

PENGARUH STRATEGI PERMAINAN IMAJINATIF TERHADAP KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B GUGUS III KECAMATAN BULELENG

Luh Putu Pandan Sari¹, Putu Aditya Antara², Putu Rahayu Ujianti³

¹²³Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: pandansari00@gmail.com¹, putu.aditya.antara@gmail.com²,
rahayuujianti@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kreativitas yang antara kelompok anak yang mendapat strategi permainan imajinatif dengan anak yang mendapat strategi pembelajaran ekspositori terhadap kreativitas pada anak Taman Kanak-kanak di gugus III Kecamatan Buleleng tahun ajaran 2016/2017. Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimen* dengan rancangan menggunakan *post-test only control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B gugus III Kecamatan Buleleng yang berjumlah 244 orang. Teknik penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster sampling*. Sampel penelitian ini adalah eksperimen pada kelompok B2 di TK Widya Kumara yang berjumlah 15 anak, dan kontrol pada kelompok B1 di TK Dana yang berjumlah 17 anak. Data hasil kreativitas anak dikumpulkan dengan teknik observasi yang dianalisis menggunakan teknik analisis anava satu jalur (*one way anava*). Berdasarkan hasil analisis diperoleh t_{hitung} adalah 17,32 dan t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan (db) 30 adalah 2,0422 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berdasarkan kriteria pengujian, maka H_A diterima yaitu terdapat perbedaan yang signifikan kreativitas antara anak yang mendapat strategi permainan imajinatif dengan anak yang mendapat strategi pembelajaran ekspositori. Adapun nilai rata-rata anak kelompok yang diberikan strategi permainan imajinatif yaitu 41,33 lebih tinggi dibandingkan kelompok dengan strategi pembelajaran ekspositori yaitu 18,88. Dari penelitian ini dapat disarankan agar sekolah membuat program pengembangan kreativitas dengan treatment yang terbukti unggul yakni strategi permainan imajinatif.

Kata-kata kunci : anak, kreativitas, strategi

Abstract

The purpose of this research was to describe the differences of creativity between groups of children that taught an imaginative game strategy with children that taught an expository learning strategy on creativity in children kindergarten in gugus III Kecamatan Buleleng academic year 2016/2017. This research was a quasi-experimental research using posttest design only control group design. The research population was all children of group B gugus III Kecamatan Buleleng which belong to 244 people. The sample determination technique in this research uses cluster sampling technique. The samples of this research was experiment in group B2 in kindergarten Widya Kumara which belong to 15 children, and control group B1 in Dana kindergarten which amount 17 children. The data of children creativity was collected by observation technique which was analyzed by using one way anava analysis technique. Based on the result of analysis obtained tcount was 17,32 and

table with significance level 5% and degrees of freedom (db) 30 is 2,0422 thus $t_{hitung} > t_{tabel}$. Based on the criteria, then H_A accepted that there was a significant difference in creativity between children that get an imaginative game strategy with children that get expository learning strategies. The average value of children group that was given an imaginative game strategy is 41.33 higher than the group with an expository learning strategy that is 18.88. From this research can be suggested that the school create creativity development program with a proven superior treatment that is imaginative game strategy.

Keywords: child, creativity, strategy.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah yang terpenting karena dapat mempengaruhi kemajuan sebuah bangsa. Sebuah bangsa mustahil dapat berkembang dan maju dengan cepat jika penduduknya tidak menjalani struktur pendidikan. Anak adalah generasi penerus bangsa yang harus mempunyai bekal persaingan di masa depan. Bekal tersebut dapat dimiliki oleh anak melalui pendidikan anak usia dini. Menurut Permendikbud No.137 Tahun 2014 menyatakan bahwa,

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Satuan atau program PAUD adalah layanan PAUD yang dilaksanakan pada suatu lembaga pendidikan dalam bentuk Taman Kanak-kanak/Raudatul Athfal (RA)/Bustanul Athfal (BA), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan Satuan PAUD Sejenis (SPS).

Pembelajaran di PAUD menekankan pengembangan potensi anak, potensi yang dikembangkan harus mengarah kepada penyelesaian masalah-masalah kehidupan anak. Penyelesaian masalah-masalah kehidupan anak tentunya harus ditemukan sendiri oleh anak atau yang sering disebut dengan *problem solving*. Dalam *problem solving*, anak dituntut untuk mengembangkan potensi kreativitasnya. Diakui atau tidak memang pada dasarnya

setiap manusia mempunyai potensi kreatif. Menurut Semiawan (dalam Rachmawati, 2010:14) mengemukakan bahwa "kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah".

Potensi kreatif yang sangat penting tersebut pada dasarnya dimiliki oleh setiap anak, bahwa anak-anak memiliki ciri-ciri oleh para ahli sering digolongkan sebagai ciri individu kreatif, misalnya: rasa ingin tahu yang besar, senang bertanya, imajinasi yang tinggi, berani menghadapi resiko, senang akan hal-hal yang baru, dan lain sebagainya. Meskipun demikian faktor orang tua, guru di sekolah, dan lingkungan merupakan faktor penting yang sangat mempengaruhi perkembangan kreativitas tersebut.

Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain. Anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Fenomena yang ada selama ini kreativitas yang dimiliki oleh masyarakat pada umumnya masih rendah.

Hal ini dapat diketahui dengan masih banyaknya orang-orang yang belum mampu menghasilkan karyanya sendiri, mereka masih meniru karya milik orang lain. Keadaan tersebut disebabkan kurangnya pengembangan kreativitas anak usia dini. Anak usia dini pada khususnya di Taman Kanak-kanak gugus III Kecamatan Buleleng juga masih memiliki daya kreativitas yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan anak sehari-hari dimana

masih menunggu pendidik, tidak mempunyai ide sendiri, belum bisa mengungkapkan idenya sendiri kalau tidak dibantu oleh guru dan anak-anak masih tergantung dengan pendidik.

Permasalahan di atas disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya media pembelajaran yang kurang menarik, sehingga membuat anak bosan dan kurang dapat memunculkan ide kreatifnya. Selain itu, strategi pembelajaran yang digunakan guru-guru di Taman Kanak-Kanak gugus III se-Kecamatan Buleleng adalah strategi pembelajaran ekspositori. Menurut Arsa (2015) strategi pembelajaran ekspositori merupakan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centre*). Dalam pelaksanaannya strategi ekspositori guru memegang peranan yang sangat dominan dalam pembelajaran, karena guru menyampaikan materi pelajaran secara terstruktur dan menuntut kemampuan akademik siswa.

Kondisi diatas menarik penulis untuk mencoba meningkatkan kreativitas anak. Menurut Rachmawati (2010) Ada beberapa strategi yang dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu dengan,

1. Pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hasta karya), kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak dan kognitif anak, dalam menciptakan produk anak diajak untuk membentuk suatu bangunan dengan bebas.
2. Pengembangan kreativitas melalui eksplorasi. Mengajak anak bereksplorasi dapat juga mengembangkan kreativitasnya, karena anak dapat langsung belajar dari pengalamannya.
3. Pengembangan kreativitas melalui eksperimen, mengajak anak bereksperimen untuk memecahkan suatu masalah,
4. Pengembangan kreativitas melalui proyek, adalah kegiatan yang dilakukan secara berkelompok untuk membuat sebuah acara,
5. Pengembangan kreativitas melalui musik, adalah kegiatan yang melibatkan indra pendengar dan

alat-alat musik, anak diajak berkreasi dengan musik,

6. Pengembangan kreativitas melalui bahasa adalah kegiatan yang dapat dilakukan dengan cara mendongeng, menceritakan kisah yang yang sudah pernah di dingerakan, dan
7. Pengembangan kreativitas melalui imajinasi. Strategi ini sudah melekat dilakukan dalam diri anak, kegiatan yang melibatkan imajinasi anak dalam mengembangkan kreativitasnya seperti bermain pura-pura yang sudah biasa anak lakukan.

Menurut Smilansky (dalam Rachmawati, 2010:54) menyatakan bahwa "para pakar spesialis anak sekarang ini telah mengetahui bahwa imajinasi merupakan salah satu hal yang efektif untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, bahasa dan terutama kreativitas". Menurut Rachmawati (2010) Ada beberapa kegiatan pengembangan kreativitas melalui imajinasi yaitu "permainan kantong ajaib, permainan gambar bernyanyi, permainan sikut menari dan salah satunya pantomim". Dari beberapa kegiatan tersebut, peneliti tertarik dengan peantomim. Pantomim masih sangat awam dilakukan dalam pembelajaran. Padahal pantomim adalah suatu seni gerak yang asik dilakukan. Pantomim bisa dijadikan permainan dalam pembelajaran.

Berpantomim adalah suatu seni yang berupaya mempresentasikan pikiran, perasaan dan tindakan seseorang kepada orang lain Aubert (dalam Yaumi, 2012). Dari berbagai strategi dan permainan diatas, terlihat bahwa strategi pengembangan kreativitas melalui imajinasi dengan permainan pantomim memiliki manfaat yang paling besar untuk mengembangkan kreativitas anak. Untuk itu penulis tertarik untuk mengembangkan kreativitas anak melalui permainan imajinatif berpantomim.

Menurut Widhiani, dkk (2014) Kemampuan kreativitas sangat terkait dengan kemampuan imajinasi. Apabila kemampuan imajinasi anak kurang, maka

kemampuannya dalam mencetuskan ide-ide orisinalnya untuk mencipta atau meniru bentuk-bentuk yang ada untuk dikreasikan dalam berbagai media juga mengalami hambatan. Namun sebaliknya apabila daya imajinasi anak tinggi, maka sangat memudahkan bagi anak untuk menghasilkan karya-karya yang kreatif dan inovatif .

Menurut Gallagher (dalam Rachmawati, 2011:13) mengatakan bahwa “kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya”. Kreativitas diartikan sebagai produksi berpikir divergen. Hal ini sesuai dengan apa yang dijelaskan oleh Guilford (dalam Astriya, 2015) menjelaskan bahwa kreativitas adalah “suatu proses berpikir yang bersifat divergen, yaitu kemampuan untuk memberikan berbagai alternatif jawaban berdasarkan informasi yang diberikan”.

Schlichter (dalam Astriya, 2015) menjelaskan bahwa “kreativitas itu berfikir divergen (*divergent thinking*) ada 4 hal yakni: *think of many ideas (fluency)*, *think of varied ideas (flexibility)*, *think of unusual ideas (originality)*, and *add to their ideas to make them better (elaboration)*”. Dalam hal ini aspek kelancaran merujuk pada kemudahan menghasilkan ide atau menyelesaikan masalah. Fleksibel (keluwesan) merujuk pada kemampuan untuk meninggalkan cara berpikir dengan mengdopsi atau mengambil ide atau cara berpikir baru. Keluwesan juga ditunjukkan oleh beragamnya ide yang dikembangkan. Keaslian menunjukkan kepada kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang asli atau tidak sama dengan yang lain. Sedangkan keterincian merujuk pada kemampuan individu untuk memberikan penjelasan secara rinci terhadap ide yang diberikan.

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang

mengitarinya. Supriadi (dalam Rachmawati, 2011:15) mengatakan bahwa, “ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif di antaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif yaitu orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Ciri non kognitif yaitu motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Jadi permainan pantomim mengarah pada ciri kognitif karena pantomim menilai kreativitas melalui gerakannya. Kreativitas yang dapat dinilai yaitu kelancaran anak dalam bergerak pantomim, keluwesan gerakan, keaslian gerakan, dan kerincian gerakan.

Dunia adalah dunia bermain, dengan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya. Hal ini menuntut guru menciptakan sebuah permainan yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Salah satu permainan yang kreatif adalah pantomim. Dengan berpantomim anak dapat bergerak bebas melakoni sebuah cerita atau mengikuti gerakan benda-benda dengan kreasinya sendiri untuk mencapai tujuan yang dimaksudnya dan anak lain menebak gerakan tersebut.

Dalam sebuah permainan, biasanya permainan untuk mencapai tujuan kemenangan, anak-anak pasti akan menggunakan sebuah taktik atau strategi. Memunculkan strategi sangat membutuhkan kreativitas anak, karena kreativitas adalah kemampuan untuk memecahkan suatu masalah maka dari itu setiap permainan yang anak lakukan membutuhkan kreativitas yang baik untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Pringgawidagda (2002:4) menyatakan bahwa “strategi diartikan suatu cara, teknik, taktik, atau siasat yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Salah satu latihan yang mendasar agar anak dapat berkreasi adalah dengan berimajinasi, yaitu kemampuan melihat gambaran dalam pikiran. Dalam berimajinasi tentu dekat dengan sebuah

permainan. Anak sering berimajinasi melalui permainan. Seorang anak yang kreatif akan mempunyai imajinasi yang tinggi. Suatu permainan akan memberikan anak menjadi kreatif berpikir, bertindak, dan mempunyai imajinasi dan khayalan yang akan membantu proses kreativitas anak. Adanya latihan berimajinasi akan memberikan kepekaan kreativitas. Menurut Rachmawati (2010: 54) menjelaskan bahwa, “yang menjadi tujuan dalam pengembangan imajinasi, agar anak dapat memperagakan suatu situasi, memainkan peranannya dengan cara tertentu. Anak menciptakan pengetahuannya sendiri ketika dia bebas berpartisipasi dalam permainan imajinatif”.

Ariel (dalam Murti Heru, 2014) menyatakan bahwa “permainan imajinatif adalah permainan yang melibatkan fantasi atau imajinasi dan menunjukkan keinginan dari diri anak untuk mengelaborasinya”. Jadi dapat dikatakan bahwa imajinasi erat kaitannya dengan sebuah permainan karena permainan adalah kegiatan yang selalu dilakukan oleh anak. Jadi strategi permainan imajinatif adalah sebuah taktik atau cara bermain yang melibatkan fantasi anak. Menurut Rachmawati (2011) menyatakan bahwa “salah satu permainan imajinasi yaitu pantomime”. Pantomim adalah seni pertunjukkan dapat berupa dengan kata-kata maupun tidak dengan kata-kata atau dialog. Anshori (2013) menyatakan bahwa “salah satu pertunjukkan yang penyampaiannya tidak dengan menggunakan kata-kata, melainkan melalui gerak gerik tubuh disebut dengan pantomim”.

Berdasarkan uraian diatas, pada kesempatan ini perlu dirancang sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Strategi Permainan Imajinatif Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Gugus III Kecamatan Buleneng Tahun Ajaran 2016/2017. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kelompok anak yang mendapat strategi permainan imajinatif dengan anak yang mendapat strategi pembelajaran ekspositori terhadap kreativitas anak kelompok B gugus III Kecamatan Buleleng tahun ajaran 2016/2017. Dengan adanya

penelitian tersebut diharapkan mampu menambah khasanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya permainan imajinatif.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasi eksperimen*. Dalam penelitian ini yang diuji keefektifannya adalah permainan imajinatif dengan berpantomim terhadap kreativitas pada anak kelompok B Gugus III Se-Kecamatan tahun ajaran 2016-2017. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *post-test only control group design*. Jumlah seluruh kelas yang menjadi populasi sebanyak 13 kelas, dengan jumlah anak yang menjadi populasi adalah 244 orang. Dalam penelitian ini teknik sampel yang digunakan ialah *cluster sampling*. Berdasarkan teknik cluster sampling, diperoleh sampel yaitu kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Widya kumara berjumlah 15 orang dan kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Dana Punia sebanyak 17 orang. Berdasarkan kesetaraan sampel hasil pengundian pertama, selanjutnya dilakukan pengundian kedua untuk menentukan kelas eksperimen dan kontrol. Dari hasil pengundian, diperoleh anak kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Widya Kumara sebagai kelas eksperimen dan kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Dana Punia sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan strategi permainan imajinatif dan kelas kontrol diberikan perlakuan strategi pembelajaran ekspositori.

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data kreativitas pada anak. Untuk memperoleh data kemampuan kreativitas pada anak maka dilakukan pengumpulan data melalui metode observasi dengan menggunakan lembar observasi dalam penelitian ini adalah lembar observasi mengenai kemampuan kreativitas anak dengan menggunakan strategi permainan imajinatif berpantomim.

Dalam penelitian ini, analisis statistik deskriptif dilakukan dengan menyajikan data berupa angka rata-rata (Mean), median, modus, dan menghitung standar

deviasi. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data guna menguji hipotesis penelitian adalah uji-t (*polled hipotesis*). Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Uji normalitas yang digunakan dengan teknik *kolmogorov-Smirnov* (K-S) dan uji homogenitas sebaran data yang digunakan adalah uji *fisher*. Kemudian terakhir dilakukan uji hipotesis

untuk melihat apakah ada perbedaan kemampuan kreativitas antara kelompok anak yang diberikan strategi permainan imajinatif berpantomim dengan kelompok anak yang diberikan strategi pembelajaran ekspositori.

HASIL DAN PEMBAHASAN

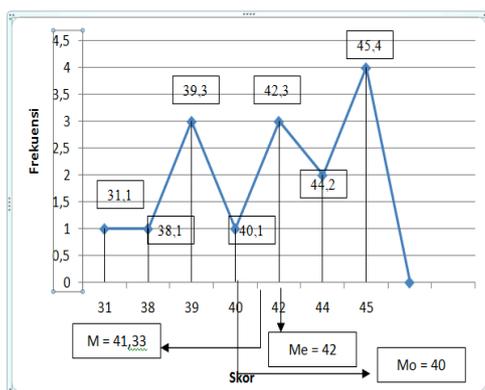
Hasil analisis data statistik deskriptif kemampuan kreativitas kelompok eksperimen dan kontrol disajikan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Deskripsi Data Kemampuan Kreativitas

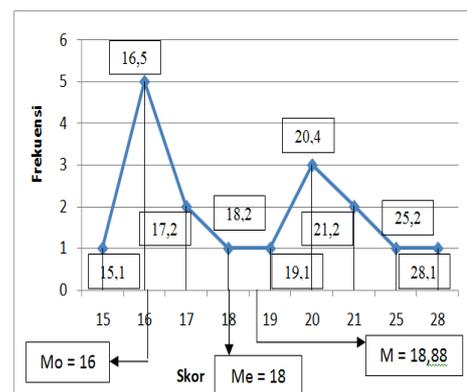
Statistik	Data Hasil Kemampuan Kreativitas Anak	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Mean	41,33	18,88
Median	42	18
Modus	45	16
Varians	14,66	12,36
Standar Deviasi	3,83	3,51
Skor Maksimal	45	28
Skor Minimal	31	15
Rentangan	14	13
Jumlah Siswa	15	17

Data kemampuan kreativitas kelompok eksperimen dapat disajikan ke dalam bentuk grafik poligon. Seperti pada gambar 1. Selanjutnya data kemampuan kreativitas anak kelompok kontrol dapat

disajikan ke dalam bentuk grafik poligon, seperti pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 1. Grafik Poligon Kemampuan Kreativitas Anak Kelompok Eksperimen Dengan Strategi Permainan Imajinatif



Gambar 2. Grafik Poligon Kemampuan Kreativitas Kelompok Kontrol Dengan Strategi Pembelajaran Ekspositori

Sebelum melakukan uji hipotesis, harus dilakukan beberapa uji prasyarat, yaitu uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians. Uji normalitas sebaran data dilakukan untuk membuktikan bahwa kedua data sampel dilakukan untuk

membuktikan bahwa kedua data sampel penelitian berdistribusi normal. Rekapitulasi hasil perhitungan uji normalitas data kemampuan kreativitas pada anak disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Distribusi Data

Kelompok Data	D_{hitung}	D_{tabel}	Status
Skor Kemampuan Kreativitas Kelompok Eksperimen	0,176	0,318	Normal
Skor Kemampuan Kreativitas Kelompok Kontrol	0,168	0,338	Normal

Berdasarkan tabel rekapitulasi di atas, diperoleh D_{hitung} lebih kecil dari D_{tabel} ($D_{hitung} < D_{tabel}$) sehingga seluruh kelompok data berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas sebaran data, selanjutnya dilakukan uji sebaran data, selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians terhadap data kemampuan kreativitas. Uji homogenitas varians dianalisis menggunakan uji F, dengan kriteria data homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$. Berdasarkan hasil perhitungan $db_{pembilang} = 15-1 = 14$, $db_{penyebut} = 15-1 = 14$, dan taraf signifikan 5% diketahui $F_{tab} = 2,37$ dan $F_{hit} = 1,186$ sehingga $F_{hit} < F_{tab}$. Hal ini berarti, varians kedua kelompok homogen.

Hipotesis yang diambil yaitu terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan kreativitas antara kelompok anak yang diberikan strategi permainan imajinatif berpantomim dengan kelompok anak yang diberikan strategi pembelajaran ekspositori pada anak kelompok B Gugus III Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2016/2017. Untuk menguji hipotesis penelitian (H_0) melawan hipotesis alternatif (H_A).

Berdasarkan analisis data menggunakan uji-t diperoleh $t_{hit} = 17,32$ dan t_{tab} dengan $dk = (n_1+n_2-2) = 30$ dengan taraf signifikan 5% = 2,04. Dengan demikian $t_{hit} > t_{tab} = 17,32 > 2,04$ maka H_0 ditolak H_1 diterima. Jadi dapat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan kreativitas anatar anak yang mendapatkan strategi permainan imajinatif

dengan kelompok anak yang mendapatkan strategi pembelajaran ekspositori. Pada anak kelompok B Gugus III Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2016/2017.

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian, kelompok anak yang mendapatkan permainan imajinatif memperoleh hasil kemampuan kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok anak yang mendapatkan strategi pembelajaran ekspositori. Secara deskriptif, hasil kemampuan kreativitas anak kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil kemampuan kreativitas anak kelompok kontrol. Tinjauan ini dilihat berdasarkan pada rata-rata skor hasil kemampuan kreativitas dan kecenderungan skor hasil kemampuan kreativitas. Rata-rata skor hasil kemampuan kreativitas anak kelompok eksperimen adalah 41,33 yang berada pada kategori sangat tinggi. Sementara itu, skor hasil kemampuan kreativitas anak kelompok kontrol adalah 18,88 yang berada pada kategori rendah.

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t di atas, diperoleh t_{hitung} yaitu 17,32 dan t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan (db) 30 adalah 2,04 karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_A diterima jadi terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan kreativitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, hal ini berarti permainan imajinatif berpengaruh terhadap kreativitas anak kelompok B di

Gugus III Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2016/2017.

Pembelajaran dengan strategi permainan imajinatif berpantomim sangat berbeda dengan strategi pembelajaran ekspositori. Pembelajaran ekspositori biasa diterapkan oleh guru cenderung kurang menarik perhatian anak. Penerapan strategi pembelajaran ekspositori cenderung membuat anak tidak memperhatikan guru dan sibuk bermain sendiri ataupun dengan teman-temannya. Strategi pembelajaran ekspositori hanya bersifat *teacher center* yang artinya guru yang menguasai kelas, anak hanya menerima materi dari guru hal ini mengakibatkan anak cenderung sulit untuk berimajinasi untuk mengembangkan kreativitasnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsa (2015) yang menyatakan bahwa “strategi pembelajaran ekspositori merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*). Dalam pelaksanaannya guru memegang peran yang sangat dominan dalam pembelajaran, karena guru menyampaikan materi pelajaran secara terstruktur dan menuntut kemampuan akademik siswa.

Berbeda halnya dengan strategi permainan imajinatif berpantomim, ketika berpantomim anak dibebaskan untuk berimajinasi dan berkreasi sesuai dengan kemampuan kreativitasnya. Permainan pantomim cenderung disukai anak-anak karena permainannya unik, lucu dan menyenangkan. Cara bermainnya yaitu satu orang memperagakan gerakan yang ada dalam gambar dan anak-anak lainnya menebak gerakan tersebut. Kebenaran menebak gambar dan memperagakan gerakan menjadikan anak lebih mudah berimajinasi sehingga dapat meningkatkan kreativitasnya serta menjadikan anak lebih fokus. Hal ini sejalan dengan pendapat Anshori (2013) menyatakan bahwa “pantomim sendiri mengajarkan tentang tubuh, sikap, etika, serta kejiwaan juga daya imajinasi dan kreativitas.” Selain itu Yaumi (2012) menyatakan bahwa “Bermain pantomima menarik minat belajar peserta didik untuk menyimak pesan-pesan yang disampaikan melalui gerakan-gerakan tubuh”.

Berdasarkan paparan diatas dapat dikatakan bahwa strategi permainan

imajinatif berpantomim dapat mempengaruhi kreativitas anak. Individu dan organisasi yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungannya karena mereka dapat mampu memenuhi kebutuhan lingkungan yang terus berubah dan mampu untuk bertahan dalam kompetisi global yang dinamis dan ketat. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Munandar (Antara, 2004:17) bahwa kreativitas tidak harus dilihat terpisah dari mata pelajaran lainnya. Kreativitas hendaknya meresap dalam seluruh kurikulum dan iklim kelas dan dikaitkan dengan semua kegiatan didalam kelas dan setiap saat. Jadi, tampak jelas bahwa strategi permainan imajinatif berpantomim berpengaruh terhadap kreativitas anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Gugus III Kecamatan Buleleng tahun ajaran 2016/2017.

PENUTUP

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan imajinasi berpantomim terhadap kreativitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, hal ini berarti permainan imajinatif berpantomim berpengaruh terhadap kreativitas anak kelompok B di Gugus III Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2016/2017. Hal ini terlihat dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t independent dengan rumus uji-t *polled varians* diperoleh t_{hitung} adalah 17,323 dan t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan (db) 30 adalah 2,0422 karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_A diterima yaitu terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kreativitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, hal ini berarti strategi permainan imajinatif berpantomim berpengaruh terhadap kreativitas anak kelompok B di Gugus III Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2016/2017. Hal ini dapat diartikan bahwa permainan imajinasi berpantomim mampu memotivasi minat belajar anak untuk mengembangkan kreativitasnya.

Dengan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol, dapat diartikan bahwa strategi permainan imajinatif berpantomim dapat dijadikan alternative pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Berdasarkan pada hasil penelitian tersebut memberikan kontribusi terhadap pembelajaran di Taman Kanak-kanak Gugus III Kecamatan Buleleng. Selama ini, masalah kreativitas yang terjadi pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak kurang mendapat perhatian yang serius dari pihak lembaga maupun pihak guru. Maka dalam mengatasi masalah tersebut, diperlukan usaha dan upaya dari pihak lembaga dan dari pihak guru, dalam rangka meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui pengembangan dalam menerapkan strategi permainan imajinatif berpantomim.

Karena penelitian ini terbukti, bahwa penerapan strategi permainan imajinatif berpantomim berpengaruh positif terhadap kemampuan kreativitas anak, sehingga penerapan strategi permainan imajinatif berpantomim dapat menjadi alternatif permainan dalam pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam pembelajaran lainnya dalam upaya meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

DAFTAR RUJUKAN

Antara, A. 2011. Pengembangan Kreativitas Anak Pada Kelompok Bermain (Studi Kasus pada Kelompok Bermain Santa Maria Singaraja Tahun 2008). *Penelitian Kebijakan Pendidikan (hlm 708-720)*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Kemendikbud

Arsa, S. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.

Astriya, I. 2015. Pengembangan Kreatifitas dan Minat Belajar Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Konstruktif. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat. Volume 2 Nomor 2*. Tersedia pada <https://journal.uny.ac.id/index.php/jppm/article/view/6329/6473> (diakses pada tanggal 20 April 2017)

Anshori, I dkk. 2013. *Efektivitas Teknik Permainan Pantomim Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman*. Tersedia pada <http://jerman.upi.edu/germania/2013.03.0906140.Irfan.pdf> (diakses pada tanggal 20 April 2017)

Murti dan Hastarjajo. 2014. Permainan Imajinatif Berdasarkan Metakognisi Dalam Belajar Matematika. *Journal Of Psychology, volume 1 Nomor 1*. Tersedia pada <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=410666&val=8866&title=Permainan%20Imajinatif%20Berdasarkan%20Metakognisi%20dalam%20Belajar%20Matematika> (diakses pada tanggal 20 April 2017)

PERMENDIKBUD Nomor 137 Tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Pringgawidagda, S. 2002. *Strategi Penguasaan Bahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa

Rachmawati, Y. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: PT Fajar Itrapratama offset

_____. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: PT Fajar Itrapratama offset

Yaumi, Muhammad. 2012. *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelejences*. Jakarta: Dian Rakyat.

Widhiani, dkk (2014). Penerapan Penggunaan Media Permainan Fantasi dan Imajinasi Kreatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Otak Kanan dan Mengembangkan Kemampuan Berbahasa. *Jurnal Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Vol 4*". Tersedia pada <http://pasca.undiksha.ac.id/ejournal/i>

[ndex.php/jurnal_pendas/article/view/
1209/942](http://ndex.php/jurnal_pendas/article/view/1209/942) (diakses pada tanggal 25

Juli 2017)