

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN PERMAINAN BAHASA PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK

Mila Karmila,
Agus suharno,
Purwadi.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen baik sebelum atau sesudah perlakuan dengan metode pembelajaran permainan bahasa dengan tingkat kreativitas anak pada kelompok kontrol pada yang tidak diberi perlakuan. Serta mengetahui pengaruh metode pembelajaran permainan terhadap peningkatan kreativitas

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen, menggunakan teknik *T test* untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari metode pembelajaran permainan bahasa terhadap peningkatan kreativitas anak. Dengan tingkat kepercayaan $\alpha = 0,05$, dan Asymp Sig (0,022) < α (0,05), maka H_0 ditolak. Maka H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, hal tersebut dikarenakan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan metode pembelajaran permainan bahasa pada kelompok eksperimen, sehingga tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*) dengan pembelajaran yang tidak menggunakan metode permainan bahasa.

Hasil dari penelitian ini adalah: Tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan (*treatment*) atau *pre test* memiliki kategori yang beragam. Begitu pula tingkat kreativitas anak pada kelompok kontrol (*pre test*) memiliki tingkat kreativitas yang beragam. Tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen setelah di beri perlakuan dengan pembelajaran bermain permainan bahasa menunjukkan peningkatan secara signifikan. Sedangkan tingkat kreativitas anak pada kelompok kontrol setelah *post test* dengan tanpa pemberian perlakuan (*treatment*) menunjukkan peningkatan namun tidak secara signifikan. Metode permainan bahasa terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak. Hal tersebut terlihat dari perbedaan secara signifikan pada tingkat kreativitas anak antara kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan kelompok kontrol tanpa di berikan perlakuan permainan bahasa.

Kata-kata Kunci: Metode Pembelajaran, Permainan, Kreativitas, anak.

PENDAHULUAN

Kreativitas dipandang sebagai peluang strategis untuk menunjang keberhasilan hidup. Clemos (Wahyuni, 2008: 1) mengemukakan bahwa *“creativity is an important component of problem solving, other higher cognitive abilities, social and emotional well-being, and academic and adult success”*. Kreativitas merupakan komponen yang sangat penting dalam mengatasi suatu permasalahan, kemampuan kognitif tingkat tinggi selain intelegensi, kearifan sosial dan emosional, kesuksesan akademik dan kesuksesan di masa yang akan datang. Oleh karena itu, Clemos (Wahyuni, 2008: 1) menyebutkan bahwa tanpa adanya kreativitas manusia tidak akan menemukan seni, ilmu pengetahuan, teknologi, penyelesaian masalah dan kemajuan dalam berbagai bidang kehidupan. Dengan demikian, kreativitas dipandang sebagai bentuk kemajuan dari segala aktivitas manusia, selain menjadikan hidup lebih bermakna, sekaligus merupakan bentuk aktualisasi diri pribadi. Selain itu, fakta menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran pada umumnya terbatas pada tingkat pengenalan, pemahaman, penerapan, sedangkan proses-proses pemikiran yang lebih tinggi (analisis, sintesis dan evaluasi) jarang dilatih, demikian pula kreativitas dan sasaran belajar ramah afektif kurang dikembangkan, padahal keberhasilan dalam pendidikan dan dalam hidup juga sama-sama ditentukan oleh pengembangan sikap, kecerdasan emosional dan kreativitas (Munandar, 2002: 23).

Dampak dari pembelajaran tersebut adalah anak-anak terlihat kurang percaya diri ketika akan melakukan sesuatu, mereka ragu-ragu dan sering bertanya apakah dirinya boleh melakukan hal tersebut, apakah dirinya boleh memberi warna sesuai dengan keinginan mereka karena anak-anak takut apa yang dilakukannya tidak sesuai dengan peraturan dan kesepakatan kelasnya. Hal lain yang terlihat saat pengamatan adalah hasil karya mereka yang hampir sama persis dengan apa yang dicontohkan oleh gurunya baik dari gambar ataupun komposisi warnanya. Mereka tidak berani untuk membuat karya atau memberi warna yang berbeda karena semuanya sudah diatur oleh guru kelasnya. Beberapa kasus diatas menjadi indikasi bahwa tingkat kreativitas anak-anak di TK Pertiwi 04 masih rendah karena pengembangan kreativitas belum dilakukan secara maksimal

Berkaitan dengan masalah diatas, untuk menumbuh kembangkan kreativitas anak-anak khususnya di TK Pertiwi 04. Peneliti ingin mengungkap salah satu metode yang diduga dapat menstimulasi daya kreativitas dan juga berpengaruh terhadap peningkatan kreativitasnya. Salah satu metode pembelajaran tersebut yaitu metode permainan bahasa. Khusus untuk pengembangan kemampuan bahasa, permainan memiliki manfaat yang sangat baik bagi anak. Dengan teman-teman sebayanya anak perlu berkomunikasi pada mulanya melalui bahasa tubuh, tapi dengan meningkatnya usia dan bertambahnya perbendaharaan kata, ia akan lebih banyak menggunakan bahasa lisan. Anak akan belajar kata-kata baru, sehingga memperkaya perkembangan bahasanya serta mampu menggunakan bahasa secara lebih terampil serta luwes.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah tersebut secara lebih spesifik dapat dijabarkan ke dalam pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di TK Pertiwi 04 sebelum perlakuan?
2. Bagaimana tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di TK Pertiwi 04 setelah diberi perlakuan?
3. Apakah terdapat perbedaan tingkat kreativitas anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di TK Pertiwi 04?

Tujuan

Tujuan umum dari penelitian adalah:

- a. Mengetahui tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di TK Pertiwi 04 sebelum diberi perlakuan.
- b. Mengetahui tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di TK Pertiwi 04 setelah diberi perlakuan.
- c. Mengetahui perbedaan tingkat kreativitas anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di TK Pertiwi 04.

Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap ilmu pendidikan terutama dalam pengembangan kreativitas di Taman Kanak-kanak.

- a. Bagi guru
 - 1) Dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran sehingga dapat menstimulasi kreativitas anak.
 - 2) Dapat memperbaiki atau menyempurnakan proses pembelajaran sehingga memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengembangkan kreativitasnya.
- b. Bagi siswa
 - 1) Meningkatkan kreativitas anak-anak sehingga ia dapat mengembangkan potensinya dengan maksimal.
 - 2) Meningkatkan kemampuan belajar dan berpikir kritis serta melatih keterampilan belajar.

Bagi pihak lain sebagai bahan kajian terutama sekolah untuk meningkatkan hasil proses pembelajaran yang lebih baik.

TINJAUAN PUSTAKA

Ciri-ciri Kreativitas

Munandar (1992:51) menjelaskan kreativitas memiliki ciri-ciri yang berkaitan dengan kognisi, proses berpikir yang disebut dengan ciri *apptitude* (berpikir lancar, berpikir luwes, berpikir orisinal, dan keterampilan memperinci), sedangkan ciri yang berkaitan dengan ranah afektif seperti sikap atau perasaan disebut dengan ciri *non-apptitude* (rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, berani mengambil resiko, sifat menghargai, dan percaya diri). Kedua ciri-ciri kreativitas tersebut diperlukan agar perilaku kreatif dapat terwujud.

Dalam studi-studi faktor analisis seputar ciri-ciri utama dari kreativitas, Guilford (Munandar, 2002:12) membedakan antara ciri bakat (*apptitude trait*) dan non-bakat (*non-apptitude trait*) yang berhubungan dengan kreativitas. Ciri-ciri *apptitude* dari kreativitas (berpikir kreatif) meliputi kelancaran, kelenturan atau keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, dan ciri-ciri ini dioperasionalisasikan dalam tes berpikir divergen. Sejauh mana seseorang mampu menghasilkan prestasi kreatif ikut ditentukan oleh ciri-ciri *non-apptitude* (afektif).

Jenis-jenis Kreativitas

a. Kreativitas Verbal

Sinolungan (Rian 2008:4) menyatakan bahwa kreativitas verbal adalah kemampuan berkomunikasi yang diawali dengan pembentukan ide melalui kata-kata, serta mengarahkan fokus permasalahan pada penguasaan bahasa atau kata-kata, yang akan menentukan jelas tidaknya pengertian mengenai ide yang disampaikan. Torrance (Munandar, 2002:96) mengungkapkan kreativitas verbal sebagai kemampuan berpikir kreatif yang terutama mengukur kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam bentuk verbal. Bentuk verbal dalam tes Torrance berhubungan dengan kata dan kalimat. Mednick & Mednick (Rian 2008:6) menambahkan bahwa kreativitas verbal adalah kemampuan melihat hubungan antar ide yang berbeda satu sama lain dan kemampuan untuk mengkombinasikan ide-ide tersebut ke dalam asosiasi baru.

b. Kreativitas Figural

Munandar (2002:93) memberikan pengertian bahwa kreativitas figural yaitu kemampuan mencetuskan gagasan dan aspek-aspek dari berfikir kreatif. Menurut Torrance (Wardhani, 2008:77) secara bentuk, tes kreativitas figural tidak berhubungan dengan kreativitas verbal dan tes kreativitas figural juga tidak melibatkan tes kreativitas verbal. Namun Torrance (Wardhani, 2008:77), melanjutkan dua tes ini mengukur aspek-aspek kreativitas yang sama. Kedua bentuk verbal dan figural ini dibuat dalam 2 format untuk mengukur kreativitas dalam dua bentuk yang berbeda. Lebih lanjut Torrance (Wardhani, 2008:78) mengatakan bahwa produk kreativitas figural adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan *spatial ability* seperti sepak bola dan bola basket atau mengerjakan bangunan dan arsitektur. Menurut Mc Cann (Wardhani, 2008:79) keunggulan kreativitas figural yaitu lebih bebas budaya. Selain itu, ditambahkan pula menurut Mc Cann (Wardhani, 2008:79) beberapa kegiatan yang terkait dengan bentuk kreativitas ini misalnya drama dan bermain peran.

Permainan Bahasa

Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain, dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu sebagai materi pelajaran. bila ada permainan yang menggembirakan tetapi tidak melatih keterampilan bahasa, tidak dapat disebut permainan bahasa. Demikian juga sebaliknya, bila permainan itu tidak menggembirakan, meskipun melatih keterampilan bahasa tertentu, tidak dapat dikatakan permainan bahasa. Untuk dapat disebut permainan bahasa, harus memenuhi kedua syarat yaitu menggembirakan dan melatih keterampilan berbahasa.

Permainan bahasa tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar siswa. Kalaupun dipaksakan, bukan alat evaluasi yang baik, sebab permainan bahasa tersebut mengandung unsur spekulasi yang cukup besar (Soeparno, 1998). Hal tersebut dapat dimengerti, sebab sekelompok anak, atau seorang anak yang berhasil dalam permainan belum tentu secara utuh mencerminkan siswa yang pandai. Demikian juga, siswa yang kalah dalam permainan, belum tentu mencerminkan siswa yang kurang pandai. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu permainan.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini dilakukan dua kali observasi yaitu sebelum dan sesudah eksperimen (perlakuan). Observasi yang dilakukan sebelum perlakuan, dan observasi sesudah perlakuan. Berikut disajikan tabel desain kuasi eksperimen:

Tabel 1.2
Desain Kuasi Eksperimen

KELOMPOK	PRE TEST	TREATMEN	POSTTEST
Eksperimen	√	√	√
Kontrol	√	-	√

Adapun Prosedur yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan Penelitian

2. Tahap Penelitian
3. Penyusunan laporan Hasil Penelitian

Lokasi dan Populasi Penelitian

Lokasi penelitian akan dilakukan di TK Pertiwi 04 Jl. Prof. Dr. Hamka No.17 kec. Tambakaji kel. Ngaliyan-Semarang. Dalam penggunaan populasi ini dilakukan melalui teknik *total sampling* dengan jumlah populasi sekitar 20 anak.

HASIL PENELITIAN

1. Kondisi *Pre Test* Tingkat Kreativitas Anak TK Pertiwi 04 Ngaliyan

a. Kelompok Eksperimen

Tabel 4.7
Statistics
PreTest Kelompok Eksperimen

N	Valid	10
	Missing	0
Mean		192.90
Median		176.50
Std. Deviation		62.115
Sum		1929

Dari tabel statistik hasil *pre test* kelompok eksperimen di atas dapat dilihat bahwa tingkat kreativitas anak, yaitu 109, 161, 151, 200, 154, 156, 239, 325, 242, 192. Rata-rata tingkat kreativitas anak pada saat *pre test* adalah sebesar 192,90 dengan standar deviasi yaitu 62,115 dan nilai tengahnya adalah 176,50.

Kemudian data tersebut dikategorisasikan menggunakan Skor Aktual sebagai berikut:

$$\bar{X}_{\text{aktual}} = \text{Skor maksimal yang diperoleh sampel}$$

$$X_{\text{aktual}} = \frac{1}{2} \bar{X}_{\text{aktual}}$$

$$S_{\text{aktual}} = \frac{1}{3} X_{\text{aktual}} \quad (\text{Sugiyono, 2007})$$

Setelah diketahui nilai dari skor ideal maka dilakukan penentuan kriteria dengan menggunakan tabel selang interval kategorisasi, seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8
Kategorisasi Tingkat Kreativitas

NO	Interval	Kategori
1.	$X \geq \bar{X}_{\text{aktual}} + 1,5 S_{\text{aktual}}$	Sangat Tinggi
2.	$\bar{X}_{\text{aktual}} + 0,5 S_{\text{aktual}} \leq X < \bar{X}_{\text{aktual}} + 1,5 S_{\text{aktual}}$	Tinggi
3.	$\bar{X}_{\text{aktual}} - 0,5 S_{\text{aktual}} \leq X < \bar{X}_{\text{aktual}} + 0,5 S_{\text{aktual}}$	Sedang
4.	$\bar{X}_{\text{aktual}} - 1,5 S_{\text{aktual}} \leq X < \bar{X}_{\text{aktual}} - 0,5 S_{\text{aktual}}$	Rendah
5.	$X < \bar{X}_{\text{aktual}} - 1,5 S_{\text{aktual}}$	Sangat Rendah

Berikut adalah perhitungan skor ideal berdasarkan pada data *pre test* kelompok eksperimen.

$$X_{\text{aktual}} = 325$$

$$\bar{X}_{\text{aktual}} = 325 : 2 = 162.5$$

$$S_{\text{aktual}} = 162.5 : 3 = 54.167$$

$$1.5 S_{\text{aktual}} = 81.25$$

$$0.5 S_{\text{aktual}} = 27.08$$

Tabel 4.9
Perhitungan Kategorisasi Tingkat Kreativitas

NO	Interval	Kategori
1.	$X \geq 162.5 + 81.25 = 243.75$ (244)	Sangat Tinggi
2.	$162.25 + 27.08 \leq X < 162.25 + 81.25$ 189.33 (189) $\leq X < 243.75$ (244)	Tinggi
3.	$162.25 - 27.08 \leq X < 162.25 + 27.08$ 135.42 (135) $\leq X < 189.33$ (189)	Sedang
4.	$162.25 - 81.25 \leq X < 162.25 - 27.08$ 81.25 (81) $\leq X < 135.42$ (135)	Rendah
5.	$X < 162.25 - 81.25 = 81.25$ (81)	Sangat Rendah

Berdasarkan perhitungan data di atas, berikut disajikan data kategorisasi *pre test* tingkat kreativitas anak kelompok eksperimen pada tabel berikut.

Tabel 4.10
Data Pre Test Tingkat Kreativitas Anak Kelompok Eksperimen

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Sangat Tinggi	$X \geq 244$	1	10%
Tinggi	$189 \leq X < 244$	4	40%
Sedang	$135 \leq X < 189$	4	40%
Rendah	$81 \leq X < 135$	1	10%
Sangat Rendah	$X < 81$	0	0%

Persentase	10	100
-------------------	----	-----

Dari skor data tes kreativitas di atas, dapat diketahui bahwa anak TK Pertiwi 04 Ngaliyan memiliki tingkat kreativitas yang beraneka ragam kategori mulai dari sangat rendah sampai sangat tinggi, dengan rincian sebagai berikut: sangat rendah 0 % yaitu 0 anak, rendah 10 % yaitu 1 anak, sedang 40 % yaitu 4 anak, tinggi 40 % yaitu 4 anak, dan sangat tinggi 10 % yaitu 1 anak. Selain itu, berdasarkan rata-rata tingkat kreativitas anak yaitu 192,20, hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak kelompok eksperimen pada saat *pre test* termasuk dalam kategori tinggi.

b. Kelompok Kontrol

Tabel 4.12

Statistics

PreTest Kelompok Kontrol

N	Valid	10
	Missing	0
Mean		176.30
Median		174.00
Std. Deviation		61.961
Sum		1763

Dari tabel statistik hasil *pre test* kelompok kontrol di atas dapat dilihat bahwa tingkat kreativitas anak, yaitu. 190, 55, 171, 187, 204, 177, 138, 164, 170, 307. Rata-rata tingkat kreativitas anak pada saat *pre test* adalah sebesar 176,30 dengan standar deviasi yaitu 61,961 dan nilai tengahnya adalah 174,00.

Berdasarkan nilai mentah *pre test* kelompok kontrol di atas, maka dapat ditentukan kriteria tingkat kreativitas *Pre-Test* kelompok kontrol, sebagai berikut.

$$X_{\text{aktual}} = 307$$

$$\bar{X}_{\text{aktual}} = 307 : 2 = 153.5$$

$$S_{\text{aktual}} = 153.5 : 3 = 76.75$$

$$1.5 S_{\text{aktual}} = 76.75$$

$$0.5 S_{\text{aktual}} = 25.58$$

Tabel 4.13
Perhitungan Kategorisasi Tingkat Kreativitas

NO	Interval	Kategori
1.	$X \geq 153.5 + 76.75 = 230.25$ (230)	Sangat Tinggi
2.	$153.5 + 25.28 \leq X < 153.5 + 76.75$ 179.08 (179) $\leq X < 230.25$ (230)	Tinggi
3.	$153.5 - 25.28 \leq X < 153.5 + 25.28$ 127.92 (128) $\leq X < 179.08$ (179)	Sedang
4.	$153.5 - 76.75 \leq X < 153.5 - 25.28$ 76.75 (77) $\leq X < 127.92$ (128)	Rendah
5.	$X < 153.5 - 76.75 = 76.75$ (77)	Sangat Rendah

Berdasarkan perhitungan data di atas, berikut disajikan data kategorisasi *pre test* tingkat kreativitas anak kelompok kontrol pada tabel berikut.

Tabel 4.14
Data Pre Test Tingkat Kreativitas Anak Kelompok Kontrol

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Sangat Tinggi	$X \geq 230$	1	10%
Tinggi	$179 \leq X < 230$	3	30%
Sedang	$128 \leq X < 179$	5	50%
Rendah	$77 \leq X < 128$	0	0%
Sangat Rendah	$X < 77$	1	10%
Persentase		10	100

Dari skor data tes kreativitas diatas, dapat diketahui bahwa anak TK Pertiwi 04 Ngaliyan memiliki tingkat kreativitas yang beraneka ragam kategori mulai dari sangat rendah sampai sangat tinggi, dengan perincian sebagai berikut: sangat rendah 10 % yaitu 1 anak, rendah 0 % yaitu 0 anak, sedang 50 % yaitu 5 anak, tinggi 30 % yaitu 3 anak, dan sangat tinggi 10 % yaitu 1 anak. Selain itu, berdasarkan rata-rata tingkat kreativitas anak yaitu 174,00, hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak kelompok kontrol pada saat *pre test* termasuk dalam kategori sedang.

c. Uji Perbedaan Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Pada Saat *Pre Test*

Setelah peneliti mengetahui data awal (*pre test*) tingkat kreativitas anak TK Pertiwi 04 Ngaliyan, selanjutnya peneliti mencari distribusi normal data tersebut. Berikut adalah grafik uji normalitas berdasarkan perhitungan *chi square* dengan menggunakan bantuan SPSS versi 12.0

Tabel 4.15

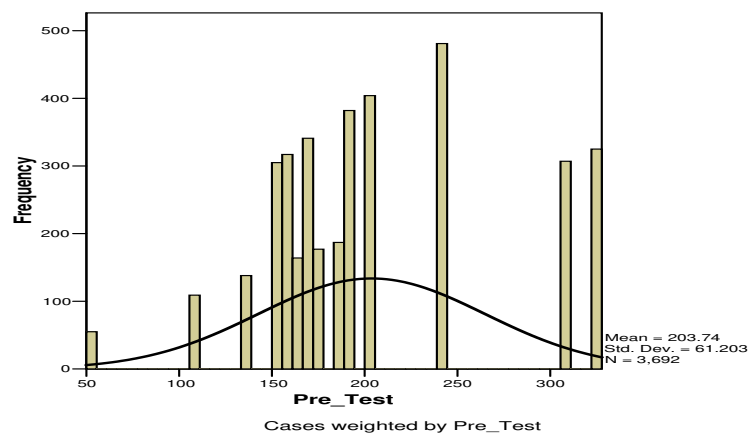
Test Statistics	
	KELOMPOK
Chi-Square(a)	7.464
df	1
Asymp. Sig.	.006

a. 0 cells (.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 1846.0.

Karena nilai asymp. Sig chi square (0,006) < 7,464, maka hal ini menunjukkan data *pre test* berdistribusi normal. Berikut adalah grafik yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal berdasarkan perhitungan *chi square*.

Grafik 4.1

Grafik Normalitas Kondisi *Pre Test*



Berdasarkan distribusi normal, karena data terbukti berdistribusi normal dan jumlah sampel kedua kelompok homogen (10 orang anak) pada setiap kelompok baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, selanjutnya peneliti mencari perbedaan yang

signifikan di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan *T Test*. Untuk mencari perbedaan peneliti membuat hipotesis, sebagai berikut.

Ho = tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

$$H_o : \mu_a = \mu_b$$

Ha = terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

$$H_a : \mu_a \neq \mu_b$$

Berikut ini adalah hasil perhitungan *T Test* dengan menggunakan bantuan SPSS versi 12.0

Tabel 4.16
T-Test

Group Statistics

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre_Test	kelompok eksperimen	10	192.90	62.115	19.643
	kelompok kontrol	10	176.30	61.961	19.594

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
Pre_Test	Equal variances assumed	.276	.606
	Equal variances not assumed		

t-test for Equality of Means					
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference

					Lower	Upper
.598	18	.557	16.600	27.744	-41.689	74.889
.598	18.000	.557	16.600	27.744	-41.689	74.889

Asymp Sig (0,557) < α (0,05), maka H_0 diterima. Jadi tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, hal tersebut nampaknya dikarenakan belum diberikannya perlakuan (*treatment*) dengan metode pembelajaran permainan bahasa pada kelompok eksperimen. Selain itu, tingkat homogenitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol belum terlihat perbedaan yang signifikan sebelum perlakuan.

2. Kondisi Post Test Tingkat Kreativitas Anak TK Pertiwi 04 Ngaliyan

Langkah selanjutnya yaitu pelaksanaan *post test*, hal ini dilakukan untuk melihat apakah ada perbedaan tingkat kreativitas anak setelah diberikan *treatment* dengan pembelajaran metode permainan bahasa di kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment*. Alat pengambilan data pada saat post test adalah sama ketika pelaksanaan pre test yaitu menggunakan alat tes kreativitas figural yang terdiri dari 65 buah lingkaran berdiameter 2 cm yang diberikan kepada 10 anak kelompok eksperimen dan 10 anak kelompok kontrol.

a. Kelompok Eksperimen

Tabel 4.18
Statistics

PostTest Kelompok Eksperimen

N	Valid	10
	Missing	0
Mean		251.60
Median		246.00
Std. Deviation		60.124
Sum		2516

Dari tabel statistik hasil *post test* kelompok eksperimen di atas dapat dilihat bahwa tingkat kreativitas anak, yaitu 153, 220, 290, 256, 234, 187, 287,

399, 287, 236. Rata-rata tingkat kreativitas anak pada saat *post test* adalah sebesar 251,60 dengan standar deviasi yaitu 60,124 dan nilai tengahnya adalah 246,00.

Berdasarkan nilai mentah *post test* kelompok eksperimen di atas, maka dapat ditentukan kriteria tingkat kreativitas *post test* kelompok eksperimen, sebagai berikut.

$$X_{\text{aktual}} = 366$$

$$\bar{X}_{\text{aktual}} = 366 : 2 = 183$$

$$S_{\text{aktual}} = 183 : 3 = 61$$

$$1.5 S_{\text{aktual}} = 91.5$$

$$0.5 S_{\text{aktual}} = 30.5$$

Tabel 4.19
Perhitungan Kategorisasi Tingkat Kreativitas

NO	Interval	Kategori
1.	$X \geq 183 + 91.5 = 274.5$ (275)	Sangat Tinggi
2.	$183 + 30.5 \leq X < 183 + 91.5$ 213.5 (214) $\leq X < 274.5$ (275)	Tinggi
3.	$183 - 30.5 \leq X < 183 + 30.5$ 152.5 (153) $\leq X < 213.5$ (214)	Sedang
4.	$183 - 91.5 \leq X < 183 - 30.5$ 91.5 (92) $\leq X < 153$ (153)	Rendah
5.	$X < 183 - 91.5 = 91.5$ (92)	Sangat Rendah

Berdasarkan perhitungan data di atas, berikut disajikan data kategorisasi *post test* tingkat kreativitas anak kelompok eksperimen pada tabel berikut.

Tabel 4.20
Data Post Test Tingkat Kreativitas Anak Kelompok Eksperimen

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Sangat Tinggi	$X \geq 275$	4	40%
Tinggi	$214 \leq X > 275$	4	40%
Sedang	$153 \leq X > 214$	2	20%
Rendah	$92 \leq X > 153$	0	0%

Sangat Rendah	$X < 92$	0	0%
Persentase		10	100

Dari skor data tes kreativitas di atas, dapat diketahui bahwa anak TKK BPK Penabur THI memiliki tingkat kreativitas yang beraneka ragam kategori mulai dari sangat rendah sampai sangat tinggi, dengan perincian sebagai berikut: sangat rendah 0 % yaitu 0 anak, rendah 0 % yaitu 0 anak, sedang 20 % yaitu 2 anak, tinggi 40 % yaitu 4 anak, dan sangat tinggi 40 % yaitu 4 anak. Selain itu, berdasarkan rata-rata tingkat kreativitas anak yaitu 246,00, hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak kelompok eksperimen pada saat *Post Test* termasuk dalam kategori tinggi.

b. Kelompok Kontrol

Tabel 4.22
Statistics

Post Test Kelompok Kontrol

N	Valid	10
	Missing	0
Mean		183.60
Median		181.50
Std. Deviation		60.959
Sum		1836

Dari tabel statistik hasil *post test* kelompok kontrol di atas dapat dilihat bahwa tingkat kreativitas anak, yaitu. 195, 65, 179, 193, 209, 184, 147, 174, 176, 314. Rata-rata tingkat kreativitas anak pada saat *post test* adalah sebesar 183,60 dengan standar deviasi yaitu 60,959 dan nilai tengahnya adalah 181,50.

Berdasarkan nilai mentah *post test* kelompok kontrol di atas, maka dapat ditentukan kriteria tingkat kreativitas *post test* kelompok kontrol, sebagai berikut.

$$X_{\text{aktual}} = 314$$

$$\bar{X}_{\text{aktual}} = 314 : 2 = 157$$

$$S_{\text{aktual}} = 157 : 3 = 52.3$$

$$1.5 S_{\text{aktual}} = 78.45$$

$$0.5 S_{\text{aktual}} = 26.15$$

Tabel 4.23
Perhitungan Kategorisasi Tingkat Kreativitas

NO	Interval	Kategori
1.	$X \geq 157 + 78.45 = 235.45$ (236)	Sangat Tinggi
2.	$157 + 26.15 \leq X < 157 + 78.45$ 183.15 (183) $\leq X < 235.45$ (236)	Tinggi
3.	$157 - 26.15 \leq X < 157 + 26.15$ 130.85 (131) $\leq X < 183.15$ (183)	Sedang
4.	$157 - 78.45 \leq X < 157 - 26.15$ 78.45 (79) $\leq X < 130.85$ (131)	Rendah
5.	$X < 157 - 78.45 = 78.45$ (79)	Sangat Rendah

Berdasarkan perhitungan data di atas, berikut disajikan data kategorisasi *post test* tingkat kreativitas anak kelompok kontrol pada tabel berikut.

Tabel 4.24
Data Post Test Tingkat Kreativitas Anak Kelompok Kontrol

Kategori	Interval	Frekuensi	Presentase
Sangat Tinggi	$X \geq 236$	1	10
Tinggi	$183 \leq X < 236$	4	40
Sedang	$131 \leq X < 183$	4	40
Rendah	$79 \leq X < 131$	0	0
Sangat Rendah	$X < 79$	1	10
Persentase		10	100

Dari skor data tes kreativitas di atas, dapat diketahui bahwa anak TK Pertiwi 04 Ngaliyan memiliki tingkat kreativitas yang beraneka ragam kategori mulai dari sangat rendah sampai sangat tinggi, dengan perincian sebagai berikut: sangat rendah 10 % yaitu 1 anak, rendah 0 % yaitu 0 anak, sedang 40 % yaitu 4 anak, tinggi 40 % yaitu 4 anak, dan sangat tinggi 10 % yaitu 1 anak. Selain itu, berdasarkan rata-rata tingkat kreativitas anak yaitu 183,60, hal tersebut

menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak kelompok kontrol pada saat *post test* termasuk dalam kategori sedang.

c. Uji Perbedaan Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Pada Saat *Post Test*

Karena hasil pengujian *pre test* untuk kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas, maka analisis perbedaan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan *T Test*. Berikut ini adalah hasil perhitungan *T Test* dengan menggunakan bantuan SPSS versi 12.0

**Tabel 4.25
T-Test**

Group Statistics

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Post_Test	kelompok eksperimen	10	251.60	60.124	19.013
	kelompok kontrol	10	183.60	60.959	19.277

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
Post_Test	Equal variances assumed	.287	.599
	Equal variances not assumed		

t-test for Equality of Means					
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference

					Lower	Upper
2.511	18	.022	68.000	27.076	11.116	124.884
2.511	17.997	.022	68.000	27.076	11.115	124.885

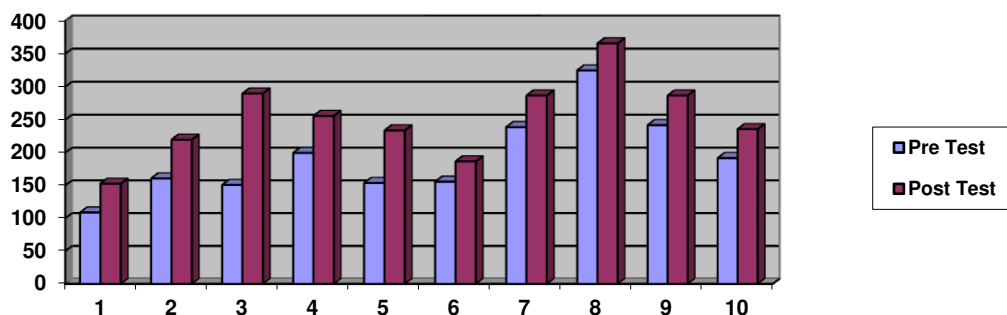
Asymp Sig (0,022) < α (0,05), maka H_0 ditolak. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, hal tersebut dikarenakan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan metode pembelajaran permainan bahasa pada kelompok eksperimen, sehingga tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*) dengan pembelajaran yang tidak menggunakan metode permainan bahasa.

3. Pengaruh Pembelajaran Metode Permainan Bahasa Terhadap Tingkat Kreativitas

Hasil pengujian *T Test* tadi peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan tingkat kreativitas anak antara kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan metode pembelajaran permainan bahasa dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan dengan pembelajaran metode permainan bahasa.

Berikut ini adalah grafik tingkat kreativitas hasil post test yang mengalami perubahan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan metode permainan bahasa.

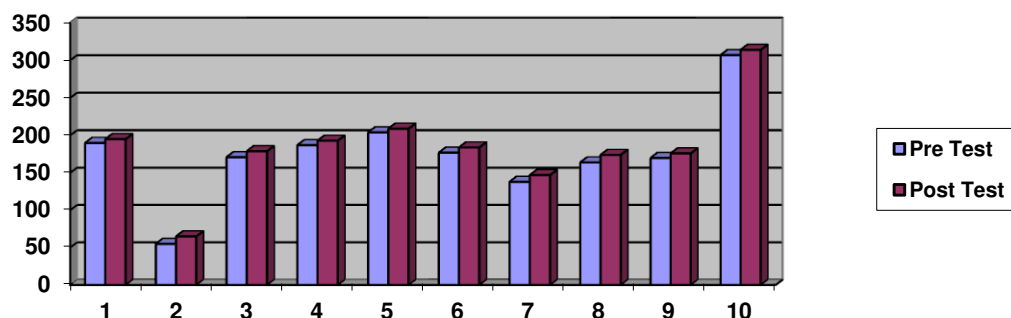
Grafik 4.2
Hasil Skor *Pre Test* dan *Post Test* Kelompok Eksperimen



Grafik diatas dapat dilihat bahwa skor *pre test* mengalami peningkatan secara signifikan setelah pemberian perlakuan berupa metode pembelajaran permainan bahasa pada tingkat kreativitas anak. Hal ini berarti secara keseluruhan rata-rata skor post test lebih tinggi daripada skor *pre test*.

Berikut ini adalah grafik tingkat kreativitas hasil *post test* kelompok yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*) dengan metode pembelajaran permainan bahasa.

Grafik 4.3
Hasil Skor *Pre Test* dan *Post Test* Kelompok Kontrol



Grafik diatas dapat dilihat bahwa skor *pre test* beberapa anak mengalami peningkatan pada tingkat kreativitas anak tanpa diberikan perlakuan (*treatment*). Hal ini berarti ada beberapa faktor yang mempengaruhinya sehingga tingkat kreativitas anak meningkat, walaupun tidak secara signifikan seperti pada kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan (*treatment*) dengan metode pembelajaran permainan bahasa. Meskipun demikian hasil uji t menunjukkan

bahwa terdapat perbedaan yang signifikan untuk tingkat kreativitas anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pembahasan

1. Analisis Hasil *Pre Test* Tingkat Kreativitas Anak TK Pertiwi 04 Ngaliyan

Rendahnya tingkat kreativitas anak baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol di TK Pertiwi 04 Ngaliyan terlihat pada saat pelaksanaan *pre test*, sesuai dengan hasil pengamatan *observer (tester)* dari sentra layanan psikologi “Meta Kognitif” bahwa ketika anak-anak membuat gambar pada alat tes yang telah disediakan terlihat ada beberapa gambar yang masih terlihat sederhana dalam komposisinya seperti anak hanya menggunakan satu lingkaran untuk satu konsep gambar, dan belum terlihat pengembangan yaitu berupa penggabungan beberapa lingkaran sehingga menjadi satu konsep gambar. Selain itu ada beberapa gambar yang konsep bentuknya serupa (diulang) sehingga mempengaruhi skor tingkat kreativitas yang dicapai. Berdasarkan hasil *pre test* tersebut terlihat bahwa tingkat kreativitas anak di TK Pertiwi 04 Ngaliyan dapat dikategorisasikan sedang.

Hasil temuan peneliti dilapangan, guru jarang melaksanakan kegiatan metode pembelajaran permainan bahasa. Pembelajaran yang dilakukan lebih sering menggunakan metode bercerita dan pemberian tugas dimana guru mendominasi kegiatan pembelajaran tersebut (*teacher center*), sehingga anak-anak mendapat kesempatan yang sedikit untuk mengungkapkan, mengembangkan dan mengeksplorasi kemampuan kreativitasnya, ditambah dengan berbagai aturan dan hal lain yang harus dipatuhi anak dalam mengerjakan tugasnya. Sehingga pada umumnya tingkat kreativitas anak berada pada tingkat yang sedang. Hal ini didukung pernyataan Munandar (1995:46) bahwa guru yang terlalu mendominasi proses pembelajaran dan selalu membatasi kebebasan anak dalam belajar dan berpikir akan menghambat inisiatif dan kreativitas siswa.

2. Analisis Hasil *Post Test* Tingkat Kreativitas Anak TK Pertiwi 04 Ngaliyan

Setelah pemberian perlakuan (*treatment*) di kelompok eksperimen berupa kegiatan pembelajaran dengan metode permainan bahasa hasilnya secara umum

tingkat kreativitas anak di kelompok eksperimen meningkat secara cukup signifikan. Berbeda dengan keadaan tingkat kreativitas di kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*), secara umum tingkat kreativitas anak sedikit sekali mengalami peningkatan. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran metode bermain peran (*role playing*) berpengaruh terhadap tingkat kreativitas anak.

Peningkatan kreativitas anak sesudah diberikan perlakuan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya pada saat pembelajaran guru memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat sendiri perlengkapan yang akan dipakai dalam permainan bahasa dengan media yang disediakan guru. Berbagai perlengkapan yang dibuat oleh anak terlihat unik dan berbeda antara anak yang satu dengan anak lainnya dengan keunikan masing-masing. Selain itu, pada saat kegiatan guru hanya menstimulasi cerita dalam permainan tersebut, selanjutnya anak-anak mengembangkan permainannya baik dari jalan ceritanya, maupun dari ekspresi dan kalimat yang diucapkannya. Munandar (Wahyuni 2008:28) mengungkapkan bahwa individu yang kreatif adalah individu yang dapat merespon stimulus dengan cara-cara yang unik.

3. Analisis Pengaruh Metode Pembelajaran Permainan Bahasa Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak TK Pertiwi 04 Ngaliyan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan (T Test), bahwa $Asymp\ Sig (0,022) < \alpha (0,05)$, maka H_0 ditolak. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, hal tersebut dikarenakan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan metode pembelajaran permainan bahasa pada kelompok eksperimen, sehingga tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*) dengan pembelajaran yang tidak menggunakan metode permainan bahasa. Sesuai dengan hasil pengujian T Test, maka metode pembelajaran permainan bahasa terbukti dapat berpengaruh secara signifikan terhadap tingkat kreativitas anak di TKK BPK Penabur Taman Holis Indah. Hal ini ditunjukkan dengan sesudah pemberian perlakuan (*treatment*)

berupa metode pembelajaran permainan bahasa, secara keseluruhan tingkat kreativitas anak meningkat secara signifikan dibandingkan tingkat kreativitas anak di kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*).

Peningkatan kreativitas anak setelah pemberian *treatment* berupa metode pembelajaran permainan bahasa menunjukkan bahwa metode tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap tingkat kreativitas anak. Pada saat perlakuan, peneliti sangat menekankan aktivitas yang memberikan kesempatan dan kebebasan kepada anak untuk dapat mengembangkan ide, gagasan dan kemampuannya untuk membuat cerita dengan boneka tangan. Guru memberikan kesempatan tanpa membatasi waktu penyelesaiannya. Selain itu apresiasi sebagai bentuk penghargaan juga diungkapkan guru kepada semua anak setelah selesai mengerjakannya. Torrance dalam Supriadi (1994:161) mengemukakan beberapa bentuk interaksi guru dengan siswa yang dianggap mampu mengembangkan kreativitas, antara lain:

- a. Menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa.
- b. Menghormati gagasan-gagasan yang tidak biasa serta imajinatif dari siswa.
- c. Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri.
- d. Memberikan penghargaan (*reward*) kepada siswa.
- e. Meluangkan waktu bagi siswa untuk bersibuk diri tanpa suasana penilaian

Apabila ditelaah kembali, ada beberapa keuntungan pada saat kegiatan permainan bahasa diantaranya adalah, menstimulasi minat anak dalam berkreasi, melatih keberanian untuk mengemukakan pendapat, melatih keterampilan untuk bertanggung jawab dengan tokoh yang diceritakannya dan melatih kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*).

Secara umum, metode pembelajaran permainan bahasa telah memberikan kontribusi dan pengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak. Hal tersebut ditegaskan Rachman (2008:8) bahwa permainan bahasa dalam kreativitas anak digunakan dengan tujuan memberikan anak berlatih untuk menumbuhkan rasa ingin tahu (*curiosity*), bersifat imajinatif (*imagination*), berani mengambil resiko (*risk taking*), sifat menghargai (*respect*), dan rasa percaya diri (*confident*).

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis tentang Pengaruh metode pembelajaran permainan bahasa terhadap peningkatan kreativitas anak dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak. Secara spesifik, berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan (*treatment*) atau *pre test* memiliki kategori yang beragam. Begitu pula tingkat kreativitas anak pada kelompok kontrol (*pre test*) memiliki tingkat kreativitas yang beragam.
2. Tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen setelah di beri perlakuan dengan pembelajaran bermain permainan bahasa menunjukkan peningkatan secara signifikan. Sedangkan tingkat kreativitas anak pada kelompok kontrol setelah *post test* dengan tanpa pemberian perlakuan (*treatment*) menunjukkan peningkatan namun tidak secara signifikan
3. Metode permainan bahasa terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak. Hal tersebut terlihat dari perbedaan secara signifikan pada tingkat kreativitas anak antara kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan kelompok kontrol tanpa di berikan perlakuan permainan bahasa.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. (2002). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Bergquist, C. (2004) *A Comparative View of Creativity Theories: Psychoanalytic, Behaviouristic, and Humanistic*. [online]. Tersedia: <http://www.homenet/dickhamsen/3creativity.htm> [5 februari 2009]

Campbell, David.(1996). *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius

De Porter, Bobbi dan Hernacki, Mike. (2001). *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.

Hawadi, Reni Akbar. (2001). *Kreativitas*. Jakarta: Grasindo.

Hurlock, E (1978a). *Perkembangan Anak*. Alih bahasa Meitasari Tjandrasa, Muslichah Zarkasih. Jakarta: Erlangga.

Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.

Mulyadi, Seto (mitrafm.com:2008). *Kreativitas dan bermain*. Disertasi FPSI-UI [online]. Tersedia www.mitrafm.com. [27 September 2010].

Munandar, S. C. Utami (1992a). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah (Petunjuk Bagi Para Guru dan Orang Tua)*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

----- (1995b). *Dasar-dasar Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

----- (1999c). *Kreativitas dan Keberbakatan (Strategi Mewujudkan Potensi dan Bakat)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

----- (2002d). *Kreativitas dan Keberbakatan (Strategi Mewujudkan Potensi dan Bakat) cetakan kedua*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Rosalina (2008). (Tanpa Judul). [Online]. Tersedia: www.dpagbi.com/DetailMajalah.asp?recID=53-66k- [12 Oktober 2010].

Supriadi, Dedi. (1994). *Kreativitas, kebudayaan, dan Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta.