

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Gambaran umum lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 1 Ambarketawang, yang terletak di Dusun Bodeh, RT 04/RW 24, Ambarketawang, Gamping, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, sekolah ini berdiri di atas tanah seluas 150 m² dengan jumlah ruang kelas sebanyak 7 dan 1 ruang perpustakaan. Jumlah siswa di SD Muhammadiyah 1 Ambarketawang sebanyak 198 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 93 anak dan 105 siswa perempuan. Siswa yang menjadi responden sebanyak 55 siswa yaitu kelas 5 berjumlah 25 siswa dan kelas 4 berjumlah 30 siswa. Jumlah guru yang mengajar sebanyak 10 orang, kegiatan belajar-mengajar dimulai sejak pagi pukul 07.00 hingga siang hari pukul 12.30 dengan hari aktif yaitu 6 hari dari senin sampai hari sabtu.

SD Muhammadiyah 1 Ambarketawang merupakan salah satu sekolah yang sudah menerapkan kurikulum K13. Kurikulum ini adalah kurikulum yang berlaku dalam sistem pendidikan di Indonesia yang di uji cobakan pada tahun 2013 dan diberlakukan hingga saat ini. Kurikulum ini memiliki empat aspek penilaian yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap dan perilaku. Aspek keterampilan sendiri sangat berhubungan dengan kemampuan berpikir dan tindakan efektif serta kreatif dalam ranah yang abstrak ataupun konkret sebagai suatu bentuk pembelajaran pada peserta didik untuk menjadi lebih mandiri. Tujuan dari diterapkannya kurikulum ini untuk menyiapkan generasi penerus bangsa yang produktif, kreatif, inovatif dan afektif serta untuk lebih meningkatkan kreativitas guru dalam pendekatan kegiatan belajar mengajar.

2. Analisa univariat

a. Karakteristik responden

Pada penelitian ini jumlah responden yang terlibat sebanyak 51 siswa. Karakteristik responden dalam penelitian ini adalah jenis kelamin, usia dan kelas. Gambaran karakteristik responden terdapat pada tabel berikut :

Tabel 4.1 Karakteristik responden menurut usia, jenis kelamin dan kelas di SD Muhammadiyah 1 Ambarketawang

No	Karakteristik responden	Frekuensi	Persentase (%)
1	Jenis kelamin		
	Laki-laki	26	51
	Perempuan	25	49
2	Usia siswa		
	10 tahun	22	43,1
	11 tahun	29	56,9
3	Kelas		
	Kelas 4	27	52,9
	Kelas 5	24	47,1

Sumber : Data Primer (2019)

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan jumlah responden laki-laki lebih banyak dari responden perempuan yaitu 26 siswa (51%), berusia 11 tahun yaitu 29 siswa (56,9%) dan berada pada kelas 4 yaitu 27 siswa (52,9%).

3 Analisa Bivariat

a. Kreativitas siswa sebelum dilakukan intervensi

Gambaran kreativitas siswa sebelum dilakukan intervensi disajikan pada tabel 4.2

Tabel 4.2 Gambaran kreativitas siswa SD Muhammadiyah 1 Ambarketawang sebelum dilakukan intervensi (*Pre-test*)

<i>Pre-test</i>		
(n=51)		
	Median	Min-maks
Kreativitas	16,00	(9,00-22,00)

Sumber : (Data Primer 2019)

Berdasarkan tabel 4.2 Hasil uji normalitas data menggunakan *kolmogorov-Smirnov* dengan nilai $p=0,030$ menunjukkan bahwa data tidak terdistribusi dengan normal karena nilai $p < 0,05$

a. Kreativitas siswa sesudah dilakukan intervensi

Kreativitas siswa sesudah dilakukan intervensi dengan menggunakan metode bermain edukatif kardus bekas. Pada tabel 4.3 disajikan gambaran kreativitas siswa sesudah dilakukan intervensi

Tabel 4.3 Gambaran kreativitas siswa SD Muhammadiyah 1 Ambarketawang sesudah dilakukan intervensi (*Post-test*)

<i>Post-test</i>		
(n=51)		
	Median	Min-maks
Kreativitas	19,00	(13,00-23,00)

Sumber : (Data Primer 2019)

Berdasarkan tabel 4.3 hasil uji normalitas data menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan nilai $p=0.008$ yang berarti data tidak terdistribusi dengan normal karena nilai $p < 0,05$.

Pengaruh bermain edukatif kardus bekas terhadap kreativitas siswa pada setiap aspek dapat diketahui dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah di lakukan intervensi. Hasil uji beda pada setiap aspek tersebut disajikan dalam tabel 4.4

Tabel 4.4 Perbedaan nilai kreativitas siswa pada tiap aspek sebelum dan sesudah dilakukan intervensi bermain edukatif kardus bekas di SD Muhammadiyah 1 Ambarketawang

No	Aspek kreativitas	Pre-test	Post-test	P
		Median (min-mak)	Median(min-mak)	
1	Perencanaan bahan	3 (3-3)	4(3-4)	0,000
2.	Proses pembuatan	5 (3-8)	6(4-8)	0,000
3	Hasil produk	7 (3-11)	9(5-12)	0,000

Sumber : (Data Primer 2019)

Berdasarkan tabel 4.4 semua aspek kreativitas menunjukkan peningkatan setelah dilakukan intervensi. Peningkatan terbesar terlihat pada aspek hasil produk. Hasil uji *Wilcoxon* $p= 0,000$ ($p<0,005$) yang berarti terdapat perbedaan bermakna terhadap kreativitas siswa sebelum dan sesudah di lakukan intervensi pada setiap aspeknya.

b. Pengaruh bermain edukatif kardus bekas terhadap kreativitas

Pada tabel 4.5 menunjukkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test* terhadap kreativitas siswa sebelum dan sesudah dilakukan intervensi bermain edukatif kardus bekas dan sajikan dalam tabel 4.5

Tabel 4.5 Analisa pengaruh bermain edukatif kardus bekas terhadap kreativitas siswa di SD Muhammadiyah 1 Ambarketawang

Test statistic	Median(Min-mak)	Nilai p
Kreativitas sebelum intervensi (n=51)	16,00(9,00-22,00)	0,000
Kreativitas sesudah intervensi (n=51)	19,00(13,00-23,00)	

Sumber : (Data Primer 2019)

Berdasarkan tabel 4.5 test statistik kreativitas menunjukkan bahwa nilai p value = 0.000(<0.05) maka ada pengaruh terapi bermain edukatif kardus bekas terhadap kreativitas siswa di SD Muhammadiyah 1 Ambarketawang.

B. Pembahasan penelitian

1. Kreativitas sebelum dilakukan intervensi

Pada tabel 4.2 Hasil penelitian sebelum dilakukan intervensi menunjukkan bahwa nilai kreativitas pada siswa SD Muhammadiyah 1 Ambarketawang dibagi menjadi beberapa penilaian yaitu median, minimum, maksimum. Hasil median (16.00), minimum-maksimum (9.00-22,00) artinya hasil tersebut menunjukkan bahwa setiap siswa sudah memiliki potensi kreativitas dalam dirinya. Hasil tersebut diperoleh dengan menilai hasil karya siswa dalam membentuk kardus bekas menjadi kotak pensil. Siswa pertama kali tidak diberikan penjelasan tentang cara membuat serta bahan apa saja yang diperlukan dan alat medis apa yang akan mereka gambar, siswa diberikan waktu 45 menit mereka membuat kotak pensil dan menggambar alat medis sesuai dengan pengetahuan dan kreasi masing-masing. Hasil observasi menunjukkan bahwa dari penilaian ketiga aspek yaitu perencanaan bahan, proses pembuatan dan hasil produk, hampir seluruh responden mampu melakukan proses keterampilan (kreativitas) sehingga menghasilkan sebuah produk sesuai dengan apa yang mereka ketahui.

Hasil tersebut diperkuat oleh penjelasan Devito dalam Chalidah (2018) kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda, artinya setiap orang lahir dengan kreativitasnya masing-masing. Enco dalam Kenedi (2017) juga menjelaskan bahwa kreativitas siswa adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal yang baru, cara-cara baru, model baru yang berguna untuk siswa. Hal baru tersebut tidak selalu menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada tetapi siswa akan berupaya menemukan sesuatu kombinasi yang baru untuk menghasilkan sesuatu yang berbeda dari sebelumnya.

2. Kreativitas setelah dilakukan intervensi

Peneliti dan asisten peneliti memberikan intervensi, setelah siswa dilakukan intervensi menggunakan strategi bermain edukatif kardus bekas dimana anak-anak dijelaskan tentang cara bermain, proses pembuatan dan bahan apa saja yang diperlukan, maka pada tabel 4.3 didapatkan hasil yaitu median (19.00), minimum-maksimum (13,00-23.00), Nilai tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas setelah dilakukan intervensi. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Roselina, Nasirun dan Wembrayarli (2016) dengan judul Peningkatan Kreativitas Melalui Permainan Konstruktif dengan indikator keberhasilan mencapai 82,35% yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas setelah dilakukan kegiatan bermain konstruktif. Penelitian lain tentang peningkatan kreativitas melalui bermain juga dilakukan oleh Adhani, Hanifah dan Hasanah (2017) dengan judul meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain warna didapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan kreativitas dari siklus I (50,53%) ke siklus II menjadi (83,11%). Daniel berlyne dalam Santrock (2011) menjelaskan bahwa permainan merupakan sesuatu yang menarik dan menyenangkan karena mampu mendorong anak untuk lebih menggali tentang suatu informasi dan hal baru yang tidak biasa. Piaget juga menjelaskan bahwa permainan mampu mamajukan perkembangan kognitif anak-anak dimana kognitif sangat berhubungan dengan kecerdasan (keterampilan dan kreativitas).

3. Perbedaan kreativitas tiap aspek sebelum dan sesudah dilakukan intervensi bermain edukatif kardus bekas terhadap kreativitas

Pada penilaian yang dilakukan dengan menguji perbedan pada tiap aspek yaitu aspek perencanaan bahan, proses pembuatan dan hasil produk. Diketahui bahwa pada tabel 4.4 menunjukkan ketiga aspek mengalami peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan intervensi dengan nilai $p=0.000$ ($p<0.005$) sehingga terdapat perbedaan yang bermakna pada tiap

aspek penilaian kreativitas yang ditunjukkan dengan terdapatnya selisih antara sebelum dan sesudah dilakukan intervensi. Menurut Lucas (2017) permainan adalah metodologi utama dalam pendidikan anak-anak karena dengan permainan anak-anak akan mampu berimajinasi dan bereksperimen. Penelitian serupa yang dilakukan Susanti, Sofia dan Utaminingsih (2017) bahwa sebelum dilakukan intervensi anak masih belum mampu memaksimalkan kemampuannya namun setelah diberikan intervensi kemampuan kreativitas anak meningkat dengan rata-rata nilai 10.43 menjadi 15.74. Bahwa anak-anak perlu diberikan stimulus berupa permainan edukatif sehingga anak akan merespon dan merekam, proses tersebut terletak pada kognitif anak yaitu juga berhubungan dengan kreativitas.

Menurut Munandar dalam Kemalawati (2017) kreativitas dapat diperhatikan dari 4P yaitu *Person* (kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu), *Press* (pedorong bisa terdapat dari diri sendiri dan juga dari dorongan eksternal) *Product* (produk yang dihasilkan menekankan pada orisinalitas baik produk yang baru atau mengkmbinasikan hal yang sudah ada), *Proses* (fokus proses yaitu ada pada bagaimana seseorang berfikir untuk menghasilkan sesuatu yang lebih inovatif). Keempat proses tersebut merupakan indikator untuk mengetahui perkembangan dan sejauh mana kreativitas yang dimiliki oleh anak.

4. Pengaruh bermain edukatif kardus bekas terhadap kreativitas

Berdasarkan tabel 4.4 setelah dilakukan uji statistik *Wilcoxon* terdapat pengaruh bermain edukatif kardus bekas terhadap kreativitas dilihat dari nilai $p = 0,000$ ($p < 0.005$). Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Susanti dkk (2017) bahwa terdapat pengaruh dalam bermain pembangunan terhadap kreativitas dengan $p = 0.000$ dan terjadi peningkatan kreativitas sebesar 5,31%. Penelitian lain yang dilakukan oleh Maftukhah (2016) dengan judul pemanfaatan barang bekas dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBK kelas V SD Negeri

2 Karangpoh mendapatkan hasil ketuntasan sebesar 88,57% yang menunjukkan terdapat peningkatan kreativitas setelah dilakukan permainan edukatif. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Sekaryati dkk (2014) Menggugah Kreativitas Anak Melalui Pelatihan Pembuatan Produk Dekoratif Dengan Bahan Kertas Bekas dengan didapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan kreativitas pada anak setelah diberikan stimulus berupa permainan dengan memanfaatkan barang bekas. Penjelasan lain juga disampaikan Bean dalam Talu (2017) yang menyatakan bahwa limbah atau barang bekas merupakan media atau bahan yang dapat mengembangkan kreativitas anak seperti kotak bekas, potongan kain, kertas, karton dan lain sebagainya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa barang bekas mampu untuk meningkatkan daya imajinasi anak.

C. Keterbatasan penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu :

1. Pada saat penelitian dilakukan anak-anak masih banyak yang meminta bantuan kepada teman sebangkunya
2. Penelitian ini dilakukan oleh 1 peneliti dan 4 orang asisten peneliti dimana satu orang menilai lebih dari 5 orang sehingga para peneliti cukup kesulitan untuk melakukan penilaian