

Pengaruh Aktivitas Bermain Bombik Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA IV Kota Jambi

Anggraini Bilkis^{1,*}, Mohamad Muspawi², Asih Nur Ismiyatun³

^{1,2,3} Universitas Jambi, Jl. Lintas Jambi-Ma. Bulian, Muaro Jambi, Jambi, Indonesia.

* Email corresponding author: lidiadia609@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan hasil pengamatan peneliti di lapangan yang menunjukkan bahwa kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA IV Kota Jambi yang masih belum berkembang. Hal ini terlihat dari sebagian besar anak masih belum bisa membuat hasil karya yang baru tanpa diberi contoh oleh guru, dan kurangnya keingintahuan pada anak dalam kegiatan serta anak belum bisa menunjukkan inisiatif saat melakukan hal-hal baru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas bermain bombik terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA IV Kota Jambi. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Desain yang dipakai adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini di TK ABA IV Kota Jambi 136 anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan *Sampling Purposive*, yang berjumlah 17 anak. Instrumen yang digunakan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil perhitungan rata-rata skor *pre-test* sebesar 13,941 dengan jumlah skor 237 dan rata-rata skor *post-test* sebesar 23,824 dengan jumlah skor 405. Diperoleh nilai rata-rata tes akhir lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata tes awal selisih 9,883 dengan perbedaan nilai tes awal dan tes akhir adalah relevan. Kemudian didapat uji hipotesis bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $38,601 > 2,131$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan dari Aktivitas Bermain Bombik Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK ABA IV Kota Jambi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain bombik dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini di sekolah dalam meningkatkan kreativitas anak.

Kata kunci: Bermain Bombik, Kreativitas

Abstract

This research was motivated by the results of observations by researchers in the field which showed that the creativity of children aged 5-6 years in Kindergarten ABA IV, Jambi City was still not developed. This can be seen from the fact that most children are still unable to create new work without being given an example by the teacher, and the lack of curiosity in children in activities and children not being able to show initiative when doing new things. This research aims to determine the influence of bomb play activities on the creativity of children aged 5-6 years in Kindergarten ABA IV, Jambi City. This type of research is quantitative research using experimental methods. The design used is Pre-Experimental Design in the form of One Group Pretest Posttest Design. The population in this study was 136 children in ABA IV Kindergarten, Jambi City. The sampling technique used was purposive sampling, totaling 17 children. The instrument used is the observation sheet. The data analysis techniques used are normality test, homogeneity test and hypothesis test. The results of the calculation of the average pre-test score were 13,941 with a total score of 237 and the average post-test score was 23,824 with a total score of 405. The final test average score was higher than the initial test average score of 9,883 with a difference Pre-test and post-test scores are relevant. Then the hypothesis test was obtained that $t_{hitung} > t_{tabel}$, namely $38,601 > 2,131$ at the significance level $\alpha = 0,05$, this means that there is a significant influence of Bombik Playing Activities on the Creativity of Children Aged 5-6 Years in Kindergarten ABA IV, Jambi City. Thus, it can be concluded that the activity of playing bombs can be used in early childhood learning at school to increase children's creativity.

Keywords: Playing Bombik, Creativity

PENDAHULUAN

Kreativitas pada anak usia dini dapat dilihat dari beberapa hal, kreativitas dalam berpikir (memecahkan masalah)

dan dalam membuat hasil karya. Anak yang memiliki kreativitas akan senang melakukan beberapa hal diantaranya bereksplorasi, bereksperimen, banyak

73

Copyright (c) 2025 JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education).

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



bertanya, tertarik pada hal-hal yang baru dilihat (Malinda, 2018). Anak yang kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen, dan banyak mengajukan pertanyaan kepada orang lain. Namun kenyataannya masih banyak anak-anak yang memiliki kreativitas yang rendah. Keadaan tersebut disebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya semaksimal mungkin untuk menstimulasi perkembangan kreativitas anak usia dini.

Salah satunya dengan menggunakan metode bermain dalam proses pembelajaran di sekolah. Kegiatan bermain memberikan aktivitas kepada anak untuk bebas bergerak dan berekspresi bersama dengan teman-temannya sehingga hari anak menjadi lebih riang dan senang. Kesenangan yang dirasakan pada saat bermain, secara tidak langsung akan membantu anak lebih mudah dalam menyerap banyak hal untuk tahap perkembangannya.

Menurut Nurmayani (2019) bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan sehingga hal ini memberikan rasa aman secara psikologis pada anak. Begitu pula dalam suasana bermain aktif, dimana anak memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahu, anak bebas mengekspresikan gagasannya melalui khayalan, drama, bermain konstruktif, dan sebagainya. Maka dalam hal ini memungkinkan anak untuk mengembangkan perasaan bebas secara psikologis. Rasa aman dan bebas secara psikologis merupakan kondisi yang penting bagi tumbuhnya kreativitas. Anak-anak diterima apa adanya, dihargai keunikannya, dan tidak terlalu cepat di evaluasi, akan merasa aman secara psikologis. Begitu pula anak yang diberikan kebebasan untuk

mengekspresikan gagasannya. Keadaan bermain yang demikian berkaitan erat dengan upaya pengembangan kreativitas anak.

Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak (Ardiyanto, 2017). Bermain menjadi gerbang bagi anak dalam pengembangan kepribadian. Bermain menjadi aktivitas yang penting pada pertumbuhan serta perkembangan anak baik dari segi daya imajinasi, kemampuan mandiri, kemampuan sosial maupun kreativitas anak. Melalui keterangan tersebut dijelaskan bahwa kreativitas anak bisa berkembang lebih baik dengan aktivitas belajar sambil bermain salah satu kegiatan bermainnya yaitu menggunakan permainan bombik (Hayati & Fitri, 2016).

Bombik adalah mainan bongkar pasang, berbentuk kepingan dari bahan plastik yang memiliki warna bermacam-macam, dapat disusun dan dirangkai menjadi aneka bentuk sesuai dengan keinginan pemakainya (Sari, 2022). Bermain bombik merupakan jenis main yang menggunakan imajinasi untuk membentuk bombik menjadi suatu mainan seperti robot, boneka, dan lainnya. Sejalan dengan hal tersebut Lalila (2018) mengatakan bahwa kegiatan bermain bombik biasanya mengajak anak untuk berimajinasi anak perlu memikirkan satu ide yang harus di buat nya menggunakan bombik permainan bombik ini sangat seru untuk meningkatkan kreativitas anak karena dengan permainan bombik anak bebas berkreasi sesuai yang ada dipikirannya.

Berdasarkan studi dari Hayati & Fitri (2016) mengatakan bahwa salah satu cara mengembangkan kreativitas anak adalah dengan bermain bombik. Permainan bombik ini bisa meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak karena anak

bisa menghasilkan karya sesuai yang mereka inginkan seperti kalung, gelang atau hiasan yang berguna untuk merangsang kreativitas anak.

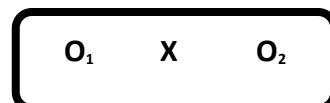
Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 18-20 Juli 2023 di TK ABA IV Kota Jambi, peneliti mengamati anak di kelas B6 dengan jumlah anak 17 anak yang menjadi subjek penelitian. Berdasarkan hasil observasi peneliti mengamati pada saat proses pembelajaran dalam pengembangan kreativitas anak sebagian besar kemampuan anak belum berkembang, dimana diantara 17 anak terdapat 11 orang anak yang belum berkembang kreativitasnya, itu artinya sekitar 47% anak belum bisa membuat hasil karya yang baru tanpa diberi contoh oleh guru yaitu membuat karya berbagai macam bunga dari kertas origami, dimana anak kelihatan kebingungan untuk memulai setelah guru memberi contoh barulah anak bisa membuat seperti yang dicontohkan atau 33% anak belum dapat membentuk minat yang kuat hal ini terlihat banyak anak yang terlihat bosan, ngantuk, kurang tertarik, dan bahkan ada yang sibuk main sendiri saat mengerjakan keterampilan seperti menggambar, menjiplak, menggunting, atau keterampilan lainnya. Ada 3 anak atau sekitar 20% yang belum anak belum bisa menunjukkan inisiatif saat melakukan hal-hal baru.

Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya saat proses pembelajaran pengembangan kreativitas yang diterapkan dengan membuat suatu karya tanpa adanya kegiatan yang menarik bagi anak seperti media kartu, origami dan beberapa media lainnya dalam kegiatan pembelajaran serta belum menerapkan kegiatan bermain bombik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini akan mengundang rasa kebosanan anak karena media belajar yang dipakai belum bisa menarik perhatian dan keingintahuan anak.

Sehingga perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di sekolah tersebut belum optimal. Dari penjelasan dan masalah-masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Aktivitas Bermain Bombik Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK ABA IV Kota Jambi”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan salah satu metode kuantitatif, digunakan terutama apabila peneliti ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variabel *independen/treatment/perlakuan tertentu* terhadap variabel *dependen/hasil/output* dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2021). Dalam penelitian ini, peneliti mengajukan satu hipotesis atau lebih yang menyatakan sifat dari hubungan variabel yang diharapkan. Metode eksperimen yang digunakan adalah *The One Group Pretest-Posttest* dengan desain penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini ialah pretest sebelum diberikan perlakuan dan posttest setelah diberikan perlakuan, dengan begitu hasil yang diperoleh dari perlakuan tersebut lebih akurat karena peneliti dapat membandingkan hasil yang sebelum dan diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Perbandingan antara O1 dan O2 untuk mengetahui tingkat pengaruh X. Jika $O_2 > O_1$ secara signifikan maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan tersebut disebabkan oleh perlakuan X.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas B 6 di TK ABA IV Kota Jambi dengan jumlah siswa 17 orang . Adapun karakteristik subjek adalah kreativitas anak yang belum berkembang dengan baik, cara belajar dengan bantuan bermain Bombik

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ialah observasi. Observasi berarti pengamatan dan catatan dengan sistematik fenomena- fenomena yang diselidiki, peneliti menggunakan teknik ini untuk memperoleh data tentang situasi pembelajaran yang terjadi selama penelitian. Observasi adalah penelitian atau pengamatan secara langsung kelapangan untuk mendapatkan informasi dan mengetahui permasalahan yang diteliti indikator.

Adapun analisis data menggunakan rumus:

1. Uji normalitas

$$Z_i =$$

Keterangan:

$$Z_i = \text{Skor Baku}$$

$$x_i = \text{Skor Hasil}$$

$$\bar{x} = \text{Rata-Rata Hasil}$$

$$S = \text{Simpangan Baku}$$

2. Uji Homogenitas

$$F =$$

Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka, homogen

Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ maka, tidak homogen

3. Uji Hipotesis

$$t =$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan di TK, dalam pelaksanaannya peneliti

memberikan tes sejumlah 2x pada *pre-test* dan *post-test*. Tujuan diberikannya *pretest* adalah mengetahui kondisi awal subjek sebelum diberikan perlakuan. Tujuan diberikannya *post-test* adalah mengetahui perkembangan pengetahuan subjek setelah mendapatkan perlakuan. Tujuan dari penelitian ini untuk melihat pengaruh aktivitas bermain bombik terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Caranya dengan membandingkan *pretest* dan *posttest* dengan *t tabel* di taraf signifikansi 5% dari $(df) = n - 2 = 15$. Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Dari hasil penjabaran *pretest* dan *posttest* terdapat harga *titung* sejumlah 38,601 menyamakan *t tabel* 2,131 maka $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. Ini menunjukkan pengaruh aktivitas bermain bombik terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun. Dengan harga t_{hitung} sebesar 38,601 maka sebanding harga *t tabel* dengan $(df) = n - 2 (17 - 2 = 15)$. Diketahui taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yakni 2,131. Meskipun begitu $t_{\text{hitung}} (38,601) > t_{\text{tabel}} (2,131)$ ini menunjukkan terdapat pengaruh aktivitas bermain bombik terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA IV Kota Jambi.

Hasil perhitungan rata-rata skor *pre-test* sebesar 13,941 dengan jumlah skor 237 dan rata-rata skor *post-test* sebesar 23,824 dengan jumlah skor 405. Diperoleh nilai rata-rata tes akhir lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata tes awal selisih 9,883 dengan perbedaan nilai tes awal dan tes akhir adalah relevan. Hasil nilai rata-rata tersebut menjelaskan bahwasanya kreativitas anak sesudah diberikan perlakuan menjadi baik sebelum *pre-test* menerima *treatment* dari aktivitas bermain bombik. Berdasarkan uraian tersebut ternyata aktivitas bermain bombik berpengaruh positif terhadap kreativitas anak. Menurut hasil perkembangan nilai rata-rata kreativitas anak, aktivitas bermain

bombik sebagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dipakai untuk menstimulasi kreativitas anak di TK ABA IV Kota Jambi.

Sejalan dengan hal tersebut Lalila (2018) mengatakan bahwa kegiatan bermain bombik biasanya mengajak anak untuk berimajinasi anak perlu memikirkan satu ide yang harus dibuatnya menggunakan bombik permainan bombik ini sangat seru untuk meningkatkan kreativitas anak karena dengan permainan bombik anak bebas berkreasi sesuai yang ada dipikirannya.

Berdasarkan studi dari Hayati & Fitri (2016) mengatakan bahwa salah satu cara mengembangkan kreativitas anak adalah dengan bermain bombik. Permainan bombik ini bisa meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak karena anak bisa menghasilkan karya sesuai yang mereka inginkan seperti kalung, gelang atau hiasan yang berguna untuk merangsang kreativitas anak. Hal ini didukung berdasarkan teori kognitif Piaget dalam Masganti (2016) yang mengatakan bahwa teori kognitif lebih menekankan bahwa kreativitas anak dapat terbentuk melalui permainan. Hal ini dikarenakan proses berpikir anak itu melalui permainan, guna mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas perkembang anak secara menyeluruh.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain bombik berpengaruh positif terhadap kreativitas anak. Menurut hasil perkembangan nilai rata-rata kreativitas anak, penerapan aktivitas bermain bombik bisa digunakan sebagai aktivitas untuk menstimulasi kreativitas anak di TK ABA IV Kota Jambi.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian, peneliti menyimpulkan adanya pengaruh signifikan pada penerapan aktivitas bermain bombik terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA IV Kota Jambi Tahun Ajaran

2023/2024. Kreativitas anak lebih berkembang sesudah diterapkannya aktivitas bermain bombik. Hal ini bisa dilihat melalui hasil pengujian hipotesis uji t bahwa t hitung $> t$ tabel yaitu $38,601 > 2,131$ ini menunjukkan terdapat pengaruh aktivitas bermain bombik terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK ABA IV Kota Jambi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses penelitian, penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada dosen pemimpin yang telah memberikan saran dan masukan, validator yang telah bersedia membantu selama proses validasi, guru dan peserta didik TK ABA IV Kota Jambi yang telah terlibat dalam penelitian, serta orang tua dan teman-teman yang telah mendoakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanto, A. (2017). Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jendela Olahraga*, 2(2), 35–39. <https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700>
- Hayati, N., & Fitri, R. (2016). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Bermain Bombik Modifikasi Pada Anak Kelompok Bermain. *Paud Teratai*, 5(3), 1–5.
- Lalila, S. H. A. N. (2018). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Manik Bombik Pada Kelompok TK B. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(3).
- Malinda, Y. (2018). Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kreativitas Anak Pada Raudhatul Atfhal Al-Fallah Bina Insan Islami Simpang Asrama Simpuk Kecamatan

*Sungai Tarab Batus Angkar. IAIN
Batusangkar.*

Nurmayani. (2019). Bermain Dan
Kreativitas Pada Anak Usia Dini.
Pendidikan D, 3(1).

Sari, F. S. (2022). Analisis kegiatan
pengembangan kognitif melalui
permainan bombik di play group al-
khodijah kota mojokerto. *Program
Studi PGRA*, 8(1), 71–76.