

PENGARUH BERMAIN KREATIF TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSI ANAK KELOMPOK B
PAUD SINAR HARAPAN DESA AIR RUSA, CURUP

Aprilianti Ningsih

apriliantiningsih23@yahoo.com

Sri Saparahayuningsih

srisaparahayuningsih@unib.ac.id

Wembrayarli

wembrayarli@yahoo.com

Abstract

The problem in this research is there was any difference of emotional development using creative play method. The purpose of this research was to know the difference of emotional development using creative play method. The method used was quasi experiments. Subjects in this study were children in group B PAUD Sinar Harapan Air Rusa Village. Data collection techniques used was observation. Analysing data in this research used statistical analysis technique, prerequisite test analysis and hypothesis test (test of t-test). The result of this research show that there were differences between emotional behavior in Flubbyjelly experiment group and Fingerpainting experiment group, as proved by the results of t-test calculations obtained t_{count} it turns out that its value was greater than t_{table} . Then H_a accepted and H_o rejected, so there was influence of playing Flubbyjelly against the development of children emotions. Through this research, expected that it can be applied on other developments such as motor, cognitive and social child.

Key word : Emotional Developments; Playing Flubbyjelly; Playing Fingerpainting

PENDAHULUAN

Menurut Santrock (2002:20-21) pola perkembangan manusia dihasilkan oleh hubungan dari beberapa proses yaitu biologis, kognitif dan sosioemosional. Proses biologis (biological processes) meliputi pada sifat fisik individu yang meliputi dari perubahan pada keterampilan motorik, penambahan tinggi dan berat badan, perubahan hormon pubertas serta semuanya yang mencerminkan proses biologis. Proses kognitif (cognitive processes) meliputi perubahan pada pemikiran, intelegensi dan bahasa individu. Dan proses sosioemosional (socioemotional processes) meliputi perubahan pada relasi individu dengan orang lain, perubahan pada emosi, dan perubahan pada kepribadian. Pada perkembangan emosi diharuskan para orang tua atau guru prasekolah dapat memberikan pembekalan yang memadai tentang pengelolaan emosi pada setiap anak agar

dapat memenuhi tuntutan penyesuaian diri dari lingkungannya, baik dari lingkungan keluarga, sekolah maupun teman bermain. Jika kebutuhan untuk memenuhi tuntutan tersebut tidak segera diupayakan maka dampak negatif tersebut di atas akan mempengaruhi perkembangan emosi anak.

Berdasarkan fakta yang terjadi dilapangan tidak seperti gambaran yang diharapkan di atas. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih terfokus pada kegiatan baca tulis serta kegiatan bermain yang kurang menarik. Serta berdasarkan pengamatan peneliti pada observasi didapatkan keadaan yang menunjukkan bahwa banyak anak kelompok B TK Sinar Harapan Desa Air Rusa Curup yang mengeluh cepat lelah dan malas untuk sekolah karena bosan, selain itu anak masih malu-malu atau kurang percaya diri ketika tampil di depan kelas dan anak-anak kurang peduli atau tidak ingin tahu tentang

kegiatan pembelajaran, anak hanya mengikuti apa yang di berikan oleh guru. Hal ini ditunjukkan anak selama kegiatan belajar mengajar dikelas.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mencoba menerapkan pembelajaran bermain kreatif sebagai salah satu solusi dari permasalahan yang terjadi pada TK Sinar Harapan Desa Air Rusa Curup. Peneliti menggunakan bermain kreatif karena kegiatan ini memiliki tujuan utama, yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain kreatif adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak dan dapat mengurangi kejenuhan anak. Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan anak lainnya Catron dan Allen dalam Sujiono dan Sujiono (2010:35). Dari berbagai macam bermain kreatif adapun beberapa jenis bermain yang peneliti lakukan terdiri dari dua jenis yaitu bermain Flubbyjelly dan melukis dengan jari (finger painting). Adapun alasan peneliti memilih kegiatan bermain tersebut dikarenakan peneliti ingin mengenalkan jenis bermain yang asik dan menarik.

Bermain kreatif adalah saat seorang anak dapat secara langsung melibatkan dirinya dalam sebuah kegiatan bermain yang mengharuskan mereka untuk berfikir dalam cara yang tidak mempertimbangkan norma serta memusatkan diri pada sesuatu dalam kegiatan itu (Sujiono dan Sujiono, 2010:36). Piaget dalam Sujiono dan Sujiono (2010:35) bermain kreatif terjadi pada tahap praoperasional yang berlangsung pada usia antara 2-7 tahun. Dapat disimpulkan bahwa bermain kreatif merupakan suatu kegiatan yang dapat menghasilkan gaya baru yang lebih bervariasi, sehingga kegiatan menjadi lebih menyenangkan.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini adalah penelitian eksperimen kuasi, diharapkan dengan adanya penelitian ini

permasalahan mengenai perkembangan emosi anak dapat diperbaiki dan diberikan solusi yang tepat. Berdasarkan latar belakang diatas penelitian ini memfokuskan kajian pada "Pengaruh Bermain Kreatif Terhadap Perkembangan Emosi Anak".

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Jenis desain yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design. Desain ini hampir sama dengan Pretest and Posttest control design, hanya pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono,2006:116). Penelitian ini dilakukan di PAUD Sinar Harapan Desa Airrusa, Curup, dengan subjek penelitian yaitu anak kelas B1 yang berjumlah 10 orang dan kelas B2 yang berjumlah 10 orang. Penelitian ini dilaksanakan dengan observasi *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen *Flubbyjelly* dan kelompok eksperimen *Fingerpainting*, lalu diberikan perlakuan pada masing-masing kelompok. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus dengan tahap *pretest*, *treatment* dan *posttest*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa observasi. Menurut Soemitro (dalam Subagyo, 2011:63) observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan. Dalam penelitian ini lembar observasi (penilaian) yang digunakan untuk mengambil data perkembangan emosi anak. Berdasarkan rancangan di atas, jenis instrumen dalam penelitian ini adalah pedoman observasi dalam bentuk rating scale. Dengan penggunaan Rating scale ini data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Dalam penelitian ini untuk mengukur bentuk emosi yang muncul dengan menggunakan rating scale yakni 4 selalu muncul (SL), 3 sering muncul (SR), 2

kadang-kadang (KD) dan 1 tidak pernah muncul (TP).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan uji t-test dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dengan menggunakan *Lilieforse* diperoleh nilai L_0 sebesar 0,0563 pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diterapkan kegiatan bermain *Flubbyjelly*. Hasil ini kemudian dikonsultasikan dengan tabel L dan diperoleh $L_t = 0,258$, karena $L_0 < L_t$ maka dapat disimpulkan bahwa penyebaran sampel berasal dari populasi distribusi normal. Sedangkan berdasarkan hasil uji pada kelas eksperimen yang diterapkan kegiatan bermain *Fingerpainting* diperoleh nilai L_0 sebesar -0,0235, hasil ini kemudian dikonsultasikan dengan table L dan diperoleh $L_t = 0,258$, karena $L_0 < L_t$ maka penyebaran sampel berasal dari populasi juga terdistribusi normal. Setelah itu dilakukan uji homogenitas dengan uji Bartlett diperoleh nilai perkembangan emosi diperoleh $X^2_{hitung} 0,0857$. Hasil ini kemudian dikonsultasikan dengan X^2_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh hasil 3,84, karena $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ berarti bahwa homogenitas artinya sampel berasal dari populasi yang homogen.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas sehingga mendapatkan hasil data yang berdistribusi normal dan mendapatkan varians-variens homogen. Selanjutnya melakukan uji statistik t (t-test). Hasil uji perbedaan perkembangan emosi antara kelompok eksperimen *Flubbyjelly* dan kelompok eksperimen *Fingerpainting* dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Perbedaan Hasil Pretest Perkembangan Emosi Pada Kelompok Eksperimen Flubbyjelly dan Kelompok Eksperimen Fingerpainting

Kelompok	N	Mean	Md	t_{hitung}	t_{tabel}
<i>Flubbyjelly</i>	10	17,1	2,2	1,37	2,262
<i>Fingerpainting</i>	10	14,9			

Dari uji statistik t (t-test) sebelum diberikan perlakuan dapat diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 1,37 yang ternyata nilai tersebut lebih kecil dari $t_{tabel} 0,05$ yaitu 2,262. Bahwa H_0 ditolak karena nilai dari $t_{hitung} < t_{tabel}$. Artinya tidak ada perbedaan perilaku emosi antara anak bermain *Flubbyjelly* dan bermain *Fingerpainting* sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 2. Perbedaan Hasil Posttest Perkembangan Emosi Pada Kelompok Eksperimen Flubbyjelly dan Kelompok Eksperimen Fingerpainting

Kelompok	N	Mean	Md	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	10	24,7	0,3	10	2,262
Kontrol	10	24,5			

Dari uji statistik t (t-test) yang dilakukan dapat diperoleh nilai $t_{(hitung)}$ sebesar 10 yang ternyata nilai tersebut lebih besar dari $t_{(tabel)}$ 0,05 yaitu 2,262. Artinya terdapat perbedaan perilaku emosi antara kelompok eksperimen *Flubbyjelly* dan kelompok eksperimen *Fingerpainting*.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh bermain kreatif dengan bermain *Flubbyjelly* terhadap perkembangan emosi anak. Sesuai pendapat *Issac* (dalam *cohen*, 1993) bahwa bermain dapat berfungsi sebagai jembatan dalam hubungan sosial. Selain itu, kemampuan emosional anak juga dapat meningkat. Melalui bermain, anak dapat mengungkapkan semua perasaannya, seperti perasaan marah, takut, cemas, dan juga gembira.

Pembahasan tersebut di atas sesuai dengan hitung rata-rata hasil perkembangan emosi anak dalam pengujian hipotesis yang diperoleh nilai rata-rata perkembangan emosi anak kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan kegiatan bermain *Flubbyjelly* adalah 24,7. Sedangkan nilai rata-rata perkembangan emosi anak kelompok kontrol dengan kegiatan bermain *Fingerpainting* adalah 24,5. Berdasarkan nilai

rata-rata di atas membuktikan bahwa anak yang bermain dengan Flubbyjelly nilainya lebih baik dari pada anak bermain dengan Fingerpainting. Secara kuantitas berbeda akan tetapi secara kualitas sama.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan perilaku emosi antara kelompok eksperimen Flubbyjelly dan kelompok eksperimen Fingerpainting setelah diberikan perlakuan. Dengan rata-rata hasil perkembangan emosi sebelum diberikan perlakuan yaitu 17,3 untuk kelompok eksperimen dengan kegiatan menulis angka yang diberikan oleh guru dan 15,1 untuk kelompok eksperimen dengan kegiatan menulis huruf yang diberikan oleh guru. Rata-rata setelah diberikan perlakuan yaitu 24,7 untuk kelompok eksperimen Flubbyjelly dan 24,5 untuk
2. kelompok eksperimen Fingerpainting. Hal ini menunjukkan bahwa eksperimen Flubbyjelly lebih baik daripada eksperimen Fingerpainting dan secara kualitas sama karena berada pada kriteria sering muncul atau dengan nilai persentase 75%.
3. Terdapat pengaruh bermain kreatif dengan jenis bermain Flubbyjelly dan Fingerpainting terhadap perkembangan emosi anak.

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan penelitian di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Setelah penelitian ini guru hendaknya dapat mengaplikasikan kegiatan bermain kreatif terutama bermain Flubbyjelly sebagai cara untuk mengembangkan perkembangan emosi anak dan mengurangi lembar kerja dalam pembelajaran yang membatasi kreatifitas dan perkembangan anak serta tidak melakukan

kegiatan pembelajaran yang berbasis calistung (membaca, menulis dan berhitung).

2. Bagi Peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan untuk lebih dalam mengkaji dan mencari referensi yang terkait dengan bermain kreatif terutama bermain Flubbyjelly agar lebih baik lagi. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan lebih luas lagi pada perkembangan anak yang lain seperti perkembangan motorik halus, kognitif dan sosial dalam bermain Flubbyjelly dan bermain Fingerpainting..

DAFTAR PUSTAKA

- Santrock W, Jhon. 2005. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta.: Erlangga
- Subagyo. 2011. *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks.