

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN DAN KREATIVITAS
GURU TERHADAP KEMATANGAN SEKOLAH PADA ANAK
RAUDHATUL ATFHAL KOTA GUNUNGSITOLI**

TESIS

Oleh:

**YUSNA ACEH
NIM. 3003194099**

**PROGRAM STUDI
S2 PENDIDIKAN ISLAM**



**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
MEDAN
2022**

PERSETUJUAN

Tesis berjudul:

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN DAN KREATIVITAS TERHADAP KEMATANGAN SEKOLAH PADA ANAK RAUDHATUL ATFHAL KOTA GUNUNGSITOLI

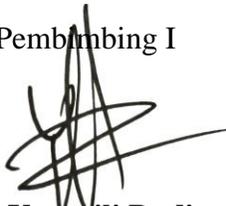
Oleh

Yusna Aceh
NIM. 3003194099

Dapat disetujui dan disahkan untuk diseminarkan pada Seminar Hasil Tesis
Program Magister (S2) pada Program Studi Pendidikan Islam
Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Medan, 26 November 2021

Pembimbing I



Dr. Yusnaili Budianti, M.Ag
NIP. 196706152003122001
NIDN. 2015066702

Pembimbing II



Dr. Junaidi Arsyad, MA
NIP. 197601202009031001
NIDN. 2020017605

PENGESAHAN

Tesis berjudul "PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN DAN KREATIVITAS TERHADAP KEMATANGAN SEKOLAH PADA ANAK RAUDHATUL-ATHHAL KOTA GUNUNGSITOLI" oleh an. Yusna Aceh NIM : 3003194099 Program Studi Pendidikan Islam telah di uji dalam seminar hasil tesis pada tanggal 13 Desember 2021.

Tesis ini telah diperbaiki sesuai masukan dari penguji dan telah memenuhi syarat untuk diajukan dalam Sidang Tesis Program Studi Pendidikan Islam.

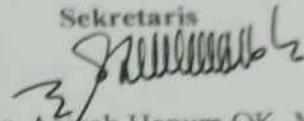
Medan, 05 Januari 2022
Panitia Seminar Hasil Tesis
Pascasarjana UIN-SU Medan

Ketua



Dr. Yusnaili Budianti, M.Ag
NIP. 196706152003122001
NIDN. 2015066702

Sekretaris



Dr. Azyzah Hanum OK, M.Ag
NIP. 196903232007012030
NIDN. 2023036901

Anggota

Penguji I



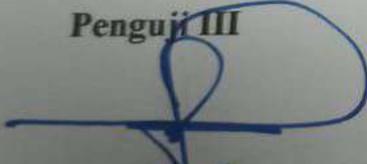
Dr. Yusnaili Budianti, M.Ag
NIP. 196706152003122001
NIDN. 2015066702

Penguji II



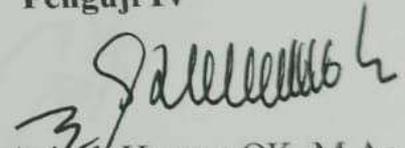
Dr. Junaidi Arsyad, MA
NIP. 197601202009031001
NIDN. 2020017605

Penguji III



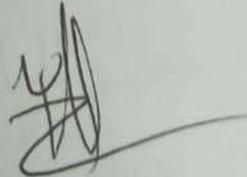
Dr. Achyar Zein, M.Ag
NIP. 196702161997031001
NIDN. 2016026701

Penguji IV



Dr. Azizah Hanum OK, M.Ag
NIP. 196903232007012030
NIDN. 20230369012023036901

Mengetahui,
Ketua,



Dr. Yusnaili Budianti, M.Ag
NIP. 196706152003122001
NIDN. 2015066702

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Yusna Aceh
NIM : 3003194099
Tempat/ Tgl. Lahir : Bozihona, 18 Mei 1971
Pekerjaan : Kepala RA Islamic Centre Olor
Alamat : Jl.Arah Nias Utara Km.9 Desa Olor Kec. Gunungsitoli Utara
Kota Gunungsitoli

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tesis yang berjudul **“PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN DAN KREATIVITAS GURU TERHADAP KEMATANGAN SEKOLAH PADA ANAK RAUDHATUL ATFHAL KOTA GUNUNGSITOLI”** adalah benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan didalamnya, sepenuhnya menjadi tanggungjawab saya

Demikian surat ini saya perbuat dengan sesungguhnya,

Medan, Januari 2022

Yang membuat pernyataan



YUSNA ACEH

NIM. 3003194099

	PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN DAN KREATIVITAS GURU TERHADAP KEMATANGAN SEKOLAH PADA ANAK RAUDHATUL ATFHAL KOTA GUNUNGSITOLI
	YUSNA ACEH

NIM : 3003194099
 Prodi : Pendidikan Islam (PEDI)
 Tempat / Tgl. Lahir : Bozihona / 18 Mei 1971
 Nama Orangtua (Ayah) : Syafruddin Aceh
 (Ibu) : Zuhran Tanjung
 Pembimbing : 1. Dr. Yusnaili Budianti, M.Ag
 2. Dr. Junaidi Arsyad, MA

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis bagaimana pengaruh metode pembelajaran bermain dan kreativitas Guru terhadap kematangan sekolah pada anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli. Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi-eksperimen. Metode ini dipilih karena kelas yang dipakai untuk perlakuan baik untuk kelas pembelajaran dengan metode bermain maupun kelas pembelajaran dengan metode formal yang sudah terbentuk sebelumnya dan karakteristik anak yang dikontrol adalah kreativitas, dengan menggunakan Populasi dan Sampel Penelitian. Hasil dari temuan penelitian bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan metode pembelajaran terhadap kematangan sekolah anak. Hal ini terlihat dari perbedaan rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode pembelajaran bermain secara keseluruhan baik pada kelompok anak dengan kreativitas tinggi maupun kreativitas rendah lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode pembelajaran formal. Dengan demikian metode pembelajaran bermain lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran di Raudhatul Atfhal guna meningkatkan kematangan sekolah anak.

**Alamat : Jl. Arah Nias Utara Km.09 Desa Oloro Kec. Gunungsitoli Utara
 Kota Gunungsitoli – Nias – Sumatera Utara**

	<p>THE EFFECT OF PLAY LEARNING METHODS AND CREATIVITY ON SCHOOL MATURITY IN RAUDHATUL ATFHAL'S CHILDREN, GUNUNGSITOLI CITY</p> <p>YUSNA ACEH</p>
--	--

Student ID Number : 3003194099
 Program : Islamic Studies (PEDI)
 Date of Birth : Bozihona, 18 May 1971
 Parent's Name (Father) : Syafruddin Aceh
 (Mother) : Zuhran Tanjung
 Supervisor : 1. Dr. Yusnaili Budianti, M.Ag
 2. Dr. Junaidi Arsyad, MA

This study was conducted to analyze how the influence of play and Teacher creativity learning methods on school maturity in Raudhatul Atfhal children in Gunungsitoli City. The method used in this research is a quasi-experimental method. This method was chosen because the class used for treatment is good for learning classes with the play method and learning classes with formal methods that have been formed previously and the characteristics of children being controlled are creativity, using Population and Research Samples. The results of the research findings that there is a positive and significant influence of learning methods on children's school maturity. This can be seen from the difference in the average school maturity test results of children who are taught by the play learning method as a whole, both in the group of children with high creativity and low creativity, which is higher than the average school maturity test results of children taught by formal learning methods. Thus the method of learning to play is more effectively applied in learning at Raudhatul Atfhal in order to increase the maturity of children's schools.

Address : **Jl. Arah Nias Utara Km.09 Desa Oloro Kec. Gunungsitoli Utara
Kota Gunungsitoli – Nias – Sumatera Utara**

تأثير أساليب تعلم اللعب والإبداع على نضج
المدرسة في أطفال روضة أطفهال ، مدينة
جونونجسيتولي
يوسنا آتش

رقم القيد : 3003194099

الشعبة : الماجستير في التربية الإسلامية

مسقط الرأس: بذحن، 18مي 1971

الأب : شيفروض-اتج

الم : زحرن--تنجنع

المشرف : الدكتورة يوسنيلي بوديانتي الماجستير.

الدكتورة جونيدي أرشد ، الماجستير.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تخطيط وتنظيم موارد المناهج وتنفيذ إدارة المناهج في تحسين جودة طلاب الدراسات العليا في مدرسة هداية الله الإسلامية الداخلية نياس. تستخدم هذه الدراسة المنهج النوعي مع المنهج الوصفي. كانت تقنيات الجمع المستخدمة هي المقابلات والملاحظة ودراسات التوثيق ، بينما لتعزيز صحة البيانات الموجودة ومصداقية البحث ، أشار الباحثون إلى استخدام معايير صحة البيانات التي تتكون من المصدقية وقابلية النقل والاعتمادية والتأكيد. تهدف نتائج هذه الدراسة إلى معرفة أن التخطيط يتم من خلال النظر مسبقاً في الجوانب المتعلقة بالمنهج ، سواء عملية التخطيط من خلال إشراك العديد من الأشخاص ، ومحتوى المنهج ، ونظام المناهج الدراسية الذي سيتم تنفيذه ، وتوافر الموارد ، الموارد البشرية وغير البشرية. ثم ما تريد مدرسة هداية الله الإسلامية الداخلية أن تحققه فيما يتعلق بجودة خريجيها ، ثم تصوغ الخطوات لتحقيق ذلك من خلال برنامج تخطيطي. يتم التنظيم من خلال تجميع تعلم الطلاب والموظفين ومجالس المعلمين وتوزيع ساعات المعلم ذات الصلة بقدرات كل معلم.

KATA PENGANTAR



الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ
وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ

Hamdan Wasyukran penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini. Selanjutnya Salawat dan Salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW., yang telah membawa risalah Islam berupa ajaran yang Haq lagi sempurna bagi manusia dan beliaulah yang menjadi contoh yang memang pantas untuk dijadikan suri tauladan bagi kita semua.

Penulisan tesis ini berjudul “PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN DAN KREATIVITAS GURU TERHADAP KEMATANGAN SEKOLAH PADA ANAK RAUDHATUL ATHFAL KOTA GUNUNGSITOLI”. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan tesis ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan, hal ini disebabkan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis miliki. Oleh karena itu, kritik dan saran serta bimbingan sangat diharapkan demi kesempurnaannya.

Dalam penyelesaian tesis ini merupakan usaha maksimal yang telah penulis lakukan, penulis menyadari dalam penyusunan tesis ini banyak mengalami kendala dan kesulitan, namun atas pertolongan Allah SWT dan tidak terlepas adanya bantuan dari berbagai pihak akhirnya terselesaikana. Oleh karena itu penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, masing-masing kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Syahrin Harahap, M.A. Sebagai Rektor UIN Sumatera Utara, atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan kepada peneliti untuk mengikuti dan menyelesaikan perkuliahan ini.
2. Bapak Prof. Dr. Hasan Bakti Nasution, MA selaku Direktur Pascasarjana UIN Sumut
3. Bapak Dr. Phil Zainul Fuad, MA selaku wakil Direktur Pascasarjana UIN Sumatera Utara
4. Ibu Dr. Yusnaili, M.Ag selaku ketua prodi Pendidikan Islam, sebagai Dosen pembimbing I sekaligus penguji pada Pascasarjana UIN Sumatera Utara, yang banyak meluangkan waktu, tenaga, pikiran, serta arahan-arahan, saran, motivasi kepada penulis selama penyusunan Tesis ini

5. Ibu Dr. Azizah Hanum OK, M.Ag selaku Sekeretarias Prodi Pendidikan Agama Islam, juga Dosen pembimbing serta Penguji, yang banyak juga meluangkan waktu, tenaga, pikiran, serta memberikan arahan-arahan, saran, motivasi kepada penulis selama penyusunan Tesis ini
6. Bapak Dr. Junaidi Arsyad, M.A selaku pembimbing II, juga banyak meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta memberikan arahan-arahan, saran, motivasi kepada penulis selama penyusunan Tesis ini
7. Bapak Dr.Edi Saputra,M.Hum, pembaca Proposal yang selalu memberi arahan dan motifasi kepada penulis untuk menyelesaikan Tesis ini.
8. Bapak Dr. H. Syamsu Nahar M.Ag, Bapak Dr. Akhyar Zein, M.Ag juga selalu memberikan arahan dan motifasi kepda penulis selama penyusunan Tesis ini
9. Bapak Dr. H. Julkarman Tanjung, M.Pd sebagai Dosen pendamping sejak awal sampai sekarang telah bersusah payah memberikan dorongan, motivasi, dukungan, bantuan baik moril maupun materil, sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan tugas akhir (Tesis) ini.
10. Ibu Annisa Suryani Siregar, Staf administrasi serta petugas Perpustakaan pada Pascasarjana Universitas Islam Sumatera Utara, yang telah membantu dan memudahkan penulis menyelesaikan Tesis ini
11. Kepada seluruh Kepala dan Staf Kependidikann di Raudhatul Athfal, yang membantu untuk memperoleh data dan menerima dengan senang hati selama penelitian berlangsung
12. Khusus Kepada Suami saya Armansyah Aceh dan anak – anak saya tercinta Abid Rahmad Aceh, Cut Naurah Aceh, Radhiyatul Jannah Aceh, serta Ayahanda Syafruddin Aceh dan Ibunda tercinta Zuhran Tanjung, dan Saudara Saya Misjannah Aceh, yang telah banyak bersusah payah memberikan dorongan, motivasi, bantuan baik moril maupun materil, sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan tugas akhir (Sidang) ini, semoga Allah memberikan Kesehatan, umur yang berkah, dan diluaskan Rezeki, Aamiin Yarabba`alamiin.
13. Semua Dosen Pascasarjana Universitas Negeri Sumatera Utara, baik yang mengajar langsung maupun yang memberikan saran dan diskusi-diskusi serta kemudahan dalam urusan akademis.

14. banyak memberikan kemudahan kepada penulis dalam urusan akademis dan seluruh dosen Pascasarjana yang tidak dapat disebutkan namanya satu yang telah mengarahkan penulis selama perkuliahan serta ikhlas membagikan ilmu pengetahuan dan membimbing penulis sehingga terselesaikan masa perkuliahan
15. Seluruh teman-teman saya yaitu teman Perkuliahan Pascasarjana S2, terutama teman satu kelas Program Studi Pendidikan Agama Islam Yaitu Saudara Umar Maruhawa Marunduri, dan saudara Armansyah Zebua, dan juga teman yang lainnya yang tidak dapat disebut nama satu-persatu, yang telah membantu memberikan dukungan, motivasi, saran, semangat kepada penulis dalam penyelesaian Sidang ini, semoga kita sukses semua, Aamiin Yarabba`alamin.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian Tesis ini, semoga Allah memberikan Kesehatan, umur yang berkah, dan diluaskan Rezeki, Aamiin Yarabba`alamiin

Dalam penyusunan laporan ini penulis menyadari banyak terdapat kekurangan, baik dalam cara penyajian maupun dalam pembahasan serta penyusunan ejaan dan kalimat. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik sehat yang membangun guna kesempurnaan penulisan laporan penelitian dimasa mendatang.

Akhinya penulis mengharapkan, semoga laporan penelitian ini dapat bermanfaat bagi para rekan guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Gunungsitoli, Februari 2022
Penulis

YUSNA ACEH
NIM. 3003194099

DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	i
Daftar Isi	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Kegunaan Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teori.....	11
1. Hakikat Belajar.....	11
2. Metode Pembelajaran di Raudhatul Athfal	17
a. Hakikat Metode Bermain Sambil Belajar	25
b. Metode Belajar Secara Formal.....	30
3. Hakikat Kreativitas.....	31
4. Hakikat Kematangan Sekolah	36
B. Hasil Penelitian Relevan	41
C. Kerangka Berfikir.....	44
1. Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Kematangan Sekoah Anak.	44
2. Pengaruh Kreativitas Terhadap Kematangan Sekolah Anak	46
3. Pengaruh Metode Pembelajaran dan Kreativitas Terhadap Kematangan Sekolah Anak	48
D. Hipotesis Penelitian.....	51
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	53
A. Tempat dan Waktu Penelitian	53
B. Metode Penelitian.....	53
C. Populasi dan Sampel Penelitian	54
1. Populasi	54
2. Sampel.....	54

D. Rancangan Perlakuan	55
1. Pelaksanaan Perlakuan Pada Kelas Pembelajaran Metode Bermain ...	56
2. Pelaksanaan Perlakuan Pada Kelas Pembelajaran Metode Formal.....	56
E. Validasi Internal dan Eksternal	57
F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	58
1. Tes Kematangan Sekolah	59
2. Tes Kreativitas	60
G. Teknik Analisis Data.....	61
H. Hipotesis Statistik.....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	63
A. Deskripsi Data.....	63
1. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Bermain	63
2. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Formal	64
3. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Dengan Kreativitas Tinggi	66
4. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Dengan Kreativitas Rendah....	67
5. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Bermain Dengan Kreativitas Tinggi	69
6. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Bermain Dengan Kreativitas Rendah.....	70
7. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Formal Dengan Kreativitas Tinggi.....	72
8. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Formal Dan Kreativitas Rendah.....	73
B. Pengujian Persyaratan Analisis	75
C. Pengajuan Hipotesis	79
D. Pembahasan Hasil Penelitian	83
E. Keterbatasan Penelitian.....	97
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	98
A. Kesimpulan	98
B. Implikasi.....	99

C. Saran-saran.....	102
Daftar Bacaan.....	104
Lampiran 1	108
Lampiran 2	109
Lampiran 3	111
Lampiran 4	135
Lampiran 5	144
Lampiran 6	147
Lampiran 7	152

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas merupakan modal dasar pembangunan setiap bangsa. Pendidikan yang tepat merupakan satu-satunya cara meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dan harus dimulai sejak dini. Indonesia sebagai negara dengan jumlah penduduk yang besar. Besarnya potensi generasi penerus yang dimiliki bangsa ini sangat menentukan kemajuan bangsa di masa yang akan datang, dengan demikian memerlukan pemikiran dan upaya pengembangan yang tepat agar pada masa yang akan datang dapat menjadi generasi andal dan berkualitas.

Anak usia dini adalah anak usia 0-8 tahun. Dengan pembagian pentahapan : 0-1 tahun adalah usia bayi; 1-3 tahun adalah usia batita (bayi tiga tahun); 4-6 tahun adalah usia Raudhatul Athfal; dan 7-8 tahun adalah usia SD kelas awal¹. Pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya, sebab pendidikan anak usia dini merupakan fondasi bagi dasar kepribadian anak.

Perlakuan pendidikan yang tepat dari lingkungannya akan membawa dampak bagi perkembangan anak, baik secara fisik, kognitif, sosial maupun emosi. Begitu pula sebaliknya, perlakuan yang kurang tepat akan membawa kerugian bagi perkembangan mereka. Menurut Rahman, anak yang mendapatkan pembinaan sejak usia dini akan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik dan mental, yang itu akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja, produktivitas, dan kreativitas.²

Upaya dalam memberikan pendidikan yang tepat bagi anak usia dini telah dimulai sejak abad ke 17 oleh Yohan Armos Commenius. Ia adalah orang pertama yang memandang anak didik sesuai dengan sifatnya yang khas dan berbeda dengan orang dewasa. Perhatiannya tentang pendidikan anak usia dini khususnya anak Raudhatul Athfal terus berkembang sampai abad berikutnya, hal ini terbukti dengan berdirinya Taman Kanak-Kanak pertama yang diciptakan oleh Friederich Wilhem Froebel pada tahun 1782. Dalam melaksanakan proses pendidikannya menggunakan metode belajar

¹Rahman, S.H. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta : Grafindo Litera Media, 2005), h. 65

²Ibid, h. 66

sambil bermain, dengan program pendidikan yang disesuaikan dengan sifat perkembangan anak, serta melibatkan anak untuk aktif dalam proses pembelajarannya.³

Di Indonesia, perhatian masyarakat dan pemerintah tentang pentingnya pendidikan sejak usia dini ini tampak semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat dari semakin banyaknya diselenggarakan program pendidikan formal (Raudhatul Athfal) untuk anak usia 3-6 tahun. Berbagai bentuk lembaga pendidikan anak mulai bermunculan dengan segala kekhasannya. Namun demikian hasil Hasil penelitian Meilanie di 5 kota di Indonesia menemukan masih banyak lembaga anak usia dini yang dikelola kurang profesional. Kondisi ini terlihat pada institusi tersebut dari *setting* tampilan sekolah dan kelas, alat belajar masih kurang, disiplin diterapkan dan guru yang direkrut tidak sesuai standar profesionalisme.⁴

Tujuan program anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut. Melalui program pendidikan yang dirancang dengan baik, anak akan mampu mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya, dari aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, agama dan seni.

Pelayanan pendidikan formal anak usia dini pada tahapan usia kanak-kanak di antara adalah Raudhatul Athfal. Dalam hal ini Raudhatul Athfal merupakan tempat bagi anak untuk mempersiapkan diri dalam memasuki jenjang pendidikan yang sesungguhnya, yaitu Sekolah Dasar. Oleh sebab itu Raudhatul Athfal bukanlah “sekolah” namun merupakan taman untuk bermain. Taman ini berguna sebagai wadah transisi dari kehidupan rumah ke kehidupan sekolah, diharapkan dengan mengikuti program pendidikan ini anak akan lebih siap dan matang untuk memasuki Sekolah Dasar.

Kematangan sekolah itu sendiri terkait dengan kesiapan anak untuk mengikuti pendidikan lanjut sehingga mutlak diperlukan bagi anak yang hendak melanjutkan ke sekolah dasar, karena untuk dapat mengikuti pelajaran di sekolah dasar membutuhkan kesiapan kognitif, kemandirian, serta kemampuan psikomotorik sebagai persiapan

³Abu, Ahmadi. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 200), h. 19

⁴Meilanie, R. S. 2016. *Early Childhood Education And Teachers In Indonesia (A Survey Of The Condition Of Teachers Early Childhood In 5 Major Cities Of Indonesia)*. Jurnal: Indonesia Journal Of Early Childhood Education Studies. Ijeces 5 (1) 2016.

untuk belajar menulis, kematangan emosi dan sosial untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan baru serta mampu menerima tokoh otoritas selain dari orang tua.

Guna mencapai tingkat kematangan sekolah maka kegiatan di Raudhatul Athfal menitikberatkan pada pengenalan konsep-konsep seperti bentuk, warna, ukuran, peningkatan kemampuan motorik halus dan kasar, pengenalan dasar berhitung dan huruf serta persiapan yang berkaitan dengan aspek sosial dan emosional anak serta pengembangan kreativitas.

Oleh karena itu para guru dan pengelola Raudhatul Athfal perlu mendesain programnya menuju pada tercapainya tingkat pengenalan tersebut dan jika anak telah mencapai tingkat tersebut maka dapat dikatakan bahwa anak telah memiliki tingkat kematangan sekolah, artinya anak telah matang, baik secara kognitif, afektif maupun psikomotoriknya.

Anak usia dini yang di didik di Raudhatul Athfal berusia 3 sampai 6 akan mengalami kemajuan fisik dan psikis yang pesat sehingga para ahli psikologi menyebut masa ini sebagai masa keemasan atau *golden age*.⁵ Pada masa ini anak yang sebelumnya tidak berdaya dan sangat tergantung pada orang tua mulai tumbuh mandiri. Ia semakin pandai dalam menggunakan fungsi tubuhnya dan tampak semakin kuat secara fisik, ia mampu berlari, melompat, menendang serta mahir dalam menggunakan jari-jarinya, dan selain itu juga anak menunjukkan kemajuan yang pesat secara sosial dan emosional. Dalam hal ini anak telah mampu bergaul dengan orang lain dan telah dapat mengembangkan rasa pengendalian dirinya.

Masa usia Raudhatul Athfal ini disebut juga sebagai masa peka untuk belajar, karena pada masa ini dalam diri anak tersimpan semangat belajar yang tinggi. Ia selalu ingin tahu tentang berbagai objek yang ada di sekitarnya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pada masa inilah saat yang tepat untuk mengoptimalkan potensi kecerdasan anak, karena 50% dari potensi intelligensi anak terbentuk pada kurun usia 3-6 tahun dan mencapai 80 % pada saat usia anak 8 tahun dan selebihnya diproses pada saat anak berusia 18 tahun.⁶ Dengan melihat teori di atas maka dapatlah diprediksikan bahwa pendidikan yang diberikan pada usia dini dapat dijadikan sebagai cermin untuk melihat bagaimana keberhasilan anak di masa mendatang. Anak yang mendapatkan

⁵Patmonodewo, S. *Pendidikan Anak Prasekolah*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h.

⁶W.S Winkel, WS. *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Gramedia, 2009), h.182.

pendidikan yang tepat akan memiliki harapan yang lebih besar untuk meraih keberhasilan di masa mendatang.

Anak Raudhatul Athfal memiliki karakteristik yang khas, maka program pendidikan yang ditawarkan juga memiliki ciri khas sendiri yang membedakan dengan masa sesudahnya. Hal utama yang membedakan karakteristik program pendidikan anak Raudhatul Athfal adalah tuntutan tingkat perkembangan fisik dan psikis anak.

Pembelajaran di Raudhatul Athfal didik haruslah memperhatikan segi-segi perkembangan fisik dan psikisnya, mengajarkan anak tentang sesuatu yang dapat dilakukannya akan lebih menguntungkan dari pada mengkonsentrasikan diri pada apa yang tidak dapat dikerjakannya. Karakteristik guru yang mengajar di Raudhatul Athfal haruslah ceria, mampu bekerjasama dan terlibat total dengan kegiatan anak. Guru harus mampu menjalin komunikasi aktif dari dasar lubuk hati sehingga anak merasa dekat, bukannya keseriusan dan ketegangan sehingga membuat anak takut.

Selain itu materi pelajaran harus terintegrasi sehingga aktivitas belajar anak dilakukan secara terpadu. Metode yang dilakukan harus bersifat rekreatif. Dengan bermain anak secara tidak sadar telah belajar sesuatu, aktivitas ini menumbuhkan rasa senang dan kegairahan dalam belajar, sehingga potensi anak dapat berkembang secara alami dan positif.

Bermain merupakan kebutuhan hakiki bagi seorang anak, oleh sebab itu segala aktivitas anak tidak dapat dilepaskan dari unsur bermain. Melalui bermain, anak belajar, dengan bermain anak mengembangkan segenap potensinya dan dengan bermain kreativitas anak dapat terlatih.⁷ Di sisi lain Mayke menyatakan bahwa belajar melalui bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Melalui aktivitas itu maka diharapkan kreativitas anak akan berkembang.⁸

Selanjutnya Miller dalam Mulyadi berpendapat setiap anak memiliki insting untuk bermain, yaitu kebutuhan untuk beraktivitas dalam pola tertentu yang sangat membantu proses pertumbuhan dan perkembangannya. Pertumbuhan ini tidak hanya

⁷Mulyadi, S. *Bermain itu Penting*. (Jakarta: Media Komputindo, 2007), h. 97

⁸Mayke, T. *Bermain, Mainan dan Permainan*. (Jakarta: Grasindo, 2005), h. 95

menyangkut pertumbuhan fisik, tetapi juga berkaitan dengan perkembangan mental, sosial dan kematangan emosional.⁹

Urgensi bermain bagi anak usia dini membuat para ahli menjadikannya sebagai salah satu metode pengajaran di Raudhatul Athfal. Namun tidak semua metode pengajaran sesuai untuk anak Raudhatul Athfal. Misalnya metode ceramah kurang sesuai untuk diberikan kepada mereka, hal ini disebabkan anak Raudhatul Athfal belum bisa berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama.¹⁰

Dengan bermain memungkinkan anak untuk berekspresi sebebas-bebasnya, anak dapat bereksperimen, bereksplorasi, belajar memecahkan masalah, bebas bergerak, memberi kesempatan kepada anak untuk menyesuaikan diri dan bersosialisasi dengan teman sebaya serta melatih diri untuk mengekspresikan emosi secara wajar. Kondisi ini mampu merangsang kematangan kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini sangat dibutuhkan dalam menunjang keberhasilan anak untuk memasuki jenjang sekolah dasar. Anak yang telah matang secara seimbang lebih bergairah dalam belajar, serta mampu memotivasi diri untuk belajar.

Selain itu satu hal yang perlu mendapat perhatian adalah bahwa orientasi belajar anak usia Raudhatul Athfal bukan terfokus pada mengejar prestasi, seperti kemampuan membaca, menulis, berhitung dan penguasaan pengetahuan lain yang sifatnya akademis. Namun orientasi belajar lebih diarahkan pada mengembangkan pribadi, seperti sikap, minat belajar serta berbagai potensi dan kemampuan dasar anak.

Sesuai dengan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan Raudhatul Athfal bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam bentuk pengenalan keimanan, ketakwaan, hidup sehat, pengenalan kegiatan mandiri, nilai keindahan, peran demokrasi, peran sosial, atribut bangsa, dan lingkungan alam melalui bermain.

Sedangkan pada Pendidikan Dasar disebutkan tujuannya adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam bentuk penanaman dasar keimanan, ketakwaan, hidup sehat, penguasaan membaca menulis dan berhitung dan dasar-dasar keilmuan dan kecakapan, pembiasaan berfikir kreatif dan bekerja mandiri, penghayatan keindahan, aktualisasi nilai dan penerapan prinsip demokrasi, penanaman kepekaan dan

⁹Mulyadi, S. *Op. Cit.* h. 76

¹⁰Patmonodewo, S. *Op. Cit.* h. 28

tanggung jawab sosial, pengenalan karakter bangsa, pemeliharaan lingkungan alam, dan pelaksanaan tugas secara bertanggung jawab. Dari gagasan di atas dapat ditarik kesimpulan bagi anak-anak usia dini khususnya kelas I dan II yang terpenting adalah penguasaan membaca menulis dan berhitung., jadi bukan diberikan pada pendidikan Raudhatul Athfal.

Namun pada kenyataannya tidak semua ahli tentang penggunaan metode bermain. Sebagai contoh pada tahun 1860 Elizabeth Peabody tidak menerima pendapat Froebel tentang konsep bermain sambil belajar. Ia lebih menitikberatkan pada mata pelajaran dan guru tanpa memperhatikan sifat dan karakteristik anak Raudhatul Athfal. Namun sistem yang diterapkannya kurang berhasil sampai akhirnya ia menerima pendapat Froebel dan mengubah metode pengajarannya menjadi metode bermain.¹¹

Fenomena tentang kurang pentingnya bermain bagi anak Raudhatul Athfal di kalangan orang tua dan guru masih sering terjadi di Indonesia. Sebahagian orang tua berpendapat bahwa bermain tidak bermanfaat dan hanya membuang-buang waktu saja. Menurut mereka belajar hanya dilakukan dengan memahami buku teks sebanyak-banyaknya, adanya rasa bangga jika anaknya telah mampu membaca pada usia dini atau keinginan orang tua agar anaknya lebih siap lagi ketika masuk ke Sekolah Dasar.¹²

Hal ini dibuktikan juga berdasarkan wawancara awal peneliti dengan salah seorang guru Raudhatul Athfal Kota Gunungsitoli bahwa terjadi pertentangan antara penting dan tidaknya metode bermain diterapkan di Raudhatul Athfal. Banyak orang tua yang menginginkan anak setelah tamat untuk dapat membaca dan menulis. Hal ini dikarenakan tuntutan orang tua agar anaknya nanti mudah memasuki sekolah dasar, karena menurut para orang tua banyak sekolah dasar favorit di kota Gunungsitoli yang mensyaratkan untuk anak dapat membaca dan menulis.

Oleh karena tuntutan tersebut maka banyak Raudhatul Athfal yang berorientasi pada pencapaian prestasi akademik. Mereka telah mengajarkan siswanya membaca, menulis dan berhitung sebagaimana layaknya anak kelas satu Sekolah Dasar. Dengan adanya tuntutan yang demikian, anak akan terbebani sejak dari awal pendidikannya yaitu pendidikan di Raudhatul Athfal.

¹¹*Ibid*, 76

¹²Sobur. *Pembinaan Anak Dalam Keluarga*. (Jakarta: Gunung Mulia, 2008), h. 87

Kurikulum Raudhatul Athfal mengacu pada standar kompetensi, maka ruang lingkup kurikulum Raudhatul Athfal meliputi 6 aspek perkembangan yaitu: perkembangan moral dan nilai-nilai agama; perkembangan sosial, emosional dan kemandirian; perkembangan kemampuan bahasa; perkembangan kemampuan kognitif; perkembangan seni; dan perkembangan fisik/motorik. Apabila aspek perkembangan ini tercapai maka dapat dikatakan bahwa anak telah matang untuk sekolah.¹³

Isi kurikulum Raudhatul Athfal tersebut dapatlah diambil kesimpulan bahwa pemerintah tentunya dengan berbagai pertimbangan ahli, tidak membebani anak Raudhatul Athfal dengan belajar membaca, menulis dan berhitung. Pelajaran membaca menulis dan berhitung Raudhatul Athfal merupakan tugas dan aspek yang harus dikembangkan pada saat anak memasuki Sekolah Dasar.

Namun dari pengamatan awal peneliti di Raudhatul Athfal Kota Gunungsitoli, pelaksanaan pembelajaran kepada anak terkesan membebani anak dengan tugas belajar tersebut bahkan mereka telah mengajarkan anak membaca pada saat anak memasuki taman bermain (*play group*). Kegiatan ini dilakukan di dalam kelas, baik menggunakan media ataupun tidak, kegiatan juga lebih dilakukan secara klasikal walaupun kadang-kadang juga dilakukan secara individual sesuai dengan kecepatan anak, metode yang digunakan adalah metode intruksi dimana anak-anak harus mengikuti apa yang diperintahkan oleh guru.

Selain itu suasana dan tata ruang di dalam kelas pada saat berlangsungnya pembelajaran tersebut terkesan kaku dan formal. Anak dianjurkan untuk melipat tangan pada saat guru mengajar serta bangku tersusun lurus menuju papan tulis. Dengan sistem pembelajaran yang demikian ruang gerak anak Raudhatul Athfal jadi terbatas mereka tidak bebas mengekspresikan diri, karena dituntut untuk berperilaku tertib. Dengan metode yang demikian kreativitas yang dimiliki anak jadi kurang berkembang, padahal setiap anak pada dasarnya adalah kreatif hal ini dapat dilihat dari sikap dan perilaku mereka yang senang mencoba hal baru dan spontan dalam memberikan gagasan. Alangkah sayangnya jika potensi yang demikian besar harus terkubur dikarenakan metode dan muatan pembelajaran yang kurang tepat.

¹³Rahman S. *Op.Cit.* h. 86

Sistem pendidikan yang demikian, maka tujuan pendidikan Raudhatul Athfal yang mempersiapkan anak agar matang secara kognitif, sosial, emosional menjadi tidak tercapai secara seimbang, karena tuntutan di Sekolah Dasar lebih mementingkan aspek kognitif dari aspek-aspek yang lain.¹⁴

Apabila orientasi belajar anak hanya ditekankan pada pencapaian prestasi akademik mungkin anak dapat mencapai kemampuan sesuai dengan harapan guru, namun hal ini dapat menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan anak selanjutnya. Diantara dampak negatif yang mungkin terjadi adalah tumbuhnya sikap negatif pada diri anak terhadap aktifitas belajar. Belajar sebagai tugas atau beban yang menyiksa, juga kemampuan kreativitas anak yang kurang berkembang optimal.

Pemberian tugas belajar yang terlalu dini pada anak Raudhatul Athfal jika tidak tepat akan mempunyai dampak yang merugikan bagi anak, diantaranya anak bisa merasa tertekan dan stress disebabkan kegagalannya di masa lalu, dan jika kegagalan tersebut terus menerus terjadi, menyebabkan anak menjadi kurang percaya diri sehingga sulit untuk mengembangkan kreativitasnya dan cenderung tidak memiliki semangat untuk bersekolah.

B. Identifikasi Masalah.

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: (1) pembelajaran kurang memperhatikan karakteristik anak, (2) pembelajaran menekankan kegiatan formal belum dilakukan dengan bermain, dan (3) aspek kematangan sekolah anak belum diperhatikan, dan (4) pengembangan kreativitas anak belum maksimal dilakukan.

C. Pembatasan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka masalah yang di kaji dalam penelitian dibatasi pada masalah yang berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran (metode bermain sambil belajar dan metode belajar secara formal), kreativitas dan kematangan sekolah. Dari kedua metode ini ingin di lihat seberapa besar pengaruh metode bermain sambil belajar dan metode belajar secara

¹⁴Gustian. *Mempersiapkan Anak Masuk Sekolah*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), h. 86

formal terhadap kematangan sekolah anak. Selain itu, ingin juga di teliti pengaruh kreativitas tinggi dan rendah terhadap kematangan sekolah. Kemudian dari dua kemampuan kreativitas ini yaitu kreativitas tinggi dan rendah peneliti ingin mengetahui metode pembelajaran yang paling sesuai untuk diberikan dalam rangka meningkatkan kematangan sekolah anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah penelitian diatas maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran bermain terhadap kematangan sekolah anak?
2. Apakah terdapat pengaruh kreativitas terhadap kematangan sekolah anak?
3. Apakah terdapat pengaruh antara metode pembelajaran bermain dan kreativitas terhadap kematangan sekolah?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Pengaruh metode pembelajaran bermain terhadap kematangan sekolah anak.
2. Pengaruh kreativitas terhadap kematangan sekolah anak.
3. Pengaruh antara metode pembelajaran bermain dan kreativitas terhadap kematangan sekolah anak.

F. Kegunaan Penelitian

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan informasi yang berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan secara khusus dalam bidang ilmu pendidikan anak Raudhatul Athfal.

Secara praktis, diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini akan dapat dijadikan masukan bagi pendidik, orang tua, dan pengelola Raudhatul Athfal, sehingga dapat memberikan program yang tepat bagi anak yang sesuai dengan karakteristiknya. Selain itu secara moril diharapkan penelitian ini dapat membuka wawasan para orang

tua dan pengelola Raudhatul Athfal untuk tidak membebani anak dengan tugas-tugas yang belum masanya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Belajar

Makna belajar dalam konteks pendidikan dipandang sebagai proses yang berkelanjutan dan berlangsung secara terus menerus. Di setiap proses kehidupan berlangsung pula proses belajar. Belajar juga merupakan kunci dalam dunia pendidikan, sehingga keberhasilan pendidikan selalu ditandai dengan hasil belajar yang tinggi, perubahan tingkah laku menjadi lebih kearah yang positif dan meningkatkan kemampuan seseorang dalam keterampilannya. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku dengan pengalaman-pengalaman, dapat diartikan sebagai proses membawa perubahan dalam cara seseorang memberi respon terhadap hasil informasi dengan lingkungan sekitar (Arifin, 2009: 140).

Belajar dalam perspektif agama Islam, penekanannya lebih mengarah pada signifikansi fungsi kognitif (aspek *aqliah*) dan fungsi sensori (indera-indera) sebagai alat penting untuk belajar, pentingnya penggunaan ranah cipta dan karsa manusia dalam belajar dan meraih ilmu pengetahuan banyak dibicarakan dalam alquran dengan kata kunci seperti, *ya'qilun*, *yatafakkarun*, *yubshirun*, *yasma'un* dan lain-lain.¹⁵ Islam memandang umat manusia sebagai makhluk yang dilahirkan dalam keadaan kosong, tak berilmu pengetahuan, akan tetapi Allah SWT memberi potensi yang bersifat jasmaniah dan rohaniah untuk belajar dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi demi kemashlahatan umat manusia sendiri.

Belajar menjadi kebutuhan dan dipandang sebagai keharusan dalam kehidupan manusia, karena dengan belajar manusia dapat menciptakan hal-hal baru sehingga menjadikan hidupnya lebih baik dan berkualitas. Belajar menjadi suatu keharusan pada setiap orang, hal ini sesuai dengan firman Allah swt dalam QS. At- Taubah ayat 122, berikut ini:

¹⁵Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), h. 85

❖ وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَآفَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ
 مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ
 لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

[Mengapa sebagian diantara mereka tidak pergi untuk memperdalam ilmu pengetahuan agama mereka dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya] (QS. At-Taubah ayat :122)

Ayat tersebut mengisyaratkan bahwa belajar (menuntut ilmu) merupakan suatu kewajiban yang sifatnya *fardhu 'ain*, dan tidak dapat diwakilkan kepada orang lain. Perintah belajar harus dilaksanakan melalui proses kognitif (tahapan-tahapan bersifat *aqliyah*), sistem memori sensori jangka pendek dan panjang berperan aktif dalam menentukan keberhasilan seseorang dalam meraih pengetahuan dan keterampilan. Ditegaskan pada ayat tersebut bahwa pendidikan agama merupakan pendidikan utama yang harus dimiliki oleh manusia.

Rasulullah dalam sebuah haditsnya menjelaskan bahwa ilmu pengetahuan hanya dapat diperoleh melalui aktivitas belajar dengan mengaktifkan seluruh potensi yang dimiliki serta tidak dapat dilakukan secara bermalasan. Hal ini dapat dilihat pada hadits Rasulullah saw yang diriwayatkan oleh Abu Hurairah, sebagai berikut :

حَدَّثَنَا يَحْيَى بْنُ يَحْيَى التَّمِيمِيُّ قَالَ أَخْبَرَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ يَحْيَى
 بْنِ أَبِي كَثِيرٍ قَالَ سَمِعْتُ أَبِي يَقُولُ لَا يُسْتَطَاعُ الْعِلْمُ بِرَاحَةِ
 الْجِسْمِ

[Telah menceritakan kepada kami Yahya bin Yahya At Tamimi, katanya; telah mengabarkan kepada kami Abdullah bin Yahya bin Abu Katsir dia berkata; Aku mendengar Ayahku berkata; "Ilmu tidak bisa diraih dengan mengistirahatkan badan (malas-malasan)."] (H.R. Muslim: 968)

Hadist tersebut menekankan bahwa untuk meraih ilmu pengetahuan tidak didapat dengan mudah, dibutuhkan berbagai usaha serta kerja keras pada akhirnya didapatkan hasil yang optimal.

Mardianto menyatakan belajar adalah suatu usaha, yang berarti perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, sistematis, dengan mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik maupun mental.¹⁶ Djamarah menjelaskan belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.¹⁷

Passer dan Smith mengemukakan pengertian belajar yaitu belajar adalah sebuah proses dimana pengalaman menghasilkan perubahan yang relatif abadi dalam perilaku atau kemampuan organisme].¹⁸ Lahey (2007:196), mengemukakan belajar mengacu pada perubahan perilaku yang relatif permanen yang terjadi melalui pengalaman-yaitu melalui interaksi dengan lingkungan].¹⁹

Suryabrata menyatakan belajar membawa perubahan yang ditandai dengan adanya kecakapan baru yang didapat dengan usaha.²⁰ Menurut Ramayulis belajar adalah suatu proses perubahan terhadap tingkah laku individu yang diperoleh dari pengalaman tertentu.²¹

Khairani menguraikan belajar adalah suatu proses psikis yang berlangsung dalam interaksi antara subjek dengan lingkungannya dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan kebiasaan yang bersifat relatif konstan/tetap baik melalui pengalaman, latihan maupun praktek.²²

¹⁶Mardianto. *Pembelajaran Tematik*. Cetakan ketiga. (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 39.

¹⁷Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta : Rineka Cipta, 2016), h. 13

¹⁸Passer, Michael W. dan Smith, Ronald E.. *Psychology. The Science of Mind And Behavior*. Third edition. (New York : Mc. Graw Hill, 2007), h. 192

¹⁹Lahey, Benjamin B. *Psychology. An introduction*. Ninth Edition. (New York : Mc. Graw Hill, 2007), h.196.

²⁰Suryabrata, Sumadi. *Psikologi Pendidikan*.(Jakarta: Raja Grafindo Perkasa, 2011), h. 232

²¹Ramayulis. *Ilmu Pendidikan Islam*. (Jakarta : Kalam Mulia, 2015), 337.

²²Khairani, Makmun. *Psikologi Belajar*. (Yogyakarta : Aswaja Pressindo, 2013), h. 5

Hamdani menyatakan belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya.²³

Djamarah (2016:15-16) menguraikan perubahan yang terjadi setelah belajar antara lain:²⁴

1. *Perubahan yang terjadi secara sadar, individu yang belajar menyadari perubahan yang terjadi dalam dirinya.*
2. *Perubahan dalam belajar bersifat fungsional, perubahan yang terjadi menyebabkan perubahan berikutnya dan berguna bagi kehidupan maupun proses belajar berikutnya.*
3. *Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, dalam belajar perubahan-perubahan selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya.*
4. *Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen.*
5. *Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, perubahan yang terjadi karena adanya tujuan yang ingin dicapai, sehingga proses belajar menjadi terarah pada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadarinya.*
6. *Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, setelah seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya. Belajar memiliki beberapa prinsip, sebagaimana yang dikemukakan*

Muhammedi, dkk (2017:18-20) sebagai berikut:²⁵

- a. *Law of effect, bila hubungan stimulus dan respon terjadi dan diikuti dengan keadaan memuaskan, maka hubungan itu diperkuat, begitu pula sebaliknya bila terdapat perasaan tidak menyenangkan maka hubungan akan melemah.*
- b. *Spread of effect, reaksi emosional mengiringi kepuasan tidak terbatas kepada sumbernya, tetapi pada kepuasan mendapat pengetahuan baru.*

²³Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung : Pustaka Setia, 2010), h. 21

²⁴Syaiful Bahri Djamarah, *Op. Cit.* h. 15-16

²⁵Muhammedi, dkk. *Psikologi Belajar*. (Medan: Larispa, 2017), h. 18

- c. *Law of exercise*, hubungan antara perangsang dan reaksi diperkuat dengan adanya latihan dan penugasan.
- d. *Law of readiness*, apabila satuan-satuan dalam sistem syaraf telah siap berkonduksi, dan hubungan itu berlangsung maka terjadilah hubungan, tingkah laku baru akan terjadi apabila sering diulang dan dilatih.
- e. *Law of Primacy*, hasil belajar yang diperoleh melalui kesan pertama, akan sulit digoyahkan.
- f. *Law of intensity*, belajar memberi makna yang dalam apabila diupayakan melalui kegiatan yang dinamis.
- g. *Law of recency*, bahan yang baru dapat dipelajari, akan lebih mudah diingat.
- h. *Plateauing (kejenuhan belajar)*, rentang waktu tertentu yang digunakan dalam belajar, tetapi tidak mendatangkan hasil, karena antara lain keletihan mental dan indera.
- i. *Belongingness*, keterkaitan bahan yang dipelajari pada situasi belajar, akan mempermudah berubahnya tingkah laku.

Belajar memiliki peranan penting untuk mempertahankan kehidupan sekelompok manusia ataupun bangsa, ditengah persaingan ketat diantara bangsa yang lebih dahulu maju dengan belajar. Belajar menjadi alat untuk mempertahankan dan meningkatkan taraf kehidupan manusia, seperti yang terdapat dalam QS. Al-Mujadalah ayat 11 berikut ini:

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
 يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا
 مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

[Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang berilmu beberapa derajat].(Q.S Al-Mujadalah:11)

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah swt akan mengangkat derajat orang yang berkualitas dalam hal ini orang yang memiliki ilmu pengetahuan dengan derajat yang lebih tinggi. Ilmu pengetahuan dalam hal ini tentu saja bukan hanya yang berkaitan dengan ilmu agama, namun dapat kita artikan lebih luas lagi berupa pengetahuan yang relevan dengan tuntutan kemajuan zaman. Ilmu pengetahuan yang dimaksud juga harus dapat bermanfaat bagi kehidupan orang banyak selain bagi kehidupan bagi orang yang memiliki ilmu itu sendiri.

Kegiatan belajar bukanlah hanya menghafal dan mengingat. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan dalam diri seseorang. Peristiwa belajar terjadi mengikuti proses dan prinsip tertentu semacam kaidah yang menggambarkan bagaimana belajar itu berlangsung. Prinsip-prinsip tersebut memberikan indikasi sekaligus arahan mengenai perilaku mengajar. Prayitno menyatakan peristiwa belajar terjadi mengikuti prinsip:²⁶

1. Belajar dapat diartikan dengan melibatkan diri secara penuh, lebih dari sekedar membaca bahan-bahan yang tercetak pada buku-buku teks.
2. Efisiensi belajar akan dapat meningkat apabila perbuatan belajar tersebut didasarkan kepada rencana atau tujuan yang nyata dan hasil yang dapat diukur.
3. Sebagian bahan belajar hanya dapat dipelajari dengan baik kalau menggunakan metode belajar.
4. Belajar dengan suasana terpaksa tidak memberikan harapan yang besar untuk berhasil dengan baik.”

*Belajar memiliki beberapa prinsip seperti yang dikemukakan oleh Slameto antara lain:*²⁷

- a. *Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar. Prasyarat yang diperlukan dalam belajar antara lain, partisipasi aktif, meningkatkan minat dan bimbingan, belajar harus dapat menimbulkan reinforcement dan motivasi yang kuat untuk mencapai tujuan instruksional*

²⁶Prayitno,. *Pelayanan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Umum* (Jakarta: Ikrar Mandiri. 2004), h.12.

²⁷Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. (Jakarta : Rineka Cipta, 2016), h. 27.

- b. *Sesuai hakikat belajar. Proses belajar bersifat kontiniu, proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan discovery, dan proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain), sehingga mendapat pengertian yang diharapkan.*
- c. *Sesuai materi/bahan yang dipelajari. Belajar bersifat keseluruhan dan materinya terstruktur, penyajiannya sederhana sehingga mudah dimengerti, dan belajar dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran.*
- d. *Syarat keberhasilan belajar. Belajar memerlukan sarana yang cukup dan diperlukan repetisi dalam belajar sehingga proses belajar dilakukan berulang-ulang kali agar pengertian/ keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.*

Ciri-ciri belajar yang dikemukakan oleh Djamarah antara lain: (1) perubahan yang terjadi secara sadar, (2) perubahan dalam belajar bersifat fungsional, (3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, (4) perubahan dalam belajar bersifat sementara, (5) perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, dan (6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.²⁸

Berdasarkan paparan pengertian belajar tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung terus menerus sehingga terdapat perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman interaksi individu dengan lingkungannya. Jika hakikat belajar adalah perubahan tingkah laku, maka ada beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan kedalam ciri-ciri belajar.

2. Metode Pembelajaran di Raudhatul athfal

Secara bahasa, metode berasal dari kata “*metha*” yang berarti balik atau belakang, dan “*hodos*” yang berarti melalui atau melewati. Dalam bahasa Arab diartikan sebagai “*al-thariqah*” atau jalan. Dengan demikian, metode berarti jalan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Siregar dan Nara bahwa jika kata metode dihubungkan dengan kata “*logos*” yang berarti ilmu. Dengan demikian

²⁸Syaiful Bahri Djamarah, *Op. Cit.* h 15

metodologi berarti ilmu tentang cara-cara atau jalan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan.²⁹

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang mencakup belajar dan mengajar. Kegiatan pembelajaran dilakukan berdasarkan rencana yang terorganisir secara sistematis yang mencakup tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Dalam melaksanakan proses pembelajaran harus memperhatikan karakteristik anak yang di ajar. Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dalam hal sikap, minat, perhatian, dan kemampuannya dalam belajar. Oleh sebab itu dalam melaksanakan proses pembelajaran di Raudhatul Athfal harus memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai apabila guru menggunakan berbagai metode dalam proses pengajarannya. Seel dan Richey menjelaskan metode pembelajaran adalah spesifikasi pemilihan dan pengurutan kegiatan dalam suatu pengajaran pelajaran tertentu.³⁰ Dalam hal ini strategi pembelajaran sebagai komponen umum dari satu set bahan pengajaran dan prosedur yang digunakan berkaitan dengan bahan tersebut untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

Hamalik berpendapat bahwa metode pembelajaran sebagai suatu cara, teknik atau langkah-langkah yang akan ditempuh dalam proses belajar mengajar.³¹ Selanjutnya Suparman menjelaskan metode pembelajaran sebagai perpaduan dari: (1) urutan kegiatan intruksional, (2) cara pengorganisasian materi pengajaran dan peserta belajar, (3) peralatan dan bahan, (4) waktu yang digunakan dalam proses intruksional, untuk mencapai hasil yang efektif, efisien dan menarik, yang dalam penentuan metode pembelajaran didasarkan pada karakteristik materi pelajaran dan peserta ajar.³²

Berdasarkan paparan di atas maka dapatlah di maknai bahwa metode pembelajaran adalah cara-cara yang diambil oleh guru dalam menyajikan materi ajar

²⁹Eveline Siregar, dan Hartini, Nara.. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), h 176.

³⁰Seels, B.C. and Richey, R.C. *Instructional Technology, The Defenition and Domains of The Field*, Washington. Terjemahan. Yusufhadi Miarso dkk (Jakarta: UNJ, 1994), h. 187.

³¹Hamalik,Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), h. 78

³²Atwi, Suparman, *Desain Instrusional Modern*, (Jakarta: Erlangga, 2012), h. 124

kepada siswa-siswa. Cara-cara yang diambil tersebut dengan menggunakan cara yang terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, efisien dan menarik.

Selanjutnya di dalam panduan yang dikeluarkan oleh Kementerian Agama Republik Indonesia³³ dijelaskan prinsip pembelajaran di Raudhatul Athfal sebagai berikut: (1) bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain, (2) pembelajaran berorientasi pada perkembangan peserta didik, (3) pembelajaran berorientasi pada kebutuhan peserta didik, (4) pembelajaran berpusat pada peserta didik, (5) pembelajaran menggunakan pendekatan tematik, (6) kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan, (7) pembelajaran mengembangkan kecakapan hidup, (8) pembelajaran didukung oleh lingkungan yang kondusif, (9) pembelajaran yang demokratis, dan (10) pembelajaran yang bermakna.

Berikut ini penjelasan terkait dengan prinsip pembelajaran di Raudhatul Athfal sebagaimana tertera di atas:

1. Prinsip Bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.

Anak Raudhatul Athfal adalah dunia bermain. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan sesuai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Melalui bermain, anak memperoleh dan memproses informasi belajar hal-hal baru dan melatih melalui keterampilan yang ada. Bermain disesuaikan dengan perkembangan peserta didik dimulai dari bermain sambil belajar ke belajar sambil bermain, Permainan yang digunakan adalah permainan yang merangsang kreativitas anak dan menyenangkan.

Bermain merupakan ciri aktivitas anak taman kanak-kanak yang khas. Pada kurun usia ini dinamakan juga sebagai periode keemasan (golden age) dalam proses perkembangan seorang anak, yang pada akhirnya anak akan mengalami lompatan kemajuan secara fisik, sosial dan emosional. Kegiatan bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai sehingga dapat berfungsi secara efektif.

³³Kementerian Agama Republik Indonesia. *Kurikulum Raudhatul Athfal Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran*. (Jakarta: Direktorat Pendidikan Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2011), h. 5.

Melalui bermain anak diharapkan berkembang pribadinya, sosial dan emosional, melalui bermain anak merasakan pengalaman, emosi, sedih, senang, bergairah, kecewa, bangga dan marah, serta memahami kaitan dirinya dan lingkungannya. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak.

2. Prinsip pembelajaran berorientasi pada perkembangan peserta didik.

Anak Raudhatul Athfal memiliki karakteristik perkembangan fisik dan psikis yang khas. Oleh karena itu guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak.

3. Prinsip pembelajaran berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Pembelajaran di Raudhatul Athfal berorientasi pada kebutuhan anak. Anak membutuhkan motivasi untuk membantu pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis secara optimal. Oleh karena itu, pembelajaran di Raudhatul Athfal dirancang untuk memenuhi kebutuhan anak akan hal tersebut.

4. Prinsip pembelajaran berpusat pada peserta didik.

Pembelajaran di Raudhatul Athfal menempatkan anak sebagai subyek pendidikan. Oleh karena itu, semua kegiatan pembelajaran diarahkan atau berpusat pada anak. Dalam pembelajaran yang berpusat pada anak maka anak Raudhatul Athfal diberi kesempatan untuk menentukan pilihan, mengemukakan pendapat dan aktif melakukan atau mengalami sendiri. Guru Raudhatul Athfal bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator.

5. Prinsip pembelajaran menggunakan pendekatan tematik.

Pembelajaran menggunakan pendekatan tematik. Tema sebagai sarana atau wadah untuk mengenalkan berbagai konsep pada anak, menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya perbendaharaan kata anak, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Tema dipilih berdasarkan prinsip kedekatan, kesederhanaan, kemenarikan dan kekinian. Apabila guru mengalami kesulitan dalam menghubungkan indikator dengan tema, maka yang diutamakan adalah indikator yang akan dicapai bukan tema.

6. Prinsip kegiatan pembelajaran dengan pakem.

Pembelajaran hendaknya aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru hendaknya mampu menciptakan kegiatan-kegiatan yang menarik, yang membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis, kreatif dalam suasana yang menyenangkan.

7. Prinsip pembelajaran mengembangkan kecakapan hidup.

Pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan kecakapan hidup. Pengembangan kecakapan hidup dilakukan secara terpadu, baik melalui pembiasaan maupun pengembangan kompetensi dasar. Misalnya menggosok gigi, kecakapan memotong buah, membuang sampah ditempatnya, membersihkan lantai, bekerjasama dengan anak lain yang berguna untuk kelangsungan hidup anak Raudhatul Athfal di masyarakat pada masa akan datang..

8. Prinsip pembelajaran didukung oleh lingkungan yang kondusif.

Lingkungan pembelajaran harus diciptakan sedemikian rupa agar menarik dan menyenangkan anak. Lingkungan ditata dengan memperhatikan keamanan anak dalam bermain. Penataan ruang kelas Raudhatul Athfal disesuaikan dengan ruang gerak anak dalam bermain agar anak dapat berinteraksi secara optimal dengan guru dan anak lain. Pembelajaran di Raudhatul Athfal hendaknya memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar baik lingkungan alam maupun lingkungan sosial budaya.

9. Prinsip pembelajaran yang demokratis.

Pembelajaran yang demokratis memungkinkan terjadinya interaksi yang optimal antara guru dengan anak dan antara anak dengan anak lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru dan anak sama-sama berkepentingan untuk menciptakan suasana belajar yang akomodatif dan terbuka.

Anak Raudhatul Athfal hendaknya menjadi subyek pembelajaran, oleh karena itu guru memberi kesempatan kepada anak untuk aktif memberikan reaksi dan memberi tanggapan tanpa merasa takut atau merasa bersalah.

10. Prinsip pembelajaran yang bermakna.

Pembelajaran yang bermakna merupakan suatu proses pembelajaran yang efektif dan membawa pengaruh perubahan terhadap tingkah laku anak Raudhatul Athfal

dalam mencapai kompetensi atau tujuan yang telah dirumuskan. Perubahan tingkah laku dimaksudkan berupa hasil belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Keterlibatan anak Raudhatul Athfal secara aktif dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan kesadaran dan merasakan adanya perubahan dalam dirinya, untuk memperoleh pengalaman baru yang bermanfaat bagi kehidupannya. Sehubungan dengan hal tersebut guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi antara berbagai pihak yang terlibat di dalamnya.

Rahman³⁴ berpendapat ada beberapa prinsip pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak usia dini yaitu:

1. Berpusat pada anak.

Berpusat pada anak adalah penerapan metode berdasarkan kebutuhan dan kondisi anak, bukan berdasarkan keinginan pendidik. Pendidik menyesuaikan diri terhadap kebutuhan anak, bukan sebaliknya anak menyesuaikan diri terhadap keinginan dan kemampuan pendidik. Dengan demikian anak Raudhatul Athfal diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif baik secara fisik maupun mental sehingga pertumbuhan fisik dan mentalnya berjalan dengan baik..

2. Partisipasi aktif.

Partisipasi aktif adalah penerapan metode bermain sambil belajar ditujukan untuk membangkitkan anak untuk dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Pendidik harus mampu menciptakan situasi dan kondisi belajar sehingga anak Raudhatul Athfal termotivasi dan muncul inisiatif untuk berperan secara aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar.

3. Bersifat holistik dan integratif.

Bersifat holistik dan integratif dimaksudkan kegiatan pembelajaran yang diberikan pada anak tidak terpisah menjadi bagian-bagian seperti pembidangan dalam pembelajaran, melainkan terpadu dan menyeluruh, terkait antara satu bidang dan bidang lain atau terkait antara satu topik dengan topik lainnya..

4. Fleksibel.

³⁴Rahman. *Op. Cit.* h. 65

Fleksibel dimaksudkan bahwa pelaksanaan metode bersifat dinamis, tidak terstruktur dan disesuaikan dengan kondisi dan cara belajar anak yang memang tidak terstruktur. Anak belajar dengan cara yang ia sukai. Kondisi anak yang cenderung berubah-ubah berhubungan dengan daya konsentrasinya yang masih berjangka pendek, sehingga anak akan sering beralih dari satu kegiatan kepada kegiatan yang lain. Tugas pendidik adalah mengarahkan dan membimbing anak berdasarkan pilihan yang ditentukan anak.

5. Perbedaan individual.

Perbedaan individual dimaksudkan adalah tidak ada anak yang memiliki kesamaan. Pendidik dituntut untuk mampu merancang dan menyediakan alternatif kegiatan belajar guna memberi kesempatan kepada anak untuk memilih aktivitas belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya. Walaupun kegiatan yang diberikan terhadap anak sama, namun pendidik tetap dituntut untuk dapat memberi pelayanan kepada anak secara individual.

Asas pembelajaran di Raudhatul Athfal dijelaskan Rahman (2005:8) adalah: (1) asas apersepsi, (2) asas kekonkretan, (3) asas motivasi, (4) asas kemandirian, (5) asas kerjasama, (6) asas perbedaan individu, (7) asas keterpaduan, dan (8) asas belajar sepanjang hayat.³⁵ Berikut penjelasannya:

1. Asas apersepsi.

Kegiatan mental anak Raudhatul Athfal dalam mengolah hasil belajar dipengaruhi oleh pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya. Oleh karena itu, pembelajaran yang dilakukan guru hendaknya memperhatikan pengetahuan dan pengalaman awal agar anak bisa mencapai hasil belajar secara optimal.

2. Asas pengalaman konkrit.

Melalui interaksi dengan objek-objek nyata dan pengalaman konkrit, pembelajaran perlu menggunakan berbagai media dan sumber belajar agar apa yang dipelajari anak menjadi lebih bermakna, misalnya mengajak anak untuk praktik shalat di masjid/mushala, menggunakan gambar binatang untuk mempelajari binatang, membawa binatang hidup ke dalam kelas, menggunakan

³⁵*Ibid.* h.67

audio visual untuk belajar tentang benda-benda ruang angkasa. Untuk mempelajari tentang air, anak diajak untuk praktik berwudhu, praktik mengenal benda terapung dan tenggelam dan sebagainya.

3. Asas motivasi.

Belajar akan optimal jika anak Raudhatul Athfal memiliki dorongan untuk belajar. Oleh karena itu, pembelajaran hendaknya dirancang sesuai dengan kebutuhan, minat dan kemauan anak. Misalnya memberi penghargaan kepada anak yang berprestasi dengan pujian atau hadiah, memajang setiap karya anak di kelas, lomba antar kelompok, melibatkan setiap anak pada berbagai kegiatan lomba dan kegiatan Raudhatul Athfal, melakukan pekan unjuk kemampuan anak, sehingga dengan perlakuan demikian anak akan termotivasi untuk berkeaktifan.

4. Asas kemandirian.

Kemandirian merupakan upaya yang dimaksudkan untuk melatih anak dalam memecahkan masalahnya. Oleh karena itu, pembelajaran hendaknya dirancang untuk mengembangkan kemandirian anak, misalnya tata cara makan, menggosok gigi, memakai baju, memakai dan melepas sepatu, buang air kecil dan buang air besar, merapikan mainan setelah dipakai dan sebagainya. Kemandirian ini perlu pembiasaan agar agar disiplin untuk melakukannya.

5. Asas kerjasama.

Kerjasama menjadi asas pembelajaran di Raudhatul Athfal karena dengan bekerjasama keterampilan sosial anak akan berkembang optimal, Oleh karena itu, pembelajaran dirancang untuk mengembangkan ketrampilan sosial anak, misalnya bertanggung jawab terhadap kelompok, menghargai pendapat anak lain, aktif dalam kerja kelompok, membantu anak lain dan sebagainya.

6. .Asas perbedaan individu.

Perbedaan individu menjadi asas karena setiap anak bersifat unik, berbeda dengan anak yang lain. Oleh karena itu, pembelajaran memperhatikan perbedaan individual, misalnya perbedaan latar belakang keluarga, perbedaan kemampuan, perbedaan minat, perbedaan gaya belajar dan sebagainya agar anak Raudhatul Athfal mencapai hasil belajar secara optimal.

7. Asas keterpaduan.

Keterpaduan menjadi asa karena aspek pengembangan yang satu dengan aspek pengembangan yang lain saling berkaitan. Oleh karena itu, pembelajaran di Raudhatul Athfal dirancang dan dilaksanakan secara terpadu. Misalnya perkembangan bahasa anak berkaitan erat dengan perkembangan kognitif.

8. Asas belajar sepanjang hayat.

Belajar sepanjang hayat menjadi asas pembelajaran karena proses belajar anak tidak hanya berlangsung di sekolah tetapi sepanjang hayat anak. Oleh karena itu, pembelajaran diupayakan untuk membekali anak agar bisa belajar sepanjang hayat dan mendorong anak selaluingin berusaha belajar kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan uraian di atas dapatlah dipahami bahwa prinsip pembelajaran di Raudhatul Athfal adalah belajar sambil bermain yang proses pembelajarannya berorientasi pada perkembangan dan kebutuhan anak. Dengan proses pembelajaran yang menyenangkan, aktif, kreatif dan pendekatan tematik, demokratis dengan lingkungan yang kondusif, sehingga dengan pembelajaran tersebut anak memiliki kecakapan hidup tanpa melupakan asas yang melekat di dalam pembelajaran tersebut.

a. Hakikat Metode Bermain Sambil Belajar

Masa Kanak-Kanak adalah masa yang penting untuk sepanjang usia hidupnya, karena masa ini merupakan masa keemasan dan juga masa peka untuk belajar. Pada masa ini fondasi kecerdasan, kepribadian, moral dan sikap anak mulai di bentuk. Oleh sebab itu agar anak usia dini menjadi generasi yang berkembang optimal, guru sebaiknya mampu secara bijak memilih strategi dan metode pembelajaran yang sesuai.

Metode merupakan cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan³⁶ Penggunaan metode pembelajaran akan membawa perbedaan yang berarti pada proses belajar anak.³⁷ Dalam hal ini metode adalah cara yang sebaik-baiknya yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Pendapatnya yang lain menyatakan bahwa metode adalah suatu prosedur untuk mencapai suatu objek. Dengan

³⁶Moeslichatoen, R. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 199

³⁷Abu Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 90

demikian maka metode adalah cara yang sistematis dan baik dengan prosedur dan proses tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan, dalam hal ini metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang ditetapkan. Oleh karena itu dalam memilih suatu metode yang akan digunakan harus diketahui karakteristik siswa yang akan diajar dan sasaran yang ingin dicapai. Dalam hal ini tidak semua metode sesuai bagi anak-anak, misalnya metode ceramah tidak sesuai bagi anak prasekolah karena metode ini menuntut anak untuk memusatkan perhatian dalam waktu yang cukup lama. Metode yang sesuai bagi anak prasekolah adalah metode bermain, karena bermain merupakan kebutuhan yang esensial bagi anak-anak.

Rahman berpendapat ada beberapa prinsip metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak usia dini berkaitan dengan aktivitas bermain sambil belajar yaitu:³⁸

1. Berpusat pada anak.

Penerapan metode berdasarkan kebutuhan dan kondisi anak, bukan berdasarkan keinginan pendidik. Pendidik menyesuaikan diri terhadap kebutuhan anak, bukan sebaliknya anak menyesuaikan diri terhadap keinginan dan kemampuan pendidik. Dengan demikian anak diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif baik secara fisik maupun mental.

2. Partisipasi aktif.

Penerapan metode bermain sambil belajar ditujukan untuk membangkitkan anak untuk dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Pendidik harus mampu menciptakan situasi dan kondisi belajar sehingga anak termotivasi dan muncul inisiatif untuk berperan secara aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar.

3. Bersifat holistik dan integratif.

Kegiatan pembelajaran yang diberikan pada anak tidak terpisah menjadi bagian-bagian seperti pembedaan dalam pembelajaran, melainkan terpadu dan menyeluruh, terkait antara satu bidang dan bidang lain.

4. Fleksibel.

³⁸Rahman S.H. *Op. Cit.* h; 78

Pelaksanaan metode bersifat dinamis, tidak terstruktur dan disesuaikan dengan kondisi dan cara belajar anak yang memang tidak terstruktur. Anak belajar dengan cara yang ia sukai. Kondisi anak yang cenderung berubah-ubah berhubungan dengan daya konsentrasinya yang masih berjangka pendek, sehingga anak akan sering beralih dari satu kegiatan kepada kegiatan yang lain. Tugas pendidik adalah mengarahkan dan membimbing anak berdasarkan pilihan yang ia tentukan.

5. Perbedaan individual.

Tidak ada anak yang memiliki kesamaan. Pendidik dituntut untuk mampu merancang dan menyediakan alternatif kegiatan belajar guna memberi kesempatan kepada anak untuk memilih aktivitas belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya. Walaupun kegiatan yang diberikan terhadap anak sama, namun pendidik tetap dituntut untuk dapat memberi pelayanan kepada anak secara individual.

Untuk dapat lebih memahami tentang metode bermain maka yang harus diketahui adalah tentang pengertian bermain. Dworetzky sebagaimana dikutip Moeslichatoen memberikan batasan tentang arti bermain dengan memisahkan aspek tingkah laku yang berbeda dalam bermain. Sedikitnya ada lima kriteria dalam bermain.³⁹

1. Motivasi intrinsik, tingkah laku bermain pada anak di motivasi dari dalam diri, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan dari masyarakat.
2. Pengaruh positif, tingkah laku itu menyenangkan untuk dilakukan.
3. Bukan kegiatan yang dilakukan sambil lalu, tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu karena tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.
4. Cara/tujuan, cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri dari pada keluaran yang dihasilkan.

³⁹Moeslichatoen, *Op. Cit.* h. 108

5. Kelenturan, bermain itu merupakan perilaku yang lentur. Kelenturan itu ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungannya serta berlaku dalam setiap situasi.

Selanjutnya Hurlock menjelaskan bermain merupakan ciri aktivitas anak prasekolah yang khas. Pada kurun usia ini dinamakan juga sebagai periode keemasan (*golden age*) dalam proses perkembangan seorang anak, yang pada akhirnya anak akan mengalami lompatan kemajuan secara fisik, sosial dan emosional.⁴⁰

Piaget sebagaimana dikutip Jamaris bermain adalah pekerjaan anak prasekolah dan salah satu aktivitas yang paling bermakna bagi perkembangan dirinya secara keseluruhan. Kegiatan bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru dikuasai sehingga dapat berfungsi secara efektif.⁴¹

Gordon dan Browne dalam Mayke menjelaskan bahwa melalui bermain anak diharapkan dapat belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan dan memahami dunianya. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak.⁴² Moeslichatoen memberi uraian tentang bermain. Menurutnya melalui bermain anak dapat melakukan aktivitas yang positif dalam memenuhi kebutuhan perkembangan dimensi fisik, motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup.⁴³

Purnomo berpendapat bahwa bermain dapat mengembangkan fisik, mental dan moral serta merangsang imajinasi anak, menambah daya ingat dan kesempatan bernalar. Oleh karena itu bermain dapat menjadikan anak memiliki kesiapan mental dan dapat membantu penyesuaian diri yang baik, karena anak belajar mengatasi masalah sehari-hari.⁴⁴

Berdasarkan pemaparan di atas dapatlah dimaknai beberapa hal terkait dengan bermain yaitu:

⁴⁰Elizabeth B, Hurlock, *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta : Gelora Aksara Pratama, 2004), h. 154

⁴¹Martinis Jamaris *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia, 2006), h. 87

⁴²Mayke, *Bermain, Mainan dan Permainan*. (Jakarta: Grasindo, 2005), h. 95.

⁴³Moeslichatoen, Op. Cit, h. 107

⁴⁴Purnomo, B.H. *Memahami Dunia Anak-Anak*. (Bandung: Mandar Maju, 2000), h. 19

1. Melalui bermain dapat melakukan koordinasi otot kasar, bermacam cara dan teknik dapat dipergunakan dalam kegiatan ini seperti berjalan, berlari, meloncat, melempar, menendang dan sebagainya.
2. Melalui kegiatan bermain anak dapat melatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya.
3. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri. Kegiatan ini dapat berupa pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.
4. Melalui kegiatan bermain anak juga dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosa kata dan berbicara..
5. Melalui bermain anak dapat meningkatkan kepekaan emosinya dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan, mengenalkan perubahan perasaan, membuat pertimbangan dan menumbuhkan percaya diri.
6. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri dan faham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya.

Berdasarkan uraian di atas maka yang dimaksud dengan metode belajar sambil bermain merupakan teknik atau cara dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui aktivitas bermain, dengan menitikberatkan berbagai kegiatannya dalam bentuk keterampilan dan permainan, memanfaatkan alat-alat permainan, dapat enumbuhkan rasa senang, tidak ada paksaan, kegiatannya bersifat lentur dan anak bebas untuk memilih aktivitas yang disukainya. Melalui kegiatan ini diharapkan dapat merangsang perkembangan fisik, motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi dan sosial.

Perspektif Islam terkait dengan metode bermain khususnya untuk menyenangkan atau memberikan kegembiraan pada anak dapat dilihat pada Al-Qur'an dan Hadist Rasulullah. Pada surah Yusuf ayat 12 dapat dilihat sebagai berikut:

أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعِعْ وَيَلْعَبُ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ



[Biarkanlah dia pergi bersama kami besok pagi, agar dia (dapat) bersenang-senang dan (dapat) bermain-main, dan sesungguhnya kami pasti menjaganya. (QS Yusuf:12).

Rasulullah sangat mencintai anak-anak dengan bermain-main bersama mereka sebagaimana beberapa hadits berikut ini: telah menceritakan ditunjukkan kepada Kami Abu Al Yaman Telah mengabarkan ditunjukkan kepada Kami Syu'aib Dari Az Zuhri Telah menceritakan ditunjukkan kepada Kami Abu Salamah bin Abdurrahman bahwa Abu Hurairah radliallahu 'anhu Berkata; "Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam pernah mencium Al Hasan bin Ali sementara disamping dia ada Al Aqra' bin Habis Di Tamimi sedang duduk, lalu Aqra 'bertanya;" shallallahu 'alaihi wasallam memandangnya dan bersabda: "Barangsiapa tidak senang maka ia tidak akan dikasihi." (H.R. Bukhari: 5538)

b. Metode Belajar Secara Formal

Metode merupakan cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Oleh karena itu untuk memilih suatu metode yang akan dipergunakan dalam program kegiatan Raudhatul Athfal, guru perlu memiliki alasan yang kuat, seperti karakteristik tujuan kegiatan dan karakteristik anak yang di ajar. Karakteristik tujuan ini meliputi pengembangan kreativitas, bahasa, emosi, motorik, nilai dan sikap yang dibutuhkan dalam memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi yaitu sekolah dasar.⁴⁵

Sebagian Raudhatul athfal dalam proses pembelajarannya memperlakukan anak prasekolah sebagaimana layaknya anak kelas satu sekolah dasar. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berorientasi pada tercapainya target kemampuan akademik (mampu membaca, menulis dan berhitung), sehingga waktu yang dimiliki anak terkonsentrasi hanya pada pemenuhan kebutuhan kognitif.

Kajian penelitian mendefinisikan metode pembelajaran secara formal merupakan penerapan metode pembelajaran di Raudhatul Athfal yang berorientasi pada pencapaian prestasi akademik seperti kemampuan membaca, menulis dan berhitung,

⁴⁵(Moeslichatoen, *Op. Cit.* h.87)

serta kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui aktivitas bermain.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidik memberikan intruksi dimana anak diminta untuk mengikuti petunjuk guru dalam melakukan suatu tugas, dan anak cenderung dipandang sebagai objek pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran penataan lingkungan belajar tampak kaku, ruangan dipenuhi bangku dan meja sehingga anak tidak dapat bergerak dengan leluasa.

Menurut Semiawan, pembelajaran secara formal banyak hafal-menghafal pada umur muda, mengakibatkan belahan otak kiri yang berfungsi linier, logis dan teratur menjadi lebih dipentingkan, sehingga belahan otak kanan yang berfungsi dalam mengembangkan imajinasi dan kreativitas jadi terabaikan.⁴⁶ Selanjutnya Sobur (2008:63) berpendapat mengajarkan membaca, menulis dan berhitung pada anak prasekolah berarti mengkonsentrasikan waktu anak hanya pada satu bidang tertentu yang sangat terbatas sifatnya, sedangkan mereka lebih memerlukan waktunya untuk memperoleh kesempatan yang luas dalam mengenal dunianya dan mengembangkan kepribadiannya.⁴⁷

Hartono menjelaskan dalam metode pembelajaran secara formal di Raudhatul athfal, proses pembelajaran yang berlangsung tidak ubahnya seperti pendidikan di Sekolah Dasar. Segala program kegiatan dilakukan dengan tertib, memiliki aturan-aturan yang ketat dan suasana bersifat formal.⁴⁸

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan metode belajar secara formal dalam penelitian ini adalah tehnik atau cara dalam mencapai tujuan pembelajaran di Raudhatul athfal dalam suasana yang lebih formal, memiliki peraturan yang cukup ketat, anak tidak bebas memilih aktivitas yang disukainya melainkan diharuskan untuk melakukan aktivitas tertentu serta telah memiliki program yang tersusun secara tertib dan teratur. Selain itu tujuan pembelajaran berorientasi pada tercapainya kemampuan akademik seperti membaca, menulis dan berhitung.

⁴⁶Semiawan, R.C. *Pengembangan Intelektual dan Kreativitas Anak Usia Dini, Pengembangan Anak Usia Dini Secara Komprehensif*. (Jakarta: Wirakarsa, 2002), h. 72.

⁴⁷Sobur. *Pembinaan Anak Dalam Keluarga*. (Jakarta: Gunung Mulia, 2008), h. 63

⁴⁸Hartono, B. *Anak Anda di TK*. (Jakarta: Gunung Mulia, 2002), h. 78

3. Hakikat Kreativitas

Pada diri setiap individu terdapat potensi kreatif dalam tingkat yang berbeda-beda. Berkembangnya kreativitas berbanding lurus dengan usaha yang dilakukan untuk memupuk potensi bakat yang ada. Kreativitas itu sendiri merupakan ungkapan yang tidak asing dalam dunia anak prasekolah, karena anak prasekolah selalu berusaha menciptakan sesuatu sesuai dengan fantasinya. Bentuk kreativitas pada anak prasekolah dapat dilihat dalam bentuk gambar, bercerita, bermain peran, dan dalam bentuk aktivitas motorik seperti gerakan menari.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dari apa yang sebelumnya.⁴⁹ Pendapat ini sejalan dengan pendapat Munandar yang mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada, dan secara operasional kemampuan tersebut mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi yaitu memperkaya, memperinci, mengembangkan suatu gagasan.⁵⁰

Dalam kreativitas itu sendiri karya yang dihasilkan haruslah bersifat baru; dalam hal ini karya tersebut bersifat inovatif, belum ada sebelumnya, aneh dan menarik. Selain itu juga harus berdaya guna ; dalam hal ini bersifat lebih praktis, mempermudah, memperlancar, mengurangi hambatan, mampu mengatasi kesulitan dan mendatangkan hasil yang lebih baik. Kemudian dapat dimengerti ; dalam hal ini hasil yang sama dapat dimengerti dan dapat dibuat di lain waktu.⁵¹

Pendapat tersebut tidak jauh berbeda dengan pendapat Hurlock yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya masih baru. Kreativitas adalah kemampuan untuk memunculkan ide-ide baru serta menyelesaikan masalah

⁴⁹Supriyadi, D *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*. (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 75.

⁵⁰Munandar, S.C U. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. (Jakarta: Gramedia, 2009), h. 194

⁵¹Campbell, D. *Mengembangkan Kreativitas*. (Jakarta: Kanisius, 2006), h. 86

dengan cara yang khas sehingga meningkatkan imajinasi, perilaku dan produktivitas kerja. Kreativitas dapat dilihat dari dua segi yaitu konsensual dan konseptual.⁵²

Secara konsensual kreativitas dilihat dari segi produk. Guilford dalam Mulyadi menyatakan kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau menghasilkan produk-produk baru.⁵³ Pengertian tentang produk baru ini dapat berupa kombinasi atau gabungan dari beberapa hal yang sebelumnya sudah ada, sedangkan secara konseptual lebih menekankan pada kriteria yang menjadi ukuran kreativitas. Karakteristik kreativitas menunjukkan adanya: (1) kelancaran, yaitu kemampuan untuk memberikan jawaban dan mengemukakan pendapat atau ide-ide dengan lancar; (2) kelenturan, yaitu kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah; (3) keaslian, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri; dan (4) elaborasi, yaitu kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain .

Di sisi lain Jamaris menjelaskan kreativitas dari berbagai sudut pandang. Sudut pandang tersebut akan mempengaruhi arti dari kreativitas. Beberapa definisi kreativitas dirumuskan berdasarkan sudut pandang kepribadian, sementara pandangan lain berkaitan dengan produk yang dihasilkan. Sementara yang lainnya berdasarkan proses, dan definisi yang lain berdasarkan kontrol yang dilakukan manusia terhadap tekanan-tekanan yang dialaminya.⁵⁴

Ciri-ciri kreativitas menurut Munandar dapat dilihat dari dua sisi yaitu:⁵⁵

1. Cara berfikir kreatif meliputi: (a) Kemampuan berfikir lancar, yaitu mampu mencetuskan banyak gagasan, jawaban dan saran untuk melakukan berbagai hal, (b) Kemampuan berfikir luwes yaitu menghasilkan gagasan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda serta mampu mengubah cara berfikir, (c) Kemampuan berfikir orisinal, yaitu mampu melahirkan gagasan baru yang unik dan tidak lazim, (d) keterampilan memperinci (elaborasi), yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu

⁵²Elizabeth B. Hurloc, *Op. Cit.* h. 99

⁵³Mulyadi S. *Op. Cit.* h. 65

⁵⁴Martinis Jamaris, *Op. Cit.* h. 70

⁵⁵Munandar, *Op. Cit.* h. 103

gagasan, dengan menambah atau memperinci detail-detail dari suatu objek sehingga lebih menarik. dan (e) ciri yang selanjutnya keterampilan menilai, yaitu mampu menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, dan apakah suatu tindakan bijaksana selain itu juga mampu melaksanakannya.

2. Sikap kreatif meliputi: (a) adanya rasa ingin tahu, selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak, dengan mengajukan pertanyaan, selalu memperhatikan orang, objek dan situasi serta memiliki kepekaan pengamatan. (b) bersifat imajinatif, yaitu mampu menggunakan khayalan untuk memikirkan dan membayangkan hal yang belum pernah terjadi. (c) merasa tertantang oleh kemajemukan, terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit dan merasa tertantang oleh situasi yang rumit, (d) Sifat berani mengambil resiko, dengan sifat ini individu tidak takut gagal dan berani memberikan jawaban yang belum tentu benar, (e) sifat menghargai, dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup serta menghargai kemampuan dan bakatnya sendiri yang sedang berkembang.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian tentang kreativitas tidak terlepas dari adanya suatu kemampuan untuk menciptakan dan melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa produk, gagasan, ataupun pemecahan masalah. Hal ini tercermin dari kemampuannya dalam kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan kemampuan untuk mengelaborasi suatu masalah. Kreativitas itu sendiri merupakan potensi bawaan yang ada pada setiap individu dan dalam pengembangannya sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Selain itu ciri kreativitas dapat dilihat dari dua segi yaitu berdasarkan cara berfikir dan berdasarkan sikap. Cara berfikir anak yang kreatif yaitu menggambarkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas, mampu mengelaborasi serta dapat menilai, sedangkan ciri sikap kreatif diantaranya memiliki sifat ingin tahu, imajinatif, merasa tertantang, berani mengambil resiko serta mampu menghargai

Berkembangnya kemampuan kreativitas pada diri individu dipengaruhi oleh beberapa aspek sebagai berikut:

1. Kemampuan kognitif.

Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang. Kemampuan berfikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berfikir divergen yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah.

2. Kemampuan intuisi dan imajinasi.

Kemampuan intuisi dan imajinasi merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi kreativitas, karena untuk menciptakan suatu karya baru diperlukan daya khayal dan ketajaman perasaan.

3. Kemampuan Penginderaan.

Kemampuan menggunakan indera secara peka dapat menyebabkan seseorang menemukan sesuatu yang tidak dapat dilihat dan difikirkan orang lain, sehingga dengan kemampuan ini dapat tercipta produk baru yang berbeda dari sebelumnya.

4. Kecerdasan Emosi.

Kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran, dan ketabahan dalam menghadapi ketidakpastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas.

Di sisi lain Roger dalam Jamaris mengungkapkan faktor yang mempengaruhi kreativitas dari sudut pandang kepribadian yaitu:⁵⁶

1. Keterbukaan terhadap berbagai pengalaman, yang disertai dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidakpastian.
2. Kepuasan diri seseorang terhadap apa yang dilakukannya dan tidak tergantung pada kritik yang diberikan oleh orang lain.
3. Kemampuan dalam menggabungkan semua konsep dan elemen-elemennya secara berarti sehingga menghasilkan suatu ide atau karya tertentu.

Ketiga hal tersebut di atas dapat dilakukan apabila individu memiliki kemampuan untuk menerima keunikan individu sebagai sesuatu yang mengandung arti, dapat mengekspresikan perasaan dan pikiran, dapat menerima cara pandang orang lain dan tidak tergantung pada hasil evaluasi orang lain terhadap pengungkapan perasaan dan pikirannya. Misalnya keteguhan hati dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

⁵⁶Martinis Jamaris, *Op. Cit*, h. 90

Potensi-potensi yang terdapat dalam diri manusia berfungsi sebagai alat penting untuk kreativitas, seperti: (1) indera penglihatan (mata), yaitu alat fisik yang berguna untuk menerima informasi visual, (2) indera pendengar (telinga), yakni alat fisik yang berguna untuk menerima informasi verbal atau stimulus suara dan bunyi-bunyian, dan (3) akal, yaitu proses kejiwaan manusia berupa sistem psikis yang kompleks untuk menyerap, mengolah, menyimpan dan memproduksi kembali item-item informasi dan pengetahuan (ranah kognitif).

Alat-alat indera tersebut bersifat fisio psikis, hubungannya dengan kreativitas merupakan subsistem yang satu sama lain saling berhubungan secara fungsional, seperti terdapat dalam QS. An-Nahl ayat 78, sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

[Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui apa-apa, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan daya nalar), agar kamu bersyukur]. (QS. An-Nahl ayat 78).

Ayat tersebut menegaskan bahwa ketika manusia dilahirkan dalam kondisi tidak memiliki pengetahuan apapun, kemudian Allah swt memberikan potensi dalam diri manusia berupa alat indera seperti, mata, telinga akal dan sebagainya untuk digunakan dengan optimal. Potensi diri manusia dikembangkan melalui alat-alat indera yang diciptakan Allah swt agar manusia mampu melihat, mendengar, memikirkan dengan sebaik-baiknya dan menciptakan pengetahuan-pengetahuan baru untuk memenuhi kebutuhan hidup secara optimal dan menjadikan kehidupannya lebih berkualitas sebagai makhluk ciptaan Allah swt.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa terbentuknya dan berkembangnya kreativitas dipengaruhi oleh kecerdasan kognitif dan kecerdasan emosi. Kecerdasan kognitif berkaitan dengan cara berfikir dan kemampuan menyelesaikan masalah, sedangkan kecerdasan emosi berkaitan dengan sikap ulet, sabar, dan tidak mudah menyerah serta kepekaan terhadap lingkungan.

4. Hakikat Kematangan Sekolah

Mangunsong menjelaskan di Indonesia biasanya kematangan anak masuk Sekolah Dasar ditentukan oleh usianya, anak usia 7 tahun telah wajib masuk Sekolah Dasar berdasarkan ketentuan pemerintah tentang wajib belajar, sedangkan bagi anak-anak yang duduk di Raudhatul Atfhal biasanya pada usia 6 tahun telah siap memasuki Sekolah Dasar, karena mereka dianggap telah memiliki tingkat kematangan sekolah yang cukup.⁵⁷

Pendapat yang demikian sering benar namun tidak jarang sering pula meleset. Adakalanya anak usia demikian belum dapat bersekolah, tetapi kadang-kadang anak dengan usia yang lebih muda misalnya usia 5,6 tahun telah dapat atau sanggup bersekolah. Dalam menentukan apakah seorang anak telah matang untuk bersekolah diperlukan penilaian secara lebih dalam, yang dapat dilakukan dengan analisis secara psikologis, karena untuk dapat memenuhi tugas belajar di Sekolah Dasar membutuhkan kematangan, baik secara fisik maupun psikis.

Perspektif Islam terkait dengan kematangan anak dimulai pada usia 7 sampai 10 tahun. Hal ini dipandang sebagai permulaan munculnya kemampuan berpikir logis, sehingga wajarlah bila anak harus diberikan penjelasan dan dibiasakan melakukan sesuatu sejak dini dan diberi hukuman bila melanggar. Hal ini sesuai dengan hadis Rasulullah sebagai berikut: [Dari Amr bin Syu'aib dari ayahnya dari kakeknya berkata: Rasulullah SAW, bersabda: Suruhlah anak-anakmu menjalan ibadah shalat pada saat mereka berusia tujuh tahun dan pukullah mereka pada saat mereka berusia sepuluh tahun jika tidak mau melaksanakan shalat, dan pisahkan antara mereka ketika mereka tidur]. (HR.Abu Daud : 494)

Menurut Rasmin menjelaskan kematangan sekolah merupakan suatu kondisi anak yang telah memiliki kesiapan yang cukup memadai baik secara fisik maupun mental, untuk memenuhi tuntutan dalam lingkungan pendidikan formal, dalam hal ini meliputi aspek penguasaan materi pelajaran dan kemampuan membina interaksi antara teman, guru dan murid.⁵⁸

Buhler dan Hetzer, dalam Munandar berpendapat yang dimaksud dengan kematangan sekolah adalah sejauh mana anak telah cukup matang dari segi fisik untuk

⁵⁷F. Mangunsong, *Psikodiagnostig Pendidikan*. (Jakarta: Psikologi UI, 2003), h. 92

⁵⁸Rasmin. *Anak Prasekolah*. (Jakarta : Grafika Mulia Warna, 2008), h. 43

dapat memasuki kelas satu Sekolah Dasar.⁵⁹ Pendapatnya ini berhubungan dengan penelitian yang dilakukannya yang membuktikan bahwa adanya korelasi signifikan antara perkembangan fisik dengan kematangan jiwa anak, sehingga tingkat perkembangan fisik anak sekolah dapat merupakan patokan bagi kematangan jiwa anak.

Sejalan dengan pendapat diatas, Strebel dalam Mangunsong mengemukakan tujuh kriteria anak yang telah matang sekolah.⁶⁰

1. Kematangan fisik.

Kematangan fisik anak merupakan salah satu faktor penentu kematangan sekolah seorang anak. Suatu penelitian yang menggunakan ukuran-ukuran antropometrik menemukan bahwa siswa-siswa yang gagal di kelas satu Sekolah Dasar adalah mereka yang secara fisik perkembangannya kurang matang dibandingkan dengan kelompok yang berhasil. Anak yang telah matang secara fisik keadaan jasmaninya akan lebih kuat dan stabil. Ia juga telah memiliki kecakapan psikomotoris seperti gerakan tangan dan jari yang dibutuhkan dalam belajar menulis.

2. Kematangan mental.

Kematangan mental merupakan salah satu patokan dalam melihat kematangan sekolah seorang anak. Dalam hal ini kematangan mental dapat diukur dengan tes inteligensi.

3. Kematangan emosi.

Kematangan emosi dapat dilihat dari sejauh mana anak mampu terpisah dari orang tuanya pada saat mengikuti pelajaran di sekolah dan mampu patuh terhadap guru dan peraturan-peraturan di dalam kelas.

4. Kematangan sosial.

Kematangan sosial merupakan salah satu faktor dalam menentukan tingkat kematangan sekolah anak, yang mana dalam hal ini dilihat sejauh mana anak dapat mandiri dan telah mampu memilih suatu mainan berdasarkan pilihannya.

5. Kematangan kesadaran.

⁵⁹Munandar, *Op. Cit.* h. 231

⁶⁰F. Mangunsong. *Op. Cit.* h. 88

Anak yang cukup matang bersekolah telah mampu tidak hanya dalam memilih tugas tetapi juga telah mampu menyelesaikan tugas-tugas baik yang dipilih sendiri maupun tugas yang diberikan.

6. Kematangan konsentrasi.

Kematangan konsentrasi merupakan salah satu faktor yang menentukan kematangan anak bersekolah. Dalam hal ini yang perlu diperhatikan adalah sejauh mana anak mampu memperhatikan, berapa lama perhatiannya dapat bertahan, bagaimana daya konsentrasinya, keuletannya bekerja dan sejauh mana perhatiannya dapat beralih.

7. Keteraturan.

Keteraturan anak dalam berfikir maupun dalam berperilaku sangat menentukan kematangan sekolah anak. Hal ini misalnya dapat dilihat dari cara menggambar, berbicara dan bekerjasama dalam kelompok.

Piaget dalam Gunarsa menjelaskan bahwa anak yang telah matang untuk memasuki sekolah apabila secara kognitif ia telah mencapai tahapan konkrit operasional. Pada tahap ini anak telah mampu berfikir secara sistematis dan mampu menerima pelajaran secara teratur.⁶¹

Selain itu kematangan sekolah anak dapat dilihat dari kesiapan anak baik secara fisik, sosial, emosional dan mental intelektual untuk mengikuti kegiatan belajar. Pendapat ini sejalan dengan pendapat Sobur yang mengatakan kematangan sekolah sebagai suatu kondisi anak yang telah memiliki potensi yang cukup secara inteligensi, sosial, motorik dan emosional untuk memasuki sekolah yang sesungguhnya yaitu sekolah dasar.⁶²

Mudzakir dan Sutrisno menjelaskan anak yang cukup matang untuk bersekolah bila ia telah memiliki kemampuan yang cukup, baik secara fisik maupun psikis. Secara fisik kondisi anak telah cukup kuat untuk melakukan kegiatan belajar sedangkan secara psikis ia telah mampu berfikir, mengingat dan berkonsentrasi.⁶³

⁶¹Singgih D. Gunarsa, S.D. *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. (Jakarta : Gunung Mulia, 2001), h. 81

⁶²Sobur, *Op. Cit.* h. 85

⁶³Mudzakir dan Sutrisno. *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Pustaka Setia, 2007), h. 97

Di sisi lain, Rasmin mengemukakan kriteria kematangan sekolah jika anak usia prasekolah telah dapat mengendalikan fungsi tubuhnya, telah mandiri dan mengenal rasa tanggung jawab, sudah mengenal aturan pergaulan sehari-hari, terampil dalam menggunakan alat tulis, serta anak telah mengenal angka dan huruf.⁶⁴ Zulkifli menjelaskan memiliki kriteria anak yang matang untuk belajar di Sekolah Dasar antara lain: anak telah memiliki minat untuk belajar, anak telah memiliki perkembangan sosial yang memadai, memiliki kondisi jasmani yang sehat untuk melakukan tugas-tugas di sekolah, dan fantasinya tidak lagi leluasa dan liar.⁶⁵

Untuk memasuki suatu lembaga pendidikan Sekolah Dasar anak harus memiliki kemampuan antara lain, anak harus sudah berkembang dalam kecakapan pengamatannya artinya anak telah mampu mengamati sesuatu secara teliti, selanjutnya anak tersebut harus sudah dapat menguasai bahasa secara aktif dan pasif. Dengan bahasa aktif berarti ia sudah memiliki kemampuan untuk berbicara dan secara pasif berarti ia sudah dapat memahami bahasa yang diucapkan oleh orang lain. Selain itu, anak tersebut harus sudah memiliki kecakapan yang bersifat psikomotoris seperti gerakan tangan dan jari untuk belajar menulis.

Selanjutnya Hurlock dalam Munandar menjelaskan anak yang matang untuk memasuki Sekolah Dasar apabila telah memiliki keterampilan membantu diri sendiri, memiliki keterampilan sosial, memiliki keterampilan sekolah dan memiliki keterampilan bermain.⁶⁶

Selain itu Haditono membagi kriteria kematangan sekolah sebagai berikut:⁶⁷

1. Anak harus dapat bekerjasama dalam kelompok dengan anak-anak lain, yaitu anak tidak boleh masih tergantung pada ibunya, melainkan harus dapat menyesuaikan diri dengan kelompok teman sebaya.
2. Anak harus dapat mengamati secara analitik. Ia harus dapat mengenal bagian-bagian dari keseluruhannya dan dapat menyatukan kembali bagian-bagian tersebut. Jadi disini anak telah mempunyai kemampuan memisah-misahkan.

⁶⁴Rasmin, *Op. Cit.* h. 88

⁶⁵Zulkifli. *Psikologi Perkembangan.* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 65

⁶⁶Munandar, *Op. Cit.* h. 90.

⁶⁷Haditono, R.S. *Psikologi Perkembangan.* (Jakarta: Gunung Mulia, 2002), h. 82

3. Anak secara jasmaniah harus sudah mencapai bentuk anak sekolah. Kalau anak sudah dapat memegang telinga kirinya dengan tangan kanan melalui atas kepalanya maka anak dikatakan telah matang untuk bersekolah.

Berdasarkan paparan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa kematangan sekolah merupakan suatu kondisi anak yang telah memiliki kesiapan yang cukup memadai baik secara fisik, sosial, emosional dan mental intelektual untuk memenuhi tuntutan di dalam lingkungan pendidikan Sekolah Dasar. Anak yang telah matang untuk bersekolah adalah anak yang secara fisik telah memiliki kemampuan psikomotorik yang memadai, dalam hal ini anak sudah dapat mengendalikan gerakan tangan dan jari-jarinya untuk menggunakan alat tulis.

Selain itu secara intelektual anak memiliki kecerdasan yang memadai, diharapkan dengan kemampuannya ini ia telah memiliki kemampuan hitungan sederhana. Anak yang matang untuk bersekolah juga telah mampu untuk berkonsentrasi dan mengingat suatu informasi serta memiliki ketelitian yang cukup dalam mengamati suatu objek. Hal ini sebagai bekal untuk belajar membaca dan menulis. Secara sosial emosional anak memiliki kemandirian yang cukup dan mampu berpisah dengan orang tuanya selama beberapa saat untuk mengikuti pelajaran di sekolah.

Selanjutnya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kematangan sekolah dijelaskan Menurut Prayitno adalah sebagai berikut: (1) Faktor Hereditas. Anak yang secara hereditas memiliki sifat-sifat dan kualitas intelektual tinggi akan lebih cepat matang untuk bersekolah dari pada anak yang memiliki intelektual rendah, dan (2) Faktor Lingkungan. Faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi kematangan sekolah seorang anak adalah lingkungan sosial dan non sosial.⁶⁸

Anak yang dibesarkan dalam lingkungan sosial keluarga yang memiliki orang tua yang hangat dan menunjukkan kasih sayang yang dalam, serta memiliki perhatian yang tinggi terhadap kepentingan anak-anaknya, biasanya anak mereka akan lebih mandiri, percaya diri, tidak mudah putus asa dan mampu menjalin sosialisasi dengan orang lain.

Selain itu lingkungan pendidikan di raudhatul athfal juga dapat mempengaruhi tingkat kematangan seorang anak. Raudhatul Athfal yang memberikan suasana

⁶⁸Prayitno, *Op. Cit.* h. 92

kehangatan, kegairahan dan perasaan aman akan menumbuhkan sikap positif bagi anak terhadap lingkungan sekolah, sehingga anak menjadi senang dan lebih matang dalam belajar.

Di sisi lain lingkungan non sosial yang dapat mempengaruhi kematangan sekolah anak adalah status sosial ekonomi. Anak dengan status sosial ekonomi yang baik, cenderung memiliki fasilitas yang baik pula. Kebutuhan gizi anak juga biasanya dapat terpenuhi secara seimbang. Dengan kondisi ini anak akan lebih sehat secara fisik dan memiliki sarana belajar yang lebih lengkap, sehingga dengan demikian akan lebih cepat matang untuk bersekolah jika dibandingkan dengan anak yang berasal dari kelas ekonomi bawah.

B. Hasil Penelitian Relevan

Berikut akan dikemukakan beberapa hasil penelitian yang terkait dengan variabel-variabel yang diteliti, sebagai berikut:

1. Hasil penelitian Kurnia⁶⁹ menunjukkan: (1) hasil kreativitas anak usia dini dalam seni lukis pada kelompok anak yang diberi kegiatan *finger painting* lebih tinggi dibandingkan kelompok anak yang diberi kegiatan *brush painting*, 2) terdapat pengaruh interaksi antara kegiatan *painting* dan keterampilan motorik halus terhadap kreativitas anak usia dini dalam seni lukis, 3) hasil kreativitas anak usia dini dalam seni lukis pada kelompok anak yang memiliki keterampilan motorik halus tinggi yang diberi kegiatan *finger painting* lebih tinggi dibandingkan kelompok anak yang diberi kegiatan *brush painting*, dan 4) hasil kreativitas anak usia dini dalam seni lukis pada kelompok anak yang memiliki keterampilan motorik halus rendah yang diberi kegiatan *finger painting* lebih rendah dibandingkan kelompok anak yang diberi kegiatan *brush painting*.
2. Penelitian Pujiati⁷⁰ menunjukkan terdapat adanya peningkatan keterampilan sosial di TK Universitas Muhammadiyah Purwokerto Pembina Kecamatan

⁶⁹Kurnia, Selia Dwi. *Pengaruh Kegiatan Painting Dan Keterampilan Motorik Halus Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Seni Lukis (Penelitian Eksperimen Pada Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Matanna Tikka Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone Tahun 2015*. Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 9 Edisi 2, November 2015.

⁷⁰Pujiati, Desti. *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran*. Jurnal: Pendidikan Usia Dini Volume 7 Edisi 2, November 2013.

Kembaran yang dilakukan melalui bermain peran. Peningkatan keterampilan sosial dilakukan melalui kegiatan bermain peran dengan sepuluh tindakan dengan tema yang berbeda. Bermain peran yang diterapkan dalam pembelajaran memberikan warna lain dalam proses pembelajaran bahasa, terutama dalam peningkatan keterampilan sosial anak, ini terbukti efektif dan berdampak positif bagi perkembangan kemampuan berbicara di Taman Kanak-kanak Universitas Muhammadiyah Purwokerto dimana terdapat peningkatan yang signifikan.

3. Hasil penelitian Parwoto⁷¹ menunjukkan bahwa kreativitas anak dalam bermain komputer bagi anak yang mengikuti metode pembelajaran cpbl termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan kreativitas anak dalam bermain komputer bagi kelompok anak yang mengikuti metode pembelajaran tutorial individual termasuk dalam kategori sedang. ada pengaruh penerapan metode pembelajaran *collaborative problem based learning* terhadap kreativitas anak dalam bermain komputer.
4. Hasil penelitian Kusumawrdhani⁷² menunjukkan bahwa (1) rata-rata kreativitas tujuh anak kelompok A saat asesmen awal sebesar 11,61% dan meningkat menjadi 48,21% di akhir siklus 2; dan (2) pendekatan *Brain Based Learning* yang diterapkan melalui tujuh tahap dan tiga unsur pembelajaran yang sesuai dengan kinerja alami otak telah berhasil meningkatkan kreativitas. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas anak kelompok A di PAUD Izzati Serang Banten mengalami peningkatan sebesar 36,61% setelah diberikan tindakan berupa pendekatan *Brain Based Learning*.
5. Hasil penelitian Ruqayyah⁷³ menunjukkan: (1) terdapat perbedaan hasil anak yang memiliki kreativitas rendah antara kelompok bcct dan non bcct (t_{hitung} (36.6) > t_{tabel} (11.83)), (2) terdapat perbedaan hasil anak yang memiliki kreativitas tinggi antara kelompok bcct dan non bcct (t_{hitung} (36.6) > t_{tabel} (11.45)), (3) terdapat pengaruh interaksi model pembelajaran *bcct* dan kemandirian

⁷¹Parwoto. *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Collaborative Problem Based Learning Terhadap Kreativitas Anak Dalam Bermain Komputer* Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 11 Edisi 1, April 2017.

⁷²Kusumawardani, Ratih. *Peningkatan Kreativitas Melalui Pendekatan Brain Based Learning*. Jurnal: Pendidikan Usia Dini Volume 9 Edisi 1, April 2015.

⁷³Ruqayah, Adianti. *Pengaruh Model Pembelajaran Beyond Centers And Circle Times (Bcct) Dan Kemandirian Terhadap Kreativitas*. Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 10 Edisi 1, April 2016.

terhadap kreativitas anak (p-value 0,013, (4) terdapat perbedaan hasil anak yang memiliki kemandirian rendah antara kelompok bcct dan non bcct (t_{hitung} (95.51) $>$ t_{tabel} (12.33), dan (5) terdapat perbedaan hasil anak yang memiliki kemandirian tinggi antara kelompok bcct dan non bcct (t_{hitung} (82.47) $>$ t_{tabel} (12.33).

6. Hasil penelitian Ningtyas⁷⁴ menunjukkan bahwa kemampuan membaca anak kelompok b meningkat, yang dilihat dari kenaikan skor klasikal dari kegiatan pra tindakan 38,88%. setelah diadakan siklus i menjadi meningkat 79,67%, dan siklus ii meningkat menjadi 90%. permainan ular tangga dapat menjadi alternatif mengajarkan membaca untuk anak.
7. Hasil penelitian Yuliantina⁷⁵ menunjukkan penggunaan Alat Peraga Edukatif (APE) dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak di taman kanak-kanak implementasi dari APE pada kemampuan bahasa di sekolah dapat dipengaruhi oleh faktor kemampuan guru, fasilitas sekolah dan anak serta bersinergi pada faktor kemampuan bahasa anak maka akan meningkatkan kemampuan berbahasa anak secara optimal.
8. Hasil penelitian Novitawati⁷⁶ menunjukkan kelompok anak-anak memiliki kesiapan sekolah. stimulasi yang diberikan oleh guru dari pagi hingga siang melalui kegiatan pembiasaan, teladan dan stimulasi ketika belajar dengan mempertanyakan metode, mendongeng, bermain bebas dan bermain dipusat, bernyanyi, dan praktek. penelitian ini adalah menemukan hal-hal yang lebih baik dapat mendukung kesiapan sekolah anak-anak yang diharapkan (1) sekolah lebih mengembangkan keterampilan guru dalam metode pengajaran dan menyediakan alat untuk memainkan lebih bervariasi lagi, dan (2) kebutuhan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan jenis-jenis kegiatan bermain yang dapat dipergunakan pada pelaksanaan pembelajaran pada lembaga pendidikan taman kanak-kanak.

⁷⁴Ningtyas. Dhita Paranita. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Ular Tangga*. Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 8 Edisi 2, November 2014.

⁷⁵Yuliantina, Irma. *Peningkatan Kemampuan Bahasa Awal Melalui Alat Permainan Edukatif* Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 8 Edisi 1, April 2014.

⁷⁶Novitawati. *Kesiapan Sekolah Anak Taman Kanak Kanak Berbasis Model Pembelajaran Sentra (Studi Kualitatif Di Taman Kanak Kanak Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin, Tahun 2011)*. Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 7, Edisi 1 April 2013.

C. Kerangka Berfikir

1. Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Kematangan Sekolah Anak

Bermain adalah kebutuhan dan merupakan ciri khas dari anak usia prasekolah. Pada kurun usia ini segala aktivitas anak tidak lepas dari unsur bermain. Melalui bermain anak memperoleh berbagai pengetahuan, belajar menyelesaikan masalah serta melatih berbagai potensi yang dimilikinya dengan cara-cara yang menyenangkan.

Kegiatan bermain sambil belajar dapat dilakukan dengan mempergunakan alat maupun tanpa mempergunakan alat permainan. Kegiatan pembelajaran tersebut lebih mementingkan kemampuan, keinginan dan kebutuhan yang dimiliki oleh setiap anak, sehingga dengan berbagai stimulus yang diberikan diharapkan mampu mengembangkan kecerdasan berfikirnya, mengembangkan kemampuan fisik motoriknya serta dapat mengembangkan kepribadiannya.

Metode bermain di Raudhatul Atfhal merupakan tehnik atau cara yang digunakan oleh guru Raudhatul Atfhal untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui aktivitas belajar sambil bermain, yang mana dalam proses pembelajarannya kegiatan yang dirancang dapat menimbulkan rasa senang, tidak ada paksaan dan anak bebas memilih aktivitas yang disukainya, sehingga dengan demikian anak tidak sadar bahwa mereka sedang diproses untuk belajar.

Materi dan kegiatan pembelajaran yang diberikan bersifat terpadu saling terkait antara satu dan lainnya. Dalam menyampaikan bahan pelajaran guru memperhatikan kebutuhan, minat dan kemampuan anak. Anak didik lebih diarahkan agar berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Di Raudhatul Atfhal, anak dapat memuaskan kebutuhan perkembangan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup dengan cara yang lebih rileks, santai dan menyenangkan karena diberikan dalam suasana bermain, sehingga pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat tercapai dan mampu membentuk persepsi bahwa sekolah dan belajar adalah hal yang menyenangkan. Dengan sikap demikian setelah anak selesai menempuh pendidikan di raudhatul atfhal akan lebih siap dan matang untuk belajar

Di sisi lain, Raudhatul Atfhal yang lebih berorientasi pada tercapainya target kemampuan akademik menggunakan metode belajar secara formal. Raudhatul atfhal

tersebut kurang memanfaatkan dan kurang mementingkan aktivitas bermain dalam proses pembelajarannya. Program pengajaran lebih terfokus pada pencapaian prestasi akademik, seperti kemampuan membaca menulis dan berhitung.

Raudhatul Atfhal juga memiliki alat-alat permainan, namun kurang digunakan sebagai media dalam mengajar. Alat-alat permainan tersebut biasanya hanya dipergunakan anak didik pada saat istirahat berlangsung, sedangkan di dalam kelas pada saat berlangsungnya proses pembelajaran, aktivitas anak adalah belajar dalam arti yang sesungguhnya.

Proses belajar dilakukan dalam situasi yang formal anak diperlakukan sebagaimana layaknya anak sekolah dasar, dalam kegiatannya anak diharuskan untuk melakukan aktivitas tertentu, dan ada juga yang memberikan pekerjaan rumah, guna mencapai target pembelajaran. Tujuan pembelajaran lebih terfokus pada pengembangan kemampuan kognitif saja.

Perlakuan demikian dapat membawa dampak psikologis bagi anak yang belum siap untuk menerima pelajaran tersebut. Anak yang tidak mampu mengikuti pelajaran, dapat merasa stress disebabkan kegagalannya dalam belajar, sehingga pada akhirnya anak jadi merasa kurang percaya diri dan kurang bersemangat untuk bersekolah. Selain itu pemberian pelajaran yang tidak tepat dan tidak sesuai dengan kemampuan anak dapat menyebabkan anak merasa tidak mampu mengerjakan tugas yang diberikan dan dapat menimbulkan phobia sekolah.

Proses pembelajaran di Raudhatul Atfhal ini telah bergeser kepada proses pembelajaran seperti di sekolah dasar. Karena Anak didik mereka telah diperlakukan dan dikenalkan dengan tugas-tugas yang seharusnya di dapatkan di sekolah dasar. Jika hal ini diterapkan pada anak yang belum mampu menerima tugas tersebut, maka Raudhatul Atfhal yang seharusnya mampu menumbuhkan sikap positif anak terhadap lingkungan sekolah tidak akan dapat terwujud. Yang terjadi dan terbentuk dalam persepsi anak adalah bahwa sekolah dan kegiatan belajar adalah sesuatu yang sulit dan tidak menyenangkan.

Dengan demikian metode belajar secara formal hanya dapat mencapai target jangka pendek dan cenderung mengembangkan satu sisi potensi saja yaitu kemampuan

kognitif, sedangkan untuk dapat mencapai prestasi secara optimal juga membutuhkan kematangan fisik, emosi dan sosial.

Dengan demikian anak Raudhatul Atfhal yang belajar sambil bermain akan lebih matang untuk bersekolah dari pada anak prasekolah yang belajar secara formal. Hal ini disebabkan bahwa melalui bermain sambil belajar memungkinkan anak untuk mengembangkan berbagai aspek potensi yang dimilikinya yaitu kognitif, psikomotorik, emosi dan sosial, dan kreativitasnya.

2. Pengaruh Kreativitas Terhadap Kematangan Sekolah Anak

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam intelligensi, kreativitas, bakat, minat, kepribadian, keadaan fisik dan keadaan sosialnya. Perbedaan perkembangan ini secara jelas dapat dilihat pada saat pembelajaran.

Seorang guru Raudhatul Atfhal yang berpengalaman tentunya dapat membedakan berbagai karakteristik yang ada pada anak didiknya. Ada anak yang dapat dengan cepat memahami pelajaran yang diberikan, ada anak yang lambat belajar dan ada juga anak yang tampak kreatif dalam mengemukakan ide-idenya secara lisan maupun dalam bentuk karya tertentu.

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki oleh setiap individu dalam taraf yang berbeda-beda. Dalam perkembangannya lingkungan dan bawaan akan saling mendukung terwujudnya potensi ini secara optimal. Dalam proses pembelajaran tentu akan dijumpai adanya anak yang memiliki kreativitas tinggi, maupun rendah.

Anak dengan kemampuan kreativitas tinggi dapat menjadi aset bagi bangsa, diharapkan kelak mereka mampu melakukan pembaharuan dalam bidang ilmu maupun dalam menemukan dan menciptakan karya-karya baru yang berguna bagi kehidupan orang banyak. Namun demikian meskipun bakat kreatif ini merupakan potensi telah dibawa sejak lahir, namun orang tua, pendidik dan masyarakat wajib memekarkan potensi tersebut.

Anak Raudhatul Atfhal pada umumnya adalah anak-anak yang kreatif, hal ini dapat dilihat dari rasa ingin tahu mereka yang besar, sehingga mereka senang mencoba hal-hal baru. Mereka memiliki imajinasi yang tinggi tanpa batas realitas yang jelas. Kemampuan kreativitas yang dimiliki anak mempengaruhi cara mereka belajar, berfikir dan bertindak.

Anak Raudhatul Atfhal yang memiliki kreativitas tinggi akan lebih mudah mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru, mereka mampu mengembangkan pelajaran yang diberikan oleh guru dengan kemampuan berfikir dan imajinasinya sehingga akan lebih matang untuk belajar.

Hal ini berkaitan dengan ciri anak kreatif yang secara afektif memiliki sikap ulet, mandiri, tidak mudah menyerah dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga dengan sikap tersebut mereka akan tampak lebih matang secara emosi dan sosial. Dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, anak yang cukup matang akan berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan secara mandiri, jika anak lain selalu berusaha mencari dukungan dan perhatian guru dengan bertanya dan menunjukkan karya mereka selagi mengerjakan tugas, anak yang mandiri akan terus bekerja sampai selesai baru menunjukkan karya mereka kepada guru.

Berbeda halnya dengan anak yang memiliki kreativitas rendah, mereka cenderung membutuhkan bimbingan, arahan dan dorongan untuk dapat menyelesaikan tugas tertentu. Misalnya pada saat menggambar orang, mereka membutuhkan sugesti dari guru tentang konsep orang sebelum dapat menyelesaikan tugas.

Dengan mendapat bimbingan bahwa gambar orang, ada kepalanya, badan, kaki dan tangan, anak dengan kreativitas rendah, akhirnya dapat menyelesaikan tugas-tugas mereka, sedangkan anak-anak dengan kreativitas tinggi akan mampu menambahkan detail-detail seperti adanya mata, hidung, mulut, telinga, menambah aksesoris dengan tangan menggunakan jam, pakai sepatu, pakai pita rambut dll. Hal ini berhubungan dengan daya imajinasi, ketelitian, kepekaan yang dimiliki anak dengan kreativitas tinggi.

Dengan demikian maka dapatlah diambil kesimpulan bahwa anak Raudhatul Atfhal dengan kemampuan kreativitas tinggi akan lebih matang untuk bersekolah dari pada anak dengan kreativitas rendah. Kematangan sekolah yang menunjukkan kesiapan anak prasekolah untuk menghadapi dan menyesuaikan diri dengan tugas belajar, dapat dilihat dari kemampuan menggunakan jari-jari mereka dalam menggunakan alat tulis untuk membuat goresan tertentu, ketelitian, kemampuan berkonsentrasi, kemampuan membedakan gambar dan mencari persamaan, kemampuan dasar berhitung, kemandirian serta kematangan emosi dan sosial akan lebih ditemui pada anak

prasekolah dengan kreativitas tinggi dari pada anak prasekolah dengan kemampuan kreativitas rendah.

3. Pengaruh Metode Pembelajaran dan Kreativitas Terhadap Kematangan Sekolah Anak

Raudhatul Atfhal merupakan tempat di mana anak memiliki pengalaman pertama kalinya berada di luar kehidupan rumah mereka. Oleh sebab itu Raudhatul Atfhal merupakan jembatan antara kehidupan rumah dan sekolah. Di sini anak-anak belajar menerima tokoh otoritas lain selain orang tua mereka, mereka juga belajar bersosialisasi dengan teman sebaya yang sebelumnya belum dikenal dan berasal dari berbagai latar belakang budaya.

Pengalaman pertama memasuki lingkungan baru yaitu Raudhatul Atfhal pada umumnya merupakan pengalaman yang mencemaskan, menakutkan bagi anak. Penilaian tentang sekolah sebagai tempat yang menyenangkan atau tidak akan terbawa oleh anak sampai memasuki tahap kehidupan yang selanjutnya. Oleh sebab itu lembaga pendidikan Raudhatul Athfal seharusnya mampu menciptakan pengaruh positif kedalam jiwa anak sehingga anak lebih siap dan bersemangat untuk menerima tugas belajar pada jenjang yang selanjutnya.

Agar dapat menyesuaikan diri dalam memenuhi tugas belajar Raudhatul Atfhal, anak harus telah mencapai pada taraf kematangan sekolah. Kematangan sekolah merupakan suatu kondisi anak yang telah memiliki kemampuan yang memadai baik secara jasmani dan rohani, yang meliputi aspek kognitif, psikomotorik, emosi dan sosial untuk mengikuti dan menerima pelajaran.

Kematangan sekolah dapat juga dijadikan sebagai acuan untuk memprediksikan prestasi yang akan diperoleh anak dalam menjalani proses pembelajaran. Oleh sebab itu Raudhatul Atfhal perlu menggunakan metode yang tepat untuk memberikan fondasi yang kuat dalam menuju kematangan tersebut.

Kebutuhan akan bermain pada anak raudhatul atfhal merupakan suatu hal yang tidak dapat diabaikan. Hal ini berkaitan dengan karakteristik yang dimiliki oleh anak yaitu masa bermain. Dengan bermain anak dapat mempelajari berbagai hal, dengan kegiatan ini anak bebas berekspresi, bereksplorasi, mencoba-coba, berusaha

memecahkan masalah secara mandiri sehingga dapat mengembangkan kemampuan kreativitas dan kematangan jiwa anak.

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki oleh setiap individu. Setiap orang telah terlahir dengan membawa potensi kreatif dalam taraf yang berbeda-beda, namun dalam aktualisasi dan pengembangannya tergantung pengalaman yang dialami oleh setiap individu sehingga dalam kenyataannya akan dijumpai anak dengan kreativitas yang tinggi dan ada juga anak dengan kreativitas yang rendah.

Anak usia dini adalah anak-anak yang kreatif, hal ini dapat dilihat dari sikap mereka yang senang bereksplorasi dan selalu mencoba hal-hal baru, mereka membutuhkan kesempatan dan sarana untuk dapat mengoptimalkan potensi kreatif yang mereka miliki. Namun dalam perkembangannya potensi tersebut dapat mengalami hambatan disebabkan sikap orang tua dan guru yang kurang memberi kesempatan berkembangnya kreativitas anak secara optimal dan maksimal.

Metode bermain di Raudhatul Atfhal merupakan satu tehnik atau cara yang digunakan dalam mencapai tujuan pendidikannya yaitu mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, yang dibutuhkan untuk dapat memenuhi tugas belajar melalui berbagai kegiatan bermain, yang mana proses pengajaran yang dilakukan dapat menimbulkan rasa senang, tanpa paksaan, kegiatannya bersifat lentur (tidak kaku), dan anak bebas memilih aktivitas yang disukainya.

Melalui metode bermain diharapkan anak dengan kemampuan kreativitas tinggi dan rendah mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan menyenangkan, karena dengan penerapan metode bermain ini, anak secara tidak sadar telah belajar tentang berbagai hal tanpa harus merasa tertekan. Anak yang bermain dan selalu berusaha memecahkan masalahnya sendiri akan memiliki sikap yang tidak mudah menyerah dan tidak mudah putus asa, sikap ini sangat baik, untuk mengembangkan kepribadian yang positif dan kreatif sehingga lebih matang untuk bersekolah.

Dalam metode pembelajaran secara formal, kegiatan anak terpusat pada pembelajaran membaca, menulis dan berhitung yang cenderung bersifat hafalan dalam suasana disiplin yang cukup tinggi sehingga anak usia prasekolah tidak bebas untuk bergerak dan berekspresi. Dengan memberikan metode pembelajaran tersebut,

kemampuan kognitif cenderung tampak lebih dipentingkan dari pada aspek yang lainnya yang juga cukup penting yaitu kepribadian.

Pembelajaran secara formal lebih merangsang perkembangan otak kiri yang berhubungan dengan kemampuan berfikir logis matematis dan realistis, sehingga otak kanan yang berhubungan dengan berfikir imajinatif, kreatif dan lebih bersifat sosial menjadi kurang berkembang. Dengan kondisi yang demikian maka taraf kematangan sekolah yang tercapai menjadi kurang seimbang. Anak tampak menonjol secara kognitif namun kurang berkembang dari segi emosi dan sosial, hal ini hendaknya menjadi perhatian pendidik.

Selain itu dengan pemberian tugas-tugas tersebut, kebutuhan anak akan bermain menjadi kurang tersalurkan, apalagi jika mereka memiliki orang tua yang berobsesi untuk menjadikan anak lebih menonjol dan mampu melakukan sesuatu sebelum waktunya. Penekanan kegiatan pada anak yang hanya mementingkan aspek kognitif dengan mengesampingkan aspek lain dapat merugikan bagi anak. Apalagi jika kegiatan ini dilakukan tanpa mempertimbangkan ciri yang dimiliki oleh anak tersebut.

Pertumbuhan fisik dan psikologis anak hendaknya menjadi pijakan dalam memberikan pembelajaran. Anak akan belajar apabila telah siap untuk belajar. Pada umumnya usia untuk belajar membaca, menulis dan berhitung adalah usia enam tahun, sebelum usia tersebut kita dapat memperkenalkan huruf dan angka, atau mengenali barang - barang dengan tulisannya, membacakan cerita dengan pelan-pelan, menirukan kata-kata singkat yang mudah dipahami, namun memberikan pelajaran membaca, berhitung dan menulis yang sesungguhnya diberikan saat mencapai usia enam tahun atau pada saat anak memasuki sekolah dasar.

Namun demikian, di sisi lain pada anak-anak tertentu yang memiliki kecerdasan dan minat belajar yang tinggi, ada kalanya memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap pelajaran yang lebih sulit. Anak telah menunjukkan kesiapan untuk belajar membaca, menulis dan berhitung, anak -anak ini menunjukkan minat yang tinggi terhadap buku, dan untuk hal ini dapat diberikan pelajaran tersebut, dengan dua syarat yakni tidak ada paksaan dan anak merasa senang (*enjoy*).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas akan lebih terasah jika anak diberi kebebasan untuk mengekspresikan diri, memecahkan masalah

secara mandiri, dan bereksplorasi. Kegiatan ini diperoleh oleh anak yang menggunakan metode bermain sambil belajar, sehingga melalui kegiatan bermain kematangan sekolah akan tercapai, baik pada anak yang memiliki kreatifitas tinggi maupun dengan kreatifitas rendah, sedangkan pada anak yang menggunakan metode formal, aktivitas yang dilakukan terpusat hanya pada perkembangan kognitif, sehingga tingkat kematangan sekolah tidak tercapai secara seimbang.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan metode pembelajaran terhadap kematangan sekolah anak.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan kreativitas terhadap kematangan sekolah anak.
3. Terdapat pengaruh metode pembelajaran dan kreativitas terhadap kematangan sekolah anak.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Raudhatul Athfal Kota Gunungsitoli. Lokasi ini dipilih dengan pertimbangan belum ada penelitian sebelumnya dilakukan di Raudhatul Athfal Kota Gunungsitoli terkait dengan fokus penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan sebagaimana terlihat pada Tabel 3.1 berikut:.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Juli				Agustus				September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan awal sampai penyusunan proposal																								
2	Proses Bimbingan dan Seminar proposal																								
3	Persiapan instrumen penelitian																								
4	Pelaksanaan penelitian																								
5	Analisis data																								
6	Penyusunan laporan																								

B. Metode Penelitian

Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi-eksperimen. Metode ini dipilih karena kelas yang dipakai untuk perlakuan baik untuk kelas pembelajaran dengan metode bermain maupun kelas pembelajaran dengan metode formal yang sudah terbentuk sebelumnya dan karakteristik anak yang dikontrol adalah kreativitas.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah faktorial 2 x 2 sebagaimana terlihat pada Tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.2. Rancangan Penelitian

Kreativitas (B)	Metode Pembelajaran (A)	
	Bermain (A ₁)	Formal (A ₂)
Tinggi (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Rendah (B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Keterangan :

A = Metode pembelajaran

B = Kreativitas

A₁ = Metode bermain

A₂ = Metode formal

B₁ = Kreativitas tinggi

B₂ = Kreativitas rendah

A₁B₁ = Kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode bermain dan kreativitas tinggi.

A₁B₂ = Kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode bermain dan kreativitas rendah

A₂B₁ = Kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode formal dan kreativitas tinggi.

A₂B₂ = Kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode formal dan kreativitas rendah.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi penelitian adalah seluruh anak Raudhaatul Athfal Kota Gunungsitoli yang terdiri dari 2 kelas. Karakteristik anak Raudhaatul Athfal Kota Gunungsitoli yang tersebar dalam 2 kelas tersebut tidak dikelompokkan atas ranking dan pengelompokkan kelas unggulan tetapi penyebaran anak ke dalam 2 kelas tersebut dilakukan secara acak saja sewaktu penempatan anak dalam kelompok kelasnya masing-masing.

2. Sampel

Teknik penentuan sampel digunakan *cluster random sampling*. Teknik ini dipilih karena yang disampling dari populasi adalah jumlah kelas (sebanyak 2 kelas) bukan jumlah anak dalam populasi. Sampel yang diambil terdiri dari dua kelompok

yaitu satu kelompok kelas dilakukan pembelajaran menggunakan metode bermain dan satu kelas lainnya dilakukan metode formal.

Tenaga pengajar yang ditetapkan untuk melakukan pembelajaran menggunakan metode bermain diberikan petunjuk khusus mengenai cara penyajian materi pembelajaran. Kemudian berdasarkan karakteristik kreativitas, dibedakan antara kelompok anak dengan karakteristik kreativitas tinggi dan kelompok anak dengan karakteristik kreativitas rendah..

Tahapan dalam melakukan proses pengambilan sampel dilakukan dengan menempuh langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menuliskan nama kelas pada lembar kertas kecil.
2. Memasukkan lembaran/gulungan kertas kecil tersebut dalam kotak untuk diundi.
3. Mencabut dua lembar kertas undian, setelah terpilih dua kelas, dua kertas undian itu dimasukkan lagi ke dalam kotak lain, selanjutnya dicabut satu lembar kertas undian yang ditentukan sebagai kelas dengan pembelajaran metode bermain, sedangkan yang tidak tercabut sebagai kelas pembelajaran metode formal.

Hasil undian yang terpilih sebagai kelas pembelajaran metode bermain adalah kelas A dengan jumlah 39 anak dan Kelas B sebagai kelas pembelajaran metode formal dengan jumlah 39 anak.

4. Selanjutnya dilakukan pengelompokan individu berdasarkan karakteristik kreativitas tinggi anak yaitu kreativitas tinggi dan kreativitas rendah.
5. Kemudian dilakukan pengelompokan perlakuan di mana pada kelas yang menggunakan pembelajaran metode bermain berlakukan pada anak dengan kreativitas tinggi dan kreativitas rendah, demikian juga pada kelas pembelajaran metode formal diberlakukan pada anak dengan kreativitas tinggi dan kreativitas rendah.

D. Rancangan Perlakuan

Prosedur dan perlakuan penelitian meliputi kegiatan: (1) menentukan sampel (2) menentukan guru yang mengajar (3) bahan/materi perlakuan. Sampel ditentukan dengan teknik *cluster sampling*.

Guru yang mengajar adalah guru yang selama ini mengajar di kedua kelas tersebut. Guru diberi kelengkapan panduan pembelajaran merupakan materi perlakuan

dan rencana pembelajaran baik untuk kelas pembelajaran metode bermain maupun kelas pembelajaran metode formal dan melakukan diskusi terhadap masalah-masalah yang timbul.

Kegiatan perlakuan dilaksanakan sesuai dengan pembelajaran sebagaimana terdapat dalam rencana pembelajaran dan materi perlakuan. Pembelajaran untuk kedua kelompok sampel dialokasikan selama 1 bulan. Kegiatan pembelajaran dalam setiap pertemuan mulai dari kegiatan awal/pembuka, kegiatan inti dan kegiatan akhir/penutup terlihat dalam rancangan pembelajaran yang dilakukan kepada kedua kelompok sampel. Setelah perlakuan pembelajaran dilakukan maka dilakukan tes hasil belajar. Tes hasil belajar dilakukan untuk mengetahui kematangan sekolah anak.

Pelaksanaan perlakuan pada kelas pembelajaran metode bermain maupun kelas pembelajaran metode bermain dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan perlakuan pada kelas pembelajaran metode bermain.

Perlakuan pada kelompok bermain sambil belajar adalah: (1) guru membuka pelajaran dengan memberitahukan tema yang akan dipelajari dengan berusaha menciptakan suasana gembira dan menumbuhkan rasa antusias melalui kegiatan bernyanyi, bermain, berlomba dan bercerita, (2) penyusunan bangku dan meja tidak harus selalu menghadap lurus ke papan tulis, namun dilakukan penyusunan yang memungkinkan anak untuk saling berinteraksi, (3) kegiatan pembelajaran dapat dilakukan didalam dan di luar ruangan, (4) memberikan materi pelajaran dengan kegiatan bermain sambil belajar, (5) suasana dan situasi pembelajaran tidak kaku, anak diberi kebebasan berekspresi, (6) tidak ada paksaan dalam menyelesaikan tugas, (7) materi pembelajaran lebih pada yang bersifat terpadu meliputi aspek kognitif, kepribadian dan permainan, (8) melakukan evaluasi, dan (9) menutup pelajaran tanpa memberikan pekerjaan rumah

2. Pelaksanaan perlakuan pada kelas pembelajaran metode formal.

Perlakuan pada kelompok belajar secara formal adalah: (1) guru membuka pelajaran dengan memberitahukan tema yang akan dipelajari, (2) penyusunan susana kelas lebih formal, bangku menghadap ke papan tulis, (3) memberikan materi pelajaran membaca, menulis dan berhitung dengan cara intruksi, anak diminta untuk mendengarkan, memperhatikan dan meniru pekerjaan guru secara tertib dengan tangan

dilipat saat belajar, (4) tujuan pembelajaran lebih berorientasi pada tercapainya prestasi akademik dengan lebih menitikberatkan pada kemampuan kognitif, (5) memberi tugas latihan pada anak, (6) mengevaluasi hasil kerja anak, (7) kadang-kadang memberikan pekerjaan rumah, dan (8) menutup pelajaran

E. Validitas Internal dan Eksternal

Untuk menjamin validitas pelaksanaan perlakuan maka perlu dikontrol validitasnya baik validitas internal maupun validitas eksternal sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan.

a. Validitas internal.

1. Pengaruh sejarah (*history effect*) dikontrol dengan mencegah timbulnya kejadian-kejadian khusus yang bukan karena perlakuan eksperimen dengan jalan memberikan perlakuan dalam jangka waktu relatif singkat. Kejadian-kejadian khusus yang dimaksud adalah menghindari kematangan (*maturity*) akibat lamanya perlakuan yang diberikan.
2. Pengaruh kematangan (*maturation effect*) dikontrol dengan memberikan perlakuan dalam waktu relatif singkat, sehingga anak tidak sampai mengalami perubahan fisik maupun mental yang dapat mempengaruhi kematangan sekolahnya..
3. Pengaruh pemilihan subjek yang berbeda (*differential selection of subjects effect*) dikontrol dengan memadankan anak yang memiliki tingkat pengetahuan yang relatif sama pada kelompok yang berbeda.
4. Pengaruh kehilangan peserta eksperimen (*mortality effect*) dikontrol dengan tidak adanya anak yang absen selama penelitian berlangsung. Dalam hal ini sistem pengabsenan anak dilakukan secara ketat.
5. Pengaruh instrumen (*instrumen effect*), semua instrumen penelitian yang digunakan harus memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi serta memenuhi standar. Dalam hal ini instrumen sebelum digunakan terlebih dahulu dilakukan uji coba, hasil uji coba instrumen untuk melihat validitas dan reliabilitas tes.
6. Pengaruh regresi statistik (*statistical regression*) dikontrol dengan tidak mengikutsertakan anak yang memiliki skor ekstrim.

7. Pengaruh kontaminasi antar kelas eksperimen (*selection maturation interaction effect*) dikontrol dengan tidak mengatakan apa-apa mengenai penelitian kepada anak, tidak membicarakan kemungkinan-kemungkinan yang dapat diperoleh sebagai hasil penelitian sehingga mereka tidak saling berkompetisi.

b. Validitas eksternal

1. Validitas populasi, dikontrol dengan cara sebagai berikut:
 - a. Mengambil sampel sesuai dengan karakteristik populasi.
 - b. Melakukan pemilihan sampel secara cluster random sampling.
 - c. Menentukan perlakuan pada kelas pembelajaran metode bermain maupun kelas pembelajaran metode formal secara acak.
2. Validitas ekologi, dikontrol dengan tujuan untuk menghindari pengaruh dari reaksi dari prosedur penelitian, yakni pengontrolan terhadap hal-hal yang berhubungan dengan penggeneralisasian hasil penelitian kepada kondisi bagaimana hasil-hasil eksperimen itu berlaku.

Validitas ekologi dapat dikontrol dengan cara sebagai berikut:

- a. Tidak memberitahukan kepada anak bahwa mereka sedang menjadi subyek penelitian. Hal ini untuk menghindari agar mereka merasa sedang diteliti sehingga bertingkah laku yang tidak wajar.
- b. Membuat suasana kelas sama dengan keadaan sehari-hari, dengan tidak merubah jam pelajaran, memberikan perlakuan yang sama bagi semua anak dalam kelas.
- c. Menggunakan guru yang sehari-hari bertugas di kelas tersebut sehingga anak tidak mengalami perubahan guru yang mengajar.
- d. Memberikan perlakuan dalam situasi dan kondisi yang sesuai dengan keadaan sehari-hari.

F. Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini instrumen yang di gunakan untuk mengumpulkan data penelitian menggunakan 2 alat tes psikologi yaitu:

1. Tes Kematangan Sekolah

Tes kematangan sekolah merupakan tes khusus untuk mengukur kematangan sekolah anak. Tes ini diterjemahkan dari tes kematangan sekolah Nijmegen, bekerjasama dengan jurusan Psikologi Eksperimen Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, dengan tingkat keterandalan $r = 0,885$, sehingga layak untuk digunakan. Tes kematangan sekolah terdiri dari 10 sub-tes yaitu:

- a. Kemampuan melihat dan membedakan bentuk, di mana anak diminta mencari gambar yang sama dengan sebuah gambar contoh, di antara beberapa gambar yang mirip.
- b. Kemampuan motorik halus, dalam hal ini anak diminta untuk melengkapi gambar yang kurang dengan diberi contoh.
- c. Kemampuan memahami tentang besar, jumlah, dan perbandingan, pada sub tes ini anak diminta untuk menunjukkan gambar yang sesuai dengan jumlah yang telah ditentukan dan lain-lain.
- d. Kemampuan pengamatan yang cermat anak diminta mencari gambar binatang yang tersembunyi.
- e. Kemampuan pengamatan yang kritis, dalam hal ini anak diminta melengkapi suatu bagian yang kurang dari sebuah gambar.
- f. Kemampuan berkonsentrasi, dalam hal ini anak diminta menemukan gambar pohon sebanyak mungkin di antara baris-baris gambar, lalu mewarnainya.
- g. Kemampuan ingatan, dalam hal ini anak diminta mengenali gambar-gambar yang pernah dilihat di halaman-halaman sebelumnya.
- h. Kemampuan pemahaman terhadap objek dan penilaian tentang situasi, dalam hal ini anak mendapat perintah lisan untuk mencari objek tertentu dari gambar.
- i. Kemampuan melukiskan suatu cerita, anak dibacakan suatu cerita lalu diminta memilih gambar-gambar yang sesuai dengan cerita tersebut sesudahnya.
- j. Kemampuan menggambar, dalam hal ini anak diminta untuk membuat gambar orang dan pohon untuk melihat kematangan emosi dan intelektualnya.

Kisi-kisi instrumen tes kematangan sekolah dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Tes Kematangan Sekolah

No	Aspek	Nomor Butir Tes
1	Kemampuan melihat dan membedakan bentuk	1
2	Kemampuan motorik halus	2
3	Kemampuan tentang besar, jumlah dan perbandingan	3
4	Kemampuan pengamatan yang cermat	4
5	Kemampuan pengamatan yang kritis	5
6	Kemampuan konsentrasi	6
7	Kemampuan ingatan	7
8	Kemampuan pemahaman terhadap objek	8
9	Kemampuan melukiskan suatu cerita	9
10	Kemampuan menggambar	10
Jumlah		10

Teknik pengukuran dari tes kematangan sekolah dilakukan dengan pemberian skor dengan kriteria apabila anak menjawab tepat atas pertanyaan yang diajukan diberi skor 1 sedangkan apabila salah diberi skor 0.

2. Tes Kreativitas

Mengukur kreativitas anak digunakan tes kreativitas figural (TKF). Tes ini merupakan adaptasi dari *circle test* dari Torrance. Menurut Supriyadi, tes kreativitas yang dikembangkan oleh Torrance merupakan tes yang dapat digunakan dari taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi. Tes ini memiliki validitas dan reliabelitas yang cukup baik dengan $r = 0,90$ sehingga layak untuk digunakan.⁷⁷

Aspek yang diukur dalam tes kreativitas adalah kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), orisinalitas (*originality*) dan elaborasi (*elaboracy*). Kelancaran adalah kemampuan seseorang untuk memberikan banyak jawaban dari sebuah pertanyaan, dan banyaknya jawaban itu dibarengi dengan kualitas dari masalah. Fleksibelitas berarti keluwesan dalam berpikir, yaitu seseorang dapat melihat sesuatu masalah dari berbagai sudut tinjauan. Kemampuan mencari hubungan antara konsep yang muncul dalam sebuah pertanyaan dengan variasi berbagai pengalaman. Sedangkan orisinalitas merupakan kemampuan seseorang untuk menggali dalam benaknya berbagai jawaban

⁷⁷Supriyadi, D *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*. (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 89.

orang dalam menanggapi sebuah pertanyaan, dan elaborasi adalah kemampuan berpikir untuk memberikan jawaban terhadap suatu persoalan kepada hal-hal yang lebih spesifik dengan disertai alasan yang masuk akal.

Kisi-kisi tes kreativitas dapat dilihat pada Tabel 3.4. berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Tes Kreativitas

No	Aspek	Butir Tes
1	Kelancaran	5
2	Kelenturan	5
3	Orisinalitas	5
4	Elaborasi	5
Jumlah		20

Teknik pengukuran dari tes kreativitas dilakukan dengan pemberian skor dengan kriteria apabila anak menjawab tepat atas pertanyaan yang diajukan diberi skor 1 sedangkan apabila salah diberi skor 0.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua bagian yaitu:

1. Analisis deskriptif.

Analisis deskriptif dimaksudkan untuk mendeskripsikan data penelitian meliputi mean, median, modus, varians dan simpangan baku lebih lanjut data disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan histrogram.

2. Analisis inferensial.

Analisis inferensial yang dimaksudkan adalah untuk pengujian hipotesis penelitian yang dilakukan dengan menggunakan teknik analisis varians (ANOVA) dua jalur.

Sebelum hipotesis diuji terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis yaitu (1) uji normalitas dengan menggunakan uji Liliefors. Uji normalitas ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berdistribusi normal atau tidak, (2) uji

homogenitas menggunakan teknik uji Bartlett. Pengujian homogenitas dilakukan untuk melihat apakah data yang diperoleh memiliki variasi yang homogen atau tidak.

H. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik dapat dinyatakan sebagai berikut :

a. Hipotesis pertama :

$$H_0 : \mu MP_{\text{Bermian}} = \mu MP_{\text{Formal}}$$

$$H_a : \mu MP_{\text{Bermian}} > \mu MP_{\text{Formal}}$$

b. Hipotesis kedua :

$$H_0 : \mu K_T = \mu K_R$$

$$H_a : \mu K_T > \mu K_R$$

c. Hipotesis ketiga:

$$H_0 : MP \gg K = 0$$

$$H_a : MP \gg K \neq 0$$

Keterangan :

MP = Metode pembelajaran

K = Kreativitas

MP_{Bermain} = Metode pembelajaran bermain

MP_{Formal} = Metode pembelajaran formal

K_T = Kreativitas tinggi

K_R = Kreativitas rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Deskripsi data yang disajikan terdiri dari skor hasil tes kematangan sekolah anak Raudhaatul Athfal yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dan skor hasil tes kematangan sekolah yang diajar dengan metode pembelajaran formal yang dikelompokkan pada kreativitas tinggi dan kreativitas rendah.

Data tersebut menginformasikan rata-rata (mean), modus, median, varians, simpangan baku, skor maksimum dan skor minimum dilengkapi juga dengan tabel distribusi frekuensi dan grafik histogram.

1. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Bermain

Data hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhfal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran bermain diperoleh harga mean (\bar{X}) = 57,32; modus = 57; median = 57; varians = 210,26; simpangan baku = 14,5; skor tertinggi = 89; dan skor terendah = 30.

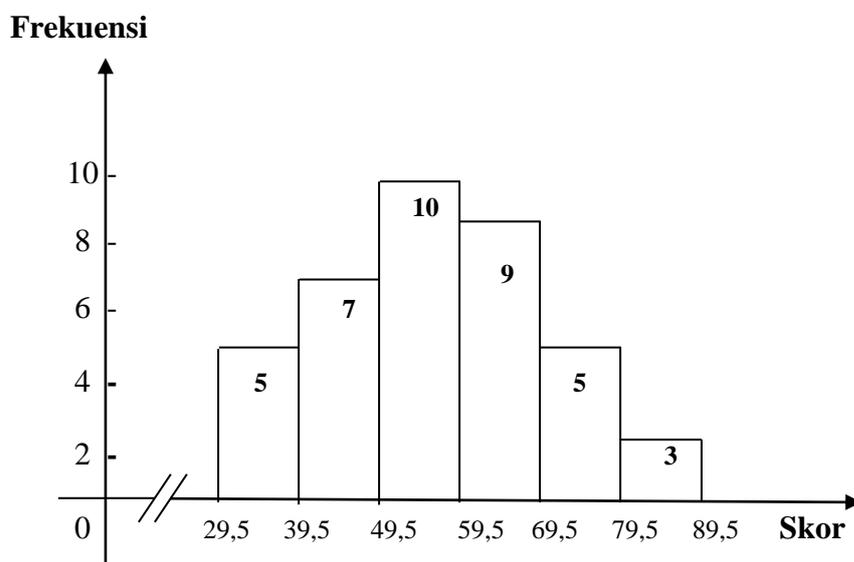
Selanjutnya disajikan tabel distribusi frekuensi skor hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhfal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode bermain sebagaimana tertera pada Tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Deskripsi Data Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Bermain

Kelas Interval	f_{absolut}	f_{relatif}
30 – 39	5	12,82
40 – 49	7	17,95
50 – 59	10	25,64
60 – 69	9	23,08
70 – 79	5	12,82
80 – 89	3	7,69
Jumlah	39	100

Berdasarkan data pada Tabel 4.1 menunjukkan data hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode bermain dapat dikelompokkan kepada kemampuan rata-rata, di atas rata-rata dan di bawah rata-rata. Berdasarkan pengkategorian tersebut maka kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode pembelajaran bermain yang berada pada kategori kemampuan rata-rata yaitu 57,32 berada pada kelas interval 50 – 59 terdapat 10 anak atau 25,64%, kategori kemampuan di atas rata-rata adalah 17 anak atau 43,59% dan kategori kemampuan di bawah rata-rata adalah 12 anak atau 30,77%.

Selanjutnya grafik histogram dari hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dapat dilihat berikut ini:



Gambar 4.1 Histogram Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Pembelajaran Bermain

2. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Formal

Data hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran formal menunjukkan harga rata-rata mean (\bar{X}) = 55,73; modus = 57; median = 57; varians = 271,39; simpangan baku = 16,47; skor tertinggi = 80; dan skor terendah = 34.

Selanjutnya disajikan tabel distribusi frekuensi skor hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode formal sebagaimana tertera pada Tabel 4.2 berikut:

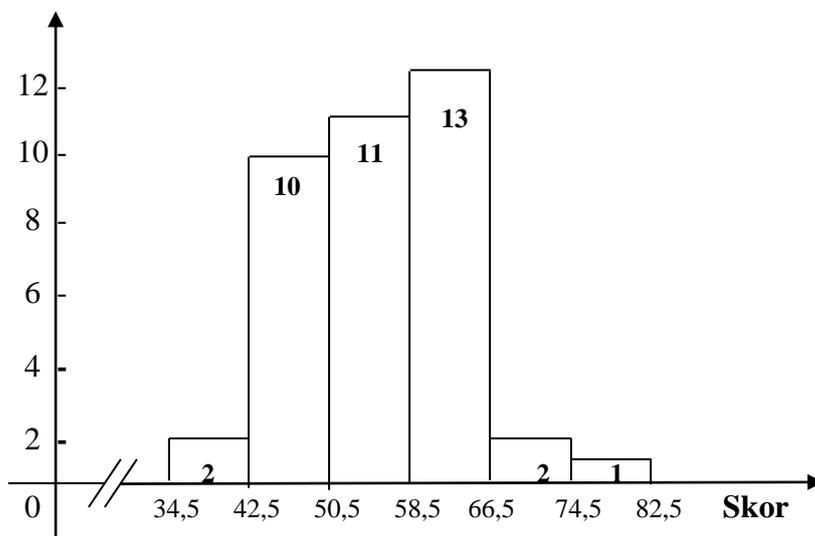
Tabel 4.2 Deskripsi Data Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Formal

Kelas Interval	f_{absolut}	f_{relatif}
35 – 42	2	5,13
43 – 50	10	25,64
51 – 58	11	28,20
59 – 66	13	33,33
67 – 74	2	5,13
75 – 82	1	2,57
Jumlah	39	100

Data tersebut selanjutnya dikelompokkan atas 3 kategori yaitu kemampuan rata-rata, kemampuan di atas rata-rata dan kemampuan di bawah rata-rata. Berdasarkan pengkategorian tersebut maka anak yang berada pada kategori kemampuan rata-rata 55,73 berada pada interval 51 – 58 sebanyak 11 anak atau 28,20% dan kategori kemampuan di atas rata-rata sebanyak 16 anak atau 41,03% dan kategori kemampuan di bawah rata-rata sebanyak 12 anak atau 30,77%.

Grafik histogram hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran formal tertera pada dalam Gambar 4.2 berikut:

Frekuensi



Gambar 4.2 Histogram Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Pembelajaran Formal

3. Hasil Tes Kematangan Anak Dengan Kreativitas Tinggi

Data hasil belajar tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli dengan kreativitas tinggi yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dan metode pembelajaran formal diperoleh nilai mean (\bar{X}) = 65,23; modus = 63,875; median = 64,4; varians = 96,65; simpangan baku = 9,83; skor tertinggi = 89; dan skor terendah = 46.

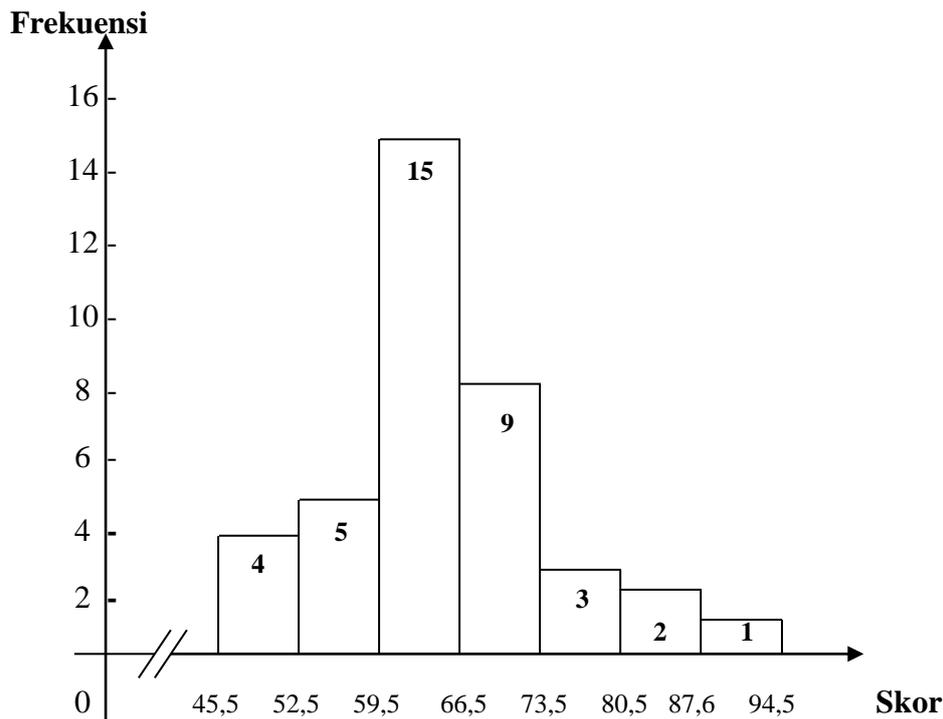
Selanjutnya disajikan tabel distribusi frekuensi skor hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli dengan kreativitas tinggi yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dan metode pembelajaran formal sebagaimana tertera pada Tabel 4.3. berikut:

Tabel 4.3 Deskripsi Data Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Dengan Kreativitas Tinggi

Kelas Interval	f_{absolut}	f_{relatif}
46 – 52	4	10,27
53 – 59	5	12,82
60 – 66	15	38,46
67 – 73	9	23,08
74 – 80	3	7,69
81 – 87	2	5,12
88 – 94	1	2,56
Jumlah	39	100

Data tersebut selanjutnya dapat dikelompokkan atas 3 kategori yaitu kemampuan rata-rata, di atas rata-rata dan di bawah rata-rata. Berdasarkan pengkategorian tersebut maka tingkat kematangan sekolah anak dengan kreatifitas tinggi kategori kemampuan rata-rata yaitu 65,23 berada pada kelas interval 60 – 66 sebanyak 15 anak atau 38,46%, kemampuan di atas rata-rata sebanyak 15 anak atau 38,46% dan kemampuan di bawah rata-rata sebanyak 9 anak atau 23,08%.

Grafik histogram tingkat kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli dengan kategori kreativitas tinggi adalah sebagai berikut:



Gambar 4.3 Histogram Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Dengan Kreativitas Tinggi

4. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Dengan Kreativitas Rendah

Data hasil belajar tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli dengan kreativitas rendah yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dan metode pembelajaran formal diperoleh harga mean (\bar{X}) = 49; modus = 51,55; median = 49,7; varians = 57,01; simpangan baku = 7,55; skor tertinggi = 60; dan skor terendah = 30.

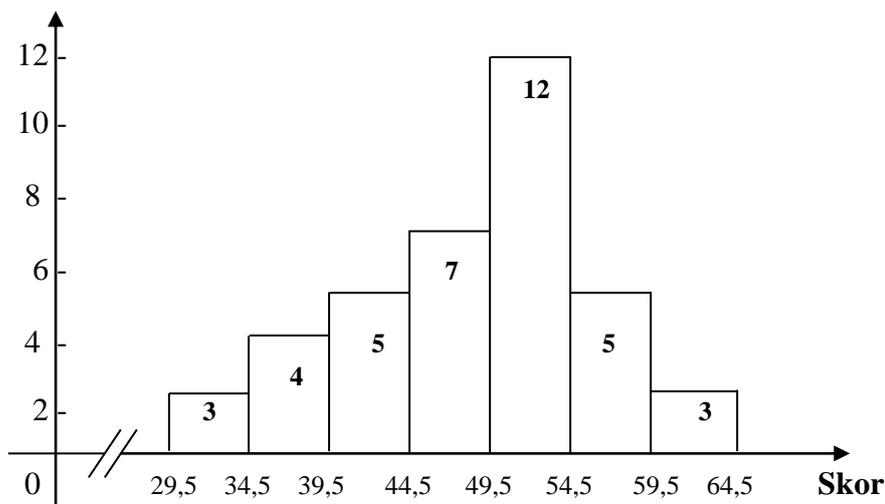
Selanjutnya disajikan tabel distribusi frekuensi skor hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli dengan kreativitas rendah yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dan metode pembelajaran formal sebagai tertera pada Tabel 4.4

Tabel 4.4 Deskripsi Data Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Dengan Kreativitas Rendah

Kelas Interval	f_{absolut}	f_{relatif}
30 – 34	3	7,69
35 – 39	4	10,26
40 – 44	5	12,82
45 – 49	7	17,95
50 – 54	12	30,77
55 – 59	5	12,82
60 – 64	3	7,69
Jumlah	39	100

Berdasarkan data di atas maka kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli pada kategori kemampuan rata-rata yaitu 49 berada pada kelas interval 45 – 49 sebanyak 7 anak atau 17,95% dan kategori kemampuan di atas rata-rata sebanyak 20 anak atau 51,28% dan kategori kemampuan di bawah rata-rata sebanyak 12 anak atau sebesar 30,77%. Selanjutnya grafik histogramnya hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli dengan kreativitas rendah yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dan metode pembelajaran formal disajikan dalam Gambar 4.4 berikut:

Frekuensi



Gambar 4.4 Histogram Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Dengan Kreativitas Rendah

5. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Bermain Dengan Kreativitas Tinggi

Data hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dan kreativitas tinggi diperoleh harga mean (\bar{X}) = 69,15; modus = 59,3 ; median = 61,47; varians = 79,81; simpangan baku = 8,93; skor tertinggi = 89; dan skor terendah = 56.

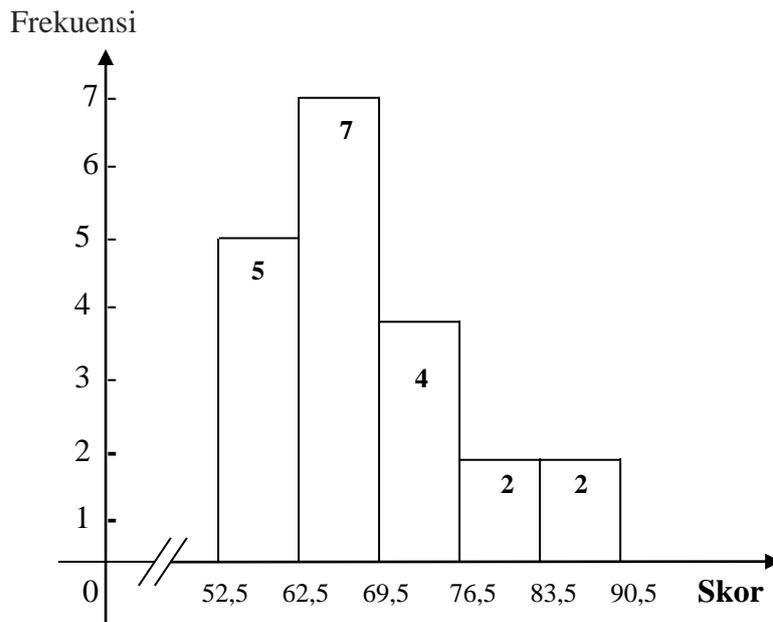
Selanjutnya disajikan tabel distribusi frekuensinya sebagaimana tertera pada Tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Deskripsi Data Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Bermain Dengan Kreativitas Tinggi

Kelas Interval	f_{absolut}	f_{relatif}
56 – 62	5	25
63 – 69	7	35
70 – 76	4	20
77 – 83	2	10
84 – 90	2	10
Jumlah	20	100

Data tersebut dikelompokkan atas 3 kategori yaitu kemampuan rata-rata, kemampuan di atas rata-rata dan kemampuan di bawah rata-rata. Berdasarkan kategori tersebut hasil tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dengan kreativitas tinggi pada kategori kemampuan rata-rata yaitu 69 berada pada kelas interval 63 – 69 sebanyak 7 anak atau 35% dan kategori kemampuan di atas rata-rata sebanyak 8 anak atau 40% dan kategori kemampuan di bawah rata-rata sebanyak 5 anak atau 25%.

Selanjutnya grafik histogramnya dapat dilihat dalam Gambar 4.5 sebagai berikut:



Gambar 4.5 Histogram Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Pembelajaran Bermain Dengan Kreativitas Tinggi

6. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Bermain Dengan Kreativitas Rendah

Data hasil belajar tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dengan kreativitas rendah diperoleh harga mean (\bar{X}) = 46,40; modus = 45,10; median = 46; varians = 68,21; simpangan baku = 8,25; skor tertinggi = 60; dan skor terendah = 30.

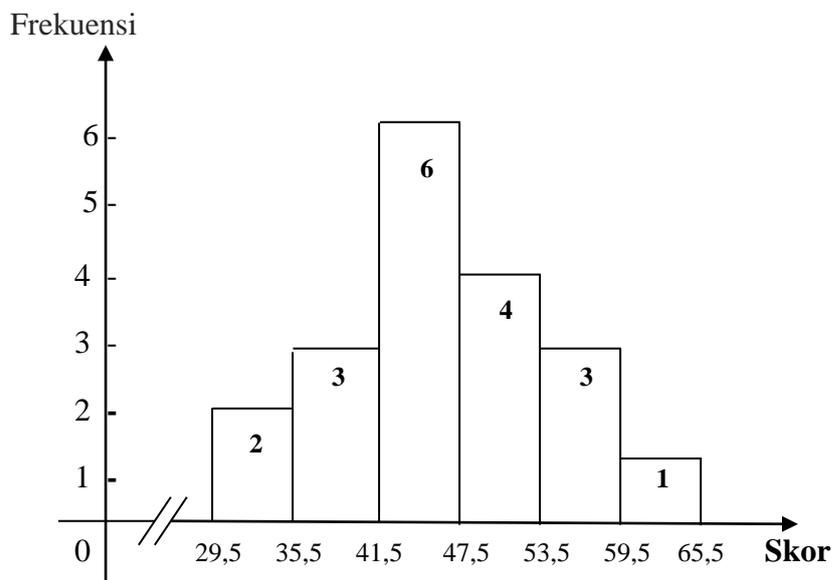
Selanjutnya disajikan tabel distribusi frekuensi skor hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dengan kreativitas rendah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Deskripsi Data Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Pembelajaran Bermain Dan Kreativitas Rendah

Kelas Interval	f_{absolut}	f_{relatif}
30 – 35	2	10,53
36 – 41	3	15,79
42 – 47	6	31,58
48 – 53	4	21,05
54 – 59	3	15,79
60 – 65	1	5,26
Jumlah	19	100

Data tersebut dikelompokkan atas 3 kategori yaitu kemampuan rata-rata, kemampuan di atas rata-rata dan kemampuan di bawah rata-rata. Berdasarkan pengkategorian tersebut maka hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dengan kreativitas rendah pada kategori kemampuan rata-rata yaitu 46,40 berada pada kelas interval 42 – 47 sebanyak 6 anak atau 31,58%, kategori kemampuan di atas rata-rata sebanyak 8 anak atau 42,1% dan kategori kemampuan dibawah rata-rata sebanyak 5 anak atau 26,32%.

Grafik histogram hasil tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dengan kreativitas tinggi disajikan dalam Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Histogram Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Pembelajaran Bermain Dengan Keativitas Rendah

7. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Formal Dengan Kreativitas Tinggi

Data hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajarkan dengan metode pembelajaran formal dan kreativitas tinggi diperoleh harga mean (\bar{X}) = 61,15; modus = 63,14; median = 62,3; varians = 59,02; simpangan baku = 7,68; skor tertinggi = 80; dan skor terendah = 46.

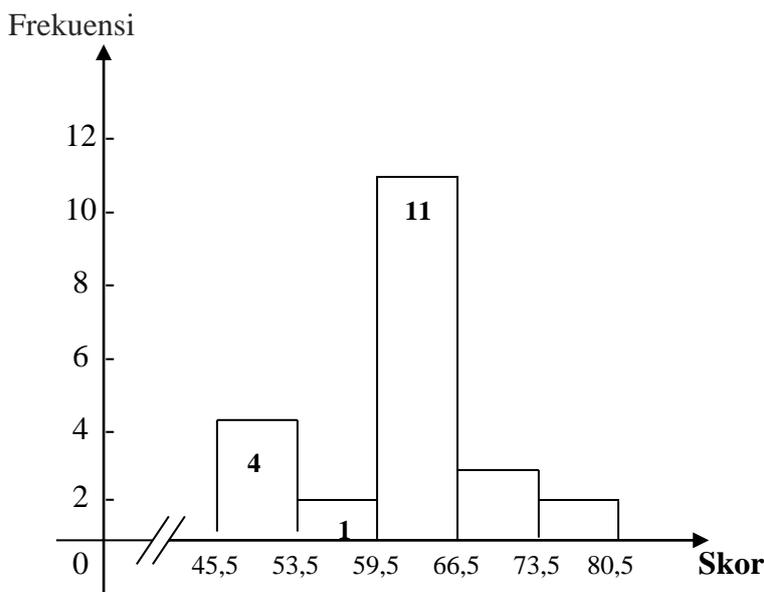
Tabel distribusi frekuensi hasil tes kematangan sekolah anak yang diajarkan dengan metode pembelajaran formal dan kreativitas tinggi sebagaimana tertera pada Tabel 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4.7 Deskripsi Data Hasil Tes Kemampuan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Pembelajaran Formal Dan Kreativitas Tinggi

Kelas Interval	f_{absolut}	f_{relatif}
46 – 52	4	21,05
53 – 59	1	5,26
60 – 66	11	57,89
67 – 73	2	10,54
74 – 80	1	5,26
Jumlah	19	100

Data tersebut selanjutnya dapat dikelompokkan atas 3 kategori yaitu kemampuan rata-rata, kemampuan di atas rata-rata dan kemampuan dibawah rata-rata. Berdasarkan pengkategorian tersebut maka hasil tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode pembelajaran formal dan kreativitas tinggi pada kategori kemampuan rata-rata yaitu 61,15 berada pada kelas interval 60 – 66 sebanyak 11 anak atau 57,89%, kategori kemampuan di atas rata-rata sebanyak 3 anak atau 15,8% dan kategori kemampuan di bawah rata-rata sebanyak 5 anak atau 26,31%.

Grafik histogram hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran formal dan kreativitas tinggi sebagai berikut:



Gambar 4.7 Histogram Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Formal Dan Kreativitas Tinggi

8. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Formal Dan Kreativitas Rendah

Analisis data hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran formal dan kreativitas rendah diperoleh harga mean (\bar{X}) = 47,60; modus = 49,86; median = 50,28; varians = 153,03; simpangan baku = 12,03; skor tertinggi = 60; dan skor terendah = 35.

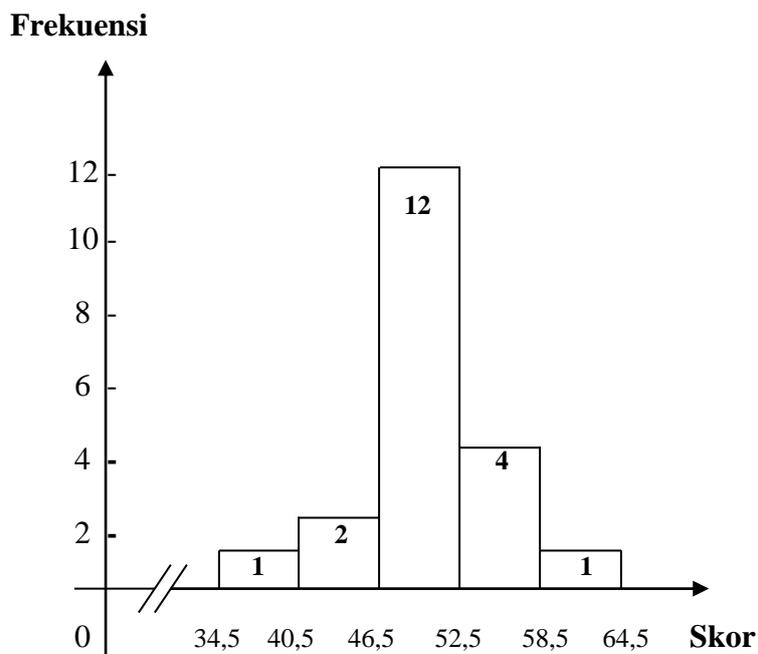
Tabel distribusi frekuensi skor hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran formal dan kreativitas rendah sebagaimana tertera pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Deskripsi Data Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Pembelajaran Formal Dan Kreativitas Rendah

Kelas Interval	f_{absolut}	f_{relatif}
35 – 40	1	5
41 – 46	2	10
47 – 52	12	60
53 – 58	4	20
59 – 64	1	5
Jumlah	20	100

Data tersebut selanjutnya dapat dikelompokkan atas 3 kategori yaitu kemampuan rata-rata, kemampuan di atas rata-rata dan kemampuan di bawah rata-rata. Berdasarkan kategori tersebut maka hasil tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode pembelajaran formal dan kreativitas rendah pada kemampuan rata-rata yaitu 47,60 berada pada kelas interval 47 – 52 sebanyak 12 anak atau 60%, kategori kemampuan di atas rata-rata sebanyak 5 anak atau 25% dan kategori kemampuan di bawah rata-rata sebanyak 3 anak atau 15%.

Grafik histogram hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran formal dan kreativitas rendah dapat dilihat dalam Gambar 4.8 berikut:



Gambar 4.8 Histogram Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Pembelajaran Formal Dan Kreativitas Rendah

B. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujian normalitas dilakukan dengan uji Liliefors.

Rangkuman perhitungan uji normalitas dengan formula Liliefors dapat dilihat dalam Tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9 Rangkuman Analisis Uji Normalitas

No	Kelompok	$L_{\text{observasi}}$	L_{tabel}	Keterangan
1	Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Bermain	0,1186	0,1419	Normal
2	Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Formal	0,1369	0,1419	Normal
3	Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Bermain Dan Kreativitas Tinggi	0,1641	0,190	Normal
4	Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Bermain Dan Kreativitas Rendah	0,1136	0,195	Normal
5	Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Formal Dan Kreativitas Tinggi	0,1862	0,195	Normal
6	Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Formal Dan Kreativitas Rendah	0,1776	0,190	Normal
7	Hasil Tes Kematangan Anak Dengan Kreativitas Tinggi Yang Diajar Dengan Metode Bermain dan Metode Formal	0,1319	0,1419	Normal
8	Hasil Tes Kematangan Anak Dengan Kreativitas Rendah Yang Diajar Dengan Metode Bermain dan Metode Formal	0,1002	0,1419	Normal

Berdasarkan tabel 4.9 di atas diketahui bahwa uji normalitas data hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran bermain secara keseluruhan diperoleh nilai Liliefors hitung sebesar 0,1186 sedangkan nilai Liliefors tabel 0,1419 pada $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, diketahui bahwa nilai Liliefors hitung lebih kecil dari nilai Liliefors tabel yaitu $0,1186 <$

0,1419, disimpulkan bahwa data hasil tes kematangan sekolah tersebut berdistribusi normal.

Uji normalitas data hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran formal secara keseluruhan diperoleh nilai Liliefors hitung sebesar 0,1369 sedangkan nilai Liliefors tabel 0,1419 pada $\alpha = 0,05$. Dengan demikian maka diketahui bahwa nilai Liliefors hitung lebih kecil dari nilai Liliefors tabel yaitu $0,1369 < 0,1419$, disimpulkan bahwa data hasil tes kematangan sekolah anak tersebut berdistribusi normal.

Uji normalitas data hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dan kreativitas tinggi diperoleh nilai Liliefors hitung sebesar 0,1641 sedangkan nilai Liliefors tabel 0,190 pada $\alpha = 0,05$. Dengan demikian maka diketahui bahwa nilai Liliefors hitung lebih kecil dari nilai Liliefors tabel yaitu $0,1641 < 0,190$ maka disimpulkan bahwa data hasil tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dan kreativitas tinggi berdistribusi normal.

Uji normalitas data hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dan kreativitas rendah diperoleh nilai Liliefors hitung sebesar 0,1136 sedangkan nilai Liliefors tabel 0,195 pada $\alpha = 0,05$. Dengan demikian maka diketahui bahwa nilai Liliefors hitung lebih kecil dari nilai Liliefors tabel yaitu $0,1136 < 0,195$ dan disimpulkan bahwa data hasil tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dan kreativitas rendah berdistribusi normal.

Uji normalitas data hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran formal dan kreativitas tinggi diperoleh nilai Liliefors hitung sebesar 0,1862 sedangkan nilai Liliefors tabel 0,195 pada $\alpha = 0,05$. Dengan demikian maka diketahui bahwa nilai Liliefors hitung lebih kecil dari nilai Liliefors tabel yaitu $0,1862 < 0,195$ maka disimpulkan bahwa data hasil tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode pembelajaran formal dan kreativitas tinggi berdistribusi normal.

Uji normalitas data hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran formal dan kreativitas rendah

diperoleh nilai Liliefors hitung sebesar 0,1776 sedangkan nilai Liliefors tabel 0,190 pada $\alpha = 0,05$. Dengan demikian maka diketahui bahwa nilai Liliefors hitung lebih kecil dari nilai Liliefors tabel yaitu $0,1776 < 0,190$, maka disimpulkan bahwa data hasil tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode pembelajaran formal dan kreativitas rendah berdistribusi normal.

Uji normalitas data hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli dengan kreativitas tinggi secara keseluruhan baik yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dan metode pembelajaran formal diperoleh nilai Liliefors hitung sebesar 0,1319 sedangkan nilai Liliefors tabel 0,1419 pada $\alpha = 0,05$. Dengan demikian diketahui bahwa nilai Liliefors hitung lebih kecil dari nilai Liliefors tabel yaitu $0,1319 < 0,1419$ maka disimpulkan bahwa data hasil tes kematangan sekolah anak tersebut berdistribusi normal.

Uji normalitas data hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli dengan kreativitas rendah secara keseluruhan baik yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dan metode pembelajaran formal diperoleh nilai Liliefors hitung sebesar 0,1002 sedangkan nilai Liliefors tabel 0,1419 pada $\alpha = 0,05$. Dengan demikian diketahui bahwa nilai Liliefors hitung lebih kecil dari nilai Liliefors tabel yaitu $0,1002 < 0,1419$ maka disimpulkan bahwa data hasil tes kematangan sekolah anak tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui apakah varians sampel berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas yang dilakukan yaitu membandingkan varians data hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli antara perlakuan dengan metode bermain dan metode pembelajaran formal dan kreativitas.

Rangkuman perhitungan uji homogenitas kelompok sampel anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode bermain dan metode formal dapat dilihat pada Tabel 4.10.

Tabel 4.10 Rangkuman Analisis Uji Homogenitas Kelompok Sampel Anak Yang Diajar Dengan Metode Bermain Dan Metode Formal

Kelompok Sampel	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Menggunakan Metode Bermain dan Metode Formal	1,29	1,724	Homogen

Berdasarkan tabel 4.10 di atas diketahui hasil uji homogenitas data hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dan metode pembelajaran formal diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 1,29 sedangkan nilai $F_{tabel} = 1,724$ pada $\alpha = 0,05$ dengan dk pembilang 38 dan dk penyebut 38. Dengan demikian diketahui bahwa nilai F_{hitung} lebih kecil dari nilai F_{tabel} yaitu $1,29 < 1,724$ maka disimpulkan bahwa kedua kelompok sampel memilih varians yang relatif sama (homogen).

Rangkuman perhitungan uji homogenitas kelompok sampel anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli dengan kreativitas tinggi dengan anak kreativitas rendah dapat dilihat pada Tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11 Rangkuman Analisis Uji Homogenitas Kelompok Sampel Anak Kreativitas Tinggi Dan Kreativitas Rendah

Kelompok Sampel	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Dengan Kreativitas Tinggi dan Kreativitas Rendah	1,695	1,724	Homogen

Uji homogenitas data hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli dengan kreativitas tinggi dan kreativitas rendah secara keseluruhan diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 1,695 sedangkan nilai $F_{tabel} = 1,724$ pada $\alpha = 0,05$ dengan dk pembilang 38 dan dk penyebut 38. Dengan demikian maka diketahui bahwa nilai F_{hitung} lebih kecil dari nilai F_{tabel} yaitu $1,695 < 1,724$ maka disimpulkan bahwa kedua kelompok sampel memilih varians yang relatif sama (homogen).

Rangkuman perhitungan uji homogenitas kelompok sampel anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli dengan kreativitas tinggi dengan anak kreativitas rendah dapat dilihat pada Tabel 4.12.

Tabel 4.12 Rangkuman Analisis Uji Homogenitas Antara Metode Pembelajaran Dan Kreativitas

Kelompok Sampel	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keterangan
Interaksi Metode Pembelajaran Dan Kreativitas	4,55	7,81	Homogen

Uji homogenitas interaksi antara metode pembelajaran dan kreativitas digunakan rumus Bartlett. Berdasarkan perhitungan formula Bartlett diperoleh harga χ^2 hitung = 4,55 sedangkan harga χ^2 tabel ($\alpha = 0,05, 3$) = 7,81. Berdasarkan data tersebut maka dapat dilihat bahwa harga χ^2 hitung < χ^2 tabel. Dengan demikian diambil kesimpulan bahwa data hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli berasal dari variasi yang homogen.

C. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian pertama, kedua dan ketiga dilakukan dengan menggunakan analisis varians faktorial 2 x 2. Rangkuman hasil perhitungannya dapat dilihat pada Tabel 4.13 berikut:

Tabel 4.13 Rangkuman Anava Faktorial 2 x 2

Sumber Variasi	dk	Jk	Rjk	F _{hitung}	F _{tabel}
Metode Pembelajaran	1	6481,03	6481,03	133,87	3,972
Kreativitas	1	292,32	292,32	6,03	
Interaksi	1	343,58	343,58	7,09	
Galat	74	3582,52	48,41		
Total	77	10699,45	-		

Berdasarkan rangkuman di atas maka akan dirinci pengujian hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Pertama

Pengujian hipotesis pertama yaitu: terdapat pengaruh positif dan signifikan metode pembelajaran terhadap kematangan sekolah anak. Dalam hal ini hipotesis statistik yang diuji adalah:

$$H_0 : \mu MP_B = \mu MP_F$$

$$H_a : \mu MP_B > \mu MP_F$$

Berdasarkan perhitungan Anava faktorial 2 x 2 diperoleh $F_{hitung} = 133,87$ sedangkan nilai $F_{tabel} = 3,972$ untuk dk (1,74) dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. ternyata nilai $F_{hitung} = 133,87 > F_{tabel} = 3,972$ sehingga pengujian hipotesis menolak H_0 . Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode bermain lebih tinggi dibandingkan dengan yang diajar dengan metode formal teruji kebenarannya.

Hal ini juga terlihat dari rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran bermain ($\bar{X} = 58,07$) lebih tinggi dari hasil tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode pembelajaran formal ($\bar{X} = 54,20$).

2. Hipotesis Kedua

Pengujian hipotesis kedua yaitu: terdapat pengaruh positif dan signifikan kreativitas terhadap kematangan sekolah anak. Dalam hal ini, hipotesis statistik yang diuji adalah:

$$H_0 : \mu K_T = \mu K_R$$

$$H_a : \mu K_T > \mu K_R$$

Berdasarkan perhitungan Anava faktorial 2 x 2 diperoleh $F_{hitung} = 6,03$ sedangkan nilai $F_{tabel} = 3,972$ untuk dk (1,74) dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. ternyata nilai $F_{hitung} = 6,03 > F_{tabel} = 3,972$ sehingga pengujian hipotesis menolak H_0 . Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli dengan tingkat kecenderungan kreativitas tinggi lebih tinggi dari pada anak dengan kecenderungan kreativitas rendah teruji kebenarannya.

Hal ini juga terlihat dari rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli dengan kreativitas tinggi ($\bar{X} = 65,25$) lebih tinggi dari hasil tes kematangan sekolah anak dengan kreativitas rendah ($\bar{X} = 47,02$). P

3. Hipotesis Ketiga

Pengujian hipotesis ketiga yaitu: terdapat pengaruh antara metode pembelajaran dan kreativitas dalam memberikan pengaruh terhadap kematangan sekolah. Dalam hal ini hipotesis statistik yang diuji adalah

$$H_0 : MP \gg K = 0$$

$$H_a : MP \gg K \neq 0$$

Berdasarkan perhitungan Anava faktorial 2×2 diperoleh $F_{hitung} = 7,09$, sedangkan nilai $F_{tabel} = 3,972$ untuk dk (1,74) dan taraf nyata $\alpha = 0,05$ ternyata nilai $F_{hitung} = 7,09 > F_{tabel} = 3,972$ sehingga pengujian hipotesis menolak H_0 . Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh antara metode pembelajaran dan kreativitas dalam memberikan pengaruh terhadap kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli teruji kebenarannya.

Untuk mengetahui interaksi antara metode pembelajaran dan kreativitas terhadap kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli dilakukan uji lanjut dengan uji Scheffe. Rangkuman perhitungan uji Scheffe tertera pada Tabel 4.14.

Tabel 4.14 Rangkuman Uji Scheffe

Hipotesis Statistik		F_{hitung}	$F_{tabel (3,74)}$ ($\alpha = 0,05$)
$H_0 : \mu_{11} = \mu_{12}$	$H_a : \mu_{11} > \mu_{12}$	1,62 ^{ns}	2,716
$H_0 : \mu_{11} = \mu_{21}$	$H_a : \mu_{11} > \mu_{21}$	4,61*	2,716
$H_0 : \mu_{11} = \mu_{22}$	$H_a : \mu_{11} > \mu_{22}$	4,45*	2,716
$H_0 : \mu_{12} = \mu_{21}$	$H_a : \mu_{12} > \mu_{21}$	2,93*	2,716
$H_0 : \mu_{12} = \mu_{22}$	$H_a : \mu_{12} > \mu_{22}$	2,74*	2,716
$H_0 : \mu_{21} = \mu_{22}$	$H_a : \mu_{21} > \mu_{22}$	0,24 ^{ns}	2,716

Keterangan:

μ_{11} = Rata-rata hasil tes kematangan sekolah yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dan kreativitas tinggi

μ_{12} = Rata-rata hasil tes kematangan sekolah yang diajar dengan metode pembelajaran formal dan kreativitas tinggi

μ_{21} = Rata-rata hasil tes kematangan sekolah yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dan kreativitas rendah

μ_{22} = Rata-rata hasil belajar tes kematangan sekolah yang diajar dengan metode pembelajaran formal dan kreativitas rendah

* = signifikan

ns = non signifikan

Secara keseluruhan hasil uji Scheffe menunjukkan dari enam kombinasi perbandingan rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli maka berdasarkan Tabel 4.14 terdapat dua dari enam menunjukkan hasil yang tidak signifikan. Dua yang tidak signifikan tersebut adalah:

1. Rata-rata tes kematangan sekolah antara kelompok anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dan kreativitas tinggi dengan kelompok anak yang diajar dengan metode pembelajaran formal dengan kreativitas tinggi.
2. Kelompok anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dan kreativitas rendah dengan kelompok anak yang diajar dengan metode pembelajaran formal dan kreativitas rendah.

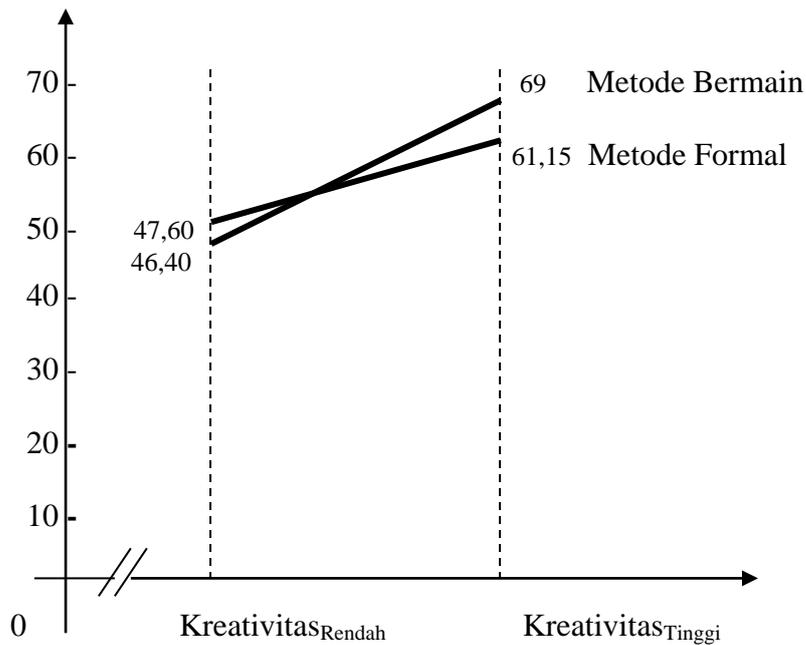
Namun demikian terdapat pengaruh metode pembelajaran dan kreativitas terhadap kematangan sekolah, hal ini terlihat dari metode pembelajaran bermain memberikan hasil kematangan sekolah yang lebih tinggi pada anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli dengan kreativitas tinggi dari pada anak dengan kreativitas rendah dan metode pembelajaran formal memberikan kematangan sekolah yang lebih tinggi pada anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli dengan kreativitas tinggi dari pada anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli dengan kreativitas rendah, juga terbukti.

Hal ini diketahui dari rata-rata skor hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran bermain pada anak dengan kreativitas tinggi ($\bar{X} = 69$) lebih tinggi dari anak dengan kreativitas rendah ($\bar{X} = 46,40$) dan rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal

Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran formal pada anak dengan kreativitas tinggi ($\bar{X} = 61,15$) lebih tinggi dari anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli dengan kreativitas rendah ($\bar{X} = 47,60$).

Pengaruh metode pembelajaran dan kreativitas terhadap kematangan sekolah anak ditunjukkan Gambar 4.9 berikut:

Rata-Rata Hasil Belajar



Gambar 4.9 Interaksi Metode Pembelajaran Dan Kreativitas

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Secara keseluruhan rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran bermain ($\bar{X} = 58,07$) lebih tinggi daripada rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang diajar dengan metode pembelajaran formal ($\bar{X} = 54,20$). Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain terbukti efektif untuk meningkatkan kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli secara keseluruhan baik untuk kelompok anak dengan kreativitas tinggi maupun anak dengan kreativitas rendah.

Hal ini dapat dimaklumi karena melalui metode pembelajaran belajar sambil bermain dapat mendorong anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli untuk aktif belajar

karena anak dapat mempelajari suatu ketrampilan melalui aktivitas yang dilakukan ketika bermain. Oleh karena itu, peran tenaga pengajar Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli dalam pembelajaran bermain sebagai fasilitator yang mengarahkan anak-anak untuk menemukan dan mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dan memfasilitasi kebutuhan belajarnya sehingga pengetahuan yang didapatkan anak akan lebih bermakna dan menyenangkan bagi anak..

Hasil temuan ini menunjukkan bahwa untuk mengajarkan materi ajar bagi anak di Raudhatul Atfhal lebih baik menggunakan metode pembelajaran belajar sambil bermain daripada dengan menggunakan metode pembelajaran formal. Hal ini didukung penjelasan Mulyadi bahwa bagi anak usia dini, bermain merupakan kebutuhan hakiki bagi seorang anak, oleh sebab itu segala aktivitas anak tidak dapat dilepaskan dari unsur bermain.⁷⁸ Melalui bermain, anak belajar, dengan bermain anak mengembangkan segenap potensinya dan dengan bermain kreativitas anak dapat terlatih. Melalui bermain anak merasakan berbagai pengalaman emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya melalui bermain anak pula dapat memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya, sehingga perkembangan emosional, sosial dari anak dapat ditingkatkan.

Hal senada dijelaskan oleh Rahman⁷⁹ berpendapat ada beberapa prinsip metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada anak usia dini berkaitan dengan aktivitas bermain sambil belajar yaitu:

1. Berpusat pada anak.

Penerapan metode berdasarkan kebutuhan dan kondisi anak, bukan berdasarkan keinginan pendidik. Pendidik menyesuaikan diri terhadap kebutuhan anak, bukan sebaliknya anak menyesuaikan diri terhadap keinginan dan kemampuan pendidik. Dengan demikian anak diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif baik secara fisik maupun mental dalam kegiatan yang dilakukannya bersama teman-temannya.

2. Partisipasi aktif.

⁷⁸Mulyadi, S. *Bermain itu Penting*. (Jakarta: Media Komputindo, 2007), h. 7

⁷⁹Rahman, S.H. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta : Grafindo Litera Media, 2005), h. 78

Penerapan metode bermain sambil belajar ditujukan untuk membangkitkan anak untuk dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Pendidik harus mampu menciptakan situasi dan kondisi belajar sehingga anak termotivasi dan muncul inisiatif untuk berperan secara aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar yang dialaminya.

3. Bersifat holistik dan integratif.

Kegiatan pembelajaran yang diberikan pada anak tidak terpisah menjadi bagian-bagian seperti pembedangan dalam pembelajaran, melainkan terpadu dan menyeluruh, terkait antara satu bidang dan bidang lain sehingga memberikan pengalaman yang beragam kepada anak.

4. Fleksibel.

Pelaksanaan metode bersifat dinamis, tidak terstruktur dan disesuaikan dengan kondisi dan cara belajar anak yang memang tidak terstruktur. Anak belajar dengan cara yang ia sukai. Kondisi anak yang cenderung berubah-ubah berhubungan dengan daya konsentrasinya yang masih berjangka pendek, sehingga anak akan sering beralih dari satu kegiatan kepada kegiatan yang lain. Tugas pendidik adalah mengarahkan dan membimbing anak berdasarkan pilihan yang ia tentukan, sehingga dengan demikian anak dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuannya.

5. Perbedaan individual.

Tidak ada anak yang memiliki kesamaan. Pendidik dituntut untuk mampu merancang dan menyediakan alternatif kegiatan belajar guna memberi kesempatan kepada anak untuk memilih aktivitas belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya. Walaupun kegiatan yang diberikan terhadap anak sama, namun pendidik tetap dituntut untuk dapat memberi pelayanan kepada anak secara individual, dengan kata lain anak mendapatkan pelayanan yang berbeda secara individual dengan temannya.

Bermain adalah kebutuhan dan merupakan ciri khas dari anak usia prasekolah. Pada kurun usia ini segala aktivitas anak tidak lepas dari unsur bermain. Melalui bermain anak memperoleh berbagai pengetahuan, belajar menyelesaikan masalah serta

melatih berbagai potensi yang dimilikinya dengan cara-cara yang menyenangkan bagi anak.

Kegiatan bermain sambil belajar dapat dilakukan dengan mempergunakan alat maupun tanpa mempergunakan alat permainan. Kegiatan pembelajaran tersebut lebih mementingkan kemampuan, keinginan dan kebutuhan yang dimiliki oleh setiap anak, sehingga dengan berbagai stimulus yang diberikan diharapkan mampu mengembangkan kecerdasan berfikirnya, mengembangkan kemampuan fisik motoriknya serta dapat mengembangkan kepribadiannya.

Metode bermain di Raudhatul Atfhal merupakan tehnik atau cara yang digunakan oleh guru raudhatul atfhal untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui aktivitas belajar sambil bermain, yang mana dalam proses pembelajarannya kegiatan yang dirancang dapat menimbulkan rasa senang, tidak ada paksaan dan anak bebas memilih aktivitas yang disukainya, sehingga dengan demikian anak tidak sadar bahwa mereka sedang diproses untuk belajar.

Materi dan kegiatan pembelajaran yang diberikan bersifat terpadu saling terkait antara satu dan lainnya. Dalam menyampaikan bahan pelajaran guru memperhatikan kebutuhan, minat dan kemampuan anak. Anak didik lebih diarahkan agar berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Melalui pembelajaran bermain, anak dapat memuaskan kebutuhan perkembangan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup dengan cara yang lebih rileks, santai dan menyenangkan karena diberikan dalam suasana bermain, sehingga pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat tercapai dan mampu membentuk persepsi bahwa sekolah dan belajar adalah hal yang menyenangkan. Dengan sikap demikian setelah anak selesai menempuh pendidikan di raudhatul atfhal akan lebih siap dan matang untuk belajar

Di sisi lain, raudhatul atfhal yang lebih berorientasi pada tercapainya target kemampuan akademik menggunakan metode belajar secara formal. Raudhatul atfhal tersebut kurang memanfaatkan dan kurang mementingkan aktivitas bermain dalam proses pembelajarannya. Program pengajaran lebih terfokus pada pencapaian prestasi akademik, seperti kemampuan membaca menulis dan berhitung. Raudhatul atfhal ini juga memiliki alat-alat permainan, namun kurang digunakan sebagai media dalam

mengajar. Alat-alat permainan tersebut biasanya hanya dipergunakan anak didik pada saat istirahat berlangsung, sedangkan di dalam kelas pada saat berlangsungnya proses pembelajaran, aktivitas anak adalah belajar dalam arti yang sesungguhnya melalui kegiatan yang dialaminya.

Proses belajar dilakukan dalam situasi yang formal anak diperlakukan sebagaimana layaknya anak sekolah dasar, dalam kegiatannya anak diharuskan untuk melakukan aktivitas tertentu, dan ada juga yang memberikan pekerjaan rumah, guna mencapai target pembelajaran. Tujuan pembelajaran lebih terfokus pada pengembangan kemampuan kognitif saja.

Perlakuan demikian dapat membawa dampak psikologis bagi anak yang belum siap untuk menerima pelajaran tersebut. Anak yang tidak mampu mengikuti pelajaran, dapat merasa stress disebabkan kegagalannya dalam belajar, sehingga pada akhirnya anak jadi merasa kurang percaya diri dan kurang bersemangat untuk bersekolah. Selain itu pemberian pelajaran yang tidak tepat dan tidak sesuai dengan kemampuan anak dapat menyebabkan anak merasa tidak mampu mengerjakan tugas yang diberikan dan dapat menimbulkan phobia sekolah.

Proses pembelajaran di Raudhatul Atfhal ini telah bergeser kepada proses pembelajaran seperti di sekolah dasar. Karena anak didik mereka telah diperlakukan dan dikenalkan dengan tugas-tugas yang seharusnya di dapatkan di sekolah dasar. Jika hal ini diterapkan pada anak yang belum mampu menerima tugas tersebut, maka raudhatul atfhal yang seharusnya mampu menumbuhkan sikap positif anak terhadap lingkungan sekolah tidak akan dapat terwujud. Yang terjadi dan terbentuk dalam persepsi anak adalah bahwa sekolah dan kegiatan belajar adalah sesuatu yang sulit dan tidak menyenangkan.

Metode belajar secara formal hanya dapat mencapai target jangka pendek dan cenderung mengembangkan satu sisi potensi saja yaitu kemampuan kognitif, sedangkan untuk dapat mencapai prestasi secara optimal juga membutuhkan kematangan fisik, emosi dan sosial. Dengan demikian anak raudhatul atfhal yang belajar sambil bermain akan lebih matang untuk bersekolah dari pada anak prasekolah yang belajar secara formal. Hal ini disebabkan bahwa melalui bermain sambil belajar memungkinkan anak

untuk mengembangkan berbagai aspek potensi yang dimilikinya yaitu potensi kognitif, psikomotorik, emosi dan sosial, dan kreativitasnya.

Jika diperhatikan lebih lanjut bahwa dalam metode pembelajaran bermain rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli dengan kreativitas tinggi ($\bar{X} = 69$) lebih tinggi daripada hasil tes kematangan sekolah anak dengan kreativitas rendah ($\bar{X} = 46,40$). Sedangkan pada metode pembelajaran formal, rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli dengan kreativitas tinggi ($\bar{X} = 61,15$) lebih tinggi daripada hasil tes kematangan sekolah anak dengan kreativitas rendah ($\bar{X} = 47,60$). Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran dan kreativitas signifikan untuk membedakan kematangan sekolah anak, di mana kematangan sekolah anak dengan kreativitas tinggi baik yang diajar dengan metode pembelajaran bermain, sedangkan bagi anak dengan kreativitas rendah lebih baik diajar dengan metode pembelajaran formal.

Temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan: (1) hasil penelitian Kurnia⁸⁰ menunjukkan: (a) hasil kreativitas anak usia dini dalam seni lukis pada kelompok anak yang diberi kegiatan *finger painting* lebih tinggi dibandingkan kelompok anak yang diberi kegiatan *brush painting*, (b) terdapat pengaruh interaksi antara kegiatan *painting* dan keterampilan motorik halus terhadap kreativitas anak usia dini dalam seni lukis, (c) hasil kreativitas anak usia dini dalam seni lukis pada kelompok anak yang memiliki keterampilan motorik halus tinggi yang diberi kegiatan *finger painting* lebih tinggi dibandingkan kelompok anak yang diberi kegiatan *brush painting*, dan (d) hasil kreativitas anak usia dini dalam seni lukis pada kelompok anak yang memiliki keterampilan motorik halus rendah yang diberi kegiatan *finger painting* lebih rendah dibandingkan kelompok anak yang diberi kegiatan *brush painting*, dan (2) hasil penelitian Parwoto⁸¹ menunjukkan bahwa kreativitas anak dalam bermain komputer bagi anak yang mengikuti metode pembelajaran cpbl termasuk dalam kategori tinggi,

⁸⁰Kurnia, Selia Dwi. *Pengaruh Kegiatan Painting Dan Keterampilan Motorik Halus Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Seni Lukis (Penelitian Eksperimen Pada Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Matanna Tikka Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone Tahun 2015*. Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 9 Edisi 2, November 2015.

⁸¹Parwoto. *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Collaborative Problem Based Learning Terhadap Kreativitas Anak Dalam Bermain Komputer* Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 11 Edisi 1, April 2017.

sedangkan kreativitas anak dalam bermain komputer bagi kelompok anak yang mengikuti metode pembelajaran tutorial individual termasuk dalam kategori sedang. Ada pengaruh penerapan metode pembelajaran *collaborative problem based learning* terhadap kreativitas anak dalam bermain komputer.

Pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa hasil tes kematangan sekolah anak yang memiliki kreativitas tinggi lebih tinggi dari pada hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli yang memiliki kreativitas rendah. Hasil ini membuktikan bahwa kreativitas signifikan untuk membedakan tingkat kematangan sekolah anak.

Kreativitas dalam penelitian ini dikategorikan atas dua kategori yaitu tinggi dan rendah. Dari hasil analisis data secara keseluruhan diperoleh rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak Raudhatul Atfhal Kota Gunungsitoli dengan kreativitas tinggi lebih tinggi daripada hasil tes kematangan sekolah anak dengan kreativitas rendah. Hal ini menunjukkan bahwa anak yang memiliki kreativitas tinggi secara rata-rata mempunyai hasil tes kematangan sekolah lebih baik dibandingkan dengan anak dengan kreativitas rendah. Dengan demikian anak dengan kreativitas tinggi lebih memahami dan menguasai materi ajar atau ketrampilan yang diajarkan dibandingkan anak yang memiliki kreativitas rendah.

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam intelligensi, kreativitas, bakat, minat, kepribadian, keadaan fisik dan keadaan sosialnya. Perbedaan perkembangan ini secara jelas dapat dilihat pada saat pembelajaran. Seorang guru raudhatul atfhal yang berpengalaman tentunya dapat membedakan berbagai karakteristik yang ada pada anak didiknya. Ada anak yang dapat dengan cepat memahami pelajaran yang diberikan, ada anak yang lambat belajar dan ada juga anak yang tampak kreatif dalam mengemukakan ide-idenya secara lisan maupun dalam bentuk karya tertentu.

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki oleh setiap individu dalam taraf yang berbeda-beda. Dalam perkembangannya lingkungan dan bawaan akan saling mendukung terwujudnya potensi ini secara optimal. Dalam proses pembelajaran tentu akan dijumpai adanya anak yang memiliki kreativitas tinggi, maupun rendah. Anak dengan kemampuan kreativitas tinggi dapat menjadi aset bagi bangsa, diharapkan kelak

mereka mampu melakukan pembaharuan dalam bidang ilmu maupun dalam menemukan dan menciptakan karya-karya baru yang berguna bagi kehidupan orang banyak. Namun demikian meskipun bakat kreatif ini merupakan potensi telah dibawa sejak lahir, namun orang tua, pendidik dan masyarakat wajib memekarkan potensi tersebut.

Anak raudhatul atfhal pada umumnya adalah anak-anak yang kreatif, hal ini dapat dilihat dari rasa ingin tahu mereka yang besar, sehingga mereka senang mencoba hal-hal baru. Mereka memiliki imajinasi yang tinggi tanpa batas realitas yang jelas. Kemampuan kreativitas yang dimiliki anak mempengaruhi cara mereka belajar, berfikir dan bertindak.

Anak raudhatul atfhal yang memiliki kreativitas tinggi akan lebih mudah mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru, mereka mampu mengembangkan pelajaran yang diberikan oleh guru dengan kemampuan berfikir dan imajinasinya sehingga akan lebih matang untuk belajar. Hal ini berkaitan dengan ciri anak kreatif yang secara afektif memiliki sikap ulet, mandiri, tidak mudah menyerah dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga dengan sikap tersebut mereka akan tampak lebih matang secara emosi dan sosial.

Dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, anak yang cukup matang akan berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan secara mandiri, jika anak lain selalu berusaha mencari dukungan dan perhatian guru dengan bertanya dan menunjukkan karya mereka selagi mengerjakan tugas, anak yang mandiri akan terus bekerja sampai selesai baru menunjukkan karya mereka kepada guru.

Berbeda halnya dengan anak yang memiliki kreativitas rendah, mereka cenderung membutuhkan bimbingan, arahan dan dorongan untuk dapat menyelesaikan tugas tertentu. Misalnya pada saat menggambar orang, mereka membutuhkan sugesti dari guru tentang konsep orang sebelum dapat menyelesaikan tugas.

Melalui bimbingan bahwa gambar orang, ada kepalanya, badan, kaki dan tangan, anak dengan kreativitas rendah, akhirnya dapat menyelesaikan tugas-tugas mereka, sedangkan anak-anak dengan kreativitas tinggi akan mampu menambahkan detail-detail seperti adanya mata, hidung, mulut, telinga, menambah aksesoris dengan tangan

menggunakan jam, pakai sepatu, pakai pita rambut dll. Hal ini berhubungan dengan daya imajinasi, ketelitian, kepekaan yang dimiliki anak dengan kreativitas tinggi.

Dengan demikian maka dapatlah diambil kesimpulan bahwa anak raudhatul atfhal dengan kemampuan kreativitas tinggi akan lebih matang untuk bersekolah dari pada anak dengan kreativitas rendah. Kematangan sekolah yang menunjukkan kesiapan anak prasekolah untuk menghadapi dan menyesuaikan diri dengan tugas belajar, dapat dilihat dari kemampuan menggunakan jari-jari mereka dalam menggunakan alat tulis untuk membuat goresan tertentu, ketelitian, kemampuan berkonsentrasi, kemampuan membedakan gambar dan mencari persamaan, kemampuan dasar berhitung, kemandirian serta kematangan emosi dan sosial akan lebih ditemui pada anak prasekolah dengan kreativitas tinggi dari pada anak prasekolah dengan kemampuan kreativitas rendah.

Hasil pengujian hipotesis ketiga terdapat pengaruh antara metode pembelajaran dan kreativitas dalam mempengaruhi kematangan sekolah anak. Apabila dilihat rata-rata hasil tes kematangan sekolah pada kelompok anak dengan kreativitas tinggi yang diajar dengan metode pembelajaran bermain lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode pembelajaran formal.

Kemudian rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak dengan kreativitas rendah yang diajar dengan metode pembelajaran bermain lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak dengan kreativitas rendah yang diajar dengan metode pembelajaran formal. Hal ini berarti bahwa bagi kelompok anak dengan kreativitas rendah lebih baik menggunakan metode pembelajaran formal dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran bermain. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran dan kreativitas cukup signifikan mempengaruhi kematangan sekolah anak.

Raudhatul atfhal merupakan tempat dimana anak memiliki pengalaman pertama kalinya berada diluar kehidupan rumah mereka. Oleh sebab itu raudhatul atfhal merupakan jembatan antara kehidupan rumah dan sekolah. Di sini anak-anak belajar menerima tokoh otoritas lain selain orang tua mereka, mereka juga belajar bersosialisasi dengan teman sebaya yang sebelumnya belum dikenal dan berasal dari berbagai latar belakang budaya.

Terkait kriteria kematangan sekolah dijelaskan Strebel sebagaimana dikutip Mangunsong⁸² sebagai berikut:

1. Kematangan fisik. Kematangan fisik anak merupakan salah satu faktor penentu kematangan sekolah seorang anak. Suatu penelitian yang menggunakan ukuran-ukuran antropometrik menemukan bahwa siswa-siswa yang gagal di kelas satu Sekolah Dasar adalah mereka yang secara fisik perkembangannya kurang matang dibandingkan dengan kelompok yang berhasil. Anak yang telah matang secara fisik keadaan jasmaninya akan lebih kuat dan stabil. Ia juga telah memiliki kecakapan psikomotoris seperti gerakan tangan dan jari yang dibutuhkan dalam belajar menulis.
2. Kematangan mental. Kematangan mental merupakan salah satu patokan dalam melihat kematangan sekolah seorang anak. Dalam hal ini kematangan mental dapat diukur dengan tes inteligensi.
3. Kematangan emosi. Kematangan emosi dapat dilihat dari sejauh mana anak mampu terpisah dari orang tuanya pada saat mengikuti pelajaran di sekolah dan mampu patuh terhadap guru dan peraturan-peraturan di dalam kelas.
4. Kematangan sosial. Kematangan sosial merupakan salah satu faktor dalam menentukan tingkat kematangan sekolah anak, yang mana dalam hal ini dilihat sejauh mana anak dapat mandiri dan telah mampu memilih suatu mainan berdasarkan pilihannya.
5. Kematangan kesadaran. Anak yang cukup matang bersekolah telah mampu tidak hanya dalam memilih tugas tetapi juga telah mampu menyelesaikan tugas-tugas baik yang dipilih sendiri maupun tugas yang diberikan.
6. Kematangan konsentrasi. Kematangan konsentrasi merupakan salah satu faktor yang menentukan kematangan anak bersekolah. Dalam hal ini yang perlu diperhatikan adalah sejauh mana anak mampu memperhatikan, berapa lama perhatiannya dapat bertahan, bagaimana daya konsentrasinya, keuletannya bekerja dan sejauh mana perhatiannya dapat beralih.

⁸²Mangunsong, F. *Psikodiagnostik Pendidikan*. (Jakarta: Psikologi UI, 2003), h. 88

7. Keteraturan. Keteraturan anak dalam berfikir maupun dalam berperilaku sangat menentukan kematangan sekolah anak. Hal ini misalnya dapat dilihat dari cara menggambar, berbicara dan bekerjasama dalam kelompok.

Pengalaman pertama memasuki lingkungan baru yaitu Raudhatul Atfhal pada umumnya merupakan pengalaman yang mencemaskan, menakutkan bagi anak. Penilaian tentang sekolah sebagai tempat yang menyenangkan atau tidak akan terbawa oleh anak sampai memasuki tahap kehidupan yang selanjutnya. Oleh sebab itu Raudhatul Atfhal seharusnya mampu menciptakan pengaruh positif ke dalam jiwa anak sehingga anak lebih siap dan bersemangat untuk menerima tugas belajar pada jenjang yang selanjutnya.

Agar dapat menyesuaikan diri dalam memenuhi tugas belajar raudhatul atfhal anak harus telah mencapai pada taraf kematangan sekolah. Kematangan sekolah merupakan suatu kondisi anak yang telah memiliki kemampuan yang memadai baik secara jasmani dan rohani, yang meliputi aspek kognitif, psikomotorik, emosi dan sosial untuk mengikuti dan menerima pelajaran. Kematangan sekolah dapat juga dijadikan sebagai acuan untuk memprediksikan prestasi yang akan diperoleh anak dalam menjalani proses pembelajaran. Oleh sebab itu raudhatul atfhal perlu menggunakan metode yang tepat untuk memberikan fondasi yang kuat dalam menuju kematangan tersebut.

Kebutuhan akan bermain pada anak raudhatul atfhal merupakan suatu hal yang tidak dapat diabaikan. Hal ini berkaitan dengan karakteristik yang dimiliki oleh anak yaitu masa bermain. Dengan bermain anak dapat mempelajari berbagai hal, dengan kegiatan ini anak bebas berekspresi, bereksplorasi, mencoba-coba, berusaha memecahkan masalah secara mandiri sehingga dapat mengembangkan kemampuan kreativitas dan kematangan jiwa anak..

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki oleh setiap individu. Setiap orang telah terlahir dengan membawa potensi kreatif dalam taraf yang berbeda-beda, namun dalam aktualisasi dan pengembangannya tergantung pengalaman yang dialami oleh setiap individu sehingga dalam kenyataannya akan dijumpai anak dengan kreativitas yang tinggi dan ada juga anak dengan kreativitas yang rendah.

Anak usia dini adalah anak-anak yang kreatif, hal ini dapat dilihat dari sikap mereka yang senang bereksplorasi dan selalu mencoba hal-hal baru, mereka membutuhkan kesempatan dan sarana untuk dapat mengoptimalkan potensi kreatif yang mereka miliki. Namun dalam perkembangannya potensi tersebut dapat mengalami hambatan disebabkan sikap orang tua dan guru yang kurang memberi kesempatan berkembangnya kreativitas anak secara optimal dan maksimal.

Metode bermain di Raudhatul Atfhal merupakan satu tehnik atau cara yang digunakan dalam mencapai tujuan pendidikannya yaitu mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, yang dibutuhkan untuk dapat memenuhi tugas belajar melalui berbagai kegiatan bermain, yang mana proses pengajaran yang dilakukan dapat menimbulkan rasa senang, tanpa paksaan, kegiatannya bersifat lentur (tidak kaku), dan anak bebas memilih aktivitas yang disukainya.

Melalui metode bermain diharapkan anak dengan kemampuan kreativitas tinggi dan rendah mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan menyenangkan, karena dengan penerapan metode bermain ini, anak secara tidak sadar telah belajar tentang berbagai hal tanpa harus merasa tertekan. Anak yang bermain dan selalu berusaha memecahkan masalahnya sendiri akan memiliki sikap yang tidak mudah menyerah dan tidak mudah putus asa, sikap ini sangat baik, untuk mengembangkan kepribadian yang positif dan kreatif sehingga lebih matang untuk bersekolah.

Dalam metode pembelajaran secara formal, kegiatan anak terpusat pada pembelajaran membaca, menulis dan berhitung yang cenderung bersifat hafalan dalam suasana disiplin yang cukup tinggi sehingga anak usia prasekolah tidak bebas untuk bergerak dan berekspresi. Dengan memberikan metode pembelajaran tersebut, kemampuan kognitif cenderung tampak lebih dipentingkan dari pada aspek yang lainnya yang juga cukup penting yaitu kepribadian.

Pembelajaran secara formal lebih merangsang perkembangan otak kiri yang berhubungan dengan kemampuan berfikir logis matematis dan realistis, sehingga otak kanan yang berhubungan dengan berfikir imajinatif, kreatif dan lebih bersifat sosial menjadi kurang berkembang. Dengan kondisi yang demikian maka taraf kematangan sekolah yang tercapai menjadi kurang seimbang. Anak tampak menonjol secara kognitif namun kurang berkembang dari segi emosi dan sosial.

Selain itu dengan pemberian tugas-tugas tersebut, kebutuhan anak akan bermain menjadi kurang tersalurkan, apalagi jika mereka memiliki orang tua yang berobsesi untuk menjadikan anak lebih menonjol dan mampu melakukan sesuatu sebelum waktunya. Penekanan kegiatan pada anak yang hanya mementingkan aspek kognitif dengan mengesampingkan aspek lain dapat merugikan bagi anak. Apalagi jika kegiatan ini dilakukan tanpa mempertimbangkan ciri yang dimiliki oleh anak tersebut.

Pertumbuhan fisik dan psikologis anak hendaknya menjadi pijakan dalam memberikan pembelajaran. Anak akan belajar apabila telah siap untuk belajar. Pada umumnya usia untuk belajar membaca, menulis dan berhitung adalah usia enam tahun, sebelum usia tersebut kita dapat memperkenalkan huruf dan angka, atau mengenali barang - barang dengan tulisannya, membacakan cerita dengan pelan-pelan, menirukan kata-kata singkat yang mudah dipahami, namun memberikan pelajaran membaca, berhitung dan menulis yang sesungguhnya diberikan saat mencapai usia enam tahun atau pada saat anak memasuki sekolah dasar.

Namun demikian, di sisi lain pada anak-anak tertentu yang memiliki kecerdasan dan minat belajar yang tinggi, ada kalanya memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap pelajaran yang lebih sulit. Anak telah menunjukkan kesiapan untuk belajar membaca, menulis dan berhitung, anak-anak ini menunjukkan minat yang tinggi terhadap buku, dan untuk hal ini dapat diberikan pelajaran tersebut, dengan dua syarat yakni tidak ada paksaan dan anak merasa senang (*enjoy*).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas akan lebih terasah jika anak diberi kebebasan untuk mengekspresikan diri, memecahkan masalah secara mandiri, dan bereksplorasi. Kegiatan ini diperoleh oleh anak yang menggunakan metode bermain sambil belajar, sehingga melalui kegiatan bermain kematangan sekolah akan tercapai, baik pada anak yang memiliki kreatifitas tinggi maupun dengan kreatifitas rendah, sedangkan pada anak yang menggunakan metode formal, aktivitas yang dilakukan terpusat hanya pada perkembangan kognitif, sehingga tingkat kematangan sekolah tidak tercapai secara seimbang.

Selanjutnya hasil pengujian uji lanjut dengan uji Scheffe dari 6 kombinasi yang terdapat dalam pengujian maka terdapat empat kombinasi yang menunjukkan hasil yang

signifikan dan dua kombinasi yang menunjukkan hasil yang tidak signifikan dengan rincian:

1. Rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode bermain dengan kreativitas tinggi ($\bar{X} = 69$) lebih tinggi dibandingkan rata-rata tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode formal dengan kreativitas tinggi ($\bar{X} = 61,15$).
2. Rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode bermain dan kreativitas tinggi ($\bar{X} = 69$) lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode bermain kreativitas rendah ($\bar{X} = 46,40$).
3. Rata-rata tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode bermain dengan kreativitas tinggi ($\bar{X} = 69$) lebih tinggi dari rata-rata tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode formal dengan kreativitas rendah ($\bar{X} = 47,60$).
4. Rata-rata tes kematangan sekolah anak siswa yang diajar dengan metode formal dengan kreativitas tinggi ($\bar{X} = 61,15$) lebih tinggi dari rata-rata tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode bermain dengan kreativitas rendah ($\bar{X} = 46,40$).
5. Rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode formal dengan kreativitas tinggi ($\bar{X} = 61,15$) lebih tinggi dari rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode formal dan kreativitas rendah ($\bar{X} = 47,60$).
6. Rata-rata hasil tes kematangan anak yang diajar dengan metode bermain dan kreativitas rendah ($\bar{X} = 46,40$) lebih rendah dari rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode formal dan kreativitas rendah ($\bar{X} = 47,60$).

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah diusahakan dengan sebaik dan sesempurna mungkin dengan menggunakan prosedur metode ilmiah, akan tetapi tidak menutup kemungkinan

terdapatnya keterbatasan-keterbatasan. Keterbatasan penelitian tersebut antara lain adalah:

Pertama, ketika menjaring data kematangan sekolah maupun data kreativitas dengan menggunakan instrumen yang diberikan kepada responden untuk mengisinya, dalam pelaksanaannya tidak menutup kemungkinan anak tidak seluruhnya mengikuti dengan baik.

Kedua, penelitian ini hanya dilakukan terhadap satu kelas dengan menggunakan metode pembelajaran bermain dan satu kelas dengan menggunakan metode pembelajaran formal, sehingga penelitian ini belum dapat digeneralisasikan ke dalam ruang lingkup yang lebih luas, kecuali apabila karakteristik peserta didik dan materi ajar sesuai dengan karakteristik penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian dapatlah ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan metode pembelajaran terhadap kematangan sekolah anak. Hal ini terlihat dari perbedaan rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode pembelajaran bermain secara keseluruhan baik pada kelompok anak dengan kreativitas tinggi maupun kreativitas rendah lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode pembelajaran formal. Dengan demikian metode pembelajaran bermain lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran di Raudhatul Atfhal guna meningkatkan kematangan sekolah anak.
2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan kreativitas terhadap kematangan sekolah anak. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak dengan kreativitas tinggi secara keseluruhan baik yang diajar dengan strategi pembelajaran bermain maupun metode pembelajaran formal lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak dengan kreativitas rendah.
3. Terdapat pengaruh metode pembelajaran dan kreativitas terhadap kematangan sekolah anak. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan analisis varians menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara metode pembelajaran dengan kreativitas, di mana rata-rata hasil tes kematangan anak dengan kreativitas tinggi lebih baik diajar dengan menggunakan metode pembelajaran bermain dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran formal, sedangkan bagi anak dengan kreativitas rendah lebih baik diajar dengan menggunakan metode pembelajaran formal dibandingkan dengan metode pembelajaran bermain.

B. Implikasi

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh metode pembelajaran terhadap kematangan sekolah anak. Hal ini memberikan penjelasan dan penegasan bahwa metode pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menjadi perhatian untuk meningkatkan kematangan sekolah anak. Hal ini dapat dimaklumi karena melalui penerapan metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran yang pada gilirannya dapat menggiring keberhasilan dan ketercapaian tujuan pembelajaran itu sendiri.

Konsekuensinya apabila metode yang kurang tepat dalam pembelajaran maka tentu akan berakibat berkurang pula partisipasi aktif anak dalam pembelajaran. Melalui penelitian ini menunjukkan bahwa secara rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak lebih tinggi dengan menggunakan metode pembelajaran bermain dari pada menggunakan metode pembelajaran formal. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain lebih efektif untuk meningkatkan kematangan sekolah anak, karena dalam pembelajaran yang menerapkan metode pembelajaran bermain, anak cenderung aktif untuk merekonstruksi sendiri ilmu yang akan diperolehnya melalui aktivitas bermain.

Konsekuensi dari pengaruh penerapan metode pembelajaran terhadap kematangan sekolah anak berimplikasi kepada tenaga pengajar untuk melaksanakan metode pembelajaran bermain. Dengan menggunakan metode pembelajaran bermain diharapkan tenaga pengajar dapat membangkitkan dan memotivasi keterlibatan dan partisipasi aktif anak terhadap pembelajaran dan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk dapat melaksanakan metode pembelajaran bermain maka tenaga pengajar harus terlebih dahulu dituntut memahami kebutuhan alat-alat permainan yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak berpengaruh terhadap kematangan sekolah. Anak dengan kreativitas tinggi secara rata-rata mempunyai hasil tes kematangan sekolah lebih tinggi atau unggul dibandingkan dengan anak dengan kreativitas rendah. Pernyataan tersebut memberikan penjelasan dan penegasan bahwa kreativitas signifikan memberikan pengaruh dalam meningkatkan

kematangan sekolah anak. Kreativitas yang dipilah atas kreativitas tinggi dan kreativitas rendah ditentukan dari hasil skor hasil tes psikologi.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dari apa yang sebelumnya. Kreativitas juga terkait dengan kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada, dan secara operasional kemampuan tersebut mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengelaborasi yaitu memperkaya, memperinci, mengembangkan suatu gagasan.

Dalam kreativitas itu sendiri karya yang dihasilkan haruslah bersifat baru; dalam hal ini karya tersebut bersifat inovatif, belum ada sebelumnya, aneh dan menarik. Selain itu juga harus berdaya guna ; dalam hal ini bersifat lebih praktis, mempermudah, memperlancar, mengurangi hambatan, mampu mengatasi kesulitan dan mendatangkan hasil yang lebih baik.

Konsekuensi logis dari pengaruh kreativitas terhadap kematangan sekolah berimplikasi tenaga pengajar untuk melakukan identifikasi dan prediksi didalam menentukan kreativitas anaknya. Apabila kreativitas anak dapat dikelompokkan maka tenaga pengajar dapat menerapkan rencana-rencana pembelajaran dan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak, disamping itu juga anak dapat melakukan tindakan-tindakan lain misalnya untuk anak dengan kreativitas tinggi diberikan ketrampilan motorik yang lebih tinggi, sedangkan untuk anak dengan kreativitas rendah diberikan perhatian dan bimbingan yang lebih ekstral yang bertujuan memberikan pemahaman dan penguasaan ketrampilannya.

Implikasi dari perbedaan karakteristik anak dari segi kreativitas mengisyaratkan kepada tenaga pengajar dalam memilih metode pembelajaran harus mempertimbangkan tingkat kreativitas anak. Dengan adanya kreativitas dalam diri anak maka mahaanak akan berperan terhadap reaksi positif dalam pembelajaran yang berlangsung.

Adanya perbedaan kreativitas ini juga berimplikasi kepada tenaga pengajar di dalam memberikan motivasi, membangkitkan minat dan motivasi belajar anak. Bagi anak dengan kreativitas tinggi hal tersebut tidaklah menjadi suatu kesulitan bagi tenaga pengajar dalam motivasi dan minat belajar anak, tetapi bagi anak dengan tingkat

kegiatan kreativitas rendah maka tenaga pengajar perlu memberikan perhatian yang lebih dan kontiniu didalam memberikan motivasi dan minat belajar anak. Dapatlah dimaklumi bahwa pemberian motivasi dan minat belajar anak akan efektif apabila selama ini terjalin hubungan yang harmonis antara tenaga pengajar dengan anak.

Hasil penelitian juga menunjukkan terdapat pengaruh metode pembelajaran dan kreativitas terhadap kematangan sekolah. Interaksi tersebut menunjukkan bahwa anak dengan kreativitas tinggi lebih baik diajar dengan menggunakan metode pembelajaran bermain sedangkan bagi anak dengan kreativitas rendah lebih baik diajar dengan menggunakan metode pembelajaran formal. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa untuk meningkatkan kematangan sekolah anak dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang diterapkan tenaga dan kreativitas anak. Dalam hal ini antara tenaga pengajar dan anak mempunyai peranan yang sama dan berarti dalam meningkatkan kematangan sekolah itu sendiri, sehingga dengan demikian untuk mencapai tingkat kematangan sekolah yang maksimal maka kedua variabel tersebut yaitu metode pembelajaran dan kreativitas perlu menjadi perhatian sekaligus.

Kematangan sekolah dapat juga dijadikan sebagai acuan untuk memprediksikan prestasi yang akan diperoleh anak dalam menjalani proses pembelajaran. Oleh sebab itu raudhatul atfhal perlu menggunakan metode yang tepat untuk memberikan fondasi yang kuat dalam menuju kematangan tersebut. Kebutuhan akan bermain pada anak raudhatul atfhal merupakan suatu hal yang tidak dapat diabaikan. Hal ini berkaitan dengan karakteristik yang dimiliki oleh anak yaitu masa bermain. Dengan bermain anak dapat mempelajari berbagai hal, dengan kegiatan ini anak bebas berekspresi, bereksplorasi, mencoba-coba, berusaha memecahkan masalah secara mandiri sehingga dapat mengembangkan kemampuan kreativitas dan kematangan jiwa anak..

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki oleh setiap individu. Setiap orang telah terlahir dengan membawa potensi kreatif dalam taraf yang berbeda-beda, namun dalam aktualisasi dan pengembangannya tergantung pengalaman yang dialami oleh setiap individu sehingga dalam kenyataannya akan dijumpai anak dengan kreativitas yang tinggi dan ada juga anak dengan kreativitas yang rendah.

Melalui metode bermain diharapkan anak dengan kemampuan kreativitas tinggi dan rendah mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan menyenangkan,

karena dengan penerapan metode bermain ini, anak secara tidak sadar telah belajar tentang berbagai hal tanpa harus merasa tertekan. Anak yang bermain dan selalu berusaha memecahkan masalahnya sendiri akan memiliki sikap yang tidak mudah menyerah dan tidak mudah putus asa, sikap ini sangat baik, untuk mengembangkan kepribadian yang positif dan kreatif sehingga lebih matang untuk bersekolah.

Sementara itu pelaksanaan metode pembelajaran secara formal, kegiatan anak terpusat pada pembelajaran membaca, menulis dan berhitung yang cenderung bersifat hafalan dalam suasana disiplin yang cukup tinggi sehingga anak usia prasekolah tidak bebas untuk bergerak dan berekspresi. Dengan memberikan metode pembelajaran tersebut, kemampuan kognitif cenderung tampak lebih dipentingkan dari pada aspek yang lainnya yang juga cukup penting yaitu kepribadian.

Selain itu, implikasi lain dari penelitian ini adalah kepada pihak pengelola Raudhatul Atfhal agar menyediakan alat-alat atau media pembelajaran yang cukup memadai yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Karena dalam penerapan metode pembelajaran bermain membutuhkan ketersediaan dan kecukupan alat-alat atau media.

C. Saran-Saran

Beberapa saran yang disampaikan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran dan karakteristik anak merupakan komponen yang dapat menentukan dan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran pada anak belajar. Oleh karena itu guru sebagai perancang pembelajaran memperhatikan karakteristik anak dalam merancang pembelajaran sehingga dengan demikian guru dapat menetapkan pilihan metode pembelajaran yang lebih sesuai untuk dilaksanakan.
2. Penerapan metode pembelajaran bermain memberikan hasil kematangan sekolah yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran formal. Oleh karena itu bagi guru disarankan dalam kegiatan pembelajaran perlu menerapkan metode pembelajaran bermain.

3. Bagi siswa dengan kreativitas tinggi disarankan untuk menggunakan metode pembelajaran bermain, sedangkan bagi siswa dengan kreativitas rendah disarankan menggunakan metode pembelajaran formal.
4. Karakteristik siswa yang diteliti dari penelitian ini hanya terbatas kepada kreativitas. Untuk itu kepada peneliti lain disarankan untuk meneliti karakteristik siswa yang lain misalnya minat belajar, motivasi belajar, gaya belajar, daya konsentrasi, dan lain sebagainya.

DAFTAR BACAAN

- Ahmadi, Abu. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2001.
- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Arifin. H.M. *Ilmu Pendidikan Islam Suatu Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner*. Jakarta. Bumi Aksara. 2009.
- Campbell, D. *Mengembangkan Kreativitas*. Jakarta: Kanisius, 2006.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- Gunarsa, S.D. *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. Jakarta: Gunung Mulia, 2001.
- Gustian. *Mempersiapkan Anak Masuk Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta, 2001.
- Haditono, R.S. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Gunung Mulia, 2002.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2010.
- Hartono, B. *Anak Anda di TK*. Jakarta: Gunung Mulia, 2002.
- Hurlock, B.Elizabeth. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama, 2004.
- Jamaris, Martinis. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Gramedia Widia Sarana Indonesia, 2006.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Kurikulum Raudhatul Athfal Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2011.
- Khairani, Makmun. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo, 2013.
- Kurnia, Selia Dwi. *Pengaruh Kegiatan Painting Dan Keterampilan Motorik Halus Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Seni Lukis (Penelitian Eksperimen Pada Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Matanna Tikka Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone Tahun 2015*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini* Volume 9 Edisi 2, November 2015.
- Kusumawardani, Ratih. *Peningkatan Kreativitas Melalui Pendekatan Brain Based Learning*. *Jurnal: Pendidikan Usia Dini* Volume 9 Edisi 1, April 2015.
- Lahey, Benjamin B. *Psychology. An introduction*. Ninth Edition. New York : Mc. Graw Hill, 2007.

- Mangunsong, F. *Psikodiagnostig Pendidikan*. Jakarta: Psikologi UI, 2003.
- Mardianto. *Pembelajaran Tematik*. Cetakan ketiga. Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Mayke, *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo, 2005.
- Meilanie, R. S. 2016. *Early Childhood Education And Teachers In Indonesia (A Survey Of The Condition Of Teachers Early Childhood In 5 Major Cities Of Indonesia)*. Jurnal: Indonesia Journal Of Early Childhood Education Studies. Ijeces 5 (1) 2016.
- Moeslichatoen, R. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Mudzakir dan Sutrisno. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Setia, 2007.
- Muhammedi, dkk. *Psikologi Belajar*. Medan: Larispa, 2017.
- Mulyadi, S. *Bermain itu Penting*. Jakarta: Media Komputindo, 2007.
- Munandar, S.C U. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia, 2009.
- Nata, Abuddin. *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Ningtyas. Dhita Paranita. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Ular Tangga*. Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 8 Edisi 2, November 2014.
- Novitawati. *Kesiapan Sekolah Anak Taman Kanak Kanak Berbasis Model Pembelajaran Sentra (Studi Kualitatif Di Taman Kanak Kanak Islam Sabilah Muhtadin Banjarmasin, Tahun 2011)*. Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 7, Edisi 1 April 2013.
- Parwoto. *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Collaborative Problem Based Learning Terhadap Kreativitas Anak Dalam Bermain Komputer* Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 11 Edisi 1, April 2017.
- Passer, Michael W. dan Smith, Ronald E.. *Psychology. The Sience of Mind And Behavior*. Third edition. New York : Mc. Graw Hill, 2007.
- Patmonodewo, S. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta, 2000.
- Prayitno,. *Pelayanan Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Umum (SMU)*. Jakarta: Ikrar Mandiri. 2004.

- Pujiati, Desti. *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran*. Jurnal: Pendidikan Usia Dini Volume 7 Edisi 2, November 2013.
- Purnomo, B.H. *Memahami Dunia Anak-Anak*. Bandung: Mandar Maju, 2000.
- Rahman, S.H. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Grafindo Litera Media, 2005.
- Ramayulis. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta : Kalam Mulia, 2015.
- Rasmin. *Anak Prasekolah*. Jakarta : Grafika Mulia Warna, 2008.
- Ruqayah, Adianti. *Pengaruh Model Pembelajaran Beyond Centers And Circle Times (Bcct) Dan Kemandirian Terhadap Kreativitas*. Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 10 Edisi 1, April 2016.
- Seels, B.C. and Richey, R.C. 1994. *Instructional Technology, The Defenition and Domains of The Field*, Washington. Terjemahan. Yusufhadi Miarso dkk
- Semiawan, R.C. *Pengembangan Intelektual dan Kreativitas Anak Usia Dini, Pengembangan Anak Usia Dini Secara Komprehensif* . Jakarta: Wirakarsa, 2002.
- Siregar, Eveline, dan Nara, Hartini. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2010.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta, 2016.
- Sobur. *Pembinaan Anak Dalam Keluarga*. Jakarta: Gunung Mulia, 2008.
- Sukadji, S. *Psikologi Pendidikan dan Psikologi Sekolah*. Depok : Urdat Fak. Psikologi UI, 2009.
- Suparman, Atwi. *Desain Instrusiona Modernl*, Jakarta: Erlangga, 2012
- Supriyadi, D *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Suryabrata, Sumadi. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Perkasa, 2011.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- WS. Winkel, WS. *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Gramedia, 2009.

Yuliantina, Irma. *Peningkatan Kemampuan Bahasa Awal Melalui Alat Permainan Edukatif* Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 8 Edisi 1, April 2014.

Zulkifli. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.

Lampiran 1

TES KEMATANGAN SEKOLAH

1. Kemampuan melihat dan membedakan bentuk

Anak diminta mencari gambar yang sama dengan sebuah gambar contoh, di antara beberapa gambar yang mirip.

2. Kemampuan motorik halus

Anak diminta untuk melengkapi gambar yang kurang dengan diberi contoh.

3. Kemampuan memahami tentang besar, jumlah, dan perbandingan

Anak diminta untuk menunjukkan gambar yang sesuai dengan jumlah yang telah ditentukan.

4. Kemampuan pengamatan yang cermat

Anak diminta mencari gambar binatang yang tersembunyi.

5. Kemampuan pengamatan yang kritis.

Anak diminta melengkapi suatu bagian yang kurang dari sebuah gambar.

6. Kemampuan berkonsentrasi

Anak diminta menemukan gambar pohon sebanyak mungkin di antara baris-baris gambar lalu mewarnainya.

7. Kemampuan ingatan

Anak diminta mengenali gambar-gambar yang pernah dilihat di halaman-halaman sebelumnya.

8. Kemampuan pemahaman terhadap objek

Anak mendapat perintah lisan untuk mencari objek tertentu dari gambar.

9. Kemampuan melukiskan suatu cerita

Anak dibacakan suatu cerita lalu diminta memilih gambar-gambar yang sesuai dengan isi cerita

10. Kemampuan menggambar

Anak diminta untuk membuat gambar orang dan pohon

Lampiran 2**TES KREATIVITAS**

1. Kelancaran

Kemampuan anak untuk memberikan banyak jawaban dari sebuah pertanyaan.

Pertanyaan:

- a. **Apa gunanya buku?**
- b. **Benda apa yang bulat?**
- c. **Apa manfaatnya kita makan?**
- d. **Benda apa yang seperti kotak segi empat?**
- e. **Apa gunanya kita sekolah**

2. Kelenturan

Anak dapat melihat sesuatu masalah dari berbagai sudut tinjauan.

Pertanyaan:

- a. **Apa akibatnya kalau kita tidak makan?**
- b. **Apa akibatnya kalau tidak mandi pergi ke sekolah?**
- c. **Apa akibatnya kalau tidak mau suruh ayah dan ibu?**
- d. **Apa akibatnya kalau jajan sembarangan?**
- e. **Apa akibatnya kalau main-main di pinggir jalan?**

3. Orisinalitas

Kemampuan anak untuk menggali dalam benaknya berbagai jawaban dalam menanggapi sebuah pertanyaan.

Pertanyaan:

- a. **Kalau sakit ke dokter, kenapa?**
- b. **Kalau terlambat sekolah dimarahi ibu guru, kenapa?**
- c. **Kalau berkelahi dengan adi dimarahi ayah, kenapa?**
- d. **Kalau tidak mau minum susu dimarahi ibu, kenapa?**
- e. **Kalau tidak mau belajar shalat dimarahi ibu, kenapa?**

4. Elaborasi

Kemampuan berfikir anak untuk memberikan jawaban terhadap suatu persoalan kepada hal-hal yang lebih spesifik dengan disertai alasan yang masuk akal

Pertanyaan:

- a. Buku**
- b. Bola**
- c. Tas**
- d. Boneka**
- e. Sepatu**

Lampiran 3

Data Hasil Tes Kematangan Sekolah

Data hasil tes kematangan sekolah yang dilakukan penghitungan statistika dasar adalah nilai rata-rata hitung (\bar{X}), Modus atau nilai ang sering muncul (M_o), median atau nilai tengah (M_e), varians (S^2) dan simpangan baku (s). Untuk menghitung statistika dasar dari data hasil tes kematangan sekolah dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Bermain

No	Skor Tes Kematangan Sekolah	No	Skor Tes Kematangan Sekolah
1	89	21	56
2	82	22	50
3	70	23	50
4	68	24	46
5	58	25	45
6	58	26	44
7	60	27	30
8	75	28	58
9	70	29	48
10	72	30	42
11	68	31	56
12	78	32	60
13	62	33	50
14	60	34	38
15	60	35	43
16	69	36	37
17	85	37	32
18	56	38	32
19	58	39	43
20	60		

Daftar distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama, dapat dibuat menurut prosedur tertentu sebagai berikut:

- a. Menentukan range ialah data terbesar dikurangi data terkecil

$$\begin{aligned}\text{Range} &= \text{Data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 89 - 30 \\ &= 59\end{aligned}$$

b. Menentukan banyak kelas interval dengan aturan Sturges

$$\text{Banyak kelas} = 1 + (3,3) \log n$$

Untuk $n = 39$ maka

$$\begin{aligned}\text{Banyak kelas} &= 1 + (3,3) \log 39 \\ &= 1 + (3,3) 1,59 \\ &= 6,24 \text{ banyaknya kelas diambil } 6\end{aligned}$$

c. Menentukan panjang kelas interval (p), rumus yang digunakan adalah:

$$p = \frac{\text{range}}{\text{banyak kelas}}$$

p ditentukan sesuai dengan ketelitian data. Jika data teliti sampai satuan maka p diambil teliti sampai satuan juga

$$\begin{aligned}p &= \frac{\text{range}}{\text{banyak kelas}} \\ &= 59/6 \\ &= 9,8\end{aligned}$$

Dari hasil di atas dapat diambil $p = 10$

d. Memilih ujung bawah interval pertama. Untuk data ini dapat diambil sama dengan data terkecil atau nilai data yang lebih kecil dari data terkecil.

e. Kesimpulannya, dengan $p = 10$ dan memulai batas bawah 30 maka distribusi yang dimaksud dari data diatas adalah sebagai berikut:

Skor	f_i	x_i	$f_i x_i$	x_i^2	$f_i x_i^2$
30 – 39	5	34,5	172,5	1190,25	5951,25
40 – 49	7	44,5	311,5	1980,25	13861,75
50 – 59	10	54,5	545	2970,25	29702,5
60 – 69	9	64,5	580,5	4160,25	37442,5
70 – 79	5	74,5	372,5	5550,25	27751,25
80 – 89	3	84,5	253,5	7140,25	21420,75
Jumlah	39	-	2235,5	-	136130

a. Perhitungan Mean (\bar{X})

Untuk menentukan nilai rata-rata hitung digunakan rumus yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{f_i}$$

$$= \frac{2235,5}{39}$$

$$= 57,32$$

b. Perhitungan Modus (Mo)

Untuk menentukan modus (Mo) digunakan rumus:

$$Mo = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

Keterangan:

b = batas bawah kelas modus, kelas interval dengan frekuensi terbanyak

p = panjang kelas modus

b_1 = frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih kecil sebelum tanda kelas modus

b_2 = frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval dengan tanda kelas yang lebih besar sesudah tanda kelas modus

Dengan demikian dapat dihitung modus (Mo) sebagai berikut:

$$Mo = 49,5 + 10 \left(\frac{3}{3+1} \right)$$

$$= 49,5 + 7,5$$

$$= 57$$

c. Perhitungan Median (Me)

Untuk menentukan median (Me) digunakan rumus:

$$Me = b + p \left(\frac{1/2 n - F}{f} \right)$$

Keterangan:

b = batas bawah kelas median, kelas dimana median akan terletak

p = panjang kelas median

n = ukuran sampel atau banyak data

F = jumlah semua frekuensi dengan tanda kelas lebih kecil dari tanda kelas media

f = frekuensi kelas median

Dengan demikian dapat dihitung median (Me) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} Me &= 49,5 + 10 \left(\frac{19,5 - 12}{10} \right) \\ &= 49,5 + 7,5 \\ &= 57 \end{aligned}$$

d. Perhitungan varians

Untuk menentukan perhitungan varians digunakan rumus

$$S^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan:

n = ukuran sampel atau banyak data

$\sum f_i x_i^2$ = jumlah perkalian f_i dengan x_i^2

$\sum f_i x_i$ = jumlah perkalian f_i dengan x_i

Dengan demikian dapat dihitung varians sebagai berikut:

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{39 \times 136130 - (2235,5)^2}{39(39-1)} \\ &= \frac{5309070 - 4997460,25}{1482} \\ &= \frac{311609,75}{1482} \\ &= 210,26 \end{aligned}$$

e. Perhitungan Simpangan baku

Simpangan baku (s) adalah dengan menarik akar varians ($\sqrt{210,26}$) = 14,5

2. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Formal

No	Skor Tes Kematangan Sekolah	No	Skor Tes Kematangan Sekolah
1	70	21	52
2	62	22	60
3	80	23	38
4	72	24	49
5	66	25	50
6	60	26	53
7	62	27	50
8	60	28	50
9	62	29	55
10	62	30	52
11	64	31	47
12	60	32	54
13	60	33	60
14	62	34	55
15	50	35	42
16	52	36	47
17	54	37	49
18	47	38	54
19	46	39	35
20	52		

Daftar distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama, dapat dibuat menurut prosedur tertentu sebagai berikut:

a. Menentukan range

$$\begin{aligned} \text{Range} &= \text{Data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 80 - 35 \\ &= 45 \end{aligned}$$

b. Menentukan banyak kelas

$$\begin{aligned} \text{Banyak kelas} &= 1 + (3,3) \log n \\ &= 1 + (3,3) \log 39 \\ &= 1 + (3,3) 1,59 \\ &= 6,24 \quad \text{banyaknya kelas diambil 6} \end{aligned}$$

c. Menentukan panjang kelas interval (p)

$$p = \frac{\text{range}}{\text{banyak kelas}}$$

$$= 45/6$$

$$= 7,5 \quad \text{untuk data ini } p \text{ diambil } 8$$

Berdasarkan perolehan data di atas maka dapat dibuat tabel kerja sebagai berikut:

Skor	fi	xi	fixi	xi ²	fi xi ²
35 – 42	2	38,5	77	1482,25	2964,5
43 – 50	10	46,5	465	2162,25	21622,5
51 – 58	11	54,5	599,5	2970,25	32672,75
59 – 66	13	62,5	812,5	3906,25	50781,25
67 – 74	2	70,5	141	4970,25	9940,5
75 – 82	1	78,5	78,5	6162,25	6162,25
Jumlah	39	-	2173,5	-	124143,75

a. Perhitungan Mean (\bar{X})

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{f_i}$$

$$= \frac{2173,5}{39}$$

$$= 55,73$$

b. Perhitungan Modus (Mo)

$$Mo = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

$$= 49,5 + 10 \left(\frac{3}{3+1} \right)$$

$$= 49,5 + 7,5$$

$$= 57$$

c. Perhitungan Median (Me)

$$\begin{aligned}
 Me &= b + p \left(\frac{1/2 n - F}{f} \right) \\
 &= 49,5 + 10 \left(\frac{19,5 - 12}{10} \right) \\
 &= 49,5 + 7,5 \\
 &= 57
 \end{aligned}$$

d. Perhitungan varians

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)} \\
 &= \frac{39 \times 131443,75 - (2173,5)^2}{39(39-1)} \\
 &= \frac{5126306,25 - 4724102,25}{1482} \\
 &= \frac{402204}{1482} \\
 &= 271,39
 \end{aligned}$$

e. Perhitungan Simpangan baku

Simpangan baku (s) adalah dengan menarik akar varians ($\sqrt{271,39}$) = 16,47

3. Hasil Tes Kematangan Anak Dengan Kreativitas Tinggi

No	Skor Tes Kematangan Sekolah	No	Skor Tes Kematangan Sekolah
1	89	21	70
2	82	22	62
3	70	23	80
4	68	24	72
5	58	25	66
6	58	26	60
7	60	27	62
8	75	28	60
9	70	29	62
10	72	30	62
11	68	31	64
12	78	32	60
13	62	33	60
14	60	34	62
15	60	35	50
16	69	36	52
17	85	37	54
18	56	38	47
19	58	39	46
20	60		

Daftar distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama, dapat dibuat menurut prosedur tertentu sebagai berikut:

- a. Menentukan range

$$\begin{aligned} \text{Range} &= \text{Data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 89 - 46 \\ &= 43 \end{aligned}$$

- b. Menentukan banyak kelas

$$\begin{aligned} \text{Banyak kelas} &= 1 + (3,3) \log n \\ &= 1 + (3,3) \log 39 \\ &= 1 + (3,3) 1,59 \\ &= 6,24 \quad \text{banyaknya kelas diambil 7} \end{aligned}$$

- c. Menentukan panjang kelas interval (p)

$$p = \frac{\text{range}}{\text{banyak kelas}}$$

$$= 43/7$$

$$= 6,14 \quad \text{untuk data ini p diambil 7}$$

Berdasarkan perolehan data di atas maka dapat dibuat tabel kerja sebagai berikut:

Skor	fi	xi	fixi	xi ²	fi xi ²
46 – 52	4	49	196	2401	9604
53 – 59	5	56	280	3136	15680
60 – 66	15	63	945	3969	59535
67 – 73	9	70	630	4900	44100
74 – 80	3	77	231	5929	17787
81 – 87	2	85	170	7225	14450
88 – 94	1	92	92	8464	8464
Jumlah	39	-	2544	-	169620

a. Perhitungan Mean (\bar{X})

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{f_i}$$

$$= \frac{2544}{39}$$

$$= 65,23$$

b. Perhitungan Modus (Mo)

$$Mo = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

$$= 59,5 + 7 \left(\frac{10}{10 + 6} \right)$$

$$= 59,5 + 4,375$$

$$= 63,875$$

c. Perhitungan Median (Me)

$$\begin{aligned}
 \text{Me} &= b + p \left(\frac{1/2 n - F}{f} \right) \\
 &= 59,5 + 7 \left(\frac{19,5 - 9}{15} \right) \\
 &= 59,5 + 4,9 \\
 &= 64,4
 \end{aligned}$$

d. Perhitungan varians

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)} \\
 &= \frac{39 \times 169620 - (2544)^2}{39(39-1)} \\
 &= \frac{6615180 - 6471936}{1482} \\
 &= \frac{143244}{1482} \\
 &= 96,65
 \end{aligned}$$

e. Perhitungan simpangan baku

Simpangan baku (s) adalah dengan menarik akar varians ($\sqrt{96,65}$) = 9,83

4. Hasil Tes Kematangan Anak Dengan Kreativitas Rendah

No	Skor Tes Kematangan Sekolah	No	Skor Tes Kematangan Sekolah
1	56	21	52
2	50	22	60
3	50	23	38
4	46	24	49
5	45	25	50
6	44	26	53
7	30	27	50
8	58	28	50
9	48	29	55
10	42	30	52
11	56	31	47
12	60	32	54
13	50	33	60
14	38	34	55
15	43	35	42
16	37	36	47
17	32	37	49
18	32	38	54
19	43	39	35
20	52		

Daftar distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama, dapat dibuat menurut prosedur tertentu sebagai berikut:

a. Menentukan range

$$\begin{aligned} \text{Range} &= \text{Data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 60 - 30 \\ &= 30 \end{aligned}$$

b. Menentukan banyak kelas

$$\begin{aligned} \text{Banyak kelas} &= 1 + (3,3) \log n \\ &= 1 + (3,3) \log 39 \\ &= 1 + (3,3) 1,59 \\ &= 6,24 \quad \text{banyaknya kelas diambil 7} \end{aligned}$$

c. Menentukan panjang kelas interval (p)

$$p = \frac{\text{range}}{\text{banyak kelas}}$$

$$= 30/7$$

$$= 4,28 \quad \text{untuk data ini } p \text{ diambil } 5$$

Berdasarkan perolehan data di atas maka dapat dibuat tabel kerja sebagai berikut:

Skor	fi	xi	fixi	xi ²	fi xi ²
30 – 34	3	32	96	1024	3072
35 – 39	4	47	188	2209	8836
40 – 44	5	42	210	1764	8820
45 – 49	7	47	329	2209	15463
50 – 54	12	52	624	2704	32448
55 – 59	5	57	285	3249	16245
60 – 64	3	62	186	3844	11532
Jumlah	39	-	1918	-	96416

a. Perhitungan Mean (\bar{X})

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{f_i}$$

$$= \frac{1918}{39}$$

$$= 49$$

b. Perhitungan Modus (Mo)

$$Mo = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

$$= 49,5 + 5 \left(\frac{5}{5 + 7} \right)$$

$$= 49,5 + 2,05$$

$$= 51,55$$

c. Perhitungan Median (Me)

$$\begin{aligned}
 \text{Me} &= b + p \left(\frac{1/2 n - F}{f} \right) \\
 &= 49,5 + 5 \left(\frac{19,5 - 19}{12} \right) \\
 &= 49,5 + 0,2 \\
 &= 49,7
 \end{aligned}$$

d. Perhitungan varians

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)} \\
 &= \frac{39 \times 96416 - (1918)^2}{39(39-1)} \\
 &= \frac{3760224 - 3678724}{1482} \\
 &= \frac{84500}{1482} \\
 &= 57,01
 \end{aligned}$$

e. Perhitungan simpangan baku

Simpangan baku (s) adalah dengan menarik akar varians ($\sqrt{57,01}$) = 7,55

5. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Bermain Dan Kreativitas Tinggi

No	Skor Tes Kematangan Sekolah
1	89
2	82
3	70
4	68
5	58
6	58
7	60
8	75
9	70
10	72
11	68
12	78
13	62
14	60
15	60
16	69
17	85
18	56
19	58
20	60

Daftar distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama, dapat dibuat menurut prosedur tertentu sebagai berikut:

a. Menentukan range

$$\begin{aligned} \text{Range} &= \text{Data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 89 - 56 \\ &= 33 \end{aligned}$$

b. Menentukan banyak kelas

$$\begin{aligned} \text{Banyak kelas} &= 1 + (3,3) \log n \\ &= 1 + (3,3) \log 20 \\ &= 1 + (3,3) 1,30 \\ &= 5,29 \quad \text{banyaknya kelas diambil 5} \end{aligned}$$

c. Menentukan panjang kelas interval (p)

$$p = \frac{\text{range}}{\text{banyak kelas}}$$

$$= 33/5$$

$$= 6,6 \quad \text{untuk data ini p diambil 7}$$

Berdasarkan perolehan data di atas maka dapat dibuat tabel kerja sebagai berikut:

Skor	fi	xi	fixi	xi ²	fi xi ²
56 – 62	5	59	295	3481	17405
63 – 69	7	66	462	4356	30492
70 – 76	4	73	292	5329	21316
77 – 83	2	80	160	6400	12800
84 – 90	2	87	174	7569	15138
Jumlah	20	-	1383	-	97151

a. Perhitungan Mean (\bar{X})

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{f_i}$$

$$= \frac{1383}{20}$$

$$= 69$$

b. Perhitungan Modus (Mo)

$$Mo = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

$$= 56,5 + 7 \left(\frac{2}{2 + 3} \right)$$

$$= 56,5 + 2,8$$

$$= 59,3$$

c. Perhitungan Median (Me)

$$\begin{aligned}
 Me &= b + p \left(\frac{1/2 n - F}{f} \right) \\
 &= 56,5 + 7 \left(\frac{10 - 5}{7} \right) \\
 &= 56,5 + 4,97 \\
 &= 61,47
 \end{aligned}$$

d. Menentukan varians

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)} \\
 &= \frac{20 \times 97151 - (1383)^2}{20(20-1)} \\
 &= \frac{1943020 - 1912689}{380} \\
 &= \frac{30331}{380} \\
 &= 79,81
 \end{aligned}$$

e. Simpangan baku

Simpangan baku (s) adalah dengan menarik akar varians ($\sqrt{79,81}$) = 8,93

6. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Bermain Dan Kreativitas Rendah

No	Skor Tes Kematangan Sekolah
1	56
2	50
3	50
4	46
5	45
6	44
7	30
8	58
9	48
10	42
11	56
12	60
13	50
14	38
15	43
16	37
17	32
18	32
19	43

Daftar distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama, dapat dibuat menurut prosedur tertentu sebagai berikut:

a. Menentukan range

$$\begin{aligned} \text{Range} &= \text{Data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 60 - 30 \\ &= 30 \end{aligned}$$

b. Menentukan banyak kelas

$$\begin{aligned} \text{Banyak kelas} &= 1 + (3,3) \log n \\ &= 1 + (3,3) \log 19 \\ &= 1 + (3,3) 1,27 \\ &= 5,19 \quad \text{banyaknya kelas diambil 5} \end{aligned}$$

c. Menentukan panjang kelas interval (p)

$$p = \frac{\text{range}}{\text{banyak kelas}}$$

$$= 30/5$$

$$= 6 \quad \text{untuk data ini p diambil 6}$$

Berdasarkan perolehan data di atas maka dapat dibuat tabel kerja sebagai berikut:

Skor	fi	xi	fixi	xi ²	fi xi ²
30 – 35	2	32,5	65	1056,25	2112,5
36 – 41	3	38,5	115,5	1482,25	4446,75
42 – 47	6	44,5	267	1980,25	11881,5
48 – 53	4	50,5	202	2550,25	10201
54 – 59	3	56,5	169,5	3192,25	9576,75
60 – 65	1	62,5	62,5	3906,25	3906,25
Jumlah	19	-	881,5	-	42124,75

a. Perhitungan Mean (\bar{X})

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{f_i}$$

$$= \frac{881,5}{19}$$

$$= 46,40$$

b. Perhitungan Modus (Mo)

$$Mo = b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right)$$

$$= 41,5 + 6 \left(\frac{3}{3 + 2} \right)$$

$$= 41,5 + 3,6$$

$$= 45,10$$

c. Menentukan Median (Me)

$$\begin{aligned}
 Me &= b + p \left(\frac{1/2 n - F}{f} \right) \\
 &= 41,5 + 6 \left(\frac{9,5 - 5}{6} \right) \\
 &= 41,5 + 4,5 \\
 &= 46
 \end{aligned}$$

d. Perhitungan varians

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)} \\
 &= \frac{19 \times 42124,75 - (881,5)^2}{19(19-1)} \\
 &= \frac{800370,25 - 777042,25}{342} \\
 &= \frac{23328}{342} \\
 &= 68,21
 \end{aligned}$$

e. Perhitungan Simpangan baku

Simpangan baku (s) adalah dengan menarik akar varians ($\sqrt{68,21}$) = 8,25

7. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Formal Dan Kreativitas Tinggi

No	Skor Tes Kematangan Sekolah
1	70
2	62
3	80
4	72
5	66
6	60
7	62
8	60

9	62
10	62
11	64
12	60
13	60
14	62
15	50
16	52
17	54
18	47
19	46

Daftar distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama, dapat dibuat menurut prosedur tertentu sebagai berikut:

a. Menentukan range

$$\begin{aligned} \text{Range} &= \text{Data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 80 - 46 \\ &= 34 \end{aligned}$$

b. Menentukan banyak kelas

$$\begin{aligned} \text{Banyak kelas} &= 1 + (3,3) \log n \\ &= 1 + (3,3) \log 19 \\ &= 1 + (3,3) 1,27 \\ &= 5,19 \quad \text{banyaknya kelas diambil 5} \end{aligned}$$

c. Menentukan panjang kelas interval (p)

$$\begin{aligned} p &= \frac{\text{range}}{\text{banyak kelas}} \\ &= 34/5 \\ &= 6,8 \quad \text{untuk data ini p diambil 7} \end{aligned}$$

Berdasarkan perolehan data di atas maka dapat dibuat tabel kerja sebagai berikut:

Skor	fi	xi	fixi	xi ²	fxi ²
46 – 52	4	49	196	2401	9604
53 – 59	1	56	56	3136	3136
60 – 66	11	63	693	3969	43659
67 – 73	2	70	140	4900	9800

74 – 80	1	77	77	5929	5929
Jumlah	19	-	1162	-	72128

a. Perhitungan Mean (\bar{X})

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum f_i x_i}{f_i} \\ &= \frac{1162}{19} \\ &= 61,15\end{aligned}$$

b. Perhitungan Modus (M_o)

$$\begin{aligned}M_o &= b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \\ &= 59,5 + 7 \left(\frac{10}{10 + 9} \right) \\ &= 59,5 + 3,64 \\ &= 63,14\end{aligned}$$

c. Perhitungan Median (M_e)

$$\begin{aligned}M_e &= b + p \left(\frac{1/2 n - F}{f} \right) \\ &= 59,5 + 7 \left(\frac{9,5 - 5}{11} \right) \\ &= 59,5 + 2,8 \\ &= 62,3\end{aligned}$$

d. Perhitungan varians

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)} \\
 &= \frac{19 \times 72128 - (1162)^2}{19(19-1)} \\
 &= \frac{1370432 - 1350244}{342} \\
 &= \frac{20188}{342} \\
 &= 59,02
 \end{aligned}$$

e. Perhitungan Simpangan baku

Simpangan baku (s) adalah dengan menarik akar varians ($\sqrt{59,02}$) = 7,68

8. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Formal Dan Kreativitas Rendah

No	Skor Tes Kematangan Sekolah
1	52
2	52
3	60
4	38
5	49
6	50
7	53
8	50
9	50
10	55
11	52
12	47
13	54
14	60
15	55
16	42
17	47
18	49
19	54
20	35

Daftar distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama, dapat dibuat menurut prosedur tertentu sebagai berikut:

a. Menentukan range

$$\begin{aligned} \text{Range} &= \text{Data terbesar} - \text{data terkecil} \\ &= 60 - 35 \\ &= 25 \end{aligned}$$

b. Menentukan banyak kelas

$$\begin{aligned} \text{Banyak kelas} &= 1 + (3,3) \log n \\ &= 1 + (3,3) \log 20 \\ &= 1 + (3,3) 1,30 \\ &= 4,29 \quad \text{banyaknya kelas diambil 4} \end{aligned}$$

c. Menentukan panjang kelas interval (p)

$$\begin{aligned} p &= \frac{\text{range}}{\text{banyak kelas}} \\ &= 25/4 \\ &= 6,25 \quad \text{untuk data ini p diambil 6} \end{aligned}$$

Berdasarkan perolehan data di atas maka dapat dibuat tabel kerja sebagai berikut:

Skor	fi	xi	fixi	xi ²	fi xi ²
35 – 40	1	37,5	37,5	1406,25	1406,25
41 – 46	2	43,5	87	1892,25	3784,5
47 – 52	12	49,5	544,5	2450,25	26952,75
53 – 58	4	55,5	222	3080,25	12321
59 – 64	1	61,5	61,5	3782,25	3782,25
Jumlah	20	-	952,25	-	48246,75

a. Perhitungan Mean (\bar{X})

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{\sum f_i x_i}{f_i} \\ &= \frac{952,25}{20} \\ &= 47,60 \end{aligned}$$

b. Perhitungan Modus (M_o)

$$\begin{aligned} M_o &= b + p \left(\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right) \\ &= 46,5 + 6 \left(\frac{9}{9 + 7} \right) \\ &= 46,5 + 3,36 \\ &= 49,86 \end{aligned}$$

c. Perhitungan Median (M_e)

$$\begin{aligned} M_e &= b + p \left(\frac{1/2 n - F}{f} \right) \\ &= 46,5 + 6 \left(\frac{10 - 3}{11} \right) \\ &= 46,5 + 3,78 = 50,28 \end{aligned}$$

d. Perhitungan varians

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{20 \times 48246,75 - (952,25)^2}{20(20-1)} \\ &= \frac{964935 - 906780,06}{380} \\ &= \frac{58154,94}{380} \\ &= 153,03 \end{aligned}$$

e. Perhitungan Simpangan baku

Simpangan baku (s) adalah dengan menarik akar varians ($\sqrt{153,03}$) = 12,37

Lampiran 4

UJI NORMALITAS

Uji normalitas data dengan teknik Liliefors yaitu memeriksa distribusi frekuensi sampel berdasarkan distribusi normal. Perhitungan uji normalitas data hasil tes kematangan sekolah anak sebagai berikut:

1. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Bermain

No	Skor	F	Fk	(zi)	F (zi)	S (zi)	F(zi) – S(zi)
1	30	1	1	-1,88	0,0301	0,02	0,0101
2	32	1	2	-1,74	0,0409	0,05	0,0091
3	32	1	3	-1,74	0,0409	0,07	0,0291
4	37	1	4	-1,40	0,0808	0,10	0,0192
5	38	1	5	-1,33	0,0918	0,12	0,0282
6	42	1	6	-1,05	0,1469	0,15	0,0031
7	43	1	7	-0,98	0,1635	0,17	0,0065
8	43	1	8	-0,98	0,1635	0,20	0,0365
9	44	1	9	-0,91	0,1814	0,23	0,0486
10	45	1	10	-0,84	0,2004	0,25	0,0496
11	46	1	11	-0,78	0,2177	0,28	0,0623
12	48	1	12	-0,64	0,2611	0,30	0,0389
13	50	1	13	-0,50	0,3085	0,33	0,0215
14	50	1	14	-0,50	0,3085	0,35	0,0415
15	50	1	15	-0,50	0,3085	0,38	0,0715
16	56	1	16	-0,09	0,4641	0,41	0,0541
17	56	1	17	-0,09	0,4641	0,43	0,0341
18	56	1	18	-0,09	0,4641	0,46	0,0041
19	58	1	19	0,04	0,5160	0,48	0,0360
20	58	1	20	0,04	0,5160	0,51	0,0060
21	58	1	21	0,04	0,5160	0,53	0,0140
22	58	1	22	0,04	0,5160	0,56	0,0044
23	60	1	23	0,18	0,5714	0,58	0,0086
24	60	1	24	0,18	0,5714	0,61	0,0386
25	60	1	25	0,18	0,5714	0,64	0,0686
26	60	1	26	0,18	0,5714	0,66	0,0886
27	60	1	27	0,18	0,5714	0,69	0,1186

28	62	1	28	0,32	0,6255	0,71	0,0845
29	68	1	29	0,73	0,7673	0,74	0,0273
30	68	1	30	0,73	0,7673	0,76	0,0073
31	69	1	31	0,80	0,7881	0,79	0,0019
32	70	1	32	0,87	0,8078	0,82	0,0122
33	70	1	33	0,87	0,8078	0,84	0,0322
34	72	1	34	1,01	0,8438	0,87	0,0262
35	75	1	35	1,21	0,8869	0,89	0,0031
36	78	1	36	1,42	0,9222	0,92	0,0022
37	82	1	37	1,70	0,9554	0,94	0,0154
38	85	1	38	1,90	0,9713	0,97	0,0013
39	89	1	39	2,18	0,9854	1	0,0146
<p>N = 39 Rata-rata = 57,32 Simpangan Baku = 14,5 Lo = 0,1186 Lt ($\alpha = 0,05$) = 0,1419 Lo < Lt maka data berdistribusi normal</p>							

Prosedur menghitung:

- Mengurutkan data dari yang terkecil sampai data terbesar, kemudian menentukan frekuensi absolut dan frekuensi kumulatif (fk).
- Mengubah tanda skor menjadi bilangan baku (zi). Untuk mengubahnya digunakan rumus dari Sudjana (1992:99) yaitu:

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{X}}{s}$$

Keterangan:

x_i = skor

\bar{X} = nilai rata-rata hitung (Mean)

s = simpangan baku

- Untuk menentukan F (z_i) digunakan nilai luas di bawah kurva normal baku.
- Untuk menentukan S (z_i) ditentukan cara menghitung proporsi frekuensi kumulatif berdasarkan jumlah f seluruhnya.

- e. Menentukan selisih antara $|F(z_i) - S(z_i)|$ dengan mengambil harga mutlak terbesar yang disebut Liliefors observasi (L_o). Kemudian melihat harga Liliefors tabel (L_t) untuk n sebanyak jumlah sampel dan taraf signifikansi pada $\alpha = 0,05$.
- f. Jika harga L_o lebih kecil dari harga L_t maka pengujian data berasal dari sampel yang berdistribusi normal.

2. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Formal

No	Skor	F	Fk	(z_i)	F (z_i)	S (z_i)	$ F(z_i) - S(z_i) $
1	35	1	1	-1,24	0,1075	0,02	0,0875
2	38	1	2	-1,07	0,1423	0,05	0,0923
3	42	1	3	-0,83	0,2033	0,07	0,1333
4	46	1	4	-0,59	0,2076	0,10	0,1076
5	47	1	5	-0,53	0,2181	0,12	0,0981
6	47	1	6	-0,53	0,2181	0,15	0,0681
7	49	1	7	-0,40	0,2446	0,17	0,0746
8	49	1	8	-0,40	0,2446	0,20	0,0446
9	50	1	9	-0,34	0,3669	0,23	0,1369
10	50	1	10	-0,34	0,3669	0,25	0,1169
11	50	1	11	-0,34	0,3669	0,28	0,0869
12	50	1	12	-0,34	0,3669	0,30	0,0669
13	52	1	13	-0,22	0,4129	0,33	0,0829
14	52	1	14	-0,22	0,4129	0,35	0,0629
15	52	1	15	-0,22	0,4129	0,38	0,0329
16	52	1	16	-0,22	0,4129	0,41	0,0020
17	53	1	17	-0,16	0,4364	0,43	0,0064
18	54	1	18	-0,10	0,4602	0,46	0,0002
19	54	1	19	-0,10	0,4602	0,48	0,0198
20	54	1	20	-0,10	0,4602	0,51	0,0498
21	55	1	21	-0,04	0,4840	0,53	0,0460
22	55	1	22	-0,04	0,4840	0,56	0,0760
23	57	1	23	0,07	0,5279	0,58	0,0521
24	60	1	24	0,25	0,6987	0,61	0,0887
25	60	1	25	0,25	0,6987	0,64	0,0587
26	60	1	26	0,25	0,6987	0,66	0,0387
27	60	1	27	0,25	0,6987	0,69	0,0087
28	60	1	28	0,25	0,6987	0,71	0,0113
29	60	1	29	0,25	0,6987	0,74	0,0413
30	62	1	30	0,38	0,7480	0,76	0,0120

31	62	1	31	0,38	0,7480	0,79	0,0420
32	62	1	32	0,38	0,7480	0,82	0,0720
33	62	1	33	0,38	0,7480	0,84	0,0920
34	62	1	34	0,38	0,7480	0,87	0,1220
35	64	1	35	0,50	0,7915	0,89	0,0985
36	66	1	36	0,50	0,7915	0,92	0,1285
37	70	1	37	0,86	0,8051	0,94	0,1349
38	72	1	38	0,98	0,8365	0,97	0,1335
39	80	1	39	1,47	0,9292	1	0,0708

N = 39
 Rata-rata = 55,73
 Simpangan Baku = 16,47
 Lo = 0,1369
 Lt ($\alpha = 0,05$) = 0,1419
 Lo < Lt maka data berdistribusi normal

3. Hasil Tes Kematangan Anak Dengan Kreativitas Tinggi

No	Skor	F	Fk	(zi)	F (zi)	S (zi)	F(zi) – S(zi)
1	46	1	1	-1,95	0,0256	0,02	0,0056
2	47	1	2	-1,84	0,0329	0,05	0,0171
3	50	1	3	-1,54	0,0618	0,07	0,0082
4	52	1	4	-1,34	0,0901	0,10	0,0099
5	54	1	5	-1,14	0,1271	0,12	0,0071
6	56	1	6	-0,93	0,1762	0,15	0,0262
7	58	1	7	-0,73	0,2327	0,17	0,0627
8	58	1	8	-0,73	0,2327	0,20	0,0327
9	58	1	9	-0,73	0,2327	0,23	0,0027
10	60	1	10	-0,53	0,2981	0,25	0,0481
11	60	1	11	-0,53	0,2981	0,28	0,0181
12	60	1	12	-0,53	0,2981	0,30	0,0019
13	60	1	13	-0,53	0,2981	0,33	0,0319
14	60	1	14	-0,53	0,2981	0,35	0,0519
15	60	1	15	-0,53	0,2981	0,38	0,0819
16	60	1	16	-0,53	0,2981	0,41	0,1119
17	60	1	17	-0,53	0,2981	0,43	0,1319
18	62	1	18	-0,32	0,4745	0,46	0,0146
19	62	1	19	-0,32	0,4745	0,48	0,0055
20	62	1	20	-0,32	0,4745	0,51	0,0355
21	62	1	21	-0,32	0,4745	0,53	0,0555

22	62	1	22	-0,32	0,4745	0,56	0,0855
23	62	1	23	-0,32	0,4745	0,58	0,1055
24	64	1	24	-0,12	0,4922	0,61	0,1178
25	66	1	25	0,07	0,5279	0,64	0,1121
26	68	1	26	0,28	0,6103	0,66	0,0497
27	68	1	27	0,28	0,6103	0,69	0,0797
28	69	1	28	0,38	0,6480	0,71	0,0620
29	70	1	29	0,48	0,7844	0,74	0,0556
30	70	1	30	0,48	0,7844	0,76	0,0244
31	70	1	31	0,48	0,7844	0,79	0,0056
32	72	1	32	0,68	0,7844	0,82	0,0356
33	72	1	33	0,68	0,7844	0,84	0,0556
34	75	1	34	0,99	0,8389	0,87	0,0311
35	78	1	35	1,29	0,9015	0,89	0,0115
36	80	1	36	1,50	0,9332	0,92	0,0132
37	82	1	37	1,70	0,9554	0,94	0,0154
38	85	1	38	2,01	0,9778	0,97	0,0078
39	89	1	39	2,41	0,9920	1	0,0080

N = 39
 Rata-rata = 65,23
 Simpangan Baku = 9,83
 Lo = 0,1319
 Lt ($\alpha = 0,05$) = 0,1419
 Lo < Lt maka data berdistribusi normal

4. Hasil Tes Kematangan Anak Dengan Kreativitas Rendah

No	Skor	F	Fk	(zi)	F (zi)	S (zi)	F(zi) - S(zi)
1	30	1	1	-2,53	0,0057	0,02	0,0143
2	32	1	2	-2,27	0,0116	0,05	0,0384
3	32	1	3	-2,27	0,0116	0,07	0,0584
4	35	1	4	-1,87	0,0307	0,10	0,0693
5	37	1	5	-1,61	0,0537	0,12	0,0663
6	38	1	6	-1,47	0,0708	0,15	0,0792
7	38	1	7	-1,47	0,0708	0,17	0,0992
8	42	1	8	-0,94	0,1736	0,20	0,0264
9	42	1	9	-0,94	0,1736	0,23	0,0564
10	43	1	10	-0,84	0,2004	0,25	0,0496
11	43	1	11	-0,84	0,2004	0,28	0,0796
12	44	1	12	-0,68	0,2482	0,30	0,0518

13	45	1	13	-0,55	0,2912	0,33	0,0388
14	46	1	14	-0,41	0,3409	0,35	0,0091
15	47	1	15	-0,28	0,3897	0,38	0,0097
16	47	1	16	-0,28	0,3897	0,41	0,0203
17	48	1	17	-0,15	0,4404	0,43	0,0104
18	49	1	18	-0,02	0,4920	0,46	0,0320
19	49	1	19	-0,02	0,4920	0,48	0,0120
20	50	1	20	0,10	0,5398	0,51	0,0298
21	50	1	21	0,10	0,5398	0,53	0,0098
22	50	1	22	0,10	0,5398	0,56	0,0202
23	50	1	23	0,10	0,5398	0,58	0,0402
24	50	1	24	0,10	0,5398	0,61	0,0702
25	50	1	25	0,10	0,5398	0,64	0,1002
26	52	1	26	0,37	0,6443	0,66	0,0157
27	52	1	27	0,37	0,6443	0,69	0,0457
28	52	1	28	0,37	0,6443	0,71	0,0657
29	53	1	29	0,50	0,6915	0,74	0,0485
30	54	1	30	0,63	0,7357	0,76	0,0243
31	54	1	31	0,63	0,7357	0,79	0,0543
32	55	1	32	0,77	0,7794	0,82	0,0406
33	55	1	33	0,77	0,7794	0,84	0,0606
34	56	1	34	0,90	0,0606	0,87	0,0541
35	56	1	35	0,90	0,0606	0,89	0,8294
36	58	1	36	1,16	0,8770	0,92	0,0430
37	60	1	37	1,43	0,9236	0,94	0,0164
38	60	1	38	1,43	0,9236	0,97	0,0464
39	60	1	39	1,43	0,9236	1	0,0764

N = 39
 Rata-rata = 49
 Simpangan Baku = 7,55
 Lo = 0,1002
 Lt ($\alpha = 0,05$) = 0,1419
 Lo < Lt maka data berdistribusi normal

5. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Bermain Dan Kreativitas Tinggi

No	Skor	F	Fk	(zi)	F (zi)	S (zi)	F(zi) - S(zi)
1	58	1	1	-1,24	0,1075	0,05	0,0575

2	58	1	2	-1,24	0,1075	0,10	0,0075
3	58	1	3	-1,24	0,1075	0,15	0,0425
4	58	1	4	-1,24	0,1075	0,20	0,0925
5	60	1	5	-1,02	0,3639	0,25	0,1139
6	60	1	6	-1,02	0,3639	0,30	0,0639
7	60	1	7	-1,02	0,3639	0,35	0,0139
8	60	1	8	-1,02	0,3639	0,40	0,0361
9	62	1	9	-0,80	0,4119	0,45	0,0381
10	68	1	10	-0,12	0,4522	0,50	0,0478
11	68	1	11	-0,12	0,4522	0,55	0,0978
12	69	1	12	-0,01	0,4960	0,60	0,1040
13	70	1	13	0,09	0,5359	0,65	0,1141
14	70	1	14	0,09	0,5359	0,70	0,1641
15	72	1	15	0,31	0,6217	0,75	0,1283
16	75	1	16	0,65	0,7422	0,80	0,0578
17	78	1	17	0,99	0,8389	0,85	0,0111
18	82	1	18	1,43	0,9236	0,90	0,0236
19	85	1	19	1,77	0,9616	0,95	0,0116
20	89	1	20	2,22	0,9868	1	0,0132

N = 20
 Rata-rata = 69
 Simpangan Baku = 8,93
 Lo = 0,1641
 Lt ($\alpha = 0,05$) = 0,190
 Lo < Lt maka data berdistribusi normal

6. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Bermain Dan Kreativitas Rendah

No	Skor	F	Fk	(zi)	F (zi)	S (zi)	F(zi) - S(zi)
1	30	1	1	-1,98	0,0239	0,05	0,0261
2	32	1	2	-1,74	0,0409	0,10	0,0591
3	32	1	3	-1,74	0,0409	0,15	0,1091
4	37	1	4	-1,13	0,1292	0,21	0,0808
5	38	1	5	-1,01	0,1562	0,26	0,1038
6	42	1	6	-0,53	0,2981	0,31	0,0119
7	43	1	7	-0,41	0,3409	0,36	0,0191
8	43	1	8	-0,41	0,3409	0,42	0,0791
9	44	1	9	-0,28	0,3936	0,47	0,0764
10	45	1	10	-0,16	0,4364	0,52	0,0836
11	46	1	11	-0,04	0,4840	0,57	0,0860

12	48	1	12	0,19	0,5754	0,63	0,0546
13	50	1	13	0,43	0,6664	0,68	0,0136
14	50	1	14	0,43	0,6664	0,73	0,0636
15	50	1	15	0,43	0,6664	0,78	0,1136
16	56	1	16	1,16	0,8770	0,84	0,0037
17	56	1	17	1,16	0,8770	0,89	0,0130
18	58	1	18	1,40	0,9192	0,94	0,0208
19	60	1	19	1,64	0,9495	1	0,0505
<p>N = 19 Rata-rata = 46,40 Simpangan Baku = 8,25 Lo = 0,1136 Lt ($\alpha = 0,05$) = 0,195 Lo < Lt maka data berdistribusi normal</p>							

7. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Formal Dan Kreativitas Tinggi

No	Skor	F	Fk	(zi)	F (zi)	S (zi)	F(zi) – S(zi)
1	46	1	1	-1,97	0,0244	0,05	0,0256
2	47	1	2	-1,84	0,0329	0,10	0,0671
3	50	1	3	-1,45	0,0735	0,15	0,0765
4	52	1	4	-1,19	0,1170	0,21	0,0930
5	54	1	5	-0,93	0,1762	0,26	0,0838
6	60	1	6	-0,14	0,4443	0,31	0,1343
7	60	1	7	-0,14	0,4443	0,36	0,0843
8	60	1	8	-0,14	0,4443	0,42	0,0243
9	60	1	9	-0,14	0,4443	0,47	0,0257
10	62	1	10	0,11	0,5438	0,52	0,0238
11	62	1	11	0,11	0,5438	0,57	0,0262
12	62	1	12	0,11	0,5438	0,63	0,0862
13	62	1	13	0,11	0,5438	0,68	0,1362
14	62	1	14	0,11	0,5438	0,73	0,1862
15	64	1	15	0,37	0,6443	0,78	0,1357
16	66	1	16	0,63	0,7357	0,84	0,1043
17	70	1	17	1,15	0,8749	0,89	0,0749
18	72	1	18	1,41	0,9207	0,94	0,0193
19	80	1	19	2,45	0,9929	1	0,0071

N = 19
 Rata-rata = 61,15
 Simpangan Baku = 7,68
 Lo = 0,1862
 Lt ($\alpha = 0,05$) = 0,195
 Lo < Lt maka data berdistribusi normal

8. Hasil Tes Kematangan Sekolah Anak Yang Diajar Dengan Metode Formal Dan Kreativitas Rendah

No	Skor	F	Fk	(zi)	F (zi)	S (zi)	F(zi) – S(zi)
1	35	1	1	-1,02	0,1539	0,05	0,1039
2	38	1	2	-0,78	0,2177	0,10	0,1177
3	42	1	3	-0,45	0,3264	0,15	0,1764
4	47	1	4	-0,05	0,3301	0,20	0,1301
5	47	1	5	-0,05	0,3301	0,25	0,0301
6	49	1	6	0,10	0,4398	0,30	0,1398
7	49	1	7	0,10	0,4398	0,35	0,0898
8	50	1	8	0,18	0,5714	0,40	0,1714
9	50	1	9	0,18	0,5714	0,45	0,1214
10	50	1	10	0,18	0,5714	0,50	0,0714
11	52	1	11	0,35	0,6368	0,55	0,0868
12	52	1	12	0,35	0,6368	0,60	0,0368
13	52	1	13	0,35	0,6368	0,65	0,0368
14	53	1	14	0,43	0,6664	0,70	0,0336
15	54	1	15	0,51	0,6950	0,75	0,0550
16	54	1	16	0,51	0,6950	0,80	0,1050
17	55	1	17	0,59	0,7224	0,85	0,1276
18	55	1	18	0,59	0,7224	0,90	0,1776
19	60	1	19	0,99	0,8389	0,95	0,1111
20	60	1	20	0,99	0,8389	1	0,1611

N = 20
 Rata-rata = 47,60
 Simpangan Baku = 12,37
 Lo = 0,1776
 Lt ($\alpha = 0,05$) = 0,190
 Lo < Lt maka data berdistribusi normal

Lampiran 5

PENGUJIAN HOMOGENITAS

Penghitungan uji homogenitas data tes kematangan sekolah anak sebagai berikut:

1. Pengujian Homogenitas Kelompok Sampel Hasil Tes Kematangan Sekolah Yang Diajar Dengan Menggunakan Metode Bermain dan Metode Formal

Pengujian homogenitas varians sampel dilakukan dengan uji F. Adapun ringkasan uji F sebagai berikut :

Sampel	n	dk	S ² i
1	39	38	210,26
2	39	38	271,39

1. Menghitung harga F_{hitung}.

$$\begin{aligned}
 F &= \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}} \\
 &= \frac{271,26}{210,26} \\
 &= 1,29
 \end{aligned}$$

2. Membandingkan harga F_{hitung} dengan harga F_{tabel}

$$\text{Harga } F_{\text{hitung}} = 1,29$$

Harga F_{tabel} pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan dk pembilang = 38 dan dk penyebut = 38 yaitu = 1,724

Ternyata harga F_{hitung} < harga F_{tabel}

Kesimpulannya : varians dari data tersebut relatif sama (homogen)

2. Pengujian Homogenitas Kelompok Sampel Hasil Tes Kematangan Sekolah Dengan Kreativitas Tinggi dan Kreativitas Rendah

Pengujian homogenitas varians sampel dilakukan dengan uji F. Adapun ringkasan uji F sebagai berikut :

Sampel	n	dk	S ² i
1	39	38	96,65
2	39	38	57,01

1. Menghitung harga F_{-hitung}.

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

$$= \frac{96,65}{57,01}$$

$$= 1,695$$

2. Membandingkan harga F_{-hitung} dengan harga F_{-tabel}

$$\text{Harga } F_{\text{hitung}} = 1,695$$

Harga F_{tabel} pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan dk pembilang = 38 dan dk penyebut = 38 yaitu = 1,724

Ternyata harga F_{-hitung} < harga F_{-tabel}

Kesimpulannya : varians dari data tersebut relatif sama (homogen)

3. Pengujian Homogenitas Interaksi Kelompok Sampel Metode Pembelajaran Dan Kreativitas

Pengujian homogenitas varians sampel dilakukan dengan uji Bartlett. Adapun ringkasan uji Bartlett sebagai berikut :

Sampel	dk	1/dk	S ² i	Log S ² i	(dk) Log S ² i
1	19	0,052	79,81	1,90	36,1
2	18	0,055	68,21	1,83	32,94

3	18	0,055	59,02	1,77	31,86
4	19	0,052	153,03	2,18	41,42
Jumlah	74	-	-	-	142,32

1. Menghitung varians gabungan :

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{\sum dk S_i^2}{\sum dk} \\
 &= \frac{19 \times 79,81 + 18 \times 68,21 + 18 \times 59,02 + 19 \times 153,03}{19 + 18 + 18 + 19} \\
 &= \frac{6714,1}{74} \\
 &= 90,73
 \end{aligned}$$

2. Menghitung nilai B.

$$\begin{aligned}
 B &= (\sum dk) (\log S^2) \\
 &= 74 \times \log 90,73 \\
 &= 74 \times 1,95 \\
 &= 144,3
 \end{aligned}$$

3. Menghitung harga chi kuadrat.

$$\begin{aligned}
 \chi^2 &= (\ln 10) (B - \sum dk \log S^2) \\
 &= 2,3026 (144,3 - 142,32) \\
 &= 2,3026 (1,98) \\
 &= 4,55
 \end{aligned}$$

4. Membandingkan harga χ^2 hitung dengan harga χ^2 tabel.

$$\text{Harga } \chi^2 \text{ hitung} = 4,55$$

Harga χ^2 tabel untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk = 3$ yaitu : 7,81

Ternyata harga χ^2 hitung < harga χ^2 tabel.

Kesimpulannya : varians dari data tersebut relatif sama (homogen)

Lampiran 6

PENGUJIAN HIPOTESIS

Pengujian hipotesis digunakan Anava atau analisis varians dua jalur dengan desain penelitian faktorial 2 x 2. Perhitungan pengujian hipotesis penelitian sebagai berikut:

Tabel Anava Faktorial 2 x 2

Metode Pembelajaran Kreativitas	Bermain	Formal	Total
Tinggi	n = 20 $\sum X = 1383$ $\sum X^2 = 94044$ $\bar{X} = 69$	n = 19 $\sum X = 1162$ $\sum X^2 = 71001$ $\bar{X} = 61,15$	n = 39 $\sum X = 2545$ $\sum X^2 = 165045$ $\bar{X} = 65,25$
Rendah	n = 19 $\sum X = 882$ $\sum X^2 = 40340$ $\bar{X} = 46,40$	n = 20 $\sum X = 952$ $\sum X^2 = 51156$ $\bar{X} = 47,60$	n = 39 $\sum X = 1834$ $\sum X^2 = 91496$ $\bar{X} = 49$
Total	n = 39 $\sum X = 2265$ $\sum X^2 = 134384$ $\bar{X} = 58,07$	n = 39 $\sum X = 2114$ $\sum X^2 = 122157$ $\bar{X} = 54,20$	n = 78 $\sum X = 4379$ $\sum X^2 = 256541$ $\bar{X} = 56,14$

1. Mencari Jumlah Kuadrat (JK)

- Jumlah kuadrat total ($Jk_{(T)}$) :

$$Jk_{(T)} = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}$$

$$= 256541 - \frac{4379^2}{78}$$

$$= 256541 - 245841,55$$

$$= 10699,45$$

- Jumlah kuadrat antar kelompok :

$$Jk_{\text{antar kelompok}} = \sum_{ni} \left(\frac{\sum Xi}{ni} \right)^2 - \left(\frac{\sum Xt}{nt} \right)^2$$

$$= \frac{1383^2}{20} + \frac{882^2}{19} + \frac{1162^2}{19} + \frac{952^2}{20} - \frac{4379^2}{78}$$

$$= 95634,45 + 40943,36 + 71065,47 + 45315,2 - 245841,55$$

$$= 7116,93$$

- Jumlah kuadrat dalam kelompok :

$$Jk_{\text{dalam kelompok}} = Jk_{(T)} - Jk_{\text{antar kelompok}}$$

$$= 10699,45 - 7116,93$$

$$= 3582,52$$

- Jumlah kuadrat antar baris :

$$Jk_{\text{antar baris}} = \sum_{ni} \left(\frac{\sum Xi}{ni} \right)^2 - \left(\frac{\sum Xt}{nt} \right)^2$$

$$= \frac{2545^2}{39} + \frac{1834^2}{39} - \frac{4379^2}{78}$$

$$= 166077,56 + 86245,02 - 245841,55$$

$$= 6481,03$$

- Jumlah kuadrat antar kolom :

$$Jk_{\text{antar kolom}} = \sum_{ni} \left(\frac{\sum Xi}{ni} \right)^2 - \left(\frac{\sum Xt}{nt} \right)^2$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{2265^2}{39} + \frac{2114^2}{39} - \frac{4379^2}{78} \\
 &= 131544,23 + 114589,64 - 245841,55 \\
 &= 292,32
 \end{aligned}$$

- Jumlah kuadrat interaksi :

$$\begin{aligned}
 Jk_{\text{interaksi}} &= Jk_{\text{antar kelompok}} - Jk_{\text{antar baris}} - Jk_{\text{antar kolom}} \\
 &= 7116,93 - 6481,03 - 292,32 \\
 &= 343,58
 \end{aligned}$$

2. Menghitung derajat kebebasan (dk)

- dk antar kelompok :

$$\begin{aligned}
 dk_{\text{antar kelompok}} &= \text{banyak kelompok} - 1 \\
 &= 4 - 1 \\
 &= 3
 \end{aligned}$$

- dk dalam kelompok :

$$\begin{aligned}
 dk_{\text{dalam kelompok}} &= nt - \text{banyak kelompok} \\
 &= 78 - 4 \\
 &= 74
 \end{aligned}$$

- dk antar baris :

$$\begin{aligned}
 dk_{\text{antar baris}} &= \text{banyak baris} - 1 \\
 &= 2 - 1 \\
 &= 1
 \end{aligned}$$

- dk antar kolom :

$$dk_{\text{antar kolom}} = \text{banyak kolom} - 1$$

$$= 2 - 1$$

$$= 1$$

- dk interaksi :

$$dk_{\text{interaksi}} = (\text{banyak baris} - 1) (\text{banyak kolom} - 1)$$

$$= (2 - 1) (2 - 1)$$

$$= 1$$

3. Menghitung rata-rata jumlah kuadrat (Rjk)

- Rjk antar kelompok :

$$Rjk_{\text{antar kelompok}} = \frac{\text{Jk antar kelompok}}{dk_{\text{antar kelompok}}}$$

$$= \frac{7116,93}{3}$$

$$= 2372,31$$

$$Rjk_{\text{dalam kelompok}} = \frac{\text{Jk dalam kelompok}}{dk_{\text{dalam kelompok}}}$$

$$= \frac{3582,52}{74}$$

$$= 48,41$$

$$Rjk_{\text{antar baris}} = \frac{\text{Jk antar baris}}{dk_{\text{antar baris}}}$$

$$= \frac{6481,03}{1}$$

$$= 6481,03$$

$$Rjk_{\text{antar kolom}} = \frac{\text{Jk antar kolom}}{dk_{\text{antar kolom}}}$$

$$= \frac{292,32}{1}$$

$$= 292,32$$

$$R_{jk \text{ interaksi}} = \frac{Jk \text{ interaksi}}{dk \text{ interaksi}}$$

$$= \frac{343,58}{1}$$

$$= 343,58$$

4. Menentukan F_{hitung} dan F_{tabel}

$$F_{hitung \text{ antar baris}} = \frac{R_{jk \text{ antar baris}}}{R_{jk \text{ dalam kelompok}}}$$

$$= \frac{6481,03}{48,41}$$

$$= 133,87$$

$$F_{hitung \text{ antar kolom}} = \frac{R_{jk \text{ antar kolom}}}{R_{jk \text{ dalam kelompok}}}$$

$$= \frac{292,32}{48,41}$$

$$= 6,03$$

$$F_{hitung \text{ interaksi}} = \frac{R_{jk \text{ interaksi}}}{R_{jk \text{ dalam kelompok}}}$$

$$= \frac{343,58}{48,41}$$

$$= 7,09$$

Rangkuman Anava Faktorial 2 x 2

Sumber Variasi	dk	Jk	Rjk	F_{hitung}	$F_{tabel (1,74)} (\alpha)$
----------------	----	----	-----	--------------	-----------------------------

					= 0,05)
Metode Pembelajaran	1	6481,03	6481,03	133,87	3,972
Kreativitas	1	292,32	292,32	6,03	
Interaksi	1	343,58	343,58	7,09	
Galat	74	3582,52	48,41		
Total	77	10699,45	-		

Dengan demikian dapat dilihat bahwa F-Hitung lebih besar daripada F tabel dengan demikian hipotesis pertama, kedua dan ketiga dapat diterima.

Lampiran 7

Uji Lanjut

Uji lanjut dengan uji Scheffe dilakukan karena jumlah sampel dalam setiap sel pada anava dua jalur tidak sama. Rumus umum uji Scheffe adalah :

$$F = \frac{|\bar{x}_1 - \bar{x}_2|}{S_w^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 = nilai rata-rata sel pertama

\bar{X}_2 = nilai rata-rata sel kedua

n_1 = ukuran sampel sel pertama

n_2 = ukuran sampel sel kedua

S_w^2 = kuadrat total dalam sel atau varians dalam sel

Dengan mengambil data pada tabel anava faktorial 2 x 2 maka dapat dilakukan pengujian lanjut dengan rumus Scheffe sebagai berikut :

Uji lanjut untuk sel $_{11}$ dan sel $_{12}$:

$$\bar{X}_{11} = 69,15 \quad n_{11} = 20$$

$$\bar{X}_{12} = 61,15 \quad n_{12} = 19$$

$$S_w^2 = 48,41$$

Maka untuk menguji sel $_{11}$ dan sel $_{12}$ uji lanjutnya adalah :

$$F = \frac{|69,15 - 61,15|}{48,41 \left(\frac{1}{20} + \frac{1}{19} \right)}$$

$$= 1,62$$

Uji lanjut untuk sel $_{11}$ dan sel $_{21}$:

$$\bar{X}_{11} = 69,15 \quad n_{11} = 20$$

$$\bar{X}_{21} = 46,4 \quad n_{21} = 19$$

$$S_w^2 = 48,41$$

Maka untuk menguji sel₁₁ dan sel₂₁ uji lanjutnya adalah :

$$F = \frac{|69,15 - 46,4|}{48,41 \left(\frac{1}{20} + \frac{1}{19} \right)}$$

$$= 4,61$$

Uji lanjut untuk sel₁₁ dan sel₂₂ :

$$\bar{X}_{11} = 69,15 \quad n_{11} = 20$$

$$\bar{X}_{22} = 47,6 \quad n_{22} = 20$$

$$S_w^2 = 48,41$$

Maka untuk menguji sel₁₁ dan sel₂₂ uji lanjutnya adalah :

$$F = \frac{|69,15 - 47,6|}{48,41 \left(\frac{1}{20} + \frac{1}{20} \right)}$$

$$= 4,45$$

Uji lanjut untuk sel₁₂ dan sel₂₁ :

$$\bar{X}_{12} = 61,15 \quad n_{11} = 19$$

$$\bar{X}_{21} = 46,4 \quad n_{22} = 19$$

$$S_w^2 = 48,41$$

Maka untuk menguji sel₁₂ dan sel₂₁ uji lanjutnya adalah :

$$F = \frac{|61,15 - 46,4|}{48,41 \left(\frac{1}{19} + \frac{1}{19} \right)}$$

$$= 2,93$$

Uji lanjut untuk sel₁₂ dan sel₂₂ :

$$\bar{X}_{12} = 61,15 \quad n_{11} = 19$$

$$\bar{X}_{22} = 47,6 \quad n_{22} = 20$$

$$S_w^2 = 48,41$$

Maka untuk menguji sel₁₂ dan sel₂₂ uji lanjutnya adalah :

$$F = \frac{|61,15 - 47,6|}{48,41 \left(\frac{1}{19} + \frac{1}{20} \right)}$$

$$= 2,74$$

Uji lanjut untuk sel₂₁ dan sel₂₂ :

$$\bar{X}_{21} = 46,4 \quad n_{11} = 19$$

$$\bar{X}_{22} = 47,6 \quad n_{22} = 20$$

$$S_w^2 = 48,41$$

Maka untuk menguji sel₂₁ dan sel₂₂ uji lanjutnya adalah :

$$F = \frac{|46,4 - 47,6|}{48,41 \left(\frac{1}{19} + \frac{1}{20} \right)}$$

$$= 0,24$$

Selengkapnya hasil uji lanjut ini dapat dilihat sebagai berikut :

Rangkuman Hasil Uji Scheffe

Hipotesis Statistik		F _{-hitung}	F _{-tabel (3,74)} ($\alpha = 0,05$)
H ₀ : $\mu_{11} = \mu_{12}$	H _a : $\mu_{11} > \mu_{12}$	1,62 ^{ns}	2,716
H ₀ : $\mu_{11} = \mu_{21}$	H _a : $\mu_{11} > \mu_{21}$	4,61*	2,716
H ₀ : $\mu_{11} = \mu_{22}$	H _a : $\mu_{11} > \mu_{22}$	4,45*	2,716
H ₀ : $\mu_{12} = \mu_{21}$	H _a : $\mu_{12} > \mu_{21}$	2,93*	2,716
H ₀ : $\mu_{12} = \mu_{22}$	H _a : $\mu_{12} > \mu_{22}$	2,74*	2,716
H ₀ : $\mu_{22} = \mu_{21}$	H _a : $\mu_{22} > \mu_{21}$	0,24 ^{ns}	2,716

Keterangan:

μ_{11} = Rata-rata hasil tes kematangan sekolah yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dan kreativitas tinggi

μ_{12} = Rata-rata hasil tes kematangan sekolah yang diajar dengan metode pembelajaran formal dan kreativitas tinggi

μ_{21} = Rata-rata hasil tes kematangan sekolah yang diajar dengan metode pembelajaran bermain dan kreativitas rendah

μ_{22} = Rata-rata hasil belajar tes kematangan sekolah yang diajar dengan metode pembelajaran formal dan kreativitas rendah



Nomor : B-2161 /Kk.02.33/1/PP.00.4/12/2021
Lamp. : -
Hal : Izin Melaksanakan Penelitian

02 Desember 2021

Kepada Yth :
Direktur Pascasarjana UIN Sumatera Utara
di
Medan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat Wakil Direktur Pascasarjana UIN Sumatera Utara Nomor : B-2017/PS.WD/PS.III/PP.00.9/12/2021, tanggal 01 Desember 2021, perihal mohon bantuan informasi /data untuk penelitian, maka kami berikan izin kepada Saudara yang tersebut di bawah ini :

Nama : Yusna Aceh
NIM/NPM : 3003194099
Program Studi : Pendidikan Islam
Tempat Penelitian : Raudhatul Athfal Se-Kota Gunungsitoli

Untuk melakukan Penelitian pada Raudhatul Athfal Se-Kota Gunungsitoli di wilayah kerja Kantor Kementerian Agama Kota Gunungsitoli, guna penyelesaian tugas akhir dalam rangka penyusunan Tesis dengan judul: *"Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Dan Kreatifitas Terhadap Kematangan Sekolah Pada Anak Raudhatul Athfal Kota Gunungsitoli"*, dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Mentaati peraturan dan ketentuan yang berlaku khususnya dilokasi penelitian.
- b. Menjaga tata tertib dan norma – norma yang berlaku dalam masyarakat serta menghindarkan diri dari perbuatan tercela baik lisan maupun tulisan.
- c. Melaporkan hasil penelitian kepada Kepala Kantor Kementerian Agama Kota Gunungsitoli c.q. Kepala Seksi Pendidikan, Haji dan Bimas Islam.

Demikian disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terimakasih.



Tembusan:

1. Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Prov. Sumatera Utara.
2. Kepala Raudhatul Athfal Se-Kota Gunungsitoli.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IDENTITAS DIRI

Nama : Yusna Aceh
NIM : 3003194099
Tempat/Tgl Lahir : Bozihona, 18 Mei 1971
Pekerjaan : Kepala RA Islamic Centre Olora
Agama : Islam
Alamat : Desa Olora Kec. Gunungsitoli Utara, Kota Gunungsitoli
No Hp : 085276027902
Nama Orang Tua :
Bapak Kandung : Syafrudin Aceh
Ibu Kandung : Zuhran Tanjung
Suami : Armansyah Aceh
Anak : 1. Abid Rahmat Aceh
2. Cut Naurah Aceh
3. Radhiyatul Jannah Aceh
Saudara Kandung : 1. Irham Aceh
2. Misjannah Aceh
3. Ikhwan Aceh
4. Azwardin Aceh
5. Zuhardin Aceh
Email : yusnaaceh790@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD Negeri Bozihona, berijazah tahun 1985
2. SMP Negeri 1 Gunungsitoli, berijazah tahun 1988
3. SMA Negeri 1 Gunungsitoli, berijazah tahun 1991
4. S1 Universitas Terbuka (UT), berijazah tahun 2002

RIWAYAT ORGANISASI

1. Ketua IGRA Kab.Nias Tahun 2010 - 2015
2. Majelis Hikmah IGRA Kota Gunungsitoli Tahun 2016 - 2021
3. Sekretaris PKK Desa Olora Tahun 2008 - 2016
4. Wakil Ketua Majelis Taklim Perwiridan Dusun II Desa Olora Tahun 2010 - 2021
5. Ketua KKG RA Kota Gunungsitoli Tahun 2018 – 2021
6. Ketua KKRA Kota Gungsitoli Tahun 2021 Sampai Sekarang
7. Ketua Majelis Taklim Al – Mukhlisin Dusun II Desa Olora Periode Tahun 2021 – 2024

RIWAYAT BEKERJA

1. Guru Honorer SD STNK Gunungsitoli Tahun 1993 - 1997
2. Guru Honorer MIS NU Gunungsitoli Tahun 1995 - 1998
3. Staf TU Panti Asuhan Al – Washliyah Gunungsitoli Tahun 1993 - 1995
4. Staf TU Honorer MTs NU Gunungsitoli Tahun 1994 - 2002
5. Staf TU Honorer MAS NU Gunungsitoli Tahun 1997 - 2002
6. Guru SD Kontrak di Desa Lawalo Laezoyo Kec. Bawolato Tahun 2002 - 2003
7. Guru PNS MIN Tello Tahun 2002 – 2005
8. Guru PNS MIS Muhammadiyah Gunungsitoli Tahun 2005 - 2006
9. Guru PNS MIS Islamic Centre Oloro Tahun 2006 - 2007
10. Plt Kepala MIS Islamic Centre Oloro Tahun 2007 - 2009
11. Plt Kepala RA Islamic Centre Oloro, Tahun 2010 – 2013
12. Kepala RA Islamic Centre Oloro, Tahun 2014 Sampai Sekarang

RIWAYAT KARYA TULIS

Jurnal:

1. ...

Penelitian:

1. Penerapan Metode Tanya Jawab Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Ilmu Pengetahuan Sosial Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Islamic Centre Desa Oloro Kecamatan Gunungsitoli Utara (Skripsi)
2. Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Dan Kreativitas Guru Terhadap Kematangan Sekolah Pada Anak Raudhatul Athfal Kota Gunungsitoli (Tesis)