

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Quasi Experimental Design* yaitu metode yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji. Pola eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Time Series Design*, sebelum diberikan perlakuan. Dalam desain ini kelompok yang digunakan untuk penelitian tidak dapat dipilih secara random. Sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi *pretest* sampai empat kali, dengan maksud untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Bila hasil *pretest* selama empat kali ternyata nilainya berbeda-beda, berarti kelompok tersebut keadaannya labil, tidak menentu dan tidak konsisten. Setelah kestabilan kelompok dapat diketahui dengan jelas, maka baru diberi *treatment*. Desain penelitian ini hanya digunakan satu kelompok saja, sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2013:92).

Kelompok eksperimen diberi *Pretest* awal (O1) hingga *pretest* ke empat (O4) lalu diterapkan perlakuan (X) dalam jangka waktu tertentu dan kemudian dilakukan pengukuran yang selanjutnya dengan menggunakan *Posttest* sebagai tes akhir, *posttest* pertama (O5) hingga *posttest* keempat (O8) untuk mengetahui peran 3M (menggambar, merobek, menempel) untuk meningkatkan kemampuan Kreativitas anak.

Penelitian ini bermaksud untuk meneliti apakah ada pengaruh peran 3M (Menggambar, Merobek, Menempel) untuk meningkatkan kemampuan Kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK IT Babussalam Hibrida 10 kota Bengkulu.

Dalam penelitian eksperimen dibutuhkan desain. Desain eksperimen merupakan rambu-rambu agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, maka penulis membuat desain penelitian. Desain ini dikembangkan berdasarkan analisis permasalahan kedalam unit-unit penelitian yang diorganisasikan secara sistematis sehingga dijadikan pedoman penelitian (Sugiyono, 2013:37). Dalam desain ini menggunakan *Time Series Design*. dalam design ini terdapat pretes, sebelum dari perlakuan dengan demikian hasil penelitian dapat dilihat secara akurat, karena dapat membandingkan

keadaan sebelum diberi perlakuan dan setelah diberikan perlakuan, design ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$O_1 O_2 O_3 O_4 X O_5 O_6 O_7 O_8$

Keterangan:

O1 = nilai *posttest* (sebelum diberi perlakuan)

O2 = nilai *posttest* (sebelum diberi perlakuan)

O3 = nilai *posttest* (sebelum diberi perlakuan)

O4 = nilai *posttest* (sebelum diberi perlakuan)

O5 = nilai *posttest* (sesudah diberi perlakuan)

O6 = nilai *posttest* (sesudah diberi perlakuan)

O7 = nilai *posttest* (sesudah diberi perlakuan)

O8 = nilai *posttest* (sesudah diberi perlakuan)

X = Perlakuan

Dalam desain ini kelompok yang digunakan untuk penelitian tidak dapat dipilih secara random (*nonrandom sampling/nonprobability sampling*). Sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi *pretest* sampai empat kali, dengan maksud untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Bila hasil *pretest* selama empat kali ternyata nilainya berbeda-beda, berarti kelompok tersebut keadaannya labil, tidak menentu dan tidak konsisten. Setelah kestabilan kelompok dapat diketahui dengan jelas, maka baru diberi *treatment*. Desain penelitian ini hanya digunakan satu

kelompok saja, sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas B di TK IT Babussalam yang berjumlah 15 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian. Sampel juga diambil dari populasi yang benar-benar mewakili dan valid yaitu dapat mengukur sesuatu yang seharusnya diukur. Pada penelitian ini menggunakan teknik *nonrandom sampling/ nonprobability sampling* yaitu sampel yang diambil tidak secara acak. Sampelnya diambil dari obyek populasi yaitu siswa kelas B yang berjumlah 15 siswa 8 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Tanpa mengetahui

teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapat data yang memenuhi standar yang ditetapkan. Dalam rangka memperoleh data yang alami dan objektif peneliti menggunakan bermacam-macam metode pengumpulan data untuk mencapai tujuan penelitian tersebut. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan maka penulis menggunakan metode sebagai berikut:

1. Observasi

Teknik observasi yang digunakan yaitu *anecdotal record* atau sering disebut catatan anekdot. *Anecdotal record* adalah sebuah cara pengumpulan data dengan melalui pengamatan secara langsung mengenai sikap dan perilaku yang muncul dengan tiba-tiba atau peristiwa yang terjadi secara insidental. *Anecdotal record* merupakan sebuah uraian mengenai perilaku yang dilakukan oleh anak. *Anecdotal record* dicatat dengan singkat dan jelas.

Pengamatan yang dilakukan yaitu mengetahui kemampuan Kreativitas anak menggunakan kegiatan 3 M (Menggambar, Merobek, Menempel). Pada pengamatan menggunakan daftar *checklist*, penilai memberikan tanda pada pilihan yang tersedia untuk masing-masing yang diamati. Adapun klasifikasi tingkat pencapaian perkembangan anak yaitu:

BB: (Belum Berkembang), yaitu jika anak sama sekali belum mampu menunjukkan peningkatan kemampuan Kreativitas yang sesuai dengan indikator tingkat pencapaian perkembangan.

MB: (Mulai Berkembang), yaitu jika anak menunjukkan inisiatif untuk menunjukkan peningkatan kemampuan Kreativitas yang sesuai dengan target atau indikator tingkat pencapaian perkembangan, sekalipun belum sesuai dengan standar yang tetap.

BSH: (Berkembang Sesuai Harapan), yaitu jika anak mampu menunjukkan peningkatan kemampuan Kreativitas sesuai dengan target atau indikator tingkat pencapaian perkembangan.

BSB: (Berkembang Sangat Baik), yaitu jika anak mampu menunjukkan perkembangan peningkatan kemampuan Kreativitas melebihi target atau indikator tingkat pencapaian perkembangan.

2. Tes

Tes merupakan sekumpulan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Tes bertujuan untuk mengetahui kecerdasan linguistik anak

di TK IT Babussalam sudah berkembang sesuai harapan atau belum. Tes dilakukan sebanyak 4 kali, awalnya peserta didik diberi *pretest* sebelum diberi perlakuan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* dilakukan sebanyak 4 kali.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pengumpulan data yang dilakukan dengan mencatat data (informasi) yang sudah ada. Sebagian besar data yang tersedia yaitu berbentuk surat-surat, catatan harian, cendera mata, laporan, artefak dan foto. Sifat utama data ini tidak terbatas ruang dan waktu sehingga memberikan peluang kepada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi di waktu silam.

Metode ini sebagai pelengkap atas hasil observasi bentuk dari dokumen ini beraneka ragam, seperti tulisan ataupun gambar. Dengan metode dokumentasi ini peneliti mencari dan mendapatkan data-data tertulis laporan naskah-naskah kearsipan maupun data-data gambar yang ada.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam

arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Dalam penelitian ini instrumen atau alat penilaian data adalah dengan lembar observasi dan *checklist*.

Tabel 3.2
Instrumen Penelitian Variabel X Kemampuan Kreativitas
Melalui Kegiatan 3 M

No	Teori	Aspek	Indikator	Pernyataan
1	Kreativitas anak usia dini	Kelancaran (fluency)	Menghasilkan banyak ide.	Menghasilkan lebih dari satu ide dan menyelesaikan karya.
2	Kreativitas anak usia dini	Keluwesanan (flexibility)	Menggunakan cara dan bahan beragam.	Mencoba teknik berbeda serta memadukan bahan/warna.
3	Kreativitas anak usia dini	Keaslian (originality)	Menghasilkan karya yang berbeda.	Membuat karya berbeda dari contoh dan sesuai imajinasi.
4	Kreativitas anak usia dini	Elaborasi (elaboration)	Mengembangkan karya dengan detail.	Menambah detail karya dan menceritakan maknanya.

Tabel 3.3
Kriteria Penilaian Aspek Kemampuan Kreativitas

No	Item	Kategori			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menghasilkan lebih dari satu ide gambar, bentuk, atau pola dalam kegiatan 3M.				
2	Anak mampu melanjutkan dan menyelesaikan gagasan karya tanpa banyak menunggu bantuan guru.				
3	Anak mampu mencoba berbagai cara atau teknik dalam menggambar, merobek, dan menempel.				
4	Anak mampu memilih serta memadukan bahan, warna, atau tekstur secara beragam.				
5	Anak mampu menghasilkan karya yang berbeda dari contoh guru atau karya teman.				
6	Anak mampu membuat bentuk atau komposisi unik sesuai imajinasi sendiri.				
7	Anak mampu menambahkan detail, hiasan, atau unsur pelengkap pada karya.				
8	Anak mampu menceritakan ide atau makna karya secara sederhana.				

Keterangan:

BSB: Berkembang sangat baik

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

MB: Mulai Berkembang

BB: Belum Berkembang

Tabel 3.4**Instrumen Penilaian Variabel Y 3 M (Menggambar, Merobek, Menempel) Meningkatkan Kemampuan Kreativitas**

No	Aspek	Indikator/Pernyataan	Kategori
1	3M (Menggambar, Merobek, Menempel)	Anak menghasilkan lebih dari satu ide gambar/bentuk/pola.	BB / MB / BSH / BSB
2	3M (Menggambar, Merobek, Menempel)	Anak menyelesaikan gagasan karya tanpa banyak menunggu bantuan guru.	BB / MB / BSH / BSB
3	3M (Menggambar, Merobek, Menempel)	Anak mencoba berbagai teknik menggambar, merobek, dan menempel.	BB / MB / BSH / BSB
4	3M	Anak memadukan bahan, warna,	BB / MB

	(Menggambar, Merobek, Menempel)	atau tekstur secara beragam.	/ BSH / BSB
5	3M (Menggambar, Merobek, Menempel)	Anak menghasilkan karya yang berbeda dari contoh guru atau karya teman.	BB / MB / BSH / BSB
6	3M (Menggambar, Merobek, Menempel)	Anak membuat bentuk atau komposisi unik sesuai imajinasi sendiri.	BB / MB / BSH / BSB
7	3M (Menggambar, Merobek, Menempel)	Anak menambahkan detail, hiasan, atau unsur pelengkap pada karya.	BB / MB / BSH / BSB
8	3M (Menggambar, Merobek, Menempel)	Anak menceritakan ide atau makna karya secara sederhana.	BB / MB / BSH / BSB

Keterangan:

BSB: Berkembang sangat baik

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

MB: Mulai Berkembang

BB: Belum Berkembang

Tabel 3.5
Kriteria Penilaian Kemampuan Kreativitas

No	Item	Kategori			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menghasilkan lebih dari satu ide gambar, bentuk, atau pola dalam kegiatan 3M.				
2	Anak mampu melanjutkan dan menyelesaikan gagasan karya tanpa banyak menunggu bantuan guru.				
3	Anak mampu mencoba berbagai cara atau teknik dalam menggambar, merobek, dan menempel.				
4	Anak mampu memilih serta memadukan bahan, warna, atau tekstur secara beragam.				
5	Anak mampu menghasilkan karya yang				

	berbeda dari contoh guru atau karya teman.				
6	Anak mampu membuat bentuk atau komposisi unik sesuai imajinasi sendiri.				
7	Anak mampu menambahkan detail, hiasan, atau unsur pelengkap pada karya.				
8	Anak mampu menceritakan ide atau makna karya secara sederhana.				

Keterangan:

BSB: Berkembang sangat baik

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

MB: Mulai Berkembang

BB: Belum Berkembang

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan pengelola data tersebut untuk menjawab rumusan masalah. Statistik deskriptif yaitu penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran pictogram, perhitungan modus, median, mean perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan perhitungan persentase (Sugiyono, 2013:40).

Teknik analisis data dalam penelitian ini yang digunakan adalah tes. Tes digunakan untuk menguji hipotesis deskriptif (satu sampel). Bila tes sudah dilakukan maka peneliti akan mendapatkan hasil data yang akurat.

Misal: ++ --- + ---- ++ --

1 2 3 4 5 6

Jadi, jumlah = 6

Untuk melihat peningkatan menggunakan rumus:

$$Peluang = \frac{N}{Run} \times 100$$

Keterangan:

N:Jumlah Sampel

Run:(jumlah run observasi BB, MB, BSH atau BSB)

BB:Belum berkembang (0%-30%)

MB:Mulai berkembang (30%-50%)

BSH: Berkembang sesuai harapan (50%-70%)

BSB: Berkembang sangat bagus (70%-100%)

Pengujian H_a dilakukan dengan membandingkan jumlah run dalam observasi dengan nilai yang dihasilkan. bila hasil run (hasil observasi) sudah diketahui maka H_a diterima dan H_o ditolak.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah TK IT Babussalam Kota Bengkulu, satuan pendidikan anak usia dini berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK) yang berstatus swasta. Secara administratif, TK IT Babussalam beralamat di Hibrida X, Kelurahan Sido Mulyo, Kecamatan Gading Cempaka, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu, dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 69819113. Sekolah ini menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia dini dengan memadukan pembelajaran umum dan nilai-nilai keislaman sebagai dasar pembentukan karakter anak.

Data akreditasi menunjukkan bahwa TK IT Babussalam Kota Bengkulu telah memperoleh peringkat akreditasi B dari Badan Akreditasi Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah (BAN-PDM) pada tahun 2023 dengan Nomor SK 129/BAN-PDM/SK/2023. Sebelumnya, satuan pendidikan ini juga telah terakreditasi pada tahun 2017 dengan peringkat yang sama. Capaian akreditasi tersebut menunjukkan bahwa TK IT Babussalam telah memenuhi standar mutu pendidikan yang ditetapkan, baik dari aspek pengelolaan lembaga, proses pembelajaran, maupun sarana pendukung pendidikan anak usia dini.

Dalam penelitian ini, subjek yang diteliti adalah anak kelompok B usia 5–6 tahun yang sedang menempuh pendidikan di TK IT Babussalam Kota Bengkulu. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada kesesuaian karakteristik peserta didik dengan tujuan penelitian, khususnya dalam mengkaji kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, dan Menempel). Selain itu, kondisi pembelajaran di sekolah ini memberikan ruang yang cukup bagi pelaksanaan kegiatan kreatif yang mendukung perkembangan aspek kognitif, motorik halus, dan imajinasi anak usia dini.

1. Visi

“Mewujudkan Peserta Didik Yang Islami Berakhlakul Karimah Handal Empati Berakhlak Mulia Terampil Dan Menjadi Penyejuk Hati”

2. Misi

- a. Menanamkan Pendidikan Agama Sejak Dini.
- b. Membiasakan Membaca Dan Memahami Al-Qur'an Melatih Sikap Dan Perilaku Islami.
- c. Melatih Dan Membiasakan Beribadah
- d. Menanamkan Dan Melatih Kemampuan Dasar Calistung
- e. Menciptakan Kegiatan Yang Dapat Memberi Kesempatan Murid Berekspresi

- f. Membantu Peserta Didik Menyiapkan Diri Pada Pendidikan Yang Lebih Tinggi.
- g. Menjadi Sekolah Unggul Di Kota Bengkulu

3. Tujuan

- a. Menjadi Sekolah Unggulan Di Kota Bengkulu
- b. Menyiapkan Generasi Yang Beriman Dan Bertaqwa Serta Siap Menghadapi Perkembangan Zaman
- c. Mengembangkan Minat Dan Bakat Untuk Meraih Prestasi Yang Gemilang

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Perhitungan Penelitian

Penyajian hasil penelitian disusun secara bertahap agar alur perubahan kemampuan kreativitas anak dapat terlihat jelas. Tahap pertama memaparkan data pretest dalam bentuk kategori untuk mengetahui kondisi awal anak sebelum perlakuan. Tahap kedua memaparkan data pretest dalam bentuk angka agar kategori perkembangan dapat dibaca secara kuantitatif. Tahap ketiga memaparkan data posttest kategori dan angka setelah kegiatan 3M diberikan, sedangkan tahap keempat membandingkan persentase pretest dan posttest sebagai dasar penarikan kesimpulan penelitian.

Tabel 4.1
Data Pretest Penelitian Per Anak (Kategori)

No	Kode Anak	O1	O2	O3	O4
1	A1	BB	BB	MB	MB
2	A2	BB	BB	MB	MB
3	A3	BB	MB	MB	MB
4	A4	BB	BB	BB	MB
5	A5	MB	MB	MB	MB
6	A6	BB	BB	MB	MB
7	A7	BB	BB	BB	MB
8	A8	MB	MB	MB	MB
9	A9	MB	MB	MB	MB
10	A10	BB	BB	MB	MB
11	A11	BB	BB	BB	BB
12	A12	MB	MB	MB	MB
13	A13	MB	MB	MB	MB
14	A14	BB	BB	BB	MB
15	A15	MB	MB	MB	MB

Sumber: Data peneliti diolah, Desember 2025

Data pada Tabel 4.1 menunjukkan kondisi awal kreativitas anak sebelum kegiatan 3M diberikan. Pada observasi O1 dan O2, kategori BB masih banyak muncul sehingga dapat dipahami bahwa sebagian anak belum berani menuangkan ide secara mandiri. Pada observasi O3 dan O4, beberapa anak mulai bergeser ke kategori MB, tetapi belum ada anak yang mencapai kategori BSH atau BSB. Pola ini menunjukkan bahwa perkembangan awal anak mulai tampak, namun belum kuat dan masih membutuhkan kegiatan yang lebih terarah.

Dalam statistik angka, hasil penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.2
Data Pretest Penelitian Per Anak (Angka)

No	O1	O2	O3	O4
1	1	1	2	2
2	1	1	2	2
3	1	2	2	2
4	1	1	1	2
5	2	2	2	2
6	1	1	2	2
7	1	1	1	2
8	2	2	2	2
9	2	2	2	2
10	1	1	2	2
11	1	1	1	1
12	2	2	2	2
13	2	2	2	2
14	1	1	1	2
15	2	2	2	2

Sumber: Data peneliti diolah, Desember 2025

Data angka pada Tabel 4.2 memperjelas temuan kategori pretest. Skor anak masih berada pada nilai 1 dan 2, yang berarti kemampuan kreativitas anak masih berada pada kategori BB dan MB. Skor 3 dan 4 belum muncul pada seluruh rangkaian pretest, sehingga belum ada anak yang mencapai BSH atau BSB. Kondisi ini menjadi dasar bahwa perlakuan kegiatan 3M diperlukan untuk membantu anak mengembangkan kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi karya.

Tabel 4.3
Data Posttest Penelitian Per Anak (Kategori)

No	Kode Anak	O5	O6	O7	O8
1	A1	BSH	BSH	BSB	BSB
2	A2	MB	BSH	BSH	BSB
3	A3	BSH	BSH	BSB	BSB
4	A4	MB	BSH	BSH	BSH
5	A5	BSH	BSH	BSB	BSB
6	A6	MB	BSH	BSH	BSH
7	A7	MB	MB	BSH	BSH
8	A8	BSH	BSH	BSB	BSB
9	A9	BSH	BSH	BSB	BSB
10	A10	MB	BSH	BSH	BSB
11	A11	MB	MB	BSH	BSH
12	A12	BSH	BSH	BSB	BSB
13	A13	BSH	BSH	BSB	BSB
14	A14	MB	BSH	BSH	BSH
15	A15	BSH	BSH	BSB	BSB

Sumber: Data peneliti diolah, Desember 2025

Data pada Tabel 4.3 menunjukkan perubahan kategori kreativitas anak setelah kegiatan 3M dilaksanakan. Kategori BB tidak lagi muncul, sedangkan kategori MB hanya terlihat pada beberapa anak di awal posttest. Pada observasi O6 sampai O8, sebagian besar anak telah mencapai BSH dan BSB. Pergeseran ini menunjukkan bahwa kegiatan 3M membantu anak menjadi lebih aktif, berani, dan mandiri dalam menghasilkan karya.

Dalam statistik angka, hasil penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.4
Data Posttest Penelitian Per Anak (Angka)

No	O5	O6	O7	O8
1	3	3	4	4
2	2	3	3	4
3	3	3	4	4
4	2	3	3	3
5	3	3	4	4
6	2	3	3	3
7	2	2	3	3
8	3	3	4	4
9	3	3	4	4
10	2	3	3	4
11	2	2	3	3
12	3	3	4	4
13	3	3	4	4
14	2	3	3	3
15	3	3	4	4

Sumber: Data peneliti diolah, Desember 2025

Data angka pada Tabel 4.4 memperlihatkan bahwa skor posttest didominasi oleh nilai 3 dan 4. Nilai 3 menunjukkan anak telah berkembang sesuai harapan, sedangkan nilai 4 menunjukkan anak berkembang sangat baik. Masih terdapat beberapa skor 2 pada O5 dan O6, tetapi skor tersebut berangsur meningkat pada observasi berikutnya. Pola peningkatan ini menunjukkan bahwa proses kegiatan 3M memberikan pengaruh bertahap terhadap perkembangan kreativitas anak.

Tabel 4.3
Kategori Penilaian

Kategori	Skor	Rentang Persentase
BB	1	0% – 30%
MB	2	30% – 50%
BSH	3	50% – 70%
BSB	4	70% – 100%

Sumber: Data peneliti diolah, Desember 2025

Analisis persentase digunakan untuk merangkum perubahan kategori kreativitas anak secara lebih sistematis. Perhitungan dilakukan dengan membandingkan jumlah anak pada setiap kategori perkembangan dengan jumlah seluruh sampel penelitian. Kategori yang dihitung meliputi BB, MB, BSH, dan BSB. Hasil persentase tersebut menjadi dasar untuk melihat arah perubahan dari kondisi awal menuju kondisi setelah perlakuan.

$$Persentase = \frac{Run}{N} \times 100\%$$

di mana *Run* merupakan jumlah anak pada setiap kategori perkembangan kreativitas (BB, MB, BSH, dan BSB), sedangkan *N* adalah jumlah seluruh sampel penelitian. Hasil perhitungan persentase tersebut selanjutnya digunakan untuk menentukan kategori perkembangan kreativitas anak dan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan terhadap penerimaan atau penolakan hipotesis penelitian. Hasil perhitungan dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.5

Perhitungan Persentase Pretest

Kategori	Run	Perhitungan	Persentase
BB	1	$(1/15) \times 100$	6,7%
MB	14	$(14/15) \times 100$	93,3%
BSH	0	$(0/15) \times 100$	0%
BSB	0	$(0/15) \times 100$	0%

Sumber: Data peneliti diolah, Desember 2025

Persentase pretest pada Tabel 4.5 menunjukkan bahwa 14 anak atau 93,3% berada pada kategori MB dan 1 anak atau 6,7% berada pada kategori BB. Tidak terdapat anak yang mencapai kategori BSH maupun BSB. Data ini menunjukkan bahwa sebelum kegiatan 3M diberikan, kreativitas anak masih berada pada tingkat awal. Anak masih memerlukan stimulus yang dapat mendorong keberanian menghasilkan ide, menggunakan bahan secara beragam, dan mengembangkan karya dengan detail.

Untuk hasil perhitungan posttest dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.6

Perhitungan Persentase Posttest

Kategori	Run	Perhitungan	Persentase
BB	0	$(0/15) \times 100$	0%
MB	1	$(1/15) \times 100$	6,7%
BSH	4	$(4/15) \times 100$	26,7%
BSB	10	$(10/15) \times 100$	66,7%

Sumber: Data peneliti diolah, Desember 2025

Persentase posttest pada Tabel 4.6 menunjukkan perubahan yang lebih baik dibandingkan pretest. Tidak ada anak yang berada pada kategori BB, 1 anak atau 6,7% berada pada kategori MB, 4 anak atau 26,7% berada pada kategori BSH, dan 10 anak atau 66,7% berada pada kategori BSB. Perubahan ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu menampilkan kreativitas dengan lebih baik setelah mengikuti kegiatan 3M. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa peningkatan tidak hanya terjadi pada beberapa anak, tetapi tampak pada hampir seluruh subjek penelitian.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan urutan temuan yang jelas. Pertama, kondisi awal anak berada pada kategori BB dan MB. Kedua, setelah kegiatan 3M, kategori BB tidak lagi muncul dan sebagian besar anak berada pada kategori BSH serta BSB. Ketiga, perubahan persentase menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kreativitas dari sebelum perlakuan ke sesudah perlakuan. Keempat, berdasarkan perubahan tersebut, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga kegiatan 3M dinyatakan berperan dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK IT Babussalam Hibrida 10 Kota Bengkulu.

C. Pembahasan

1. Peran 3M (Menggambar, Merobek, Menempel) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun di TK IT Babussalam Hibrida 10 Kota Bengkulu

Keberhasilan implementasi kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, Menempel) ini tidak dapat dipisahkan dari kesesuaian stimulasi dengan fase perkembangan motorik halus anak usia 5–6 tahun. Pada rentang usia ini, anak berada pada masa keemasan (*golden age*) di mana koordinasi mata dan tangan (*hand-eye coordination*) serta kematangan otot-otot jari (*fine motor skills*) sedang mengalami diferensiasi fungsional yang pesat. Kegiatan merobek kertas tanpa pola yang kaku pada awal tindakan terbukti melatih kekuatan otot digital dan kontrol tekanan jari anak. Ketika kemampuan motorik ini terasah, hambatan fisik dalam memegang alat tulis atau memanipulasi media seni dapat diminimalisasi. Alhasil, anak-anak di TK IT Babussalam Hibrida 10 Kota Bengkulu tidak lagi merasa frustrasi oleh keterbatasan teknis tangan mereka, melainkan merasakan kebebasan penuh untuk menyalurkan energi kreatif dan mentransformasikan gagasan abstrak di kepala mereka ke dalam bentuk karya fisik yang nyata.

Selain dimensi motorik, pelonjakan drastis pada kategori Berkembang Sangat Sesuai Harapan (BSB) hingga mencapai 66,7% juga dipengaruhi oleh terciptanya iklim psikologis yang aman (*psychological safety*) di dalam kelas. Selama kegiatan 3M berlangsung, peneliti dan guru kelas secara sadar menggeser atmosfer pembelajaran dari yang semula bersifat instruktif-evaluatif menjadi eksploratif-apresiatif. Ketika anak-anak menyadari bahwa hasil robekan yang tidak rapi atau pemilihan warna yang tidak realistis tidak akan mendapat koreksi negatif atau penilaian "salah", motivasi intrinsik mereka melonjak tajam. Rasa aman secara emosional ini meruntuhkan dinding kecemasan akademis anak, sehingga memicu keberanian mereka untuk keluar dari zona nyaman meniru. Mereka menjadi lebih berani mengambil risiko estetik, memadukan elemen-elemen visual yang tidak biasa, dan memercayai kemampuan subjektif mereka sendiri dalam memproduksi karya seni yang otentik.

Perspektif metodologis pembelajaran anak usia dini, struktur kegiatan 3M memiliki keunggulan berupa rangkaian aktivitas yang bersifat kontinu, berurutan, dan integratif. Pendekatan ini memfasilitasi anak untuk belajar melalui proses yang berorientasi pada tindakan (*action-oriented learning*). Berbeda dengan metode konvensional

yang sering kali memisahkan aktivitas seni secara parsial, penggabungan menggambar, merobek, dan menempel dalam satu kesatuan tema menciptakan alur berpikir yang logis bagi anak. Proses menggambar berfungsi sebagai tahap inkubasi ide dan visualisasi awal, merobek berfungsi sebagai fase dekonstruksi material dan pengenalan tekstur, sedangkan menempel berfungsi sebagai tahap rekonstruksi spasial dan penyelesaian masalah (*problem solving*). Urutan ini melatih anak untuk memahami sebuah siklus kerja yang tuntas, melatih daya konsentrasi secara bertahap, dan meningkatkan rentang perhatian (*attention span*) mereka yang secara natural cenderung pendek pada usia ini.

Pergeseran peran guru dari seorang instruktur yang dominan (*teacher-centered*) menjadi seorang fasilitator dan mitra bermain (*child-centered*) juga menjadi variabel kunci dalam keberhasilan intervensi ini. Pada tahap *pretest*, dominasi kategori MB (Mulai Berkembang) sebesar 93,3% disebabkan oleh ketergantungan anak yang tinggi pada petunjuk seragam dari guru, yang secara tidak sengaja mematikan inisiatif personal anak. Melalui penerapan metode 3M, guru mengubah pola komunikasinya dengan menerapkan teknik *scaffolding* verbal melalui pertanyaan-pertanyaan pemantik yang bersifat terbuka (*open-ended questions*). Alih-alih

mendikte warna apa yang harus digunakan, guru memberikan stimulasi kognitif seperti, "*Bagaimana jika bentuk ini ditambahkan sesuatu di sekitarnya?*" atau "*Warna apa yang menurutmu menggambarkan suasana hati gambarmu hari ini?*". Pendekatan dialogis ini merangsang area kognitif korteks prefrontal anak, memaksa mereka berpikir kritis untuk menentukan pilihan mandiri, dan menumbuhkan rasa kepemilikan (*sense of ownership*) yang kuat terhadap karya yang mereka buat.

Secara teoretis, dinamika peningkatan kreativitas yang komprehensif ini mengonfirmasi dan memperkuat prinsip dasar teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan konstruktivisme sosial Lev Vygotsky. Anak usia dini membangun pengetahuannya tentang dunia fisik melalui tindakan langsung dan manipulasi objek nyata secara konkret. Melalui kegiatan 3M, anak-anak di TK IT Babussalam Hibrida 10 tidak sekadar mendengarkan ceramah tentang estetika bentuk atau ruang, melainkan mengalami sendiri bagaimana selembar kertas dapat diubah bentuknya melalui kekuatan jemari mereka, dan bagaimana posisi lem memengaruhi tata letak visual. Proses asimilasi dan akomodasi kognitif terjadi secara simultan saat anak mencoba mencocokkan bentuk potongan robekan kertas dengan ruang kosong pada gambar mereka. Ketika terjadi ketidaksesuaian ukuran,

anak secara kreatif melakukan adaptasi strategi baik dengan merobek kembali kertas tersebut menjadi lebih kecil atau mengubah arah tempelannya yang merupakan indikator konkret dari berkembangnya kemampuan representasi mental dan fleksibilitas kognitif.

Aktivitas seni terpadu 3M ini juga memberikan stimulus sensori yang kaya (*multisensory stimulation*) yang sangat dibutuhkan bagi optimalisasi jaringan saraf otak anak (*synaptic pruning*). Saat merobek, anak mendengarkan suara khas gesekan kertas dan merasakan perbedaan tekstur permukaan kertas; saat menggambar, mereka melihat gradasi warna krayon; dan saat menempel, mereka merasakan kepekatan tekstur lem pada kulit mereka. Stimulasi taktil, visual, dan auditori yang berjalan bersamaan ini mengaktifkan berbagai lobus di otak secara simultan, memperkuat hubungan antar-sinapsis, dan memperdalam retensi memori anak terhadap aktivitas belajar. Pengalaman multisensori yang menyenangkan ini mengubah persepsi anak terhadap sekolah, dari tempat yang penuh dengan tuntutan calistung (baca, tulis, hitung) yang kaku menjadi ruang bermain yang penuh petualangan sensorik dan kebebasan berekspresi.

Lebih jauh lagi, pengembangan aspek kreativitas melalui metode 3M ini membawa dampak positif

sekunder terhadap perkembangan sosio-emosional dan konsep diri (*self-concept*) anak. Ketika seorang anak berhasil menyelesaikan keseluruhan proses 3M secara mandiri dan mampu menyajikan sebuah karya yang berbeda dari teman sebangkunya, muncul perasaan efikasi diri (*self-efficacy*) yang kuat—keyakinan bahwa "*Saya mampu menciptakan sesuatu*". Keberanian yang tampak pada tahap *posttest*, di mana anak-anak tidak hanya memamerkan karyanya tetapi juga mulai menceritakan maknanya secara sederhana kepada guru dan teman sebaya (aspek elaborasi), merupakan manifestasi dari tumbuhnya rasa percaya diri yang sehat. Kemampuan mengomunikasikan hasil karya ini juga melatih kecerdasan linguistik dan kecerdasan interpersonal anak, membantu mereka mengeksternalisasikan emosi batiniah mereka secara positif melalui medium seni visual.

Secara praktis dan edukatif, temuan komparatif antara *pretest* dan *posttest* ini memberikan implikasi kebijakan pedagogis yang berharga bagi pengelolaan kurikulum di TK IT Babussalam Hibrida 10 Kota Bengkulu maupun lembaga PAUD sejenis. Hasil penelitian membuktikan secara empiris bahwa stimulasi kreativitas anak tidak membutuhkan penyediaan alat atau bahan pabrikan yang mahal dan modern. Menggunakan bahan-bahan sederhana yang mudah ditemukan di

lingkungan sekitar—seperti kertas bekas, lem biasa, dan krayon—jika diorganisasikan ke dalam sebuah sintaks pembelajaran yang berpusat pada anak dan menghargai orisinalitas proses, mampu menghasilkan lompatan perkembangan yang terukur secara sistematis. Oleh karena itu, model pembelajaran seni berbasis proses seperti 3M ini selayaknya dijadikan sebagai salah satu program unggulan atau metode standar baku dalam RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) untuk merangsang potensi kreatif anak usia dini secara menyeluruh dan berkelanjutan.

D. Implikasi

Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kegiatan 3M (Menggambar, Merobek, dan Menempel) berperan dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 5–6 tahun memiliki implikasi penting bagi praktik pembelajaran di pendidikan anak usia dini. Guru PAUD diharapkan dapat menjadikan kegiatan 3M sebagai salah satu strategi pembelajaran yang terintegrasi dalam kegiatan harian di kelas, karena kegiatan ini terbukti mampu menstimulasi kelancaran ide, keaslian karya, serta kemampuan anak dalam mengembangkan dan mengekspresikan gagasan secara mandiri. Pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas kreatif seperti 3M juga dapat menciptakan suasana belajar

yang lebih menyenangkan dan tidak menekan anak, sehingga anak lebih berani bereksplorasi dan berinovasi.

Selain implikasi bagi guru, hasil penelitian ini juga memberikan implikasi bagi pihak sekolah, khususnya dalam pengembangan kurikulum dan perencanaan pembelajaran. Sekolah dapat mendorong penggunaan metode dan media pembelajaran yang bersifat kreatif, konkret, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Kegiatan 3M dapat dimasukkan ke dalam program pengembangan seni dan kreativitas anak sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, sekaligus mendukung pencapaian aspek perkembangan anak secara optimal, terutama pada aspek kognitif, motorik halus, dan sosial-emosional.

Implikasi lainnya ditujukan bagi peneliti selanjutnya, di mana hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau dasar pengembangan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan kreativitas anak usia dini. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan variasi kegiatan 3M, memperluas subjek penelitian, atau mengombinasikan kegiatan 3M dengan metode pembelajaran lain untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan manfaat praktis, tetapi juga kontribusi akademik dalam pengembangan kajian pendidikan anak usia dini.