bersama-sama siswa kelompok A & B di TK Islam Dewi Sartika Glenmore semester genap tahun ajaran 2022 / 2023.

REFERENSI

- Black, Stewart, dan Allen J. Morrison. 2014. "The Character of Global Leaders." Dalam *Advances in Global Leadership*, 183–204. Bradford: Emerald Group Publishing Limited.
- Ghozali, Imam. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23*. Cet-23. Bandung: Raja Grafindo Persada.
- Guilford, J.P. 1956. *Fundamental Statistic in Psychology and Education*. New York: Hill Book Company.
- Mukhibat, M. 2019. "The teaching management and study of hadith: Method, contents, and approaches." *Utopia y Praxis Latinoamericana* 24 (Extra6): 153–62.
- Prasetyo, Bambang, dan Lina Miftahul Jannah. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*. Cet-10. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sudaryana, Bambang, dan M. Agusady. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani N. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.