

PENGARUH PENGGUNAAN RAGAM DENSITAS TERHADAP KREATIVITAS DAN IMAJINASI ANAK USIA DINI DI KELOMPOK BERMAIN (KB) AL HUSAINY KEMBANGSORE TERUNGKULON KRIAN SIDOARJO

Ita Wibawati¹, Moh. Ghozi²

Email:itawibawati81@gmail.com, mohamadghozi02@gmail.com

Institut Agama Islam Uluwiyah Mojokerto
Jl. Raya Mojosari-Mojokerto KM. 4 No.10 Mojokerto

Article History:

Dikirim:
01 Juni 2024

Direvisi:
05 Juni 2024

Diterima:
02 Juni 2024

Korespondensi Penulis:

HP / WA:

Abstrat

Penelitian ini dilatar belakangi oleh keinginan peneliti untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas dengan ragam densitas yang digunakan untuk merangsang perkembangan kreativitas dan imajinasi anak apakah sudah dapat memaksimalkan pembelajaran dan perkembangan anak. Salah satu alternatif dalam penggunaan ragam densitas untuk pengembangan kreativitas dan imajinasi anak adalah ragam densitas yang sering dilihat dan dekat dengan anak seperti bahan biji-bijian dan sebagainya. Selain itu bahannya tidak berbahaya bagi anak dan yang lebih penting disukai anak-anak. Penelitian ini dilakukan di KB Al-Husainy Kembang Sore Krian Sidoarjo. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif asosiatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Populasi penelitian ini adalah semua siswa KB Al-Husainy KembangSore Sidoarjo baik kelompok A dan Kelompok B. pengujian hipotesis yang digunakan adalah statistik deskriptif dan uji-t.

Ragam densitas memiliki pengaruh signifikan terhadap kreativitas dan imajinasi siswa KB Al-Husainy Kembang Sore-Krian-Sidoarjo. Hal ini terbukti dan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($9,943 > 3,74$) dan taraf signifikansi dari $\alpha = 0,05$ ($0,000 < 0,05$) untuk kreativitas, sedangkan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($22,104 > 3,74$) dan taraf signifikansi lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ ($0,000 < 0,05$) untuk imajinasi.

Berdasarkan hasil analisis data yang di peroleh dapat di gambarkan bahwa Ragam Densitas yang di terapkan pada KB AL HUSAINY Kembang Sore Terung Kulon Krian Sidoarjo cukup baik dan efektif. Korelasi antara Ragam Densitas Terhadap Kreativitas dan Imajinasi dapat di lihat dari perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$ untuk Kreativitas $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,153 > 2,000$) untuk Imajinasi $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,701 > 2,000$) selebihnya dipengaruhi variable lainnya yang belum diteliti.

Kata Kunci: Ragam Densitas, Kreativitas dan Imajinasi

¹Ita Wibawati, Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Prodi PIAUD PIAUD IAI Uluwiyah Mojokerto

²Ghozi, Dosen Fakultas Tarbiyah IAI Uluwiyah Mojokerto

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini di artikan sebagai jenjang pendidikan yang di tujukan untuk memberikan fasilitas dan sebuah bimbingan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal sesuai dengan nilai-nilai, norma dan harapan masyarakat yang di tujukan, hingga anak berusia enam tahun. Pada bentang usia ini anak berada dalam masa usia keemasan (golden age) masa-masa penting untuk mengoptimalkan pertumbuhan perkembangan sehingga perlu bimbingan dan sebuah arahan pada dasar -dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikiran, emosional dan sosial yang tepat agar tumbuh dan berkembang secara optimal.³

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang sistem pendidikan nasional, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁴

Dunia anak-anak merupakan awal perkembangan kreativitas, imajinasi, dan segala potensi yang mereka miliki. Kegiatan belajar bagi anak yang ditunjang berbagai sarana seperti alat peraga, media, dan berbagai sumber belajar akan bermanfaat bagi percepatan pencapaian hasil perkembangannya melalui pembelajaran. Media dan sumber belajar taman kanak-kanak sangat beragam, baik berupa buku, gambar-gambar, dan sebagainya. Untuk menunjang pengetahuan dan keterampilan anak guru dapat memberikan materi seperti seni kolase, montase, dan mozaik yang merupakan karya seni rupa yang menjadi kebutuhan dalam pembelajaran.⁵

Seorang guru hanya menekankan metode pembelajaran yang mengasah kecerdasan otak kiri saja yaitu membaca dan berhitung. Sehingga perkembangan kreativitas dan imajinasi anak kurang di perhatikan. Penggunaan metode yang statis membuat anak bosan akibatnya otak kanan yang berfungsi sebagai pengembangan kreativitas dan imajinasi anak tidak dapat berkembang secara optimal. Hal tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan Ragam Densitas sangat di perlukan untuk pengembangan Kreativitas dan Imajinasi anak

³Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta:Kencana Prenadamedia Group, 2016) hal. 7

⁴ Widia Pekerti dkk. *Metode Pengembangan Seni*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. 2013), hal. 10

⁵Hajar Pamadhi, Evan Sukardi, *Seni Keterampilan Anak*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2015), hal. 10

usiadini dengan layak. Beberapa pendekatan lebih menekankan pada perkembangan sosial anak-anak kecil sedangkan pendekatan lain lebih menekankan pada perkembangan kognitifnya.⁶

Dunia anak-anak merupakan awal perkembangan kreativitas, imajinasi, dan segala potensi yang mereka miliki, Kegiatan belajar bagi anak yang ditunjang berbagai sarana seperti alat peraga, media, dan berbagai sumber belajar akan bermanfaat bagi percepatan pencapaian hasil perkembangannya melalui pembelajaran, Media dan sumber belajar Kelompok Bermain sangat beragam, baik berupa buku, gambar-gambar, dan sebagainya. Untuk menunjang pengetahuan dan keterampilan anak guru dapat memberikan materi seperti seni kolase, montase, dan mozaik yang merupakan karya seni rupa yang menjadi kebutuhan dalam pembelajaran.⁷

Ragam Densitas adalah Jumlah main yang berbeda jenis/ nama kegiatan yang akan di seting atau di pasangkan /di tawarkan pada hari itu di sentra itu untuk mendukung pengalaman dan memberi anak kesempatan bisa berpindah pada kegiatan bermain yang di pilih dalam sehari, media pembelajaran yang berupa balok dan bahan alam (biji-bijian), balok yang di bangun menjadi sebuah macam-macam bentuk atau bangunan dan bahan alam (biji-bijian) yang di tempelkan menggunakan lem pada sebuah gambar yang tersedia menjadi mozaik.

Kreativitas adalah kemampuan untuk melahirkan gagasan atau karya nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya, selanjutnya di sampaikan bahwa ide/ karya yang dihasilkan tidak mutlak semuanya berasal dari diri sendiri, melainkan dapat bercermin dari kejadian sebelumnya atau pada apa yang sudah ada melalui bermain, jadi bermain sangat besar sumbangannya terhadap daya kreativitas anak usia dini.⁸

Imajinasi atau daya pikir kreatif di artikan sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, imajinasi merupakan suatu bentuk pikiran atau ingatan yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan secara formal imajinasi merupakan potensi untuk mengembangkan kecerdasan dan keterampilan juga kreativitas anak di masa yang akan

⁶John.W Santrock, *Life Span Development* (Jakarta: Erlangga, 2016) hal. 242

⁷Hajar Pamadhi, Evan Sukardi, *Seni Keterampilan Anak*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2015), hal.10

⁸ Santoso (*Peningkatan Kemampuan Kreatif matematis*) 2014, hal. 1

datang, imajinasi anak akan berkembang seiring dengan berkembangnya kemampuan intelektualnya sehingga anak dapat berkreaitifitas dengan baik.⁹

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di KB (kelompok bermain) Al Husainy Kembang Sore RT 02, RW 01 Terung Kulon kecamatan Krian kabupaten Sidoarjo, Tahun Pelajaran 2023/2024. Antara bulan Desember 2023 sampai Juni tahun 2024.

Jenis penelitian ini adalah Quantitative Research (Riset Kuantitatif).¹⁰ Hal ini karena data yang dikumpulkan dan diukur berupa angka secara pasti yang digunakan untuk mengidentifikasi ada tidaknya pengaruh ragam densitas terhadap Kreativitas dan Imajinasi anak. Dalam penelitian yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif asosiatif, karena adanya variabel –variabel yang akan di telaah hubungannya serta tujuannya untuk menyajikan gambaran-gambaran secara terstruktur factual dan akurat mengenai fakta-fakta secara hubungan antara variabel-variabel yang di teliti. Penelitian metode deskriptif dalam penelitian ini di gunakan untuk menjelaskan tentang f pengaruh penggunaan ragam densitas terhadap kreativitas dan imajinasi anak usia dini di KB Al Husainy Kembang Sore Terung Kulon Sidoarjo. Sedang analisis data menggunakan analisis kuantitatif asosiatif dengan menggunakan instrumen penelitian. Dalam penelitian ini adalah seluruh siswa sebanyak 46 siswa di Kelompok Bermain dari usia 3 sampai 6 tahun di KB Al Husainy Terung Kulon Krian Sidoarjo.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tabel 4.7
Hasil Uji Reliabilitas

No.	Variabel	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Keterangan
1	Ragam Densitas	13	0.889	Reliabel
2	Kreativitas	15	0.903	Reliabel
3	Imajinasi	14	0.873	Reliabel

Sumber: Data primer yang sudah diolah dengan SPSS

Dari tabel 4.7 menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* variabel Ragam Densitas 0,889; Kreativitas 0,903 dan Imajinasi 0,873. Berdasarkan kriteria nunnally, nilai *Cronbach's Alpha* semua variabel lebih besar dari 0,60 (0,889 > 0,60; 0,903 > 0,60; 0,873 >

⁹ Dedi Husrizal Syah (*Jurnal Kajian pendidikan dan pendidikan dasar*, 2017), Vol.1

¹⁰*Ibid.*, hlm. 6.

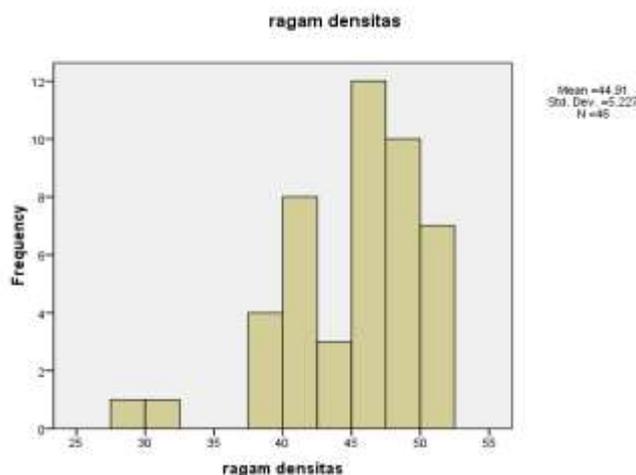
0,60) sehingga instrument observasi yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

Tabel 4.10
Nilai Kategorisasi Ragam Densitas

No	Nilai Kategorisasi	Frekuensi	Presentase	Kriteria	Keterangan
1	Di bawah rata-rata	17	37%	Sedang	Baik
2	Sama dengan rata-rata	5	11%	Rendah	
3	Di atas rata-rata	24	52%	Tinggi	
Jumlah		46	100%		

Sumber: Data primer yang sudah diolah dengan SPSS

Berdasarkan tabel 4.10 di atas dapat diketahui bahwa respon mengenai ragam densitas adalah 24 responden (52%) memberikan skor di atas rata-rata, 5 (11%) responden memberikan skor setara dengan rata-rata, dan sebanyak 17 responden (37%) memberikan skor di bawah rata-rata. Selain itu respon mengenai ragam densitas dapat dilihat melalui skor modus (49) yang lebih tinggi dari nilai *mean* (44,91). Sehingga dapat disimpulkan bahwa respon mengenai ragam densitas adalah baik. Distribusi frekuensi mengenai respon terhadap kegiatan bermain ragam densitas. dapat dilihat pada grafik Histogram pada gambar 4.1 berikut:



Gambar 4.1

a. Data tentang kreativitas

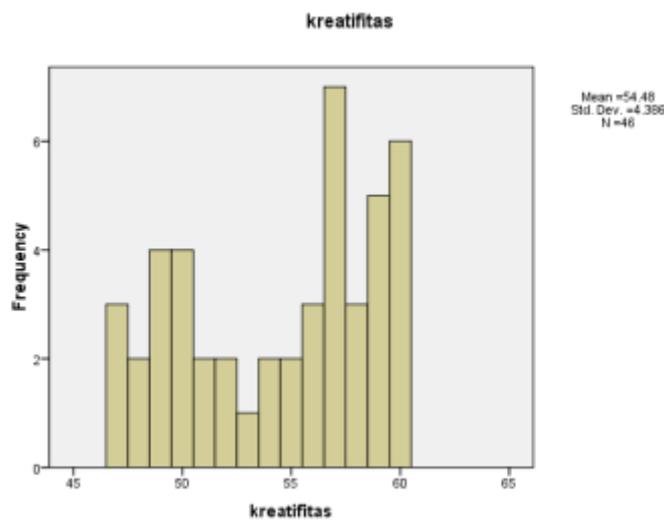
Berdasarkan Tabel 4.9 dapat dijelaskan bahwa respon mengenai Kreatifitas secara empiris mempunyai skor rata-rata (*mean*) sebesar 54.48; *median* 56; modus (*mode*) 57; standar deviasi 4.386, ; rentang nilai (*range*) 13; skor minimum 47 dan skor maximum sebesar 60.

Tabel 4.12
Nilai Kategorisasi Kreativitas

No	Nilai Kategorisasi	Frekuensi	Presentase	Kriteria	Keterangan
1	Di bawah rata-rata	20	43%	Sedang	Baik
2	Sama dengan rata-rata	5	11%	Rendah	
3	Di atas rata-rata	21	46%	Tinggi	
Jumlah		46	100 %		

Sumber: Data primer yang sudah diolah dengan SPSS

Berdasarkan tabel 4.12 di atas dapat diketahui bahwa respon mengenai kreativitas adalah 21 responden (46%) memberikan skor di atas rata-rata, 5 (11%) responden memberikan skor setara dengan rata-rata, dan sebanyak 20 responden (43%) memberikan skor di bawah rata-rata. Selain itu respon mengenai kreativitas dapat dilihat melalui skor modus (57) yang lebih tinggi dari nilai *mean* (54.48). Sehingga dapat disimpulkan bahwa respon mengenai kreativitas adalah baik. Distribusi frekuensi mengenai respon terhadap kreativitas dapat dilihat pada grafik Histogram pada gambar 4.2 berikut:



Gambar 4.2

b. Data tentang Imajinasi

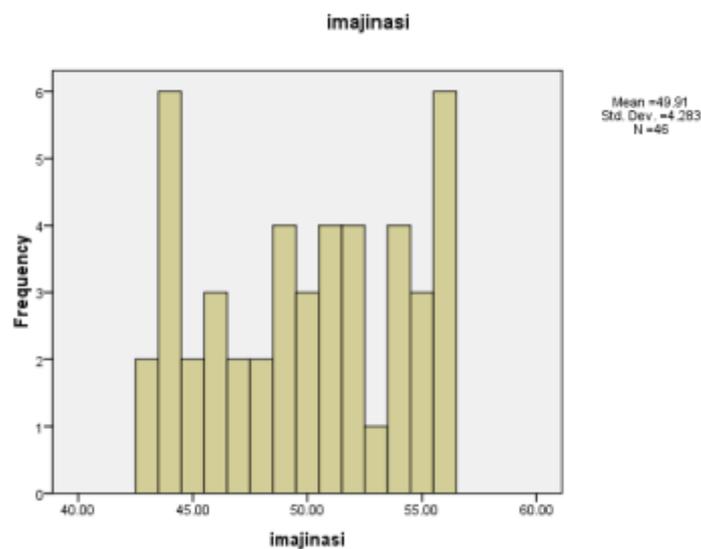
Berdasarkan Tabel 4.2 dapat dijelaskan bahwa respon mengenai imajinasi secara empiris mempunyai skor rata-rata (*mean*) sebesar 49.91; *median* 50,00; modus (*mode*)44; standar deviasi 4.28344; rentang nilai (*range*) 13; skor minimum 43 dan skor maximum sebesar 56.

Nilai Kategorisasi imajinasi

No	Nilai Kategorisasi	Frekuensi	Presentase	Kriteria	Keterangan
1	Di bawah rata-rata	17	37%	Sedang	Kurang Baik
2	Sama dengan rata-rata	7	15%	Rendah	
3	Di atas rata-rata	22	48%	Tinggi	
Jumlah		46	100%		

Sumber: Data primer yang sudah diolah dengan SPSS

Berdasarkan tabel 4.14 di atas dapat diketahui bahwa respon mengenai imajinasi adalah 22 responden (48%) memberikan skor di atas rata-rata, 7 (15%) responden memberikan skor setara dengan rata-rata, dan sebanyak 17 responden (37%) memberikan skor di bawah rata-rata. Selain itu respon mengenai imajinasi dapat dilihat melalui skor modus (44) yang lebih rendah dari nilai *mean* (49,91). Sehingga dapat disimpulkan bahwa respon mengenai imajinasi adalah Kurang baik. Distribusi frekuensi mengenai respon terhadap imajinasi dapat dilihat pada grafik Histogram pada gambar 4.3 berikut:



Gambar 4.3

SIMPULAN

Berdasarkan kajian teoritis dan penelitian yang telah peneliti laksanakan dalam rangka pembahasan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Ragam Densitas Terhadap Kreativitas dan Imajinasi Anak Usia Dini di Kelompok Bermain (KB) Al Husainy Kembang Sore Terung kulon Krian Sidoarjo, maka peneliti perlu menekankan hal sebagai berikut:

Ada pengaruh positif dan signifikan antara ragam densitas (X) terhadap kreativitas anak (Y1) di Kelompok Bermain (KB) Al Husainy Kembang Sore Terung kulon Krian Sidoarjo Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo. Hal ini ditunjukkan oleh nilai Fhitung = 9,943 yang lebih besar dari Ftabel=3,74 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, Korelasi antara Ragam Densitas Terhadap Kreativitas dan Imajinasi dapat di lihat dari perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$ untuk Kreativitas $t_{hitung} > t_{tabel}$ (3,153 > 2,000).

Ada pengaruh positif dan signifikan antara ragam densitas (X) terhadap imajinasi anak (Y2) di Kelompok Bermain (KB) Al Husainy Kembang Sore Terung kulon Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo. Hal ini ditunjukkan oleh nilai Fhitung = 22,104 yang lebih besar Ftabel =3,74 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, Korelasi antara Ragam Densitas Terhadap Kreativitas dan Imajinasi dapat di lihat dari perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$ untuk Imajinasi $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,701 > 2,000).

DAFTAR PUSTAKA (Font Times New Roman, Ukuran 12pt, spasi 1)

- Anggani Sudono, 2016, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, Jakarta: PT Grasindo.
- Anik Pamilu, 2017, *Mendidik Anak Sejak Dalam Kandungan: Panduan Lengkap Cara Mendidik Anak Untuk Orang Tua*, Cet. ke 11, Yogyakarta: Citra Media.
- Aris Priyanto, 2015, *Pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui bermain* (Jurnal Ilmiah guru, Vol. 4)
- Akib Hamid, 2009, *Statistika Dasar*, Jakarta: UT..
- Dema Yulianto, Titis Amalia, “*Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Mozaik pada Anak Kelompok B RA AL-HIDAYAH Nanggung Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk*”, Jurnal Pinus Vol. 2 No. 2 Mei 2107 ISSN. 2442-9163. hal 120
- Hajar Pamadhi, Evan Sukardi, 2015, *Seni Keterampilan Anak*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- John.W Santrock, 2016, *Life Span Development*. Jakarta: Erlangga.
- Kartini, Kartono, 2016, *Psikologi Anak (Psikologi perkembangan)*. Bandung: CV. Mandar Maju.
- Lia Amalia, Hani Nur halisah, Agni Muftianti, 2019, (*Jurnal of Elementary Education*), Vol 2. No 4
- Sani, Mahmud, 2018, *Pedoman Penulisan Skripsi Artikel Makalah*. Mojokerto Scientifica press.
- Montolalu, dkk, 2014, *Bermain permainan anak*, Jakarta: UT.
- Moh. Mahmud Sani, 2016, *Metodologi Penelitian*, Mojokerto: Thoriq Al-Fikri.
- Mia Berti Shafa, “*Pengaruh Aktivitas Permainan ragam densitas terhadap Peningkatan kreativitas dan imajinasi pada Anak Usia Dini Kelompok B di TK Harapan Ibu Sukarame Bandar Lampung*” (Universitas Lampung: Bandar Lampung, 2016), hal. 25
- Nasriah., dedi husrizal syah (*Jurnal Kajian Pendidikan dan Pendidikan Dasar*) Tahun 2016, Vol 2, No. 1

- Nursisto, 2017, *Kiat Menggali Kreativitas*, Yogyakarta: Mitra Gama Widya.
- Sudjana N, 2016, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Rosdakarya
- Suharsimi Arikunto, 2002 *Prodedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi ke-5*, Jakarta: PT, Rineka Cipta.
- Sudjana, 2004, *Metode Statistik*, Bandung: Transito.
- Udin S. Winataputra, dkk. 2015, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Universitas Terbuka: Tangerang Selatan.
- Widia Pekerti dkk. 2013, *Metode Pengembangan Seni*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.