

**IMPLEMENTASI GAMES EDUKATIF TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN KREATIVITAS
ANAK USIA DINI DI PAUD INKLUSI AHSANU AMALA.
LEMPONGSARI SARIHARJO NGAGLIK SLEMAN
YOGYAKARTA**

Oleh:

Moh. Agung Rokhimawan

A. Pendahuluan

Pengaruh keluarga terhadap anak pada fase awal pertumbuhannya sangat besar. Pada fase ini anak-anak memiliki sifat suka meniru, mudah dibentuk, sangat mudah menerima arahan dan pengajaran, lemah, sedikit keinginan dan tidak banyak berkilah¹. Peran pendidikanlah untuk mengawal bagaimana permainan dapat memumbuhkembangkan mereka secara patut dan utuh sebagai anak manusia. Para ahli psikologi berpendapat bahwa masa pendidikan di TK merupakan masa usia emas (*golden age*). Pada fase usia emas ini anak mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik menyangkut pertumbuhan fisik dan motoriknya, perkembangan watak dan moralnya, serta emosional dan intelektualnya.

Dunia anak adalah dunia bermain, maka biasanya anak-anak akan lebih mengingat peristiwa-peristiwa kecil saat bermain. Karena itu saat-saat bermain sebenarnya merupakan saat yang paling tepat untuk mengajaknya bermain. Walaupun sebenarnya bermain juga merupakan bagian dari belajar itu sendiri². Bermain adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi

1 A. Martuti, *Mendirikan dan Mengelola PAUD, Cet ke.II.*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2010), hal.12

2 Imam Musbikin, *Ku Didik Anak Dengan Bahagia*, (Yogyarta: Mutiara Pustaka, 2007), hal. 277-278

kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak³.

Mayke mengatakan bahwa belajar dan bermain memberi kesempatan pada anak untuk memanifulasi, mengulang-ngulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekan, mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya. Disinilah proses pembelajaran terjadi. Mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, menciptakan, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerja sama dengan teman dan mengalami berbagai macam perasaan⁴.

Setiap anak memerlukan kesempatan untuk mengembangkan diri. Guna menunjang kesempatan tersebut diperlukan fasilitas dan sarana pendidikan dalam berbagai bentuk dan jenis antara lain alat peraga dan alat bermain. Semakin banyak alat permainan edukatif yang dihadirkan untuk anak, semakin tinggi hasrat untuk mencoba alat permainan tersebut. Dengan bermain anak didik diharapkan dapat melakukan berbagai kegiatan yang dapat merangsang dan mendorong kepribadianya baik yang menyangkut aspek *kognitif*, *afektif* maupun *psikomotor*nya. Kognitif berkaitan dengan kegiatan mental dalam memperoleh, mengolah, mengorganisasi, dan menggunakan pengetahuan. Afektif berkaitan dengan perasaan atau emosi. Sedangkan psikomotorik merupakan aktivitas fisik yang berkaitan dengan proses mental.

Teori perkembangan Kognitif Piaget dan Bruner menerangkan bahwa bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak. Bermain dengan objek yang ada di lingkungannya merupakan cara anak belajar. Bermain merupakan proses berpikir secara fleksibel dan proses pemecahan masalah.⁵ Menurut Maria Montessori yang

3 Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Grasindo, 2006), hal.1

4 *Ibid.*, hal. 2-3.

5 Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, *55 Permainan dalam Bimbingan dan Konseling*, (Yogyakarta: Paramitra Publishing, 2010), hlm. 3

dikutip oleh Sugiyanto mengemukakan bahwa anak usia Taman Kanak-Kanak (4-6 tahun) berada dalam masa bermain. Pendekatan belajar mengajar dalam taman Kanak-Kanak menganut prinsip bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Metode bermain mempunyai makna yang sangat penting bagi perkembangan anak karena dapat membangkitkan semangat anak untuk berkreasi, mengembangkan kemampuan kognitif anak.⁶

Dengan permainan sensorimotor, anak akan mengenal permukaan lembut, halus, kasar atau kaku, sehingga meningkatkan kemampuan abstraksi (imajinasi, fantasi) dan mengenal konstruksi, besar-kecil atas bawah, penuh-kosong. Melalui permainan, individu dapat menghargai aturan, keteraturan dan logika. Melalui permainan, anak akan memperoleh informasi lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya lebih kaya dan lebih mendalam. Bila informasi baru ini ternyata beda dengan yang selamanya diketahuinya, anak mendapat pengetahuan yang baru. Dengan permainan struktur kognitif anak lebih dalam, lebih kaya dan lebih sempurna.

Pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematik dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti. Pengembangan kognitif dapat mengembangkan kemampuan dan kesempatan anak untuk mengamati, membandingkan dan menarik kesimpulan serta menemukan hubungan sebab akibat untuk memperoleh pengetahuan baru. Berdasarkan hal-hal tersebut di atas bahwa pengembangan kognitif mencakup pengembangan berpikir logis, kemampuan memilah dan mengelompokkan serta melatih anak untuk berpikir kritis. Untuk mengembangkan kognitif tersebut diperlukan metode bermain.

⁶ Sugiyanto. *Permainan pada Perkembangan Anak*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), hlm. 20

Menurut Piaget, bermain merupakan sarana untuk mempraktekan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya. Anak menjalani tahap perkembangan kognitif sampai akhirnya proses berfikir anak menyamai proses berfikir orang dewasa. Ini adalah proses terperinci mengenai perkembangan intelektual anak. Sedangkan Vygotsky meyakini bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif seorang anak. Menurutnya anak kecil tidak mampu berfikir abstrak karena bagi mereka anak tidak dapat berfikir tentang kuda tanpa melihat kuda yang sebenarnya, karena meaning (makna) dan objek berbaur menjadi satu.⁷

Bruner memberi penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas perilaku anak. Hal ini terjadi karena dalam bermain akan dihadapkan dengan banyak pilihan perilaku, bereksplorasi dengan berbagai kemungkinan yang ada tersebut, sekaligus mendapatkan situasi yang terlindung dari akibat-akibat yang diderita karena dilakukan dalam suasana bermain⁸.

Bermain memberi kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak memiliki kesempatan untuk menggunakan indranya, seperti menyentuh, mencium, melihat dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek. Dari penginderaan tersebut memperoleh fakta-fakta, informasi dari pengalaman yang akan menjadi dasar untuk berpikir abstrak. Jadi bermain menjembatani anak dari berpikir konkret ke berpikir abstrak. Bermain mempunyai peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis imajinatif dan kreatif.

Metode bermain dalam proses pembelajaran dapat berguna bagi perkembangan kemampuan anak dalam berfikir. Setelah melakukan kegiatan bermain anak dapat mengetahui peraturan

7 A. Martuti, *Mengelolah PAUD Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk* Cet. Ke II, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2009), hal. 9-10

8 *Ibid*, hal. 11

dalam bermain dan dapat mempertajam kemampuan anak dalam menciptakan permainan dan dapat mempertajam kemampuan anak dalam menciptakan permainan. Perkembangan kognitif anak terjadi karena akan Taman Kanak-Kanak dalam bertingkah laku diwarnai oleh pribadinya dan diperkaya dengan gagasan-gagasan yang telah ada dalam pikirannya. Metod bermain yang dilakukan pada anak berguna untuk perkembangan kognitifnya. Perkembangan kognitif adalah salah satu pengembangan kemampuan dasar yang penting, dengan tujuan agar anak didik mampu mengembangkan pengetahuan yang baru diperolehnya.

Permainan edukatif adalah semua jenis permainan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan jenis permainan yang bersifat edukatif demi kepentingan peserta didik. Guru harus ikhlas dalam bersikap dan berbuat, serta mau memahami peserta didiknya dengan segala konsekuensinya dalam menentukan jenis permainan edukatif⁹. Permainan edukatif disebutkan demikian karena dapat merangsang daya pikir anak. Termasuk diantaranya adalah meningkatkan kemampuan konsentarsi dalam memecahkan masalah. Selain itu juga, mainan edukatif tidak hanya sekedar membuat anak menikmati permainan tapi juga dituntut agar membuat anak untuk teliti dan tekun mengerjakan mainan tersebut. Para ahli psikologi menggunakan sebutan masa kanak-kanak sebagai usia menjelang, usia bertanya dan usia kreatif¹⁰.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis bagi anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui khayalan, drama maupun konstruktif dan sebagainya. Maka dalam hal ini

9 Djamarah Bahri, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Bhoneka Cipta, 2000), hal.5

10 Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Jakarta: Erlangga, 1994), hal. 109.

memungkinkan anak untuk mengembangkan perasaan bebas secara psikologis. Rasa aman dan bebas secara psikologis merupakan kondisi yang penting tumbuhnya kreativitas. Anak akan diterima apa adanya, dihargai keunikannya, dan tidak terlalu cepat dievaluasi maka akan merasa aman secara psikologi. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Ia dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik yang menggunakan alat permainan atau tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik, maka ia akan melakukan pada situasi yang lain. Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya.

Banyak orang tua kurang menghargai anak untuk bermain. Mereka melarang anaknya untuk bermain, terutama bila anak bermain dengan teman di luar rumah. Orang tua tidak mengizinkan anaknya bermain. Terkadang orang tua menyediakan berbagai macam fasilitas yang lengkap agar anak bermain di rumah saja. Orang tua selalu takut apabila anak bermain di luar rumah dengan alasan nanti kotor, atau anak akan terpengaruh dengan hal-hal yang negatif, hal ini akan mematikan kreativitas anak.

Achmad Amirudin (2005:2) mengemukakan bahwa kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian PAUD/TK justru berlomba-lomba melakukan kekeliruan. Bentuk kekeliruan itu antara lain pemaksaan belajar baca-tulis-hitung (*calistung*), memberikan pekerjaan rumah, ujian akhir, hingga menggelar wisuda. Dari berbagai bentuk kekeliruan itu, yang paling sering terjadi adalah pemaksaan *calistung*. Kekeliruan ini bukan hanya bersumber dari tuntutan orang tua anak tetapi juga bersumber dari guru yang tidak memahami metode pembelajaran di PAUD/TK. Mengajarkan *calistung* tidak mutlak dilarang, tetapi harus dilakukan secara tepat, bersifat individual, tidak dipaksakan, serta tetap dikemas dengan bermain. Hal ini berarti bermain merupakan prinsip yang mendasar dan sangat berperan

dalam pembelajaran di PAUD/TK.¹¹

PAUD Inklusi Ahsanu Amala merupakan tempat pendidikan anak usia dini yang menerapkan metode games edukatif sebagai media pembelajaran. Permainan ini mempunyai dampak yang sangat besar terhadap perkembangan kognitif dan kreativitas anak. Di antara permainan tersebut adalah: Plastisin, pensil warna, puzzle/bongkar pasang, menggambar, menggunting, melipat, menyusun bangunan/balok, menyusun bentuk huruf, angka dan lain sebagainya.

Berdasarkan latar belakang dan uraian diatas, maka penulis akan tertarik melakukan penelitian dengan Judul: “Implementasi Games Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif dan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Inklusi Ahsanu Amala.” Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) bagaimana implementasi metode *games edukatif* di PAUD Inklusi Ahsanu Amala?, 2) bagaimana perkembangan kognitif dan kreativitas anak usia dini di PAUD Inklusi Ahsanu Amala?, dan 3) adakah pengaruh implementasi *games edukatif* terhadap perkembangan kognitif dan kreativitas anak usia dini di PAUD Inklusi Ahsanu Amala?.

B. Landasan Teori

1. Games Edukatif

a. Pengertian Games Edukatif

Games Edukatif atau Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidik yang bersifat mendidik. Permainan edukatif juga dapat berupa sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan diri atau alat pendidik yang diajarkan dalam kegiatan bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi,

¹¹ Achmad Amirudin. *Bermain adalah Dunia Anak. Fasilitator Edisi 1 Tahun 2008*

memberi kesenangan, maupun mengembalikan imajinasi pada anak¹².

Games edukatif dilakukan melalui kegiatan bermain untuk membuat bentuk-bentuk tertentu menjadi sebuah karya dengan menggunakan beraneka bahan, baik bahan cair, maupun bahan terstruktur, seperti air, cat, krayon, playdough, pasir, puzzle, atau bahan alam lain. Bermain pembangunan menurut Piaget dapat membantu mengembangkan keterampilan anak dalam rangka keberhasilan sekolahnya dikemudian hari. Melalui bermain pembangunan, anak juga dapat mengekspresikan dirinya dalam mengembangkan bermain sensorimotor, bermain peran, serta hubungan kerja sama dengan anak lain dan menciptakan karya nyata.¹³

b. Alat Permainan Edukatif

Alat permainan adalah segala sesuatu yang bisa merangsang kreativitas yang membuat anak senang. Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya¹⁴. Sedangkan alat permainan edukatif adalah alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan mendidik. Artinya, alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadari, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional sekalipun. Alat permainan edukatif juga merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu¹⁵.

Alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak.

12 Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2006), hal.1

13 Achmad Amirudin. *Bermain adalah Dunia Anak. Fasilitator Edisi 1 Tahun 2008*

14 Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, hal.1

15 Andang Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hal.155-156

Macam alat permainan sebagai pelengkap untuk bermain sangat beragam. Ada yang bersifat bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan suatu desain, menyusun sesuai bentuk utuhnya, dan lain-lain. Selagi bermain dengan alat permainan anak akan mendapatkan masukan pengetahuan untuk ia ingat, alat permainan memang merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya yang menyangkut seluruh aspek perkembangan terutama dibidang ketekunan dan ketelitian.

c. Jenis Permainan

Menurut Utami Munandar, ada beberapa permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas seorang anak, antara lain:¹⁶

1) Bermain Drama

Pada mulanya, anak bermain drama bersifat reproduktif, yaitu anak hanya menirukan orang tertentu dan situasi kehidupan atau media massa yang digunakannya sebagai tema permainan drama. Kemudian dengan angat cepat permainan drama yang reproduktif diganti dengan permainan drama yang produktif.

Permainan drama yang produktif adalah permainan drama sebagai wahana bagi anak untuk menciptakan tokoh dan tema permainannya, yang kadang-kadang hasil kreatif sangat mendekati orang dan situasi yang sesungguhnya. Jadi, dengan bermain drama ini anak dapat meningkatkan kreativitas. Hal ini juga disampaikan oleh Agus Dharma¹⁷, bahwa dengan bermain drama, anak dapat melampaui batas alam nyata dan karenanya memperoleh kesenangan dan keuntungan reativitas.

2) Bermain Konstruktif

Permainan ini adalah di mana seorang anak akan

16 Utami Munandar, *Pengembangan*, hal. 50.

17 *Ibid*, hlm, 51

meniru apa saja yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari, dan lama-kelamaan anak akan mengubahnya sendiri agar permainannya sesuai dengan khayalannya. Jadi, permainan ini dapat membantu bagi penyesuaian pribadi, di mana anak dapat membangun sesuatu dengan sendiri dan mendapatkan kepuasan terhadap apa yang sudah dilakukannya.

3) Melucu/humor

Adegan melucu pada anak sering kali dilakukan agar mereka dapat diterima secara sosial. Mereka pada mulanya mengetahui mengenai jenis situasi yang oleh orang lain dipersiapkan sebagai kelucuan. Kemudian mereka memanfaatkan informasi dari pengetahuan dan pengalaman lalu menerapkannya pada situasi baru. Maka dari itu, melucu/humor ini mempunyai unsur kreatif.

4) Bercerita

Bercerita juga termasuk cara agar siswa dapat berkembang secara kreatif, yaitu, di mana seorang anak akan menceritakan hal-hal yang pernah didengar atau dilihatnya, kemudian cerita ini kelak akan bersifat produktif di mana anak akan membuat cerita sendiri berdasarkan bahan dari berbagai sumber.

Sementara itu. Achmad Amirudin mengemukakan bahwa beberapa ahli psikologi anak seperti Rodgers, Erikson, Piaget, Vygotsky, dan Freud, menyampaikan paling tidak ada tiga jenis kegiatan bermain yang mendukung pembelajaran anak, yaitu, bermain fungsional atau sensorimotor, bermain peran, dan bermain konstruktif.¹⁸

5) Bermain fungsional atau sensorimotor

Bermain fungsional atau sensorimotor dimaksudkan bahwa anak belajar melalui panca inderanya dan melalui

18 Achmad Amirudin. *Bermain adalah Dunia Anak. Fasilitator Edisi 1 Tahun 2008*

hubungan fisik dengan lingkungannya. Kebutuhan sensorimotor anak didukung ketika anak-anak disediakan kesempatan untuk bergerak secara bebas berhubungan dengan bermacam-macam bahan dan alat permainan, baik di dalam maupun di luar ruangan, dihadapkan dengan berbagai jenis bahan bermain yang berbeda yang mendukung setiap kebutuhan perkembangan anak. Anak dibina dengan berbagai cara agar mereka dapat bermain secara penuh dan diberikan sebanyak mungkin kesempatan untuk menambah macam gerakan dan meningkatkan perkembangan sensorimotor.

6) Bermain peran

Bermain peran disebut juga bermain simbolik, pura-pura, fantasi, imajinasi, atau bermain drama. Bermain peran ini sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun. Bermain peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan spasial, afeksi, dan keterampilan kognisi. Bermain peran memungkinkan anak memproyeksikan dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali masa lalu. Kualitas pengalaman main peran tergantung pada beberapa faktor, antara lain; a) cukup waktu untuk bermain, b) ruang yang cukup, dan c) adanya peralatan untuk mendukung bermacam-macam adegan permainan.

7) Bermain konstruktif

Bermain konstruktif dilakukan melalui kegiatan bermain untuk membuat bentuk-bentuk tertentu menjadi sebuah karya dengan menggunakan beraneka bahan, baik bahan cair, maupun bahan terstruktur, seperti air, cat, krayon, playdough, pasir, puzzle, atau bahan alam lain.

Bermain pembangunan menurut Piaget dapat membantu mengembangkan keterampilan anak dalam rangka keberhasilan sekolahnya dikemudian hari. Melalui bermain pembangunan, anak juga dapat mengekspresikan dirinya dalam mengembangkan bermain sensorimotor, bermain peran, serta hubungan kerja sama dengan anak lain dan menciptakan karya nyata.

2. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Menurut Piaget (1990) memberi sumbangan pemikiran yang tak ternilai bagi pemahaman perkembangan kognitif anak, semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama melalui empat tahap, yaitu:¹⁹

- a. Sensori motor
- b. Pre operasional
- c. Konkret operasional
- d. Formal operasional

Keempat tahap perkembangan tersebut berlaku serentak di semua bidang perkembangan kognitif sebagai contoh anak yang masih berpikir konkret operasional dalam matematika akan berpikir secara konkret operasional pula dalam bahasa dan sains. Hanya saja waktu yang dibutuhkan anak untuk mencapai suatu tahapan berbeda satu dengan yang lain. Sebagai contoh Budi telah berpikir konkret operasional pada usia lima setengah tahun sementara itu Anio masih berpikir pre operasional pada umur yang sama. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa perkembangan kognitif ialah suatu proses perubahan yang bersifat progresif tentang kemampuan berpikir anak Taman Kanak-Kanak.

¹⁹ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Rosdakarya, 2008), hlm. 68

3. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beranekaragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan.

Para ahli mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan membuat sesuatu kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Biasanya orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta dan kemampuan untuk menciptakan hal-hal yang baru. Sesungguhnya hal-hal yang diciptakan tersebut tidak harus baru sama sekali, akan tetapi merupakan gabungan/kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya²⁰.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya²¹. Selanjutnya Munandar mengungkapkan beberapa pengertian kreativitas. Menurutnya kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data informasi atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas (berfikir kreatif atau berfikir divergent) adalah kemampuan yang berdasarkan data atau informasi yang menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanan awal pada

20 Anik Pamulu, *Mendidik Anak Sejak Dalam Kandungan: Panduan Lengkap Cara Mendidik Anak Untuk Orang Tua, Cet. ke II*, (Yogyakarta: Citra Media, 2007), hal.50.

21 Mansur M.A, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam, Cet. III*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 60.

kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban. Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwasan (fleksibilitas), orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengeksplorasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.²²

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsure-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat

b. Karakteristik Anak Kreatif

Anak Kreatif yaitu anak yang mampu memperdayakan pikirannya untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah dan ide yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan. Ketika anak mengekspresikan pikirannya atau kegiatannya yang berdaya cipta, berinisiatif sendiri, dengan cara- cara yang original, maka kita dapat mengatakan bahwa mereka itu adalah anak yang kreatif.²³ Individu kreatif dengan sendirinya memiliki motivasi dalam dirinya atau motivasi intrinsik yang kuat untuk menghasilkan ide atau karya dalam memuaskan diri bukan karena tekanan dari luar. Motivasi dalam diri atau intrinsik tercipta dengan sendirinya yang mendorong timbulnya kreativitas dan itu akan berlangsung dalam kondisi-kondisi mental tertentu.

Paul Torrance dari Universitas Georgia dalam Suratno, menyebutkan karakteristik tindakan kreatif anak adalah sebagai berikut : 1) Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif, 2) Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif, 3) Anak kreatif memiliki

22 Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta,1999), hal. 47.

23 Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005) , hal.10.

kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan, 4) Anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda, 5) Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya.

Menurut Utami Munandar, biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja yang kreatif biasanya kup mandiri dan memiliki percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan penuh perhitungan) daripada anak-anak pada umumnya.²⁴ Artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik atau ejekan dari orang lain. Mereka pun tidak takut untuk membuat kesalahan dalam mengemukakan pendapat walaupun mungkin tidak disukai orang lain. Rasa percaya diri, keuletan dan ketekunan membuat mereka tidak putus asa dalam mencapai tujuan mereka. Siswa berbakat kreatif biasanya mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut tinjau, dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep, atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan.

4. Pendidikan Inklusi

Inklusif merupakan sebuah kata yang berasal dari terminologi Inggris yakni *inclusion* yang berarti: termasuknya atau pemasukan. Menurut Olsen & Fuller, inklusi merupakan sebuah terminologi yang secara umum digunakan untuk mendidik siswa baik yang memiliki maupun tidak memiliki ketidakmampuan tertentu di dalam sebuah kelas reguler.²⁵ *Florida State University Center for Prevention & Early Intervention Policy*

24 Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, Cet.III, 2009), hal. 36.

25 Olsen, G. & Fuller, M. *Home School Relation. Working Sucessfully with Parents and Families*. (Boston: Allyn and Bacon, 2003), hal.167

(2002) mendefinisikan pendidikan inklusi sebagai sebuah usaha untuk membuat para siswa yang memiliki ketidakmampuan tertentu pergi ke sekolah bersama teman-teman dan sesamanya serta menerima apa pun dari sekolah seperti teman-teman yang lainnya terutama dukungan dan pengajaran yang didesain secara khusus yang mereka butuhkan untuk mencapai standar yang tinggi dan sukses sebagai pembelajar.

Berdasarkan definisi inklusi di atas, dapat disimpulkan bahwa sekolah inklusif adalah lembaga pendidikan formal yang menyediakan layanan belajar bagi anak-anak berkebutuhan khusus untuk belajar bersama-sama dengan anak normal dalam komunitas sekolah reguler di mana setiap anak diterima menjadi bagian dari kelas, diakomodir, dan direspon kebutuhannya sehingga setiap anak mendapat peluang dan kesempatan yang sama untuk mengembangkan potensinya.

5. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistim Pendidikan Nasional²⁶. Anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi, motorik halus dan kasar), integrasi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosional dan kecerdasan spritual), sosial emosional (sikap dan prilaku serta agama) bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Berdasarkan keunikan dalam pertumbuhan dan perkembangannya, anak usia dini terbagi dalam tiga tahapan yaitu:

- 1) Masa bayi lahir sampai 12 bulan
- 2) Masa toddler (balita) usia 1-3 tahun

²⁶ Depdiknas, *Kurikulum Hasil Belajar Pendidik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2002), hal. 3-4.

- 3) Masa prasekolahan 3-6 tahun.
- 4) Masa kelas awal SD 6-8 tahun.

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada perletakan dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya, yaitu pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya pikir daya cipta, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang seimbang sebagai dasar pembentukan pribadi yang utuh. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal dan informal²⁷.

b. Perkembangan Anak Usia Dini

Periode ini merupakan kelanjutan dari masa bayi (lahir sampai usia 4 tahun) yang ditandai dengan terjadinya perkembangan fisik, motorik dan kognitif (perubahan dalam sikap, nilai, dan perilaku) dan psikososial serta diikuti oleh perubahan-perubahan yang lain. Perkembangan anak usia dini dapat dipaparkan sebagai berikut

1) Perkembangan Fisik dan Motorik

Pertumbuhan fisik pada masa ini (kurang lebih usia 4 tahun) lambat dan relatif seimbang. Peningkatan berat badan anak lebih banyak daripada panjang badannya. Peningkatan berat badan anak terjadi terutama karena bertambahnya ukuran system rangka, otot dan ukuran beberapa organ tubuh lainnya. Perkembangan motorik pada usia ini menjadi lebih halus dan lebih terkoordinasi

27 Maemunah Hasan, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), Cet II*, (Yogyakarta: Diva Press, 2010), hal.16

dibandingkan dengan masa bayi. Pada masa ini anak bersifat spontan dan selalu aktif. Mereka mulai menyukai alat-alat tulis dan mereka sudah mampu membuat desain maupun tulisan dalam gambarnya. Mereka juga sudah mampu menggunakan alat manipulasi dan konstruktif.

2) Perkembangan Kognitif

Pikiran anak berkembang secara berangsur-angsur pada periode ini. Daya pikir anak yang masih bersifat imajinatif dan egosentris pada masa sebelumnya maka pada periode ini daya pikir anak sudah berkembang kearah yang lebih konkrit, rasional dan objektif. Daya ingat anak menjadi sangat kuat, sehingga anak benar-benar berada pada stadium belajar.

3) Perkembangan Bahasa

Hal yang penting dalam perkembangan bahasa adalah persepsi, pengertian adaptasi, imitasi dan ekspresi. Anak harus belajar mengerti semua proses ini, berusaha meniru dan kemudian baru mencoba mengekspresikan keinginan dan perasaannya. Perkembangan bahasa pada anak meliputi perkembangan fonologis, perkembangan kosakata, perkembangan makna kata, perkembangan penyusunan kalimat dan perkembangan pragmatik.

4) Perkembangan Sosial

Anak-anak mulai mendekati diri pada orang lain disamping anggota keluarganya. Meluasnya lingkungan sosial anak menyebabkan mereka berhadapan dengan pengaruh-pengaruh dari luar. Anak juga akan menemukan guru sebagai sosok yang berpengaruh.

5) Perkembangan Moral

Perkembangan moral berlangsung secara berangsur-angsur, tahap demi tahap. Terdapat tiga tahap utama dalam pertumbuhan ini, tahap amoral (tidak mempunyai rasa benar atau salah), tahap konvensional (anak menerima nilai

dan moral dari orang tua dan masyarakat), tahap otonomi (anak membuat pilihan sendiri secara bebas)²⁸.

C. Hipotesis

Ada pengaruh implementasi games edukatif terhadap perkembangan kognitif dan kreativitas anak usia dini di PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lempongsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta.

D. Metode Penelitian

1 Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian lapangan²⁹ (field research) yaitu penelitian dengan cara terjun langsung ke lokasi penelitian. Dengan mengambil latar belakang PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lempongsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif, artinya bahwa data yang dikumpulkan berwujud angka-angka. Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimen* (eksperimen semu). Dipilih eksperimen semu dikarenakan peneliti tidak mengacak subyek dan tidak membentuk sebuah kelas baru, melainkan dengan subyek yang ada dalam kelas tersebut dan tidak mengacak subyeknya. Penelitian *quasi experiment* ini dilakukan dengan pemberian perlakuan (*treatment*) kepada suatu kelas yang selanjutnya disebut dengan kelas eksperimen akan diperbandingkan dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*) yang selanjutnya disebut kelas kontrol.

Desain *quasi eksperimen* yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*). Desain ini hampir sama dengan *pretest posttest control group design*, hanya pada desain

28 Musfiroh, Tadkiroatun. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), hal. 6

29 Nana Saodil, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal.60

ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.³⁰

Tabel 1. *Quasi Experiment Nonequivalent Control Group Design*

Kelas	<i>Pretest</i>	Variabel terikat	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan

O_1 = Hasil *Pretest* kelompok eksperimen

O_2 = Hasil *Posttest* kelompok eksperimen

O_3 = Hasil *Pretest* kelompok kontrol

O_4 = Hasil *Posttest* kelompok kontrol

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi. Psikologi berasal dari kata *psyche* dan *logos*, masing-masing kata itu mempunyai arti “jiwa” dan “ilmu”. Psikologi adalah ilmu yang menyoediki dan membahas tentang perbuatan dan tingkah laku manusia³¹. Peneliti menggunakan pendekatan ini berguna untuk memahami jiwa dan karakter anak usai dini di Paud Inklusi Ahsanu Amala.

3. Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah pengelolah atau kepala sekolah, guru, peserta didik, pada Paud Inklusi Ahsanu Amala. Adapun sasaran penelitian adalah anak didik yang berusia 4-5 tahun, yang berjumlah 10 anak didik. Sedangkan obyek penelitian adalah metode games edukatif terhadap perkembangan kognitif dan kreativitas anak usia dini. Oleh karena jumlah jumlah peserta didik kurang dari 100 maka penelitian ini menggunakan populasi. Jumlah peserta didik

30 Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Re&D*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hlm. 116

31 Zulkifi L, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rodakarya, 2003) hal.4

Paud Inklusi Ahsanul Amala pada Tahun Ajaran 2013/2014 adalah 50 anak.

4. Metode Pengumpulan Data

Mengumpulkan berbagai data yang diperlukan dalam penelitian ini, digunakan metode-metode sebagai berikut:

a. Wawancara

Dalam penelitian ini menggunakan wawancara bebas terpimpin yaitu wawancara dimana peneliti tidak mutlak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpul datanya. Wawancara bebas terpimpin ini digunakan untuk menghimpun data tentang :

- 1) Kepala sekolah, untuk memperoleh data tentang sejarah sekolah dan kebijakan yang ditempuh terhadap peningkatan kualitas dalam pembentukan kreativitas peserta didik.
- 2) Guru PAUD, untuk mengetahui data tentang implementasi games edukatif terhadap perkembangan kognitif dan kreativitas peserta didik.

b. Dokumentasi

Dalam Penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk menghimpun data tentang sejarah dan struktur organisasi sekolah, keadaan peserta didik, guru, karyawan, komite sekolah serta nilai.

c. Observasi

Dalam observasi ini peneliti menggunakan observasi nonpartisipan. Data yang dikumpulkan melalui observasi diolah dengan teknik statistik. Oleh karena itu dalam penggunaan metode ini, peneliti akan memperoleh data mengenai kondisi anak, kondisi sekolah, fasilitas-fasilitas sekolah dan aspek-aspek lain yang berkaitan dengan kondisi sekolah.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan lembar

observasi untuk memperoleh data tentang perkembangan kreativitas anak pada kelas sampel penelitian yang dilakukan oleh guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, untuk memperkuat data hasil penelitian.

d. Tes

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur perkembangan kognitif anak yang diberikan oleh peserta didik dikelas eksperimen sesudah dilakukan *treatment* dan juga pada kelas kontrol walaupun tidak dilakukan *treatment*. Tes ini (*post-test*) digunakan untuk mengetahui perkembangan kognitif anak peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

5. Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif, digunakan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan dan pengaruh metode games edukatif terhadap perkembangan kognitif dan kreativitas anak usia dini di PAUD Inklusi Ahsanu Amala Lempongsari Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta. Guna mengetahui yinhkat perkembangan kognitif dan kreativitas anak, dalam penelitian menggunakan kriteria skor sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Skor

Kriteria	Kategori
Skor $> M + 1 SD$	Baik
Skor $< M - 1 - M + 1 SD$	Cukup
Skor $< M + 1 SD$	Kurang

Selanjutnya untuk mengetahui pengaruh games edukatif terhadap perkembangan kognitif dan kreativitas anak digunakan

analisis dengan menggunakan t-Test:³²

$$t = \sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

- Md : Mean dari deviasi (d) antara post tes dan pre test
- xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi
- N : Banyaknya subjek
- df : atau db adalah N-1

Perhitungan uji t-test dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 16.0. Kriteria pengambilan keputusan untuk uji t-test sebagai berikut.³³

- a. Jika t hitung > t tabel atau t hitung < - t tabel atau signifikansi (Sig.) < 0,05 maka ada perbedaan peningkatan perkembangan kognitif dan kreativitas anak kelas eksperimen dan kelas kontrol yang signifikan.
- b. Jika t hitung < t tabel atau t hitung > -t tabel atau signifikansi (Sig.) > 0,05 maka tidak ada perbedaan peningkatan perkembangan kognitif dan kreativitas anak kelas eksperimen dan kelas kontrol yang signifikan.

E. Pelaksanaan Dan Hasil Penelitian

1. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah siswa ang berusia 4-5 tahun PAUD Inklusi Ahsanu Amala baik laki-laki maupun perempuan yang berjumlah 10 orang. Berikut ini adalah jumlah sampel penelitian berdasarkan jenis kelamin:

32 Suharsimi Arikunto. *Prosedeur Penelitian (Edisi Revisi)*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 87.

33 Riduwan, *Dasar-Dasar Statitika*, (Bandung:Alfabeta,2003),hlm.215-216

Tabel 3. Subjek Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1.	Laki – laki	4	40%
2.	Perempuan	6	60%
Jumlah		10	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui subjek penelitian berdasarkan jenis kelamin, yaitu subjek penelitian yang berjenis kelamin laki-laki pada sebanyak 4 anak (40%) dan subjek penelitian yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 6 (60%) anak. Sehingga jumlah siswa perempuan dalam penelitian ini lebih banyak daripada siswa laki-laki.

Tabel 4. Subjek Penelitian Berdasarkan Umur

No	Umur	Jumlah	Persentase
1.	4 tahun	5	50%
2.	5 tahun	5	50%
Jumlah		10	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui subjek penelitian berdasarkan umur, yaitu subjek penelitian yang berumur 4 tahun sebanyak 5 anak atau (50%) dan yang berumur 5 tahun sebanyak 5 anak atau 50%. Sehingga jumlah siswa yang berumur 4 tahun dan 5 tahun dalam penelitian ini adalah sama.

Tabel 5. Subjek Penelitian Berdasarkan Kondisi Siswa

No	Umur	Jumlah	Persentase
1.	Berkebutuhan khusus	3	30%
2.	Tidak berkebutuhan khusus	7	70%
Jumlah		10	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui subjek penelitian

berdasarkan kondisi siswa, yaitu subjek penelitian yang berkebutuhan khusus sebanyak 3 anak atau 30% dan yang tidak berkebutuhan khusus sebanyak 7 anak atau 70%. Sehingga jumlah siswa yang tidak berkebutuhan khusus lebih banyak dari yang berkebutuhan khusus. Dapat dijelaskan pula dalam penelitian ini bahwa dari 3 anak yang berkebutuhan khusus tersebut, dua diantaranya adalah tuna rungu dan satu anak mengalami *down syndrome*.

2. Implementasi Games Edukatif dan Perkembangan Kognitif dan Kreativitas Anak di PAUD Inklusi Ahsanu Amala

Games edukatif atau permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidik yang bersifat mendidik. Permainan edukatif juga dapat berupa sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan diri atau alat pendidik yang diajarkan dalam kegiatan bermain. Games edukatif atau permainan edukatif dalam penelitian ini ada 2 macam, yaitu games edukatif yang dapat merangsang perkembangan kognitif anak dan games edukatif yang dapat merangsang kreativitas anak, yang masing-masing berjumlah 5 permainan sehingga games edukatif yang dilakukan dalam penelitian ini berjumlah 10 permainan. Permainan pertama yang diberikan adalah games edukatif yang dapat merangsang perkembangan kognitif anak, setelah itu minggu berikutnya diberikan games edukatif yang dapat merangsang perkembangan kreativitas anak. Berikut ini adalah jadwal pemberian games edukatif di PAUD Inklusi Ahsanu Amala:

Tabel 6. Games Edukatif yang dapat Merangsang Perkembangan Kognitif dan Kreativitas Anak

No	Nama Permainan	Pelaksanaan
1	Permainan menyortir/mengelompokkan kartu angka dan menyusun	26 Oktober 2013
2	Permainan papan pita – 1	28 Oktober 2013

3	Bermainan dengan kartu angka	29 Oktober 2013
4	Permainan membilang jumlah benda dan melingkari angka yang sesuai dengan jumlah gambar	30 Oktober 2013
5	Membilang jumlah benda dan melingkari angka yang sesuai dengan jumlah gambar	31 Oktober 2013
6	Permainan puzzle yang berbentuk angka	9 Nopember 2013
7	Permainan puzzle yang berbentuk buah-buahan	11 Nopember 2013
8	Permainan puzzle yang berbentuk bunga	12 Nopember 2013
9	Permainan puzzle yang berbentuk alat transportasi	13 Nopember 2013
10	Permainan puzzle berbentuk binatang	14 Nopember 2013

a. Implementasi Games Edukatif terhadap Perkembangan Kognitif Anak

Games edukatif dalam penelitian ini adalah permainan yang dipergunakan oleh guru untuk merangsang perkembangan kognitif dan kretivitas anak. Ada 5 permainan yang digunakan dalam penelitian ini. Secara garis besar bentuk-bentuk permainan tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 7. Bentuk-bentuk Games Edukatif yang dapat Merangsang Perkembangan Kognitif Anak

No	Nama Permainan	Pelaksanaan
1	Permainan menyortir / mengelompokkan kartu angka dan menyusun	26 Oktober 2013
2	Permainan papan pita – 1	28 Oktober 2013
3	Bermainan dengan kartu angka	29 Oktober 2013

4	Permainan membilang jumlah benda dan melingkari angka yang sesuai dengan jumlah gambar	30 Oktober 2013
5	Membilang jumlah benda dan melingkari angka yang sesuai dengan jumlah gambar	31 Oktober 2013

Sebelum diberikan metode bermain, pada tanggal 25 Oktober 2013 guru memberikan tes perkembangan kognitif. Selanjutnya metode bermain ini dilaksanakan pada tanggal 26 – 31 Oktober 2013. Tekniknya adalah satu permainan setiap hari. Setelah semua siswa melakukan kelima permainan yang telah ditentukan, guru menghentikan perlakuan.

Rancangan eksperimen yang digunakan dalam penelitian adalah *The Pre test – Post test Group Design*. Pada rancangan ini subjek diberi di beri tes untuk mengukur kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah perlakuan.

Skor kognitif anak diperoleh dari hasil jawaban anak. Pedoman skoring untuk instrumen kognitif adalah sebagai berikut, nilai 10 setiap menjawab soal yang benar dan 0 untuk jawaban salah. Sehingga nilai minimal adalah ($0 \times 10 = 0$) dan nilai maksimal ($10 \times 10 = 100$).

Penelitian dimulai pada jumat, tanggal 25 Oktober 2013. Penelitian diawali dengan memberikan pretes pada siswa. Guru memberikan waktu 1 jam pada siswa untuk mengerjakan soal tersebut yang dimulai pukul 08.00 – 09.00 WIB. Setelah selesai guru menarik soal yang telah berisi jawaban siswa. Berikut ini adalah hasil pre tes siswa:

Tabel 8. Hasil Pre Tes Siswa

No	Umur	Jenis Kelamin	Skor Pre Tes
1	4 tahun	Laki-laki	10
2	4 tahun	Perempuan	20
3	5 tahun	Perempuan	20
4	5 tahun	Perempuan	30
5	4 tahun	Perempuan	30
6	4 tahun	Perempuan	60
7	4 tahun	Laki-laki	30
8	5 tahun	Laki-laki	30
9	5 tahun	Laki-laki	30
10	5 tahun	Perempuan	40

Selanjutnya adalah memberikan perlakuan berupa 5 permainan kepada siswa, Pada hari sabtu, tanggal 26 Oktober 2013, dimulai pukul 07.30 WIB guru memberikan permainan pertama yaitu, permainan menyortir atau mengelompokkan kartu angka dan menyusun. Dalam permainan ini guru memberikan beberapa kartu angka 1 – 10 dengan warna hijau, merah, kuning dan biru masing-masing 10 kartu. Kemudian guru meletakkan secara acak dan anak disuruh mengelompokkan sesuai dengan urutan angka. Setiap permainan dilakukan oleh 2 anak, sehingga permainan ini terulang 5 kali selama pembelajaran berlangsung.

Pada hari senin, tanggal 28 Oktober 2013, selama 1 jam dimulai pukul 07.30 – 08.30 guru memberikan permainan kedua yaitu, permainan papan pita – 1. Permainan ini menggunakan Papan yang berisi gambar bunga dan buah-buahan pada sebelah kiri, sedangkan ditengan ada 2 buah pita dan bagian kanan berisi angka 1 – 10. Guru menunjuk anak satu persatu setiap menunjuk pita – 1, anak disuruh menjawab dengan angka jumlah buah atau bunga yang ditunjuk dengan pita – 1 tersebut.

Pada hari selasa, tanggal 29 Oktober 2013, selama 1 jam dimulai pukul 07.30 – 08.30 guru memberikan permainan ketiga yaitu, bermain dengan kartu angka. Pada permainan ini guru membuat kartu angka 1 – 10, kemudian kartu diacak dan diambil 3 kartu untuk disimpan. Kemudian disediakan kotak kosong untuk mengisi angka yang belum ada. Permainan ini dilakukan 2 anak setiap permainan.

Pada hari rabu, tanggal 30 Oktober 2013, selama 1 jam dimulai pukul 07.30 – 08.30 guru memberikan permainan keenam yaitu, permainan membilang jumlah benda dan melingkari angka yang sesuai dengan jumlah gambar. Pada permainan ini guru juga menggambar di papan tulis bendera, kupu – kupu dan bunga. Disamping gambar tersebut ada 5 angka yang berbeda, kemudian guru menyuruh siswa melingkari angka yang sesuai dengan jumlah gambar yang telah dibuat.

Kegiatan dilanjutkan pada hari kamis, tanggal 30 Oktober 2013, selama 1 jam dimulai pukul 07.30 – 08.30 guru memberikan permainan kelima yaitu, permainan membilang jumlah benda dan melingkari angka yang sesuai dengan jumlah gambar. Pada permainan ini guru kembali membagikan kertas yang berisi gambar bintang, segitiga, setengah lingkaran dan ellips pada sebelah kiri dan bangun-bangun datar pada sebelah kanan. Diantara 2 gambar tersebut tertulis angka secara acak 6 – 9. Tugas siswa adalah menghitung setiap gambar dalam kotak sebaris kanan dan kiri, lalu menarik garis lambang bilangan yang cocok, kemudian siswa disuruh mewarnai sesuai selera anak.

Setelah semua permainan selesai maka keesokkan harinya, yaitu pada hari jumat tanggal 1 Nopember 2013 guru memberikan pos tes. Tes berlangsung selama 1 jam. Berikut ini adalah hasil pos tes:

Tabel 9. Hasil Post Tes

No	Umur	Jenis Kelamin	Skor Pos Tes
1	4 tahun	Laki-laki	40
2	4 tahun	Perempuan	70
3	5 tahun	Perempuan	60
4	5 tahun	Perempuan	80
5	4 tahun	Perempuan	70
6	4 tahun	Perempuan	80
7	4 tahun	Laki-laki	70
8	5 tahun	Laki-laki	100
9	5 tahun	Laki-laki	80
10	5 tahun	Perempuan	100

Variabel perkembangan kognitif diambil dari nilai pre tes dan pos tes siswa. Selanjutnya berikut ini akan ditampilkan perbandingan skor pre tes dan pos tes:

Tabel 10. Perbandingan Skor Pre Tes dan Pos Tes

No	Umur	Jenis Kelamin	Skor Pre Tes	Pos Tes
1	4 tahun	Laki-laki	10	40
2	4 tahun	Perempuan	20	70
3	5 tahun	Perempuan	20	60
4	5 tahun	Perempuan	30	80
5	4 tahun	Perempuan	30	70
6	4 tahun	Perempuan	60	80
7	4 tahun	Laki-laki	30	70
8	5 tahun	Laki-laki	30	100
9	5 tahun	Laki-laki	30	80
10	5 tahun	Perempuan	40	100

Analisis dilakukan untuk mengetahui perbedaan perkembangan kognitif anak setelah diberi perlakuan berupa games

edukatif.

Tabel 11. Deskripsi Data Pre Test dan Post Test

Keterangan	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pre test</i>	10	30	60	30	2,66
<i>Post test</i>	10	40	100	75	4,67

Berdasarkan data hasil pretes dengan subjek 10 orang diperoleh nilai terendah sebesar 30 dan tertinggi sebesar 60. Nilai rata – rata diperoleh sebesar 30 dan standar deviasi sebesar 2,66. Sedangkan data hasil postes nunjukkan nilai terendah sebesar 40 dan tertinggi sebesar 100. Nilai rata – rata diperoleh sebesar 75 dan standar deviasi sebesar 4,67. Untuk mengetahui perkembangan kognitif anak digunakan kriteria/kategori skor tiga skala sebagai berikut:

Tabel 12. Kategori Perkembangan Kognitif Anak

Kategori	Interval Nilai	Sebelum Permainan		Kategori	Interval Nilai	Setelah Permainan	
Baik	> 32,66	2	20%	Baik	> 79,67	5	20%
Cukup	27,34 - 32,66	5	50%	Cukup	70,33 - 79,67	3	70%
Kurang	< 27,34	3	30%	Kurang	< 70,33	2	10%
Jumlah		10	100%	Jumlah		10	100%

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh hasil bahwa sebelum permainan diberikan rata-rata hasil tes kognitif anak hanya sebesar 30 sedangkan setelah permainan meningkat rata-ratanya menjadi 75. Sebelum permainan diberikan jumlah siswa yang berada dalam kategori baik sebanyak 2 orang atau sebesar 20%, kategori cukup sebanyak 5 orang atau sebesar 50% dan kategori kurang sebanyak 3 orang atau sebesar 3%. Setelah permainan diberikan jumlah anak yang berada dalam kategori

baik sebanyak 5 anak atau sebesar 50%, yang berada dalam kategori cukup sebanyak 3 anak atau sebesar 30% dan yang berada dalam kategori kurang sebanyak 2 anak atau sebesar 20%.

b. Implementasi Games Edukatif terhadap Perkembangan Kreativitas Anak

Untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak dilakukan observasi, baik selama pembelajaran tidak menggunakan games edukatif maupun pembelajaran dengan games edukatif. Observasi yang dilakukan ketika pembelajaran tidak menggunakan games edukatif dilaksanakan pada tanggal 4 – 8 Nopember 2013, sedangkan observasi yang dilakukan ketika pembelajaran dengan menggunakan games edukatif dilaksanakan pada tanggal 9 – 14 Nopember 2013. Ada 5 games edukatif yang digunakan dalam penelitian ini. Secara garis besar bentuk-bentuk permainan tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 13. Bentuk-bentuk Games Edukatif yang dapat Merangsang Kreativitas Anak

No	Nama Permainan	Pelaksanaan
1	Permainan puzzle yang berbentuk angka	9 Nopember 2013
2	Permainan puzzle yang berbentuk buah-buahan	11 Nopember 2013
3	Permainan puzzle yang berbentuk bunga	12 Nopember 2013
4	Permainan puzzle yang berbentuk alat transportasi	13 Nopember 2013
5	Permainan puzzle berbentuk binatang	14 Nopember 2013

Skor kreativitas anak diperoleh dari hasil observasi anak.

Pedoman skoring untuk kreatifitas anak adalah sebagai berikut, jika anak melakukan apa yang berada dalam lembar observasi maka diberikan nilai 1, jika tidak maka diberikan nilai 0. Sehingga nilai minimal adalah ($0 \times 15 = 0$) dan nilai maksimal ($1 \times 15 = 15$).

Penelitian dimulai pada senin, tanggal 4 Nopember 2013. Penelitian diawali dengan melakukan observasi kreatifitas siswa baik pada siswa. Observasi dilakukan selama pelajaran, setiap hari guru mengobservasi rata – rata 2 siswa. Setelah semua siswa diobservasi guru menghentikan kegiatan observasi. Berikut ini adalah hasil observasi kreatifitas awal siswa:

Tabel 14. Hasil Observasi Kreativitas Awal

Resp	Umur	Jenis Kelamin	Skor Kreativitas Awal
1	4 tahun	Laki-laki	1
2	4 tahun	Perempuan	2
3	5 tahun	Perempuan	2
4	5 tahun	Perempuan	7
5	4 tahun	Perempuan	4
6	4 tahun	Perempuan	5
7	4 tahun	Laki-laki	5
8	5 tahun	Laki-laki	5
9	5 tahun	Laki-laki	7
10	5 tahun	Perempuan	6

Selanjutnya adalah memberikan perlakuan berupa 5 permainan puzzle. Pada hari sabtu, tanggal 9 Nopember 2013, dimulai pukul 07.30 WIB guru memberikan permainan pertama yaitu, Permainan puzzle yang berbentuk angka. Dalam permainan ini guru memberikan beberapa alat permainan puzzle yang berbentuk angka. Alat permainan yang ada berupa

angka 1 – 10. Karena alat permainan ini hanya tersedia 5 buah maka guru menyuruh siswa bergantian. Guru mengelompokkan anak tiap-tiap kelompok 2 siswa. Setiap kelompok diberikan satu alat permainan. Setelah kedua anak dalam satu kelompok sudah melakukan permainan tersebut kemudian guru menyuruh siswa menukar alat permainannya dengan kelompok lain, begitu seterusnya sampai semua siswa mencoba semua alat permainan yang ada.

Pada hari senin, tanggal 11 Nopember 2013 dimulai pukul 07.30 WIB guru memberikan permainan kedua. Permainan puzzle pada hari kedua adalah permainan puzzle dengan alat permainan berbentuk buah-buahan. Alat berbentuk buah-buahan yang tersedia diantaranya, buah apel, buah jeruk, buah anggur, buah mangga, buah jambu biji, buah jambu monyet, buah rambutan, buah semangka, buah melon, buah pear, buah pisang, buah durian, buah kelengkeng, buah tomat dan buah salak. Teknis permainan pada hari kedua sama dengan hari pertama karena jumlah alat permainan puzzle yang berbentuk buah-buahan juga hanya 5 buah. Permainan diakhiri setelah semua siswa mendapat giliran memainkan semua peralatan puzzle buah-buahan yang tersedia.

Pada hari selasa, tanggal 12 Nopember 2013 dimulai pukul 07.30 WIB guru memberikan permainan ketiga. Permainan puzzle pada hari ketiga adalah permainan puzzle dengan alat permainan berbentuk bunga, diantaranya adalah bunga mawar, bunga melati, bunga kenanga, bunga nusa indah dan bunga matahari. Teknis permainan pada hari ketiga sama dengan hari pertama dan kedua karena jumlah alat permainan puzzle yang berbentuk bunga juga hanya 5 buah, maka guru mengelompokkan siswa menjadi 5 kelompok dan masing-masing kelompok berjumlah 2 orang. Permainan diakhiri setelah semua siswa mendapat giliran memainkan semua peralatan puzzle bunga yang tersedia dalam kelompoknya

masing-masing.

Pada hari rabu, tanggal 13 Nopember 2013 dimulai pukul 07.30 WIB guru memberikan permainan keempat. Permainan puzzle pada hari keempat adalah permainan puzzle dengan alat permainan berbentuk alat transportasi. Teknis permainan pada hari keempat agak berbeda dengan hari – hari sebelumnya karena jumlah alat permainan puzzle yang berbentuk alat transportasi. Alat permainan yang tersedia diantaranya berbentuk kereta api, bus, truk, mobil sedan, mobil balap, sepeda, sepeda motor, pesawat, kapal laut, dan helikopter. Karena alat permainan hanya berjumlah 5 buah maka guru mengelompokkan siswa menjadi 2 kelompok sehingga jumlah masing-masing kelompok 2 anak. Setiap anak mendapatkan satu puzzle. Guru menyuruh anak satu kelompok untuk saling bertukar permainan setelah memainkan puzzle yang menjadi bagiannya. Permainan diakhiri setelah semua siswa mendapat giliran memainkan semua peralatan puzzle binatang yang tersedia dalam satu kelompok .

Pada hari kamis, tanggal 14 Nopember 2013 dimulai pukul 07.30 WIB guru memberikan permainan kelima. Permainan puzzle pada hari kelima adalah permainan puzzle dengan alat permainan berbentuk binatang. Teknis permainan pada hari kelima agak berbeda dengan hari – hari sebelumnya karena jumlah alat permainan puzzle yang berbentuk binatang agak banyak dan mencukupi untuk dipegang tiap anak, maka guru membagi alat permainan setiap anak mendapatkan satu puzzle. Tetapi guru tetap mengelompokkan anak menjadi 5 kelompok sehingga setiap kelompok terdiri dari 2 anak. Guru menyuruh anak satu kelompok untuk saling bertukar permainan setelah memainkan puzzle yang menjadi bagiannya. Permainan diakhiri setelah semua siswa mendapat giliran memainkan semua peralatan puzzle binatang yang tersedia dalam satu kelompok. Berikut ini adalah hasil kreatifitas akhir kreatifitas anak selama pembelajaran dengan menggunakan games edukatif:

Tabel 15. Hasil Observasi Kreativitas Akhir

Resp	Umur	Jenis Kelamin	Skor Kreativitas Akhir
1	4 tahun	Laki-laki	2
2	4 tahun	Perempuan	6
3	5 tahun	Perempuan	8
4	5 tahun	Perempuan	10
5	4 tahun	Perempuan	9
6	4 tahun	Perempuan	11
7	4 tahun	Laki-laki	10
8	5 tahun	Laki-laki	12
9	5 tahun	Laki-laki	13
10	5 tahun	Perempuan	12

Variabel Kreatifitas diambil dari nilai kreativitas awal dan kreativitas akhir. Selanjutnya berikut ini akan ditampilkan perbandingan skor kreativitas awal dan akhir:

Tabel 16. Perbandingan Skor Kreatifitas Awal dan Kreativitas Akhir

Resp	Umur	Jenis Kelamin	Skor Kreatifitas awal	Skor Kreativitas Akhir
1	4 tahun	Laki-laki	1	2
2	4 tahun	Perempuan	2	6
3	5 tahun	Perempuan	2	8
4	5 tahun	Perempuan	7	10
5	4 tahun	Perempuan	4	9
6	4 tahun	Perempuan	5	11
7	4 tahun	Laki-laki	5	10
8	5 tahun	Laki-laki	5	12
9	5 tahun	Laki-laki	7	13

10	5 tahun	Perempuan	6	12
----	---------	-----------	---	----

Analisis dilakukan untuk mengetahui perbedaan kreativitas anak ketika pembelajaran dengan menggunakan games edukatif dan tidak menggunakan games edukatif.

Tabel 17. Deskripsi Data Kreativitas Siswa

Keterangan	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KBM tanpa games	10	1	7	4,40	2,12
KBM dengan games	10	2	13	9,20	3,23

Berdasarkan data hasil penelitian, skor minimum siswa saat pembelajaran tanpa games adalah 1 dan maksimum sebesar 7. Sedangkan rata-ratanya sebesar 4,40 dan standar deviasinya sebesar 2,12. Untuk skor minimum pembelajaran dengan menggunakan games edukatif diperoleh skor minimum sebesar 2 dan maksimum sebesar 13, sedangkan rata-ratanya sebesar 9,20 dengan standar deviasi sebesar 3,23.

Untuk mengetahui tingkat perkembangan kreativitas anak digunakan kriteria/kategori skor tiga skala sebagai berikut:

Tabel 18. Kategori Perkembangan Kreativitas Anak

Kategori	Interval Nilai	KBM tanpa Permainan		Kategori	Interval Nilai	KBM dengan Permainan	
Baik	> 6,52	2	20%	Baik	> 11,43	3	30%
Cukup	2,12 – 6,52	5	50%	Cukup	5,97 – 11,43	6	60%
Kurang	< 2,12	3	30%	Kurang	< 3,23	1	10%
Jumlah		10	100%	Jumlah		10	100%

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh hasil bahwa sebelum permainan diberikan rata-rata hasil tes kreativitas anak hanya sebesar 4,40 sedangkan setelah permainan meningkat

rata-ratanya menjadi 9,20. Sebelum permainan diberikan jumlah siswa yang berada dalam kategori baik sebanyak 2 orang atau sebesar 20%, kategori cukup sebanyak 5 orang atau sebesar 50% dan kategori kurang sebanyak 3 orang atau sebesar 3%. Setelah permainan diberikan jumlah anak yang berada dalam kategori baik sebanyak 3 anak atau sebesar 30%, yang berada dalam kategori cukup sebanyak 6 anak atau sebesar 60% dan yang berada dalam kategori kurang sebanyak 1 anak atau sebesar 10%.

3. Pengaruh Implementasi Games Edukatif terhadap Perkembangan Kognitif dan Kreativitas Anak

Untuk mengetahui pengaruh games edukatif terhadap perkembangan kognitif anak digunakan analisis dengan menggunakan uji - t.

- a. Hasil uji - t games edukatif terhadap perkembangan kognitif anak

Hasil analisis *t-test* diperoleh t sebesar 9,925 dengan nilai p sebesar 0,000, sehingga nilai $p < 0,05$. Maka skor pretes dan postes menunjukkan ada perbedaan perkembangan kognitif anak atau ada peningkatan perkembangan kognitif anak setelah diberi games edukatif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh games edukatif terhadap perkembangan kognitif anak.

- b. Hasil uji - t games edukatif terhadap perkembangan kognitif anak

Hasil analisis *t-test* diperoleh t sebesar 8,668 dengan nilai p sebesar 0,000, sehingga nilai $p < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan kreativitas antara pembelajaran dengan games edukatif dan pembelajaran tanpa games edukatif. Dengan demikian, ada pengaruh games edukatif terhadap kreatifitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Amirudin. *Bermain adalah Dunia Anak. Fasilitator Edisi 1 Tahun 2008*
- Andang Ismail, *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta: Pilar Media, 2006
- Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Grasindo, 2006
- Anik Pamilu, *Mendidik Anak Sejak Dalam Kandungan: Panduan Lengkap Cara Mendidik Anak Untuk Orang Tua, Cet.ke II*, Yogyakarta: Citra Media, 2007
- Depdiknas, *Kurikulum Hasil Belajar Pendidik Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas, 2002
- Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Rosdakarya, 2008
- Djamarah Bahri, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, Jakarta: Bhineka Cipta, 2000
- Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta: Erlangga, 1994
- Imam Musbikin, *Ku Didik Anak Dengan Bahagia*, Yogyakarta: Mutiara Pustaka, 2007
- Maemunah Hasan, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), Cet II*, Yogyakarta: Diva Press, 2010
- Mansur M.A, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam, Cet. Ill*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009
- Musfiroh, Tadkiroatun. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005
- Nana Saodil, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja

- Rosdakarya, 2005
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Bumi Akasar, 2006
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2006
- Sutrisno Hadi, *Analisis Regresi*, Yogyakarta : Andi Offec, 2004
- Tri Rahmawati, *Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PAI di TK Islam Terpadu Bina Anak Sholeh I Yogyakarta*, Skripsi, Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2007
- Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, Cet. ke III*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009
- Zulkifi L, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT Remaja Rodakarya, 2003