

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN ERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan masalah.....	4
C. Rumusan masalah.....	4
D. Tujuan penelitian.....	5
E. Manfaat penelitian.....	5
F. Defenisi Operasional.....	6
G. Hipotesis Penelitian.....	6
H. Kerangka Berpikir.....	7
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Bermain Simbolik.....	8
1. Pengertian Bermain.....	8
2. Macam-macam Permainan.....	9
3. Pengertian Simbolik.....	11
4. Ciri-ciri Tahap Bermain Simbolik.....	14
5. Perkembangan Awal Main Simbolik.....	16
6. 8 Macam Media Bermain Simbolik.....	18
7. 8 Permainan yang meningkatkan kreativitas.....	24
B. Kreativitas Anak.....	25
1. Pengertian Kreativitas.....	25
2. Ciri-ciri Kreativitas.....	26
3. Perkembangan Kreativitas Anak.....	30
4. Kondisi Yang Dapat Meningkatkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini	33
5. Kondisi Yang Dapat Merugikan Kreativitas Seni Anak Usia Dini	34
6. Strategi Pengembangan Kreativitas.....	34
7. Strategi 4P dalam Pengembangan Kreativitas Anak.....	35
8. Ketercapaian dalam indikator dalam kurikulum.....	36
9. Indikator penelitian kreativitas	38
C. Keterkaitan Pengaruh Bermain Simbolik Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini.....	40
D. Penelitian Yang Relevan.....	42

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	
A	Jenis Penelitian.....	47
B	Populasi dan Sampel Penelitian	49
C	Instrumen penelitian.....	51
D	Teknik analisa data.....	54
BAB IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	
A	Hasil penelitian.....	56
	1. Analisis Deskriptif Pretest Pada Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol	56
	a) Data Pretest Pada Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol.....	56
	b) Data Posttest Pada Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol.....	63
B	Uji Prasyarat Analisis.....	70
	1. Uji Normalitas.....	71
	2. Uji Homogenitas.....	73
C	Uji Hipotesis.....	74
D	Pembahasan.....	76
BAB V.	PENUTUP	
A	Kesimpulan.....	80
B	Saran.....	80

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Desain	47
Tabel 2	Populasi.....	50
Tabel 3	Sampel	50
Tabel 4	Kisi – kisi instrumentasi Kreativitas Anak.....	51
Tabel 5	Data mentah	57
Tabel 6	Statistics	58
Tabel 7	Distribusi Frekuensi	59
Tabel 8	Data mentah	60
Tabel 9	Statistics.....	61
Tabel 10	Distribusi Frekuensi	62
Tabel 11	Data mentah	64
Tabel 12	Statistics.....	65
Tabel 13	Distribusi Frekuensi	66
Tabel 14	Data mentah	67
Tabel 15	Statistics.....	68
Tabel 16	Distribusi Frekuensi	69
Tabel 17	One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test.....	71
Tabel 18	One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test.....	72
Tabel 19	Test of Homogeneity of Variance.....	73
Tabel 20	Test of Homogeneity of Variance.....	74
Tabel 21	Independent Samples Test.....	75
Tabel 22	Group Statistics.....	76

DAFTAR HISTROGRAM

Gambar 1	Histrogram Permainan pretest eksperimen	59
Gambar 2	Histrogram Permainan posttest ekperimen	63
Gambar 3	Histrogram Permainan pretest kontrol	66
Gambar 4	Histrogram Permainan posttest kontrol	70

Lampiran 1	Kisi-kisi angket	85
Lampiran 2	Angket	91
Lampiran 3	Data mentah pretest kelompok eksperimen.....	95
Lampiran 4	Data mentah posttest kelompok eksperimen.....	97
Lampiran 5	Data mentah pretest kelompok kontrol.....	99
Lampiran 6	Data mentah posttest kelompok kontrol.....	101
Lampiran 7	Data keseluruhan	103
Lampiran 8	Dokumentasi.....	104
Lampiran 9	Kegiatan Pembelajaran Bermain simbolik.....	120
Lampiran 10	RPPM.....	126
Lampiran 11	RPPH.....	132
Lampiran 12	Wawancara.....	150
Lampiran 13	Surat Keterangan izin Penelitian.....	153
Lampiran 14	Surat Keterangan sudah penelitian.....	154
Lampiran 15	SK Proposal.....	155
Lampiran 16	Perhitungan SPSS.....	156
Lampiran 17	Catatan Lapangan Kegiatan.....	161

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak Usia Dini dalam undang-undang tentang sistem pendidikan

nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada 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 lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14). Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia enam tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Yuliani Nurani Sujiono, 2009: 7).

Anak menyukai kegiatan yang berkaitan dengan bermain, karena melalui bermain anak mendapatkan pengetahuan baru yang dapat membantu mengembangkan kognitif, selain itu anak diberikan kebebasan untuk bereksplorasi dengan baik. Melalui bermain simbolik anak diajak bermain dengan menggunakan benda dan bermain pura-pura, sehingga masalah berhitung anak akan teratasi. Misalkan bermain simbolik terdapat jenis kegiatan bermain yang digunakan yaitu bermain pura-pura, contoh permainan nya yaitu permainan monopoli. Permainan monopoli mengajak anak untuk melakukan kegiatan berhitung menggunakan dadu dan papan permainan.

Permainan ini bertujuan untuk menguasai sebuah petak yang terdapat di papan dengan cara membelinya menggunakan uang, namun untuk permainan anak usia dini permainan monopoli dimodifikasi untuk anak. Melalui bermain simbolik diharapkan anak bisa melakukan kegiatan berhitung sederhana dan didukung oleh APE yang digunakan anak, serta dapat menjadi inspirasi bagi guru lain untuk menggunakan media serta permainan.

Froebel dalam Audrey Curtis (1998) mengemukakan bahwa melalui bermain kreatif anak dapat mengembangkan serta mengintegrasikan semua kemampuannya. Anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap objek-objek dan pengalamannya karena anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh menuju secara kognitif menuju berfikir verbal.

Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Kota Jambi yang bertempat. . Adapun peserta didik yang ingin diteliti yaitu usia 5-6 tahun yang berada di kelompok B. Sedangkan berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti, khususnya pada kelompok B usia 5-6 tahun diperoleh data bahwa guru dalam mengajar masih jarang menggunakan media simbolik khususnya yang tersedia disekolah untuk dijadikan media bermain anak. Dengan kata lain guru lebih berfokus pada alat permainan yang instan yang sudah ada disekolah. Seperti media konstruktif balok kayu yang sudah jadi atau dibeli, media kompetitif yaitu huruf-huruf yang sudah jadi, dan media reserpatif yaitu gambar-gambar yang sudah jadi.

Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Kota Jambi ada 8 permainan simbolik yaitu diantaranya adalah masak-masakan, pasar-pasaran, rumah-rumahan, dokter-dokteran, sekolah-sekolahan, kereta api – kereta apian, hantu-hantuan dan bidu-biduan tapi tidak semua dimainkan oleh anak, anak lebih senang yang sering mereka lihat sehari-hari, disaat anak bermain masak-masakan semua anak ingin ikut bermain sehingga saling rebutan, anak menjadi kurang paham akan permainan tersebut, ketika bermain peran dokter-dokteran anak dilatih dalam bermain peran dokter-dokteran tapi masih banyak anak yang belum trampil dan kreatif. Dalam hal bermain membentuk bebas terarah banyak anak yang masih kurang kreatif dikarenakan anak lebih banyak melihat contoh yang diberikan oleh guru atau melihat hasil karya milik teman.

Anak menyukai kegiatan yang berkaitan dengan bermain, karena melalui bermain anak mendapatkan pengetahuan baru yang dapat membantu mengembangkan kognitif, selain itu anak diberikan kebebasan untuk bereksplorasi dengan baik. Melalui bermain simbolik anak diajak bermain dengan menggunakan benda dan bermain pura-pura, sehingga masalah berhitung anak akan teratasi. Misalkan bermain simbolik terdapat jenis kegiatan bermain yang digunakan yaitu bermain pura-pura, contoh permainannya yaitu permainan dokter-dokteran. Permainan dokter-dokteran mengajak anak untuk melakukan kegiatan berhitung menggunakan dadu dan papan permainan. Dengan bermain dokter-dokteran maka anak akan mengetahui bahwa dokter ber-jas putih, membawa stetoskop serta akan memeriksa pasiennya, walaupun semua itu hanya memakai alat permainan yang dia

perumpamakan dan tidak dengan alat yang sebenarnya. Tapi pada dasarnya anak-anak faham akan pekerjaan seorang dokter. Melalui bermain simbolik diharapkan anak bisa melakukan kegiatan berhitung sederhana dan didukung oleh APE yang digunakan anak, serta dapat menjadi inspirasi bagi guru lain untuk menggunakan media serta permainan.

Berdasarkan latar belakang maka penulis tertarik untuk mengetahui masalah Anak Usia Dini dengan judul: Pengaruh Bermain Simbolik Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Kota Jambi

B. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

Dari latar belakang masalah kreativitas anak yang masih kurang, maka dalam penelitian ini hanya membatasi permasalahan pada pengaruh bermain simbolik terhadap kreativitas anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Kota Jambi masih kurang pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kota Jambi Anak kelompok B Tahun pelajaran 2018-2019 sebanyak 56 orang anak usia 5-6 tahun

C. Rumusan Masalah.

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan: Apakah terdapat pengaruh bermain simbolik terhadap kreativitas anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Kota Jambi?

D. Tujuan Penelitian.

Sejalan dengan perumusan masalah di atas maka tujuan penulis mengadakan penelitian adalah : Untuk mengetahui pengaruh bermain simbolik terhadap kreativitas anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Kota Jambi

E. Manfaat Penelitian.

Bahwa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah,

1. Bagi Anak Didik
 - a. Dapat meningkatkan kreativitas seni melalui kegiatan bermain membentuk bebas terarah.
 - b. Dapat memperoleh pengalaman langsung melalui kegiatan bermain membentuk bebas terarah
2. Bagi Guru
 - a. Sebagai bahan pertimbangan dalam membuat kegiatan bermain yang menarik bagi anak dalam setiap pembelajaran.
 - b. Dapat meningkatkan kreativitas melalui kegiatan bermain membentuk bebas pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Kota Jambi
 - c. Bagi peneliti Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan bahan kajian untuk penelitian yang sejenis pada masa yang akan datang

F. Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi perbedaan dan kesalahpahaman tentang judul dari penelitian ini maka penjelasan istilah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Bermain

Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang

2. Simbolik

Simbolik sama dengan khayal jadi bermain simbolik adalah anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol ketika mereka menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya.

3. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat kreativitas sebagai kemampuan yang mencerminkan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, kemampuan memperinci, dan keaslian sesuai gagasan atau pemikiran.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah : Terdapat pengaruh bermain simbolik terhadap kreativitas anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Kota Jambi

H. Kerangka Berpikir



