

PENGARUH *FLIPPED LEARNING* MODIFIKASI TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Joseva Devenjuy¹, Enda Puspitasari²

Email: josevadepurba@gmail.com¹, enda.puspitasari@lecturer.unri.ac.id¹

Universitas Riau^{1,2}

Abstract : Based on observations conducted in the field, it can be seen that the development of creativity in children aged 5-6 years is still categorized as lacking criteria, so there is a need for modification of childrens learning in the form of the application of flipped learning in improving the development of creativity in early childhood. The research was conducted at Cendana Rumbai Kindergarten Pekanbaru. The method in this study was to use a one group pretest posttest design experimental method involving 20 childrens as research samples and the data collection techniques were using saturated samples techniques. Data collection techniques in this study used observation techniques for children. Analysis of the data used in this study is to use the t-test obtained from the SPSS version 23 computer program. By doing the data analysis, the result of the count were 16, 327 which is greater than the number of t tables of 2,093 with a significance of $0,00 < 0,05$. It can be concluded that there are differences in the development of childrens creativity before and after the use of flipped learning in childrens. The great influence of tang has been given by flipped learning to creativity according to the N Gain formula of 62,87% is categorized into the medium category

Keywords : *flipped learning, creativity development.*

Abstrak : Berdasarkan kegiatan observasi pengamatan yang dilakukan dilapangan terlihat bahwa perkembangan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun masih dikategorikan kedalam kriteria kurang., maka diperlukan adanya modifikasi terhadap pembelajaran anak yaitu berupa penerapan *flipped learning* dalam meningkatkan perkembangan kreativitas pada anak usia dini. Penelitian tersebut dilakukan di TK Cendana Rumbai Pekanbaru. Metode dalam penelitian ini ialah menggunakan metode eksperimen desain *one group pretest posttest* yang melibatkan 20 orang anak sebagai sampel penelitian dan teknik pengumpulan datanya menggunakan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi terhadap anak. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan uji *t-test* yang diperoleh dari program komputer *SPSS versi 23*. Dengan dilakukannya analisis data maka diperoleh hasil *t* hitung sebesar 16, 327 yang lebih besar dari jumlah *t* tabel sebesar 2,093 dengan signifikan sebesar $0,00 < 0,05$. Maka dari itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan perkembangan kreativitas anak sebelum dan sesudah penggunaan *flipped learning* pada anak. Besar pengaruh yang telah diberikan oleh *flipped learning* terhadap kreativitas menurut rumus N Gain sebesar 62, 87% dikategorikan kedalam kategori sedang.

Kata Kunci : *Flipped Learning, Perkembangan Kreativitas*

1. PENDAHULUAN

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan sekolah. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, jasmani dan rohani anak diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Usaha ini dilakukan supaya anak usia 5-6 tahun lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya. Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan belajar anak taman kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Anak usia dini adalah anak yang berasal pada fase praoperasional, yang berfikir secara simbolis yang dihadirkan dalam berbagai bentuk fantasi, cara berfikir tersebut merupakan awal untuk menumbuhkan kembangkan kreativitas anak.

Fantasi atau imajinasi yang berkembang pada masa pra-operasional terlihat dari berbagai bentuk aktivitas anak, seperti pada waktu bermain, berbicara maupun melakukan sesuatu kegiatan yang lain. Menurut (Ahmad susanto 2017), anak usia 5-6 tahun atau anak prasekolah berada dalam fase inisiatif lawan rasa bersalah (*initiative versus guilt*). Dalam rangka mengemban tugas dan tanggung jawab untuk mengoptimalkan potensi kreatif yang dimiliki anak, sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang mereka miliki, maka diperlukan suatu upaya yang kreatif agar mereka dapat tumbuh optimal dengan kondisi nyaman dan menyenangkan. Pengembangan program pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan perkembangan anak sehingga perlu penyusunan program pembelajaran yang mempertimbangkan aspek perkembangan anak secara holistik. Beberapa cara yang dapat ditempuh oleh seorang pendidik anak usia dini dalam perkembangan kreativitas anak dengan mengembangkan konsep *Developmentally Appropriate Practice* (DAP).

Tugas pendidik atau orangtua adalah menciptakan kondisi yang merancang pemikiran dan keterampilan kreatif anak, serta menyediakan sarana dan prasarana yang mendukungnya. Disamping perhatian, dorongan, dan pelatihan dari lingkungan, perlu ada motivasi instrinsik pada anak. Motivasi yang berasal dari diri anak sendiri. Minat anak untuk melakukan sesuatu harus tumbuh dari dalam dirinya

sendiri dan atas keinginan nya sendiri. Keberhasilan kreativitas menurut Amabile dalam (Utami Munandar, 2004), terletak dalam aspek irisan (*insection*) antara keterampilan anak dalam bidang tertentu (*domain skills*), keterampilan berfikir dan bekerja kreatif, serta motivasi instrinsik yang disebut sebagai motivasi batin. Motivasi instrinsik adalah motivasi yang tumbuh dari dalam diri anak, berbeda dengan motivasi ekstrinsik yang ditimbulkan dari luar, yaitu oleh lingkungan. menumbuhkan kembangkan kreativitas anak.

Fantasi atau imajinasi yang berkembang pada masa pra-operasional terlihat dari berbagai bentuk aktivitas anak, seperti pada waktu bermain, berbicara maupun melakukan sesuatu kegiatan yang lain. Menurut Anita Yus (2011), anak usia 5-6 tahun atau anak prasekolah berada dalam fase inisiatif lawan rasa bersalah (*initiative versus guilt*). Perkembangan kreativitas anak dapat di stimulasi dengan berbagai cara dan metode, salah satunya adalah dengan metode *flipped learning*. *Flipped learning* merupakan metode pembelajaran yang bersifat terbalik tetapi pelaksanaannya juga harus ditinjau dan diperhatikan lagi. *Flipped learning* merupakan model pembelajaran yang mengarah pada pertukaran posisi antara materi pembelajaran dengan tugas anak. Pada pembelajaran seperti biasa, anak usia dini diberikan waktu untuk mengerjakan tugas latihannya di rumah dan mendapatkan materi pembelajaran di sekolah bersama teman-temannya. Namun *flipped learning* berbeda dengan pembelajaran biasa, dimana pada pembelajaran ini, anak mendapatkan materi pembelajarannya di rumah dan mengerjakan tugas latihannya di sekolah bersama teman-temannya.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian eksperimen karena ingin melihat variabel sebab dan variabel akibat yaitu pengaruh *Flipped Learning* terhadap Perkembangan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun. Suharsimi Arikunto (2002) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Metode penelitian yang digunakan yaitu pra-eksperimen dengan rancangan desain *pretest* pasca tes satu kelompok atau *one group pre-test post-test design* (Sukardi, 2011). Peneliti memberikan *pretest* atau test awal kepada objek penelitian dimulai untuk memperoleh nilai awal peserta didik. *Posttest* juga di berikan di akhir penelitian yang akan dianalisis untuk menarik kesimpulan penelitian.

<i>Pre-test</i>	Treatment	<i>Post-test</i>
Y ₁	X	Y ₂

Dalam penelitian ini peneliti akan memaparkan tahapan-tahapan dalam penelitian ini yaitu sebelum

pelaksanaan penelitian dilakukan pengukuran awal (*pre test*), memberi *treatment* (X) selama 3 minggu berupa perlakuan *Flipped Learning* pada anak, dan *Post-test* yang dilakukan setelah eksperimen selesai dilaksanakan dengan maksud untuk mengetahui apakah eksperimen benar-benar efektif diterapkan. Dalam penelitian eksperimen ini penulis menentukan dan menyusun rancangan pelaksanaan dalam *treatment Flipped Learning* terhadap kemampuan perkembangan kreativitas anak dengan menyediakan lembar observasi, serta peralatan pembelajaran lainnya. Dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh, semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2010). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 5-6 tahun di TK Cendana Rumbai Pekanbaru dengan jumlah sampel 20 orang anak diantaranya 12 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi dan dokumentasi, teknik analisis data dilakukan dengan melakukan uji t.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

No	Indikator	Skor Akhir	Skor Ideal	(%)	Ket
1	Anak mampu mengajukan pemikiran gagasan pemecahan masalah yang berbeda dengan orang lain	29	60	48.33	K
2	anak mampu memberikan nilai keindahan suatu benda	25	60	41.67	K
3	anak dapat bekerja sendiri dan memiliki rasa ingin tahu yang besar	24	60	40.00	K
4	anak mempunyai daya imajinasi yang kuat dan minat yang luas	30	60	50.00	K
Jumlah		108	240		
Rata-rata		27	60	45	K

Perkembangan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun sesudah diberikan perlakuan *flipped learning* dapat dilihat dari perbedaan skor setiap indikatornya, skor tertinggi terdapat pada indikator 4 dengan skor 50 dan persentase 83,33% dan berada dalam kriteria baik (B), dan skor terendah terdapat pada indikator 3 dengan perolehan skor 45 dan persentase 75% dan dikategorikan dalam kriteria cukup (C). Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa persentase indikator kreativitas sesudah diberikan perlakuan yaitu 79,58%

yang dikategorikan kedalam kriteria baik (B). Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Perkembangan kreativitas pada anak sesudah diberikan perlakuan (posttest).

No	Indikator	Skor Akhir	Skor Ideal	(%)	Ket
1	Anak mampu mengajukan pemikiran gagasan pemecahan masalah yang berbeda dengan orang lain	49	60	81,67	B
2	anak mampu memberikan nilai keindahan suatu benda	47	60	78,33	B
3	anak dapat bekerja sendiri dan memiliki rasa ingin tahu yang besar	45	60	75,00	C
4	anak mempunyai daya imajinasi yang kuat dan minat yang luas	50	60	83,33	B
Jumlah		191	240	79,58	
Rata-rata		47,75	60	79,58	B

Perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan di atas dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Pada saat sebelum perlakuan rata-rata persentase yang didapatkan 45 % dan sesudah perlakuan meningkat menjadi 79,58 %, sehingga terdapat 34,58% perbedaan yang terjadi antara sebelum dan sesudah perlakuan. Untuk mengetahui perkembangan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah diberikan perlakuan *flipped learning* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3 Perkembangan kreativitas pada anak sebelum (pretest) dan sesudah diberikan perlakuan (posttest).

No	Indikator	Pretest		Posttest	
		%	Kriteria	%	kriteria
1	Anak mampu mengajukan pemikiran gagasan pemecahan masalah yang berbeda dengan orang lain	48.33	K	81.67	B
2	anak mampu memberikan nilai keindahan suatu benda	41.67	K	78.33	B
3	anak dapat bekerja sendiri dan memiliki rasa ingin tahu yang besar	40.00	K	75.00	C
4	anak mempunyai daya imajinasi	50.00	K	83.33	B

yang kuat dan minat yang luas				
Jumlah	180		318,3	
Rata-rata	45	K	79,58	B

Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dimiliki sesuai dengan garis linier atau tidak (apakah hubungan antara variabel yang hendak dianalisis mengikuti garis lurus atau tidak).

Tabel 1 Uji Linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
posttets * pretest	Between Groups	(Combined)	15,450	4	3,862	3,311	,039
		Linearity	12,013	1	12,013	10,296	,006
		Deviation from Linearity	3,437	3	1,146	,982	,427
Within Groups			17,500	15	1,167		
Total			32,950	19			

Berdasarkan tabel 1, diatas menunjukkan hasil pengujian linearitas data tentang perkembangan kreativitas pada anak dengan memberikan perlakuan *flipped learning* sebesar 0,039, yang artinya adalah nilai *sig combined* lebih kecil dari 0,05 ($0,039 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan *flipped learning* adalah linier.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda. Analisis homogenitas dalam pengujian ini menggunakan uji *chi-square test* dengan bantuan program *SPSS versi 23*. Kolom yang dilihat pada *print out* ialah kolom *Sig.* jika nilai pada kolom $Sig > 0,05$ maka H_0 diterima

Tabel 2 Uji Homogenitas

Test Statistics

	Pretest	Posttest
Chi-Square	4,000 ^a	3,500 ^a
Df	4	4
Asymp. Sig.	,406	,478

Berdasarkan dari tabel 2 diatas diperoleh nilai *Asymp Sig* sebelum perlakuan 0,406 dan setelah perlakuan 0,478 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varian yang sama.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan *SPSS versi 23* dengan *teknik statistis Non Parametric One Sample Kolmogorov-Smirnov*. Ketentuan yang digunakan adalah jika nilai $Sig < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai $Sig > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Pretest	Posttest
Normal Parameters ^{a,b}		
Deviation	20	20
Most Extreme Differences		
lute	.177	.184
ve	.177	.135
tive	-.137	-.184
Statistic	.177	.184
Asymp. Sig. (2-tailed)	.099 ^c	.075 ^c

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa Data dikatakan normal jika tingkat *Sig.* Pada *Kolmogrov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 maka data didistribusikan normal, jika kurang dari 0,05 maka data didistribusikan tidak normal. Nilai *Sig.* Sebelum perlakuan sebesar 0,099 dan nilai *Sig.* Sesudah perlakuan sebesar 0,075. Nilai tersebut menunjukkan bahwa $Sig. > 0,05$ maka H_0 diterima, data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4 Uji Hipotesis

Paired Samples Test

		Paired Differences				T	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
									Lower
Pai	pretest	-	1,13671	,2541	-	-	-	19	,000
r 1	-	4,1500		8	4,6820	3,6180		16,3	
	posttest	0		0	0	0		27	

Berdasarkan tabel 4 di atas menunjukkan nilai t hitung sebesar 16,327 dengan signifikan sebesar 0,000. Diperoleh nilai t tabel pada signifikansi 5% (2 sisi) dengan *degree of freedom* dengan persamaan $n-1 = 20-1 = 19 = 2,093$ (lihat tabel t). Dengan demikian maka diketahui t hitung ($16,327 > t$ tabel ($2,093$) atau signifikansi ($0,000 < \alpha$ ($0,05$)). Artinya adalah bahwa terdapat pengaruh *flipped learning* terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *Flipped Learning* Modifikasi Terhadap Perkembangan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Cendana Rumbai Pekanbaru

Gain Ternormalisasi

$$G = \frac{SkorPosttest - SkorPretest}{SkorIdeal - SkorPretest} \times 100\%$$

$$G = \frac{191 - 108}{240 - 108} \times 100\%$$

$$G = \frac{83}{132} \times 100\%$$

$$G = 62,87\%$$

Berdasarkan rumus di atas didapat bahwa Pengaruh *Flipped Learning* Modifikasi Terhadap Perkembangan Kreativitas Pada Anak usia 5-6 Tahun di TK Cendana Rumbai Pekanbaru adalah sebesar 62,87%. Merujuk pada hasil penggunaan rumus G diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai 60,87% yang terletak pada rentang 30 % <G < 70 % = 62,87% dengan kategori sedang.

b. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan menggunakan teknik observasi terhadap perkembangan kreativitas sebelum diberi perlakuan, setelah melakukan observasi, peneliti melakukan perlakuan sebanyak 4 kali dan melakukan observasi kembali sesudah diberi perlakuan. Kemudian, peneliti membagi kedalam tiga kriteria dengan ketentuan yaitu baik (B) diberi skor 3, cukup (C) diberi skor 2, dan kurang (K) diberi skor 1. Perkembangan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Cendana Rumbai Pekanbaru sebelum menggunakan pembelajaran *flipped learning* telah dievaluasi dan telah terlihat bahwa masih banyak anak yang belum mengalami perkembangan kreativitas, dan ada beberapa anak yang sudah mulai mengalami perkembangan. Anak dikatakan belum mengalami perkembangan kreativitas karena anak belum mampu memunculkan aspek indikator seperti sebagian anak belum mampu mengajukan pemikiran gagasan pemecahan masalah yang berbeda dengan oranglain, beberapa anak belum mampu memberikan nilai keindahan suatu benda, sebagian anak belum mampu

bekerja sendiri dan belum memiliki rasa ingin tahu yang besar, serta sebagian anak belum mempunyai daya imajinasi yang kuat dan minat yang luas seperti pendapat Yeni Rachmawati pada bukunya (Yeni dan Euis, 2010). Jika dilihat secara kategori perorangan maka sebelum diberi perlakuan 4 anak dengan persentase 20 % dan dikategorikan cukup (C), 16 anak dengan persentase 80 % dan dikategorikan kurang (K), dan tidak ada anak yang dikategorikan baik (B). Melalui video pembelajaran anak dapat mengajukan pertanyaan, menebak-nebak yang kemudian menemukan jawaban (reaksi kreatif) terhadap alur cerita video yang mereka tonton, rentang perhatian anak terhadap alur video menjadi lebih panjang karena anak berkonsentrasi terhadap video, anak juga mampu mengorganisasikan kemampuan diri karena anak belajar dari pengalaman yang menakjubkan sehingga akan membangun kepercayaan diri terhadap apa yang disampaikan. Selain itu melalui video anak memperoleh kosakata baru, imajinasi anakpun dapat berkembang dan dari imajinasinya itu merupakan awal dari anak mengaitkan ide sehingga akan menghasilkan karya yang original sebagai bekal anak untuk menjadi pencerita yang alami.

Hal ini juga di dukung dan sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Paul Torrance dalam (Suratno, 2005) yang menyebutkan bahwa karakteristik tindakan kreatif adalah (1) anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif seperti anak belajar mengajukan pertanyaan, menebak-nebak yang kemudian menemukan jawaban, (2) anak kreatif belajar memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang menunjukkan usaha kreatif seperti mendengarkan cerita (3) anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menajubkan karena anak kreatif akan merasa lebih dari orang lain sehingga kepercayaan diri anak untuk tampil didepan sangat tinggi, (4) anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda. Melalui menonton video anak akan belajar mengaitkan ide-ide sehingga menghasilkan karya yang original, (5) anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahannya dengan menggunakan pengalamannya. Hal ini dapat terlihat ketika anak mendengarkan menonton video, anak akan berimajinasi tentang apa yang mereka lihat yang kemudian imajinasi tersebut dapat digunakan sebagai pengembangan ide yang mereka bangun, (6) anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alami. Dengan melihat video anak akan sering mendapatkan kosakata baru yang pada akhirnya kosakata itu dipakai untuk mengespresikan ide-ide kreatifnya. Dalam jurnal Enda Puspitasari (2015) menyampaikan bahwa bagi seorang anak yang berada dalam tahap usia dini perkembangan kreativitas nya perlu dikembangkan secara maksimal supaya pada tahap kehidupan selanjutnya akan semakin siap dalam menjalani proses kehidupannya, anak yang terlihat cerdas belum tentu menjadi anak

yang kreatif karena pada dasarnya kreativitas memang berhubungan dengan kemampuan anak berfikir namun kreativitas ini berbeda dengan intelenasi.

Setelah diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan pembelajaran *flipped learning* di TK Cendana Rumbai Pekanbaru anak memperlihatkan perubahan yang signifikan terhadap respon pada pembelajaran yang akan disampaikan. Dari kegiatan belajar awal sampai akhir anak terlihat antusias mengikuti pembelajaran karena sudah dibekali menonton video pelajaran di rumah yang didampingi orangtua. Bahkan anak terlihat sangat bersemangat untuk berbagi cerita dan ide kepada teman-temannya di sekolah. Dalam penyampaian materi pembelajaran melalui guru terhadap orangtua kepada anak juga dipengaruhi dengan yang dinamakan pengaruh status sosial orangtua terhadap partisipasi orangtua dalam menyelenggarakan atau mengikuti prosedur sekolah. Seperti pendapat Abdulsyani yang dikutip ke dalam jurnal Nuraini, Zulkifli N, dan Febrialismanto (2016) dan diunggah oleh Jurnal Online Mahasiswa mengatakan bahwa status sosial orangtua dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu, tingkat pendidikan orangtua, pendapatan atau penghasilan orangtua serta apa pekerjaan orangtua dari si anak. Ketiga faktor tersebut memiliki dampak terhadap kemampuan dan perkembangan anak dalam menuntut ilmu.

Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan *flipped learning* maka selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap perkembangan kreativitas pada anak. Didapatkan data *pretest* di peroleh jumlah nilai 108 dengan nilai rata-rata 5,40. Peningkatan nilai rata-rata sangat terlihat pada saat setelah perlakuan *posttest*, dan meningkat pada saat setelah diberikan perlakuan di peroleh nilai 191 dengan rata-rata 9,55. Dari hasil data yang diperoleh diatas, bahwa gambaran pengaruh *flipped learning* dapat meningkatkan minat dan kreatif anak yang akan sangat membantu anak dalam pembelajaran. Meningkatnya perkembangan kreativitas pada anak dilihat dari anak sudah mampu mengajukan pemikiran gagasan pemecahan masalah, anak telah mampu memberikan nilai keindahan suatu benda, anak sudah mau bekerja sendiri, dan anak telah memiliki daya imajinasi yang tinggi dan luas (Yeni dan Euis, 2010). Pembelajaran *flipped learning* yang dimodifikasi dari pembelajaran di tingkat SMK/SMA ini ternyata memiliki dampak terhadap pembelajaran pada anak usia dini dengan sedikit perubahan yang sesuai dengan taraf belajar untuk anak usia dini. Hal ini telah dibuktikan dengan adanya peningkatan perkembangan kreativitas pada anak usia dini sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan. Hasil ini pun dapat dilihat dari hasil perorangan sesudah diberi *treatment* pada anak yang telah diberi perlakuan *flipped learning* mengalami peningkatan. Sebelum diberikan perlakuan tidak ada anak yang berada pada kriteria baik (B) dan anak yang berada pada kriteria cukup (C) sebanyak 4 anak dengan presentase 20,0% dan kurang (K) sebanyak 16 anak dengan persentase 80,0%.

Kemudian terjadi peningkatan setelah diberikan perlakuan *flipped learning* dimana terdapat anak yang berada pada kriteria baik (B) sebanyak 11 anak dengan persentase 55,0% dan kriteria cukup (C) sebanyak 9 anak dengan persentase 45,0%, dan tidak ada anak yang berada pada kriteria kurang (K) dengan persentase 0%.

Berdasarkan data di atas artinya perkembangan kreativitas pada anak usia dini pada saat *posttest* sudah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai hasil pengamatan yang dicapai oleh anak, yang mana terlihat pada *pretest* yang telah diberi *treatment* anak memperoleh rata-rata nilai 5,4% dan meningkat pada *posttest* menjadi 9,55%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran *flipped learning* dapat meningkatkan perkembangan kreativitas pada anak usia 4-5 Tahun di TK Cendana Rumbai Pekanbaru. Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*sesudah*) diberikan perlakuan *flipped learning*. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan pembelajaran *flipped learning* maka digunakan uji hipotesis dengan menggunakan metode *t-test*. Perbandingan sebelum *pretest* dan sesudah *posttest* kelas eksperimen setelah dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan metode *paired sample t-test* diperoleh nilai t hitung = 16,327 dengan nilai ($\text{sig } 2 \text{ tailed}$) = $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan setelah menggunakan pembelajaran *flipped learning* terhadap perkembangan kreativitas pada anak. Hasil penelitian di bidang neurologi yang dilakukan Benjamin S. Bloom, seorang ahli pendidikan dari Universitas Chicago, Amerika Serikat (Diktentis, 2003), mengemukakan bahwa pertumbuhan sel jaringan otak pada anak usia 0 – 4 tahun mencapai 50%, hingga usia 8 tahun mencapai 80%. Maka masa kanak-kanak dari usia 0 – 8 tahun disebut masa emas (*Golden Age*) yang hanya terjadi sekali dalam perkembangan kehidupan manusia sehingga sangatlah penting untuk merangsang pertumbuhan kecerdasan otak anak dengan memberikan perhatian terhadap kesehatan anak, penyediaan gizi yang cukup, dan pelayanan pendidikan.

Keberhasilan kreativitas menurut Amabile (Utami Munandar, 2004) adalah persimpangan (*intersection*) antara keterampilan anak dalam bidang tertentu (*domain skills*), keterampilan berfikir dan bekerja kreatif, dan motivasi intrinsik. Persimpangan kreativitas tersebut, yang disebut dengan teori persimpangan kreativitas (*creativity intersection*). Proses berfikir kreatif, gambaran mengenai bagaimana dan kapan proses kreatif sedang berjalan teramat abstrak untuk dijelaskan. Proses kreatif berjalan bersifat misterius, personal, dan subyektif. Menurut Wallas ada empat tahap dalam proses kreatif yaitu: (1) Persiapan, adalah tahap pengumpulan informasi atau data sebagai bahan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini terjadi percobaan-percobaan atas dasar berbagai

pemikiran kemungkinan pemecahan masalah yang dihadapinya. (2) Inkubasi, adalah tahap diaraminya proses pemecahan masalah dalam alam prasadar. Tahap ini berlangsung dalam waktu tak menentu, bisa lama, dan bisa juga sebentar. Dalam tahap ini ada kemungkinan terjadi proses pelupaan terhadap konteksnya, dan akan teringat lagi pada saat berakhirnya tahap pengeraman dan munculnya masa berikutnya. (3) Iluminasi, yaitu tahap munculnya inspirasi atau gagasan-gagasan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini muncul bentuk-bentuk cetusan spontan. (4) Verifikasi, adalah tahap munculnya aktivitas evaluasi terhadap gagasan kritis, yang sudah mulai dicocokkan dengan keadaan nyata atau kondisi realita.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran *flipped learning* dalam pembelajaran efektif untuk meningkatkan perkembangan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Cendana Rumbai Pekanbaru. Nantinya, hasil yang dicapai oleh subjek penelitian anak dipengaruhi oleh banyak faktor. tetapi walaupun demikian masih banyak faktor-faktor lain yang mempengaruhi perkembangan kreativitas pada anak.

4. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

a. Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Perkembangan Kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Cendana Rumbai Pekanbaru sebelum diberi perlakuan *flipped learning* sebesar 45 % yang dikategorikan kedalam kriteria kurang (K). Artinya, masih banyak anak yang belum mengalami perkembangan kreativitas sesuai dengan tingkatan usianya dan sangat diharapkan masih perlu banyak bimbingan dari partisipasi orangtua dan guru.

Perkembangan Kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Cendana Rumbai Pekanbaru sebelum diberi perlakuan *flipped learning* sebesar 79,58 % yang dikategorikan kedalam kriteria baik (B). Artinya dengan diberikan perlakuan berupa pembelajaran *flipped learning* pada anak usia 5-6 tahun perkembangan kreativitas anak menjadi meningkat. Perkembangan kreativitas pada anak mengalami peningkatan juga dipengaruhi oleh orangtua, guru dan teman-teman sekolah anak.

Terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan pembelajaran *flipped learning* terhadap perkembangan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Cendana Rumbai Pekanbaru. Pengaruh pembelajaran *flipped learning* terhadap perkembangan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Cendana Rumbai sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) mengalami peningkatan yang signifikan yang dapat dilihat dari kriteria penilaian Gain

Ternormalisasi berada pada kategori sedang sebesar 62,87%.

b. Rekomendasi

diberikan beberapa saran kepada pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini, yaitu:

Bagi pihak sekolah, berdasarkan hasil penelitian perkembangan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Cendana Rumbai Pekanbaru berada dalam kategori cukup dan ada juga dalam kategori baik, maka dari itu pihak sekolah memiliki kewajiban untuk meningkatkan atau mempertahankan perkembangan kreativitas pada anak didiknya dengan melaksanakan pembelajaran *flipped learning* yang digunakan peneliti dalam penelitiannya.

Bagi Guru, pembelajaran dengan menggunakan *flipped learning* ini dapat digunakan selanjutnya dalam kegiatan sesuai dengan kebutuhan agar anak lebih berminat dan termotivasi semangat dalam belajar. Sebagai guru diharapkan selalu memberikan bahan pembelajaran yang menarik dan kreatif bagi anak, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta lebih bisa memanfaatkan berbagai media pembelajaran.

Bagi Peneliti Selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya. Hasil penelitian ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan, hal ini tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan peneliti seperti, waktu, biaya, tenaga dan keterbatasan-keterbatasan lainnya. khususnya peneliti lainnya yang berminat untuk meningkatkan perkembangan kreativitas pada anak usia dini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Anita Yus. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini Edisi Pertama*. Jakarta Prenadamedia Group.
- Direktorat Tenaga Teknis. (2003). *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia 0-6 Tahun*. Jakarta. PT.Grasindo.
- Enda Puspitasari. (2015). *Pemetaan kreativitas anak usia 4-6 tahun di TK Laboratorium PG-PAUD Universitas Riau*. EDUCHILD. Volume 4 No 1. http://scholar.google.co.id/scholar/hl=id&as_sdt=0%2C5&q=enda+puspitasari&btnG=#d=gs_qab_s&u=%23p%3DB6vffvXHYpgj. Tanggal Akses 8 April 2020.
- Nuraini, Zulkifli N, Febrialismanto. (2016). Pengaruh Status Sosial Ekonomi Terhadap Partisipasi Orangtua Dalam Menyelenggarakan PAUD Didesa Teluk Pinang Kecamatan Gaung Anak Serka Kabupaten Indragilir Hulu. *Jurnal Online Mahasiswa*. <http://scholar.google.co.id/scholar?start=10&q=f>

[ebrialismanto&hl=id&as_sdt=0,5#d=gs_qabs&u=%23p%3DoaN0NPz2hMkJ](#). Tanggal Akses 8 April 2020.

- Sukardi. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta. Depdiknas.

Sugiyono 1. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.

- Utami Munandar. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Yeni Rachmawati & Euis Kurniati. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Kencana.