

Strategi Pemanfaatan Aplikasi *Kids Center* untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Kelompok A di Lingkungan Keluarga

Allan Firman Jaya

Program Studi Pendidikan Guru - Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe
email : allanfirman2@gmail.com

Kata Kunci:	Abstrak
<i>Kids center</i> , kreatifitas, anak	Kreatifitas merupakan salah satu kompetensi yang dibutuhkan individu. Berbagai jenis rangsangan dapat diberikan untuk menumbuhkan kreatifitas anak. Rangsangan yang diberikan masih terbatas pada lingkungan tertentu yakni lingkungan sekolah, sedangkan pada lingkungan keluarga masih minim. <i>Kids center</i> merupakan salah satu permainan yang dapat merangsang anak berkreasi, sehingga dimanapun anak dapat bermain secara kreatif. Permainan kids center diuji cobakan pada lingkungan keluarga menggunakan desain eksperimen <i>pre test-post test one group design</i> . Hasilnya dianalisis menggunakan uji-t dan uji pihak kiri. Nilai dari uji t menunjukkan bahwa $0.00 < 0.05$ hal ini menunjukkan ada perbedaan pre test dan post test. Hasil Uji pihak kiri menunjukkan rata-rata pre test sebesar $59\% < 91\%$ maka dapat disimpulkan ada perkembangan kreatifitas.
Keywords:	Abstract
<i>Kids center</i> , creativity, children.	Creativity is one of the competencies needed by individuals. Various types of stimuli can be given to grow children's creativity. The stimulation given is still limited to certain environments, namely the school environment, while in the family environment is still minimal. Kids center is one game that can stimulate children to be creative, so that wherever children can play creatively. Kids center games were tested on the family environment using an experimental design <i>pre test-post test one group design</i> . The results were analyzed using t-test and left-hand test. The value of the t test shows that $0.00 < 0.05$ this indicates there is a difference in the pre test and post test. The left hand test results show that the average pre test is $59\% < 91\%$, so it can be concluded that there is a development of creativity.

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya menyiapkan kebutuhan anak sejak dini dengan memperhatikan pertumbuhan dan perkembangannya. Pendidikan anak usia dini fokus pada 6 aspek perkembangan yakni moral dan agama, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni. Selain aspek perkembangan tersebut, pendidikan pada usia dini ditujukan untuk mengembangkan minat dan bakat serta kreatifitas.

Pendidikan anak usia dini merupakan pondasi awal dalam pemberian berbagai macam stimulus. Kreatifitas merupakan salah satu hal yang penting dalam proses belajar anak. Karena melalui individu yang kreatif berbagai inovasi tersebut dapat tercipta. Lawrence dalam Suratno (2003: 24) menyatakan kreatifitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna dan dapat dimengerti. Kegiatan pembelajaran dikelas seringkali membangkitkan kreatifitas anak. Namun, pada lingkungan informal atau lingkungan keluarga, kegiatan tersebut belum terfasilitasi, sehingga diperlukan beberapa permainan yang dapat memfasilitasi anak untuk berkreasi.

Santrock dalam (Masganti, 2016 : 1) yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Adapun menurut Campbell dalam (Manguhardjana, 1986), kreativitas merupakan suatu kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya: a. Baru atau novel, yang diartikan sebagai inovatif, belum ada sebelumnya, segar, menarik, aneh dan mengejutkan. b. Berguna atau useful, yang diartikan sebagai lebih enak, lebih praktis, mempermudah, mendorong, mengembangkan, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, mengatasi kesulitan, mendatangkan hasil yang baik. c. Dapat dimengerti atau understandable, yang diartikan hasil yang sama dapat dimengerti dan dapat dibuat di lain waktu, atau sebaliknya peristiwa-peristiwa yang terjadi begitu saja, tak dapat dimengerti, tak dapat diramalkan dan tak dapat diulangi.

Lihat Hatimah (dalam Susanto, 2014) mengemukakan beberapa bentuk kreativitas pada anak usia dini, yaitu: 1. Gagasan/berpikir kreatif. 2. Aspek sikap. 3. Aspek karya. Kreatif merupakan aktivitas berfikir otak kanan, dimana melalui kreatifitas akan terbentuk berbagai macam imajinasi pada hal tersebut. Pada pembelajaran bermain sambil belajar pada umumnya menekankan pada proses mengingat. Mengingat merupakan proses kerja otak kiri dalam menyimpan informasi dalam sebuah memori. Untuk itu diperlukan sebuah proses pembelajaran yang dapat menyeimbangkan berfikir otak kanan dan kiri salah satunya yakni dengan cara menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Kegiatan pembelajaran yang sering digunakan untuk memfasilitasi kegiatan berfikir kreatif yakni pembelajaran menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen mendorong anak untuk mencari tahu dan memecahkan masalah. Elliot dalam Suratno (1975: 24) menyatakan kreatifitas adalah proses memecahkan masalah dan membuat ide. Melihat begitu pentingnya kegiatan yang dapat membangkitkan kreatifitas secara berkelanjutan, diperlukan sebuah media yang dapat memfasilitasi belajar dirumah.

Perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan berkembang pesat mencakup wilayah aplikasi berbasis android. Berbagai aplikasi di android dapat digunakan untuk memstimulasi pembelajaran dirumah. Namun pada umumnya orang tua belum memahami bagaimana memstimulasi anak sehingga anaknya hanya terfokus pada permainan yang belum edukasi. Salah satu permainan yang ada di android yakni bernama *kids center*. *Kids center* merupakan permainan yang berisi berbagai macam permainan yakni *blank page*, *coloring page*, camera, dan galeri. Berbagai macam permainan tersebut dapat membangkitkan rasa ingin tahu, memecahkan masalah melalui gambar dan warna. Melalui hal tersebut, peneliti ingin meneliti tentang “Strategi Pemanfaatan Aplikasi *Kids Center* Untuk mengembangkan Kreativitas Anak Taman Kanak-kanak Kelompok A di Lingkungan Keluarga”

Berdasarkan permasalahan diatas diidentifikasi beberapa masalah yakni 1) belum tersedianya permainan dalam lingkungan keluarga yang memfasilitasi kreatifitas anak, 2) perlu adanya aktivitas atau pembelajaran yang dapat membangkitkan kreatifitas anak dilingkungan keluarga untuk menyeimbangkan otak kanan dan kiri, 3) perlu adanya stimulasi pembelajaran secara konsisten antara disekolah dan dirumah agar pembelajaran menjadi bermakna. Berkaitan masalah tersebut dirumuskan beberapa masalah yakni : 1. Apakah pemanfaatan aplikasi *Kids center* dapat mengembangkan kreatifitas Anak Usia 4-5 tahun di lingkungan keluarga. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui apakah aplikasi *kids center* dapat mengembangkan kreatifitas anak usia 4-5 tahun di lingkungan keluarga.

Penelitian ini hanya menggunakan aplikasi *kids center* yang dimanfaatkan untuk memstimulasi perkembangan dan kreatifitas anak dalam kegiatan bermain dirumah. Kreatifitas

anak dikembangkan melalui aktivitas mewarnai, menggambar menggunakan permainan *kids center*. Hasil penelitian ini nantinya digunakan sebagai dasar bagi orang tua, praktisi, dan peneliti dalam memfasilitasi anaknya untuk kreatif sebab memunculkan kreativitas anak perlu adanya stimulasi secara berkelanjutan. Dan

B. Metodologi

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen yang mana suatu aplikasi akan diuji cobakan pada suatu lingkungan tertentu yakni lingkungan keluarga. Pada lingkungan keluarga anak dikelompokkan dalam kelompok bermain yang memiliki rentang umur 4-5 tahun. Adapun lokasi penelitian ini yakni Desa Grobogan Kabupaten Grobogan. Kelompok bermain anak di desa grobogan dibentuk dan beranggotakan 10 - 15 anak yang terdiri dari kelompok A dan B. Kelompok A merupakan kelompok pretest sedangkan kelompok merupakan kelompok *posttest*. Dengan desain eksperimen yang digunakan yakni *pretest posttest one group desain*. Seperti gambar berikut.

$$O_1 \times O_2$$

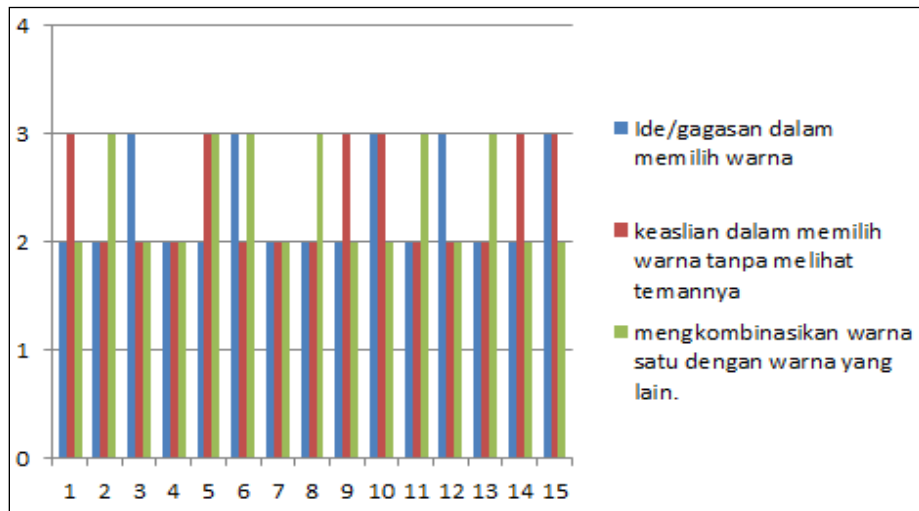
Populasi anak dalam lingkungan bermain 1 desa ada 30 anak. Dan dari populasi tersebut dibentuk kelompok secara random sehingga terbentuk menjadi 2 kelompok yakni kelompok kontrol dan eksperimen. Pada kelompok kontrol anak mewarnai menggunakan kertas dan crayon, sedangkan pada kelompok eksperimen anak diberi perlakuan menggunakan aplikasi kids center yang mana bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan mewarnai. Dalam penelitian ini kompetensi kreativitas anak diukur dengan instrumen dokumentasi hasil bermain atau hasil karya dan pengamatan pada proses bermain. Adapun teknik pengambilan data yang digunakan pada penelitian ini yakni dokumentasi dan pengamatan. Data dari dokumentasi dinilai secara kualitatif kemudian dikonversi ke dalam data berbentuk angka. Data dari instrumen dokumentasi digunakan sebagai alat untuk menyimpulkan apakah ada perbedaan dan perkembangan anak dalam hal kreativitas. Sedangkan data pengamatan digunakan sebagai data pendukung dalam menyimpulkan adanya perkembangan kreativitas anak. Data diperoleh dari proses pengamatan pada saat bermain. Adapun instrumen dokumentasi yakni :1) Ide/gagasan dalam memilih warna, 2) keaslian dalam memilih warna tanpa melihat temannya. 3) mengkombinasikan warna satu dengan warna yang lain. Instrumen tersebut memiliki kriteria yakni BB (belum berkembang), MB (Mulai berkembang), BSH (Berkembang sesuai harapan), BSB (Berkembang sangat baik).

Sedangkan instrumen pengamatannya yakni: 1) keluwesan dalam proses mewarnai, 2) menggunakan warna yang bervariasi, 3) proses mengkombinasikan warna. Instrumen tersebut memiliki kriteria kurang, cukup dan baik.

C. Hasil Dan Pembahasan

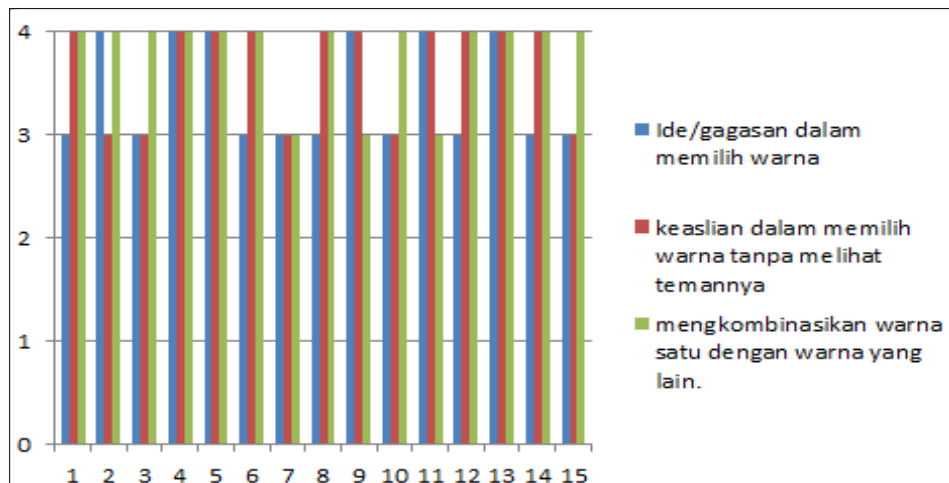
Ujicoba dilakukan pada kelompok kontrol dan eksperimen yang masing-masing beranggotakan 15 anak dengan populasi 30 anak. Pada kelompok kontrol didapatkan 15 dokumen atau hasil karya anak dengan hasil penilaian sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Penilaian hasil karya pada kelas kontrol



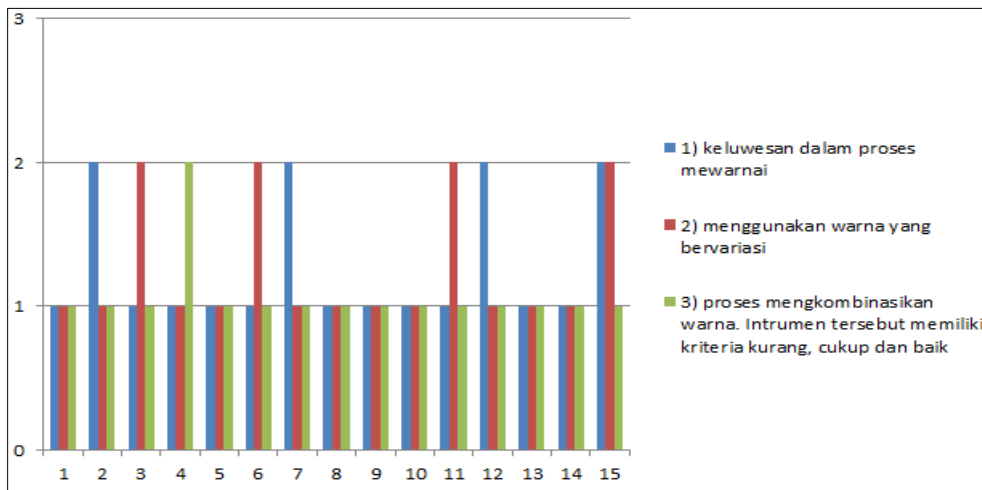
Data rentang 1 sd 5 merupakan konversi dari kriteria BB, MB, BSH, BSB ke dalam nilai yakni BB =1, MB=2, BSH = 3, BSB = 4. Dari data dokumentasi pada kelas kontrol dapat dilihat masih cukup rendah anak yang dapat nilai BSH. Didapat ketuntasan secara kelompok sebesar 35% diperoleh dari nilai BSH=3 yang diperoleh anak berjumlah 16 dibagi dengan nilai BSH secara keseluruhan berjumlah 45 kemudian dikalikan 100%. Sedangkan hasil uji coba pada kelompok eksperimen yakni ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Penilaian hasil karya pada kelas eksperimen



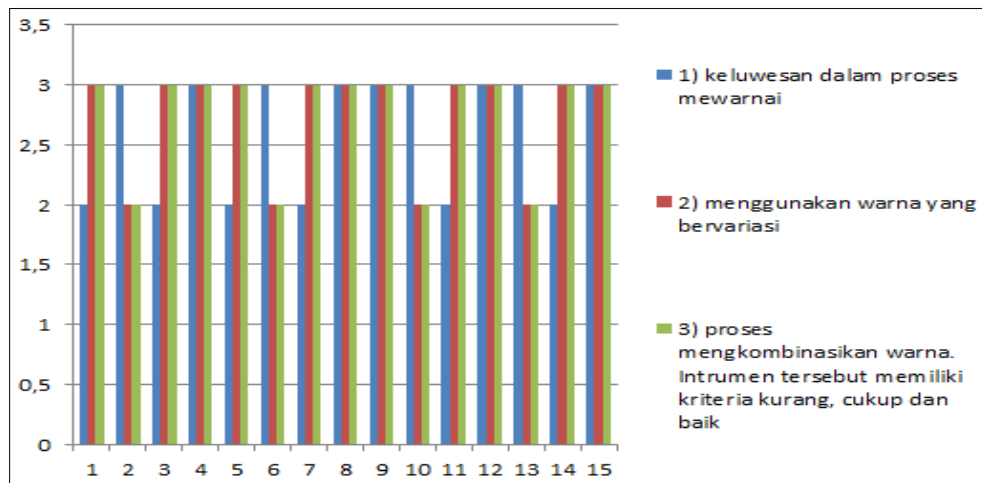
Pada data kelas eksperimen diperoleh hasil sebagai berikut ada 9 anak yang mendapatkan nilai BSH pada instrumen ide/gagasan dalam mewarnai, sedangkan sisanya berjumlah 6 mendapatkan nilai BSB. Pada instrumen keaslian dalam memilih warna tanpa melihat temannya terdapat 6 anak yang mendapatkan BSH dan 9 anak mendapatkan BSB. Sedangkan pada instrumen terakhir yakni mengkombinasikan warna satu dengan yang lain ada 2 anak yang mendapatkan BSH sedangkan yang lainnya mendapatkan BSB. Data diatas merupakan data hasil primer yang digunakan untuk menyimpulkan, sedangkan data yang digunakan sebagai pendukung adalah pengamatan terhadap proses pengamatan. Adapun data yang dihasilkan dari instrumen pengamatan yakni pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil pengamatan pada kelas kontrol



Dari data diatas menunjukkan aktivitas mewarnai anak pada kelas kontrol masih rata-rata berada angka 1. Apabila merujuk pada instrumen, angka 1 merupakan konversi nilai dari kriteria kurang. Sedangkan angka 2 konversi kriteria cukup dan angka 3 konversi dari kriteria baik.

Tabel 4. Hasil pengamatan pada kelas eksperimen



Berdasarkan data diatas diperoleh hasil kemampuan anak dalam proses mewarnai rata-rata cukup artinya kreativitas dalam kegiatan mewarnai cukup baik. Hal tersebut merupakan hasil secara deskriptif yang mana kreativitas anak dinilai melalui instrumen tertentu.

Dari data primer yakni data hasil karya kemudian dicari uji normalitas data dengan menggunakan SPSS 23 dengan metode kolmogorov Smilrov. Hal ini digunakan untuk mengetahui normalitas data pada masing-masing data yakni data pre test dan post test. Adapun hasilnya pada tabel berikut.

Tabel 5 One Sample Kolmogorov Smirnov Test
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,14689577
Most Extreme Differences	Absolute	,309
	Positive	,309
	Negative	-,239
Test Statistic		,309
Asymp. Sig. (2-tailed)		,100 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Dari uji normalitas data nilai sig (2 tailed) di atas 0,05 maka distribusi data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas. Langkah selanjutnya yakni dilakukan uji t untuk menyimpulkan bahwa ada perbedaan antara pre test dan post test. Adapun hasil uji-t ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 6. Independent Sample Test

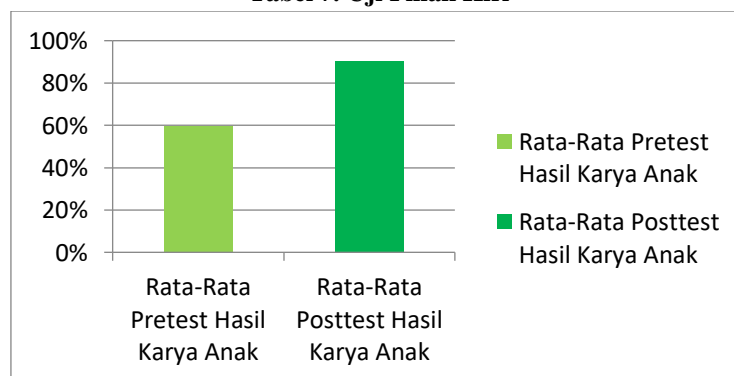
		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	2,353	,136	-4,966	28	,000	-27,33333	5,50440	-38,60858	-16,05808
	Equal variances not assumed			-4,966	15,996	,000	-27,33333	5,50440	-39,00240	-15,66427

Group Statistics

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Kelompok A	15	59,3333	5,51189	1,42316
	Kelompok B	15	86,6667	20,59357	5,31724

Pada output diperoleh hasil sig.(2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil pada kelompok pre test dan post test. Hasil uji t ini digunakan untuk menyimpulkan perbedaan antara pre test dan post test. Untuk menentukan apakah ada peningkatan atau perkembangan kreativitas anak dalam kegiatan mewarnai menggunakan aplikasi maka peneliti menggunakan uji pihak kir dengan membandingkan hasil rata-rata pre test dan post test. Adapun hasilnya sebagai berikut.

Tabel 7. Uji Pihak Kiri



Dari Hasil Uji pihak kiri dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kreativitas anak dalam mewarnai setelah menggunakan aplikasi kids center painting

C. Kesimpulan dan Saran

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan bahwa ada peningkatan pada kreativitas anak setelah menggunakan aplikasi Kids Center Painting. Hal ini menunjukkan bahwa media Kids center dapat membantu anak untuk mengekspresikan ide/gagasannya sesuai dengan imajinasi dengan cara memberikan kebebasan kepada anak, memotivasi anak untuk lebih produktif dalam menciptakan sesuatu yang baru ataupun yang berbeda yang memicu munculnya kreativitas. Kemudian, anak mendapatkan pengalaman baru dan menarik dari kegiatan yang dilakukan, sehingga anak lebih mudah mengingat, melihat, mempraktekkan dari pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh. Selain itu, hal ini dipengaruhi oleh ketertarikan anak akan keberagaman media pembelajaran, sehingga menjadikan anak untuk aktif mengeksplorasi semua media pembelajaran.

Saran yang dikemukakan dalam penelitian ini yaitu hendaknya guru dan orang tua dapat memberikan kesempatan yang luas bagi anak dengan menyediakan media yang konkrit dan saling terkait antara di sekolah dan di lingkungan rumah untuk mendukung kegiatan bermain sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna yang akan mengajak langsung pada pengalaman nyata akan mengembangkan kreativitasnya. Bagi sekolah yaitu dapat memberikan wawasan bagi kepala sekolah untuk memberi motivasi dan bimbingan kepada guru sehingga mampu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif khususnya media realia dalam mengembangkan kreativitas anak serta dapat memfasilitasi anak,

Daftar Pustaka

- Catron, Carol E. & Allen, Jan (1999). *Early Childhood Curriculum A creative-Play Modell*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Depdiknas (2003) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russel, (1982) *Instructional Media: and the New Technology of Instruction*, New York: Jonh Wily and Sons.
- Mayke,S.Tedjasaputra, (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Sujiono, Y. (2013). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan jamak*. Jakarta: Indeks
- Susanto Ahmad, (2014), *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Utami Munandar, (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- W. Santrock, (2002), John, *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*, Alih bahasa oleh Ahmad Chusairi, Jakarta: Penerbit Erlangga