



**JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen  
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan  
Indonesia

Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail: [jpgsd@upi.edu](mailto:jpgsd@upi.edu)  
website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>



## Efektivitas Permainan Kelompok Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar

(Penelitian Eksperimen Kuasi di Kelas IV SD Tahun Ajaran 2017/2018)

Yana Nuryana<sup>1</sup>, Ani Hendriani<sup>2</sup>, Arie Rakhmat Riyadi<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik  
Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: [yananuryana@student.upi.edu](mailto:yananuryana@student.upi.edu); [anihendriani@yahoo.com](mailto:anihendriani@yahoo.com); [arie.riyadi@upi.edu](mailto:arie.riyadi@upi.edu).

**Abstract:** *This research is directed to investigate the effectiveness of group play in developing the creativity of elementary school fourth graders who marked aspects of fluency, flexibility, and authenticity. It is motivated by learning practices in Indonesia generally, tend to emphasize the memorization and find the right answers to the questions given. In addition, the student also tends to mimic something exemplified either by friend or teacher. A student is rarely stimulated to see a problem from various viewpoints or to provide alternatives to the resolution of an issue, so that students convergent thinking. Based on this, a student will experience the pressure load greater learning and demands for convergent thinking (problem-solving provide the correct answer), thus undermining the potential creativity of the students. One effort that can be done to overcome these problems, by implementing group strategy game, (1) experience, (2) identify, (3) analyze, and (4) generalize. This study uses a quantitative approach with the quasi experimental design method nonequivalent control group design. The results showed that the application of group games could contribute as much as 41.6% in enhancing the creativity of the students. It was concluded that the game group proved useful in developing students creativity.*

**Keywords:** *creativity, play groups, quasi experimental, and effectiveness.*

### Pendahuluan

Data hasil penelitian Florida, Mellander., & King (2015) dalam *The Global Creativity Index 2015* yang dilakukan di 139 negara, nilai kreativitas negara Indonesia masih sangat rendah,

yaitu peringkat ke-115, jauh dari negara satu kawasan Asia Tenggara, seperti Singapura (ke-9), Malaysia (ke-63), Vietnam (ke-80), dan Thailand (ke-82). Hal tersebut kemungkinan besar disebabkan karena praktik pembelajaran

siswa di Indonesia cenderung ditekankan pada pemikiran hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan, ataupun meniru sesuatu yang dicontohkan, baik oleh temannya atau guru. Siswa jarang dirangsang untuk melihat suatu masalah dari berbagai macam sudut pandang atau untuk memberikan alternatif-alternatif penyelesaian suatu masalah, sehingga siswa berpikir konvergen, yaitu kemampuan menyelesaikan masalah dalam pemberian jawaban atau penarikan kesimpulan yang logis (penalaran) dari informasi yang diberikan, serta penekanan pada pencapaian jawaban tunggal yang paling tepat, atau satu-satunya jawaban yang benar (Guilford, 1968; dalam Suryana, 2012, hlm. 3).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di salah satu sekolah dasar Kota Bandung terutama siswa kelas IV, terlihat bahwa sebagian besar aktivitas siswanya mengarah kepada aspek kognitif, yaitu pembelajaran di kelas yang cenderung masih *teacher centered*, siswa cenderung ditekankan pada pemikiran hafalan, dan siswa ditekankan untuk mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan, serta beban tugas yang diberikan kepada siswa banyak. Selain itu, setelah proses pembelajaran di sekolah selesai, siswa dituntut untuk mengikuti bimbingan belajar (bimbel) baik bersama guru ataupun bersama lembaga *private* lainnya. Dengan fenomena tersebut, tentunya siswa akan mengalami tekanan beban belajar yang lebih besar dan tuntutan untuk berpikir konvergen (penyelesaian masalah dengan memberikan jawaban yang benar), sehingga akan melemahkan potensi kreativitas siswa. Kekhawatiran tersebut, terbukti dari hasil *pretest* siswa kelas IV yang berjumlah 176 siswa dengan menggunakan instrumen kreativitas. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa, yaitu 47,15% atau 83 orang

berada dalam kategori sedang. Dengan kata lain, siswa tersebut belum memiliki kemampuan yang optimal dalam menghasilkan banyak gagasan, belum optimal dalam mengemukakan berbagai macam pemecahan masalah, serta belum optimal dalam mencetuskan berbagai gagasan dengan cara yang asli. Sehingga, diperlukan adanya perlakuan yang dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Menurut Supriyadi (dalam Suryana, 2012, hlm. 1) mengungkapkan bahwa dengan kreativitas, manusia akan memberi isi, corak, dan nuansa dalam kehidupannya. Hidup kreatif berarti belajar menggunakan kemampuan diri sendiri secara optimal, mengembangkan bakat yang dimiliki, menemukan gagasan dan aktivitas baru, serta mengembangkan kepekaan terhadap masalah lingkungan dan masalah kemanusiaan (Munandar, 2009, hlm. 18). Menurut Sorokin & Kelman dalam buku *Creativity in The Life Cycle* (dalam Suryana, 2012, hlm.5) menyatakan bahwa,

*Creativity as a crucial factor in promoting sociocultural change, a constructive creativity represent: (a) an adequate response of a person or a group to a new challenge or situation; (b) a more adequate reaction to the old challenge; (c) organization of a new situation as well as an adequate response to it.*

Dalam kalimat tersebut, menyatakan bahwa kreativitas sebagai faktor penting dalam perubahan sosial budaya yang mempunyai tiga manfaat konstruktif yang memungkinkan individu atau masyarakat untuk: 1) memberikan respon yang memadai terhadap situasi baru, 2) mengadakan reaksi yang lebih memadai terhadap tantangan lama, dan 3) mengorganisaikan situasi baru dan memberikan repon yang memadai.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan kreativitas seseorang akan memiliki peluang yang lebih besar dalam melakukan perubahan-

perubahan konstruktif untuk memperbaiki dan meningkatkan kehidupannya. Pengembangan kreativitas anak yang dilakukan sejak masuk pendidikan sekolah dasar akan sangat berpengaruh terhadap hidup anak (Munandar, 2009, hlm. 27). Dengan menyediakan lingkungan yang tepat sebagai tempat kreativitas itu berkembang, peluang terbentuknya perilaku kreatif setelah anak menjadi dewasa lebih memungkinkan. Guilford (1967, hlm. 70) menyatakan kreativitas perlu dikembangkan melalui jalur pendidikan guna mengembangkan potensi anak secara utuh. Hal tersebut sesuai dengan konsep pendidikan yang ditawarkan *The Partnership for 21<sup>st</sup> Century Skills* (P21) sebagai organisasi pionir perubahan pendekatan pendidikan abad 21 yang didirikan pada tahun 2002 yang beranggotakan para pendidik, pebisnis, dan unsur pemerintahan yang selanjutnya menjadi pemandu bagi pergerakan keterampilan abad 21. Dalam kerangka pendidikan yang ditawarkan tersebut, P21 menempatkan kreativitas sebagai keterampilan yang harus dikembangkan di jalur pendidikan.

Dalam Budiarti (2015, hlm. 68) dikatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek kognitif (*aptitude*) dan aspek afektif (*non-aptitude*). Ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan aspek kognitif, yaitu 1) kelancaran berpikir (*fluency*); 2) keluwesan berpikir (*flexibility*); 3) keterampilan berpikir orisinal/asli (*originality*); 4) keterampilan memperinci (*elaboration*); dan 5) keterampilan menilai (*evaluation*). Sedangkan, ciri-ciri yang berhubungan dengan aspek afektif, yaitu 1) rasa ingin tahu; 2) bersifat imajinatif; 3) merasa tertantang oleh kemajemukan; 4) sifat berani mengambil risiko; dan 5) sifat menghargai.

Upaya dalam mengembangkan kreativitas siswa merupakan suatu hal yang seyogyanya memperoleh perhatian

penting dari pihak sekolah, terutama guru kelas yang senantiasa menemani siswanya. Menurut Kartadinata (2003) bermain menjadi salah satu upaya untuk mengembangkan kreativitas, karena dengan bermain anak akan memperoleh pengetahuan, menumbuhkan hasrat bereksplorasi, dan melatih pertumbuhan fisik dan imajinasi. Proses bermain yang dimaksud Kartadinata ialah bermain yang mampu membuat siswa merasa senang, tanpa ada tekanan. Selanjutnya, Muro & Kottman (dalam Masnipal, 2008) menyatakan bahwa bermain merupakan bentuk *self expression* bawaan anak. Melalui bermain, individu mengeksplorasi dunia, mengembangkan kemampuan untuk menguasai dunianya, dan mengolah kreativitas mereka. Hal di atas didukung pula oleh Munandar (2009, hlm. 94) yang menyatakan bahwa penelitian menunjukkan hubungan yang erat antara sikap bermain dan kreativitas. Namun, jelas Froebel (dalam Patmonodewo, 2003, hlm. 7) mengungkapkan bahwa, bermain tanpa bimbingan dan arahan serta perencanaan lingkungan dimana anak belajar akan membawa anak pada cara belajar yang salah atau proses belajar tidak akan terjadi. Sehingga, hal tersebut mengisyaratkan bahwa dalam proses pembelajaran, pendidik bertanggungjawab dalam membimbing dan mengarahkan anak agar menjadi kreatif. Dalam penelitian ini, permainan dalam *setting* kelompok menjadi cara dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar.

Permainan kelompok sangat penting untuk mengembangkan kreativitas, karena dengan proses permainan anak akan mengekspresikan perasaannya melalui sejumlah proses kognisi, afektif, dan proses interpersonal siswa. Proses permainan yang dilihat dari proses kognisi meliputi organisasi berpikir *divergen*, yaitu berpikir kreatif, berpikir untuk memberikan bermacam

kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan ditandai oleh adanya kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*) (Briggs dan Phillip dalam Haryanto, 2006, hlm. 5). Permainan merupakan alat bagi siswa untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya (Rusmana, 2009c, hlm. 16-17).

Mekanisme permainan kelompok yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran eksperimental (*experimemntal learning*). Metode pembelajaran ekperimental merupakan salah satu metode mengajar yang mengakomodasi tiga jenis aspek, yaitu kognitif, emosional, dan fisik. Metode pembelajaran ekperimental ini pun sering disebut dengan metode *debriefing*, yakni suatu metode yang mengacu pada metode socratis, dimana siswa dapat secara aktual mengajar dirinya sendiri dengan cara menjawab pertanyaan yang diajukan. Secara umum metode socratik mengacu pada empat langkah yang dikenal dengan akronim EIAG yaitu (1) *experience* (pengalaman), (2) *identify* (mengidentifikasi), (3) *analyze* (menganalisis), (4) *generalize* (menyimpulkan).

Mencermati pentingnya kreativitas bagi siswa, maka penelitian ini difokuskan untuk mengkaji efektivitas permainan kelompok dalam mengembangkan kreativitas siswa di Sekolah Dasar terutama pada kelas IV.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan kelompok terhadap pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar kelas IV di Kota Bandung. Penelitian dilaksanakan selama kurang lebih 3 minggu pada bulan April 2018. Jenis penelitian yang

digunakan, yaitu penelitian eksperimen semu yang mengujicobakan teknik permainan kelompok sebagai upaya untuk mengembangkan kreativitas siswa kelas IV dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan memanipulasi semua variabel yang relevan (Suryana, 2012, hlm. 12). Adapun desain penelitian yang digunakan, yaitu *non equivalent control group design*, yaitu desain penelitian yang hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya saja pemilihan sampel tidak dilakukan secara *random*/acak. Kedua kelompok akan diberikan *pretest* terlebih dahulu, lalu menentukan kelompok yang akan diberikan perlakuan khusus berupa permainan kelompok, sedangkan kelompok lainnya diberikan perlakuan seperti biasanya. Setelah diberi perlakuan, kedua kelompok di tes dengan tes yang sama sebagai tes akhir (*posttest*) dan hasil tes akhir kedua kelompok dibandingkan. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV pada semester genap di salah satu sekolah dasar Kota Bandung yang berjumlah 189 siswa dengan rincian 99 siswa laki-laki dan 90 siswa perempuan. Namun, penyebaran instrumen hanya dilakukan pada 176 siswa saja, karena pada saat pembagian instrumen sebanyak 13 orang tidak sekolah dikarenakan alasan yang beragam.

Dari hasil pengolahan data instrumen melalui program SPSS versi 21, didapatkan sampel penelitian yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu kelas IVE dan IVB. Kedua kelas tersebut dipilih berdasarkan hasil uji homogenitas yang sangat tinggi, yaitu 0,914 artinya kelas IVB dan IVE merupakan sampel penelitian yang seragam atau berangkat dari kondisi yang sama dan dapat dijadikan bahan acuan dalam menentukan keputusan uji statistik. Pengelompokan data penelitian mengacu pada kriteria kategorisasi,

dalam tiga kelompok, yaitu kelompok tinggi, sedang, dan rendah, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Ansatasi & Urbina (2006) bahwa norma-norma dalam kelompok ini adalah persentil. Berdasarkan hasil penghitungan SPSS versi 21. norma profil kreativitas, yaitu sebagai berikut.

**Tabel 1.**

Kriteria Kategorisasi	
Kategori	Kriteria Jenjang
Tinggi	$\geq 102$
Sedang	$71 < x < 102$
Kurang	$\leq 71$

Instrumen tes kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi sebagian tes kreativitas yang dikembangkan oleh Torrance dan Guilford dengan aspek penilaian dari Guilford. Tes yang dikembangkan oleh Guilford adalah tes yang mengukur dimensi berpikir divergen. Tes ini menjadi landasan tes kreativitas verbal, yaitu pada tes bagian pertama mengenai permulaan kata dan pada tes kedua mengenai menyebutkan kegunaan. Sedangkan tes yang dikembangkan oleh Torrance, yaitu tes figural berupa konstruksi gambar. Jumlah item terdiri dari 14 butir dengan nilai validitas lebih dari 0,05 untuk setiap itemnya, sedangkan pengujian reliabilitas mendapatkan hasil 0,656 dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 21.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan pada kelompok eksperimen sebanyak 29 siswa dan kelompok kontrol sebanyak 32 siswa didapatkan hasil sebagai berikut.

**Tabel 2.**

**Gambaran Kreativitas Pada Siswa Kelas Kontrol (KK) dan Kelas Eksperimen (KE)**

Aspek	Tinggi		Sedang		Kurang	
	KK	K E	KK	K E	KK	K E
Kelancaran	6	8	8	13	13	8

Keluwesasan	13	7	12	15	2	7
Keaslian	9	7	14	15	4	7

**Tabel 3.**  
**Rerata Aspek Kreativitas Pada Siswa Kelas Kontrol (KK) dan Kelas Eksperimen (KE)**

Aspek	Rerata	
	KK	KE
Kelancaran	26,96	26,38
Keluwesasan	17,48	17,03
Keaslian	44,74	43,69

Tabel 2, menunjukkan bahwa secara umum tingkat kreativitas siswa kelas kontrol dan eksperimen berada pada kategori sedang. Dengan kata lain, siswa tersebut belum memiliki kemampuan yang optimal dalam menghasilkan banyak gagasan, belum optimal dalam mengemukakan berbagai macam pemecahan masalah, serta belum optimal dalam mencetuskan berbagai gagasan dengan cara yang asli. Sehingga, diperlukan adanya perlakuan yang dapat meningkatkan kreativitas siswa, karena menurut Supriyadi (dalam Suryana, 2012, hlm. 1) menyatakan bahwa dengan kreativitas maka seseorang akan memberi isi, corak, dan nuansa dalam kehidupannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Guilford (1967, hlm. 70) bahwa kreativitas perlu dikembangkan melalui jalur pendidikan guna mengembangkan potensi anak secara utuh.

Banyak hal yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas setiap individu, baik di lingkungan rumah, sekolah, maupun masyarakat. Perkembangan kreativitas individu di sekolah ditentukan oleh pendidikan yang diberikan oleh guru, karena menurut Amabile, T. M. (dalam Suryana, 2012, hlm. 20) seorang guru dapat melatih keterampilan bidang, pengetahuan dan keterampilan teknis dalam bidang khusus, selanjutnya guru juga dapat mengajar

keterampilan kreatif, cara berpikir menghadapi masalah secara kreatif atau teknik-teknik untuk memunculkan gagasan-gagasan orisinal. Berkaitan dengan pengembangan kreativitas. Didapatkan data hasil wawancara bahwa belum terdapat langkah khusus atau program dari guru untuk mengembangkan kreativitas siswa. Hal tersebut dikarenakan guru belum memiliki pengetahuan mengenai kreativitas dan pengembangannya, seperti yang dikemukakan oleh Munandar (2009, hlm. 13) yang mengemukakan bahwa,

Pendidikan di sekolah lebih berorientasi pada pengembangan intelegensi (kecerdasan) daripada pengembangan kreativitas... Pendidikan (guru dan orang tua) masih kurang dapat memahami arti kreativitas yang meliputi *aptitude* dan *non aptitude*) dan bagaimana mengembangkannya dalam tiga lingkungan pendidikan, yaitu di rumah, di sekolah, dan di dalam masyarakat.

Guru merupakan salah satu faktor penting dalam pengembangan kreativitas siswa di sekolah, oleh karena itu guru harus berdedikasi untuk mengembangkan potensi kreativitas yang dimiliki oleh setiap siswa. Potensi kreativitas memang tidak bisa diajarkan oleh guru, namun guru dapat berupaya untuk menstimulus perkembangan kreativitas. Salah satu stimulus yang mampu mengembangkan kreativitas, yaitu melalui permainan, sesuai dengan pendapat Kartadinata (2003) yang mengungkapkan bahwa “permainan menjadi salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas, karena dengan bermain anak akan memperoleh pengetahuan, menumbuhkan hasrat bereksplorasi, dan melatih pertumbuhan fisik dan imajinasi”.

Selain itu, menurut Adriana (2011, hlm. 46) melaporkan bahwa permainan adalah stimulasi yang sangat tepat bagi anak, usahakan memberi variasi

permainan dan sangat baik jika orang tua atau guru ikut terlibat dalam permainan, yaitu melalui kegiatan bermain sehingga daya pikir anak terangsang untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial, serta fisiknya terutama dalam kreativitas anak. Namun, pelaksanaan permainan tanpa adanya bimbingan dan arahan hanya akan membawa anak pada cara belajar yang salah atau proses belajar tidak akan terjadi (Froebel dalam Patmonodewo, 2003, hlm. 7). Sehingga hal tersebut mengisyaratkan bahwa dalam proses pelaksanaan permainan, pendidik bertanggungjawab dalam membimbing dan mengarahkan anak agar menjadi kreatif. Salah satu mekanisme bimbingan dan arahan dalam pelaksanaan permainan kelompok, yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran eksperimental (Rusmana, 2009a). Metode pembelajaran eksperimental ini pun sering disebut dengan metode *debriefing*, yakni suatu metode yang mengacu pada metode socratic, dimana siswa dapat secara aktual mengajar dirinya sendiri dengan cara menjawab pertanyaan yang diajukan. Secara umum, metode socratic mengacu pada empat langkah yang dikenal dengan akronim EIAG yaitu (1) *experience* (pengalaman), (2) *identify* (mengidentifikasi), (3) *analyze* (menganalisis), (4) *generalize* (menyimpulkan). Langkah pertama, pengalaman, mencakup tahapan aksi dan langkah kedua, ketiga dan keempat merupakan langkah refleksi.

Dilihat dari rerata kelas kontrol dan eksperimen (tabel 3) keduanya tidak berbeda jauh, bahkan pada kelas eksperimen rerata untuk setiap aspek lebih kecil dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, hasil uji homogenitas kedua kelas tersebut bernilai 0,914 yang lebih besar dari 0,05 artinya kedua kelas tersebut berangkat dari kondisi yang sama dan dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk menentukan keputusan uji statistik. Melalui uji *independent sample*

*t-test* pun menunjukkan nilai sig.(2-tailed) sebesar  $0,304 > 0,05$ , yang artinya bahwa tidak terdapat perbedaan antara rerata skor kreativitas kelas kontrol dan eksperimen.

Setelah kelas eksperimen memperoleh permainan kelompok sebanyak tujuh kali, maka praktikan memberikan *posttest* untuk melihat efektivitas permainan kelompok dalam mengembangkan kreativitas siswa dan sebagai pembandingan, *posttest* pun diberikan kepada kelompok kontrol, yaitu kelas IVB yang tidak memperoleh permainan kelompok. Berikut perbandingan kreativitas kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang telah memperoleh permainan kelompok.

**Tabel 4.**

**Hasil Rerata *Pretest* dan *Posttest* Setiap Aspek Kreativitas Pada Kelas Kontrol (KK) dan Eksperimen (KE)**

	KK		KE		Selisih	
	Pre tes	Pos tes	Pre tes	Pos tes	KK	KE
<b>Kelancaran</b>	26,9	30,0	26,3	66,4	3,1	40
<b>Keluwesan</b>	17,4	14,4	17,0	21,5	-3,0	4,4
<b>Keaslian</b>	44,7	49,0	43,6	55,6	4,30	11,9

Dari tabel 4. di atas diperlihatkan adanya peningkatan yang dialami oleh siswa baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen pada setiap aspek, kecuali pada aspek keluwesan di kelas kontrol yang mengalami penurunan sebesar 3,07. Peningkatan yang signifikan terjadi pada kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa permainan kelompok. Terlihat bahwa semua aspek kreativitas mengalami peningkatan. Adapun peningkatan yang mempunyai selisih paling besar, yaitu aspek kelancaran sebesar 40,07. Hal tersebut disinyalir karena kelancaran merupakan kemampuan seseorang dalam mengungkapkan banyak ide secara cepat dan yang perlu ditetapkan adalah kuantitas bukan kualitas (Budiarti, 2015, hlm 68), dalam permainan kelompok

yang diterapkan pada kelas eksperimen sebagian besar melatih siswa untuk berpikir dengan cepat dalam menemukan jawaban dari setiap permainan yang diberikan.

Pada aspek keluwesan dengan indikator siswa mampu menemukan kegunaan barang dan memecahkan masalah dari berbagai sudut pandang memiliki selisih 4,49. Sedangkan, pada aspek keaslian dengan indikator siswa mampu menggambar benda bermakna dari suatu bangun datar memiliki selisih sebesar 11,94. Adapun pada kelas kontrol peningkatan hanya terjadi pada aspek kelancaran dan keaslian dengan masing-masing selisih sebesar 3,11 dan 4,30. Peningkatan yang terjadi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen kemungkinan kecil atau besar terjadi karena adanya faktor validitas internal, yaitu *testing* (pengujian) karena tes instrumen yang diberikan kepada siswa baik *pretest* maupun *posttest* sama (Latipun, 2010). Dengan adanya peningkatan pada setiap aspek kreativitas di kelas eksperimen, dapat disimpulkan bahwa pemberian permainan kelompok efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Selain keefektifan permainan kelompok dapat dilihat dari adanya perbedaan yang signifikan antara skor rerata setiap aspek *pretest* dan *posttest*. Berikut ini merupakan perolehan rerata skor *pretest* dan skor *posttest* secara keseluruhan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

**Tabel 5.**

**Selisih Rerata Kelas Kontrol dan Eksperimen**

	Rerata <i>Pretest</i>	Rerata <i>Posttest</i>	Selisih Rerata
<b>Kelas Kontrol</b>	6.37	6.68	0.31
<b>Kelas Eksperimen</b>	6.22	10.26	4.04

Berdasarkan tabel 5. menunjukkan bahwa rerata *pretest* kelas kontrol sebesar 6,37 dan *pretest* kelas eksperimen sebesar 6,22. Hasil nilai rerata *posttest* pada kelas

eksperimen yang memperoleh permainan kelompok lebih tinggi dibandingkan nilai rerata *posttest* kelas kontrol yang tidak memperoleh permainan kelompok, yaitu 10,26 pada kelas eksperimen dan hanya 6,68 pada kelas kontrol.

Terjadi adanya peningkatan pada masing-masing *posttest* di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Peningkatan antara *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol, perbandingannya sebesar 0,31 pada kelas kontrol dan 4,04 pada kelas eksperimen. Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kelompok dapat meningkatkan kreativitas siswa, yang dibuktikan dengan peningkatan rerata dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Hasil tersebut menjelaskan bahwa kreativitas merupakan proses dan hasil belajar individu dengan lingkungan, yang dapat dikembangkan melalui berbagai upaya yang disengaja, terencana, dan sistematis melalui kegiatan belajar, bimbingan, latihan, dan bermain (Kaufman & Sternberg, 2006).

Kreativitas itu lahir, tumbuh, dan berkembang, meningkatkan yang dapat dilakukan terhadap individu dimanapun dan kapanpun, mulai sejak dini sampai dewasa baik di lingkungan keluarga, pendidikan pra sekolah, dan pendidikan di sekolah sampai perguruan tinggi (Munanadar, 1995 dalam Sutarno dan Susilo, 2012, hlm. 109-110). Proses kreatif ini melibatkan berbagai unsur kemampuan individu yang dapat terungkap dalam dimensi kognitif, afektif dan psikomotor.

Untuk menguji signifikansi perbedaan dua rerata yang berasal dari dua distribusi yang tidak ada hubungannya, dilakukan uji *independent sample test posttest* antara kelas kontrol dan eksperimen, dengan hipotesis sebagai berikut.

1.  $H_0$  : Tidak terdapat perbedaan antara rerata skor kreativitas kelas kontrol (IVB) dan kelas eksperimen (IVE).
2.  $H_a$  : Terdapat perbedaan antara rerata skor kreativitas kelas kontrol (IVB) dan kelas eksperimen (IVE).

Dengan dasar pengambilan keputusan, (1) jika nilai signifikansi atau sig.(2-tailed) > 0,05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak; dan (2) jika nilai signifikansi atau sig.(2-tailed) < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Dari analisis hasil analisis program SPSS versi 21. diperoleh nilai  $t = -6.651$  yang berarti perbedaan nilai kreativitas diterima pada taraf 99%, karena dalam Panduan Membaca Nilai *t-test* (Widhiarso, tt) jika besar nilai  $t$  di atas nilai 1,96 selalu bisa diterima pada taraf sig. 95% dan ketika lebih besar daripada 2,56 diterima pada signifikansi 99%. Sedangkan, pada kolom signifikansi (2-tailed) menunjukkan angka 0,000 yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kreativitas antara sebelum dan sesudah mendapatkan permainan dengan taraf signifikansi 1%, karena berdasarkan aturan uji  $t$  pengambilan keputusan, yaitu sebagai berikut.

1. Signifikansi  $p \leq 0,05$  ada perbedaan pada taraf signifikansi 5%.
2. Signifikansi  $p \leq 0,01$  ada perbedaan pada taraf signifikansi 1%.
3. Signifikansi  $p > 0,05$  tidak ada perbedaan.

Adapun kontribusi permainan kelompok dalam mengembangkan kemampuan kreativitas siswa pada kelompok eksperimen, yaitu sebesar 41,6% dan sisanya dijelaskan oleh variabel lain di luar variabel yang diuji. Hal tersebut diketahui dari hasil uji koefisien determinasi ( $R^2$ ) yang mana menurut Ghazali (2009) mengungkapkan bahwa pada intinya koefisien determinasi adalah mengukur seberapa jauh kemampuan sebuah model atau perlakuan dalam menerangkan variasi variabel dependen.



## SIMPULAN

Penerapan permainan kelompok efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* yang meningkat cukup besar, yaitu 64%. Adapun persentase siswa yang berada pada kategori tinggi pada saat sebelum pelaksanaan permainan kelompok hanya sebesar 20,69% dan setelah pelaksanaan permainan kelompok meningkat menjadi 100%. Dari aspek-aspek kreativitas pun setiap siswa mengalami peningkatan yang signifikan, pada aspek kelancaran siswa mengalami peningkatan rata-rata yang sangat besar dari 26,38 berubah menjadi 66,45, pada aspek keluwesan peningkatan rata-rata siswa sebesar 26% dari 17,03 menjadi 21,52, sedangkan pada aspek keaslian peningkatan rata-rata siswa sebesar 27% dari rata-rata 43,69 menjadi 55,62. Berdasarkan hasil analisis program SPSS versi 21, diketahui bahwa permainan kelompok memberikan kontribusi sebanyak 42% dalam meningkatkan kreativitas siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adriana, D. (2011). *Tumbuh Kembang dan Therapy Bermain pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Ansatasi, A., & Urbina, S. (2006). *Tes Psikologi: Terjemahan Edisi Ketujuh (Ketujuh)*. Jakarta: PT. Indeks.
- Budiarti, Y. (2015). Pengembangan Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran IPS. *JURNAL PROMOSI Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, vol. 3 (1), hlm. 61-72.
- Florida, R., Mellander., C., & King, K. (2015). *The Global Creativity Index 2015*. Toronto: Martin Property Institute.
- Ghozali, I. (2009). *Ekonometrika – Teori, Konsep, dan Aplikasi dengan SPSS 17*. Surabaya: Badan Penerbit Diponegoro.
- Guilford, J. P. (1967). *The Nature of human Intelligence*. New York: Mc Graw-Hill.
- Haryanto. (2006). Pengembangan Cara Berpikir Divergen-Konvergen Sebagai Isu Kritis dalam Proses Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, vol. 2 (1), hlm. 1 – 12.
- Kartadinata, S. (2003). “Kebijakan, Arah dan Strategi Pengembangan Profesi BK di Indonesia”. Makalah Konvensi Nasional XIII Bimbingan dan Konseling, Bandung.
- Latipun. (2010). *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press.
- Masnipal, (2008). *Model Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Konstruktif Dalam Proses Pendidikan Anak Usia Dini*. (Disertasi). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Munanadar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (3th. ed) Jakarta: Rineka Cipta.
- Patmonodewo, S. (2003). *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusmana, N. (2009a). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Bandung: RIZQI PRESS.
- (2009c). *Konseling Kelompok Bagi Anak Berpengalaman Traumatis*. Bandung: RIZQI PRESS.
- Sternberg, R. J & Kaufman. (2006). *The Nature of Creativity*. *Dalam Creativity Research Journal* [Online] Vol 18 (1), 11 halaman. Diakses dari <http://www.informaworld.com/smpp/content=t775653635.html>
- Suryana, D. (2012). *Efektivitas Permainan Kelompok Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa*. (Skripsi). Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, UPI.

220 Nuryana, Hendriani, Riyadi, efektivitas permainan kelompok dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar.

- Sutarno, dan Agus, T. S. (2012). *Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Peran Siswa Kelas V SD Negeri Boyolali Tahun Pelajaran 2011/2012*. (Skripsi). FKIP, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Widhiarso, W. (tt). *Membaca T-Test SPSS*. Fakultas Psikologis UGM, Yogyakarta.