

Stimulasi Kreativitas Gerak Anak Melalui Senam Si Buyung

Eva Eriani¹ Dimiyati²

¹PIAUD, STAI Auliaurasyidin, ²Universitas Negeri Yogyakarta

ABSTRAK

Pada umumnya senam hanya dilakukan dengan peniruan gerak dari awal hingga akhir, namun pada penelitian ini senam dikombinasikan dengan cerita yang diimajinasikan anak, yang kemudian direalisasikan ke dalam gerak dengan tujuan menstimulasi kreativitas gerak anak usia dini. Pada penelitian ini senam si buyung dimodifikasi menjadi 3 tahapan, yakni pemanasan, gerak kreatif, dan pendinginan. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis *quasi experiment* dengan desain *time series* pada 52 anak usia 4-5 tahun di Yogyakarta. Pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi, kemudian data di analisis dengan *kruskal wallis*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa senam si buyung yang diimplementasikan efektif untuk meningkatkan kreativitas gerak anak usia 4-5 tahun dibuktikan dengan perolehan nilai *p-value asymp.sig.* $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan secara signifikan peringkat rerata kreativitas gerak anak pada setiap perlakuan.

Kata Kunci: *Senam Si Buyung, Kreativitas Gerak*

ABSTRACT

In general, gymnastics is only imitation of movement from beginning to end but in this study gymnastics is combined with stories that are imagined by children, which are then realized into motion with the aim of stimulating the creativity of early childhood movements. In this research si buyung's gymnastic modified to be warming up, creative movements, and cooling down. The research was quantitative quasi-experimental method with one group time-series design on 52 children aged 4-5 years in Yogyakarta. Data collection used interviews and observations, then analyzed with Kruskal Wallis. The results showed that implemented si buyung's gymnastic effectively to increase the movement creativity of children aged 4-5 years is evidenced by the acquisition of asymp.sig p-value. $0,000 < 0,05$ which means there is a significant difference in the average ranking of children's creativity in each treatment.

Keywords: *si buyung's gymnastic, creative movement*

Corresponding Author:

Eva Eriani

Email address: evaeriani123@gmail.com

PENDAHULUAN

Setiap anak perlu memiliki berbagai macam keterampilan untuk dapat menghadapi era revolusi industri 4.0, salah satu keterampilan yang harus dimiliki adalah kreativitas (Ghiffar et al., 2018) hal ini juga di dukung Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang

Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pada salah satu landasan filosofis berbunyi:

“Pendidikan berakar pada budaya bangsa untuk membangun kehidupan bangsa masa kini dan masa mendatang. Pandangan ini menjadikan Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dikembangkan berdasarkan budaya bangsa Indonesia yang beragam dengan prinsip *Bhinneka Tunggal Ika*, sehingga pendidikan diarahkan untuk membangun kehidupan masa kini, dan untuk membangun dasar bagi kehidupan bangsa yang lebih baik di masa depan. Sehubungan dengan itu, Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dirancang untuk dapat memberikan pengalaman belajar yang luas bagi anak agar mereka bisa memiliki landasan untuk menguasai kompetensi yang diperlukan bagi kehidupan di masa kini dan masa depan, serta mengembangkan kemampuan sebagai pewaris budaya bangsa yang kreatif dan peduli terhadap permasalahan masyarakat dan bangsa.”

Terlihat dengan jelas bahwa kreativitas mendapat pengakuan sebagai salah satu aspek penting dalam kurikulum anak usia dini, bahkan untuk membangun kehidupan berbangsa anak-anak di dorong agar dapat berpartisipasi dalam berbagai karya kreatif. Hal ini juga didukung oleh sistem pendidikan nasional No 20 tahun 2003 yang pada dasarnya menyebutkan melalui pendidikan anak diharapkan dapat mengembangkan potensi serta menjadi manusia yang bertaqwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, juga mandiri. Di Hongkong pembelajaran yang dapat merangsang daya kreatif dan imajinatif anak juga menjadi salah satu tujuan kurikulum (Hun & Cheung, 2010: 377). Secara umum tujuan pendidikan adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan seluruh anak dapat mengembangkan kemampuan dan bakat secara optimal.

Setiap anak lahir dengan bakat masing-masing, kecerdasan (intelegensi) bukan satu-satunya faktor penentu keberbakatan, terdapat juga faktor lain seperti motivasi berprestasi, dan kreativitas (Munandar, 2012: 94; Rachmawati & Kurnati, 2010: 59). Hal yang menarik dari ketiga faktor yang berpengaruh dengan keberbakatan adalah terdapat elemen kreativitas, karena indikator keberbakatan selama ini mengesampingkan kreativitas.

Kreativitas dapat dilihat dengan berbagai perspektif tergantung latar belakang disiplin ilmu. Salah satunya di kemukakan oleh Munandar (2012: 119) kreativitas merupakan sesuatu yang bersifat universal yang ditandai dengan adanya kecenderungan melakukan kegiatan menciptakan sesuatu. Kreativitas dapat diajarkan dan dikembangkan melalui pendidikan bahkan sejak dini, seperti kreativitas berbahasa, kreativitas berkarya seni, dan kreativitas gerak (Juniasih, 2015: 320).

Pembahasan tentang kreativitas sangat luas, maka dalam penelitian ini difokuskan pada kreativitas gerak. Kreativitas gerak merupakan kemampuan seseorang untuk membuat atau menciptakan sesuatu yang baru dari segala apa yang telah ada maupun yang belum pernah ada, yang tercermin dari kelancaran, keluwesan

dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan dalam bentuk gerakan (Nainggolan, 2018: 120).

Kreativitas gerak adalah gerakan-gerakan yang dihasilkan dari ekspresi batin anak berdasarkan urutan dan langkah-langkah pembelajaran, dalam hal ini anak dimotivasi meningkatkan respon gerakan kreatif yang alami melalui saran guru (Kaufmann & Ellis, 2010: 13; Petersen, 2012: 40; Picard, 2015: 113; Steele et al., 2017: 115). Kreativitas gerak menjadi penting dikarenakan gerak menjadi hal yang membantu melahirkan ide-ide kreatif, dan dapat membangun hubungan yang baik antara tubuh dan pikiran, serta berpengaruh pada pengembangan harga diri (Lum, 2017:3; Hun & Cheung, 2010: 378; Theodorakou et al., 2010: 102).

Melihat pentingnya kreativitas gerak untuk anak usia dini, sudah seharusnya kreativitas gerak dapat distimulasi dengan optimal. Namun sangat disayangkan pada kenyataannya guru sering mengabaikan perkembangan kreativitas gerak, pendidikan yang diberikan melalui rangsangan yang positif dapat mengembangkan kemampuan dan menumbuhkan kreativitas anak.

Berdasarkan observasi pada 5 TK di Yogyakarta, pada saat anak melakukan kegiatan *creative movement* terlihat anak yang tidak lancar mengeluarkan ide gerak maupun gerakan spontan. Anak cenderung bersikap diam dan tidak percaya diri, hal tersebut menunjukkan masih rendahnya tingkat kreativitas gerak anak. Hasil penemuan ini juga diperkuat dengan penelitian Juniasih (2015: 320) yang menunjukkan sebanyak 79% anak usia dini kesulitan bergerak secara spontan walaupun guru memberikan motivasi untuk melakukan gerakan dengan tema tertentu dan hanya akan bergerak setelah guru mencontohkan gerakan terlebih dahulu.

Orisinalitas gerak anak masih rendah, fenomena ini ditunjukkan dengan gerakan yang dihasilkan berupa hasil peniruan gerakan orang lain, anak akan melihat gerakan teman terlebih dahulu, setelah itu melakukan gerakan yang sama. Hal ini disebabkan stimulasi kreativitas gerak yang dilakukan secara terpisah, stimulasi kreativitas didominasi dengan kegiatan di dalam kelas dan stimulasi gerak lebih banyak difokuskan pada perkembangan jasmani saja, padahal pengembangan jasmani dapat menstimulasi pengembangan kreativitas anak (Sumantri dkk, 2017: 52). Pendapat tersebut juga diperkuat dengan stimulasi gerak terutama senam yang diajarkan menggunakan metode imitatif, hal ini menyebabkan anak hanya sampai pada ranah stimulasi psikomotor dan transfer gerakan saja (Juniasih, 2015:321; Sumantri dkk, 2017: 52). Aktivitas gerak diajarkan menggunakan cara konvensional yakni dengan metode imitatif, komando, duplikasi, serta *fotocopy* dimana guru memberikan contoh gerak dan anak harus meniru gerakan persis dengan guru yang membuat anak tidak diberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dalam bergerak.

Pengetahuan gerak anak kurang, terlihat dari jumlah gerak yang ditunjukkan anak sangat sedikit dan anak tidak luwes/fleksibel mengeluarkan ide gerak, Aktivitas

gerak dan musik selama ini hanya dijadikan sarana untuk menstimulasi keterampilan motorik saja khususnya keterampilan gerak lokomotor dan non lokomotor yang di demonstrasikan (Hun & Cheung, 2010:377). Kegiatan motorik seperti ini tidak dapat mencapai tujuan kurikulum untuk pengembangan yang kreatif, padahal banyak penelitian menunjukkan bahwa aktivitas gerak dan musik memiliki pengaruh yang besar untuk meningkatkan kreativitas gerak anak (Chronopoulou & Riga, 2012: 203; Lum, 2017:11; Taylor et al., 2012: 40). Jika aktivitas motorik memainkan peran dalam pengembangan kreativitas gerak, penting untuk menambahkan komponen gerak kreatif ke dalam konten pengajaran dan mempertimbangkan pendekatan yang lebih berpusat pada anak.

Menurut Gallahue & Ozmun (2010; 83) aktivitas gerak yang baik untuk anak usia dini mempunyai karakteristik; 1) *Multilateral training* dalam bentuk permainan atau perlombaan; 2) Merangsang perkembangan seluruh panca indra; 3) Mengembangkan imajinasi/fantasi; dan 4) Bergerak mengikuti irama atau lagu dan cerita. Berdasarkan ciri-ciri tersebut, maka senam si buyung sudah memenuhi ciri-ciri dari aktivitas gerak yang baik dan sangat cocok untuk meningkatkan kemampuan serta kekayaan gerak dan kreativitas anak. Selain memberikan manfaat untuk anak, idealnya aktivitas motorik juga harus membuat guru lebih kreatif dan variatif, agar pembelajaran lebih menyenangkan, partisipasi anak menjadi aktif, dan anak tidak cepat bosan, sehingga prinsip dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

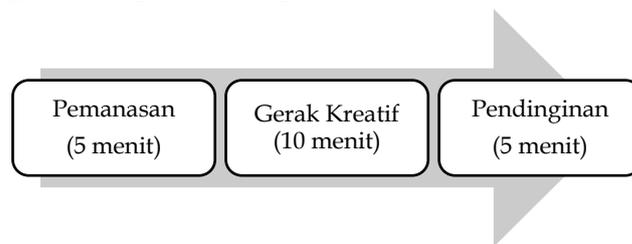
Aktivitas gerak yang banyak dilakukan di Taman Kanak-kanak adalah senam. Senam tidak harus terpusat pada guru tetapi juga pada anak, orientasi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan anak baik dari materi, gerakan, dan penyampaian disesuaikan agar dapat menarik minat dan menyenangkan anak. Sasaran kegiatan pembelajaran tidak hanya satu keterampilan tapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya. Senam menjadi kegiatan yang menyenangkan karena terdapat unsur gerak, musik, dan bersifat non kempetisi. Chee Hoo Lum (2017:11) dalam penelitiannya menambahkan unsur drama yang berisi narasi kreatif dan terbukti dapat memperkuat inisiatif anak, mendorong perumusan ide, memberikan keamanan secara psikologis, dan memberikan kebebasan berekspresi. Ketiga unsur tersebut terdapat dalam senam si buyung, karena itu peneliti memilih menggunakan senam si buyung yang mengkolaborasikan musik, gerak dan cerita untuk meningkatkan kreativitas gerak anak.

Fakta di lapangan juga menunjukkan, senam si buyung belum pernah dilakukan, sejauh ini hanya dikenal dengan istilah senam fantasi yang dalam pelaksanaannya adalah perintah untuk menirukan beberapa gerakan seperti pohon tertiup angin, burung terbang atau pesawat terbang, dan berbagai gerakan- gerakan pekerjaan tanpa menggunakan musik atau gerakan senam pada umumnya. Hal ini juga diperkuat dengan hasil wawancara yang menunjukkan guru-guru merasa asing dengan istilah senam si buyung, dan belum pernah mendapat panduan pelaksanaan.

Senam yang paling banyak dan paling sering dilakukan adalah senam sehat cerita, senam bebek, dan senam pinguin.

Senam si buyung dibuat dengan melibatkan unsur gerak, musik dan narasi kreatif atau cerita (Mawarti et al., 2011: 5; Kustati et al., 2016: 31; Pradipta, 2013: 131; Eriani & Dimiyati, 2019: 409). Senam si buyung merupakan kegiatan yang menekankan pada metodologi fleksibel dan kreatif, dimana proses ekspresi diri dan gerakan berfantasi lebih penting daripada pola gerak yang dihasilkan (Rahmawati & Simatupang, 2014: 1). Karena itu penulis memilih senam si buyung untuk menstimulasi kreativitas gerak anak usia 4-5 tahun.

Senam si buyung terbagi dua bentuk, yakni si buyung bentuk gerak dan lagu serta senam si buyung bentuk cerita. Dalam hal ini, peneliti memfokuskan pada senam si buyung bentuk cerita dengan memodifikasi langkah-langkah pelaksanaan yang disesuaikan dengan subjek penelitian dengan alokasi waktu 15-20 menit, maka peneliti membuat langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah-langkah (*syntax*) senam si buyung

Langkah-langkah senam si buyung sebagai berikut: 1) Pemanasan; bertujuan untuk mempersiapkan atau mengkondisikan suhu tubuh anak agar memiliki panas yang baik dan siap menerima latihan selanjutnya. Pemanasan melibatkan beberapa latihan peregangan yang dan musik yang dinamis sehingga anak akan bersemangat 2) Gerak kreatif; bertujuan untuk menstimulasi atau melihat sejauh mana imajinasi maupun pengetahuan gerak anak tentang berbagai hal yang ditirukan. Pada tahap ini anak diperdengarkan cerita yang telah disertai dengan berbagai efek suara, guru memberikan anak kebebasan bergerak sesuai dengan imajinasi atau fantasinya, guru tidak akan memberikan contoh mengenai gerakan yang seharusnya dilakukan hanya memberikan memotivasi 3) Pendinginan; bertujuan untuk mengkondisikan temperatur tubuh anak agar kembali pada temperatur semula (normal) serta membuat anak tenang agar siap kembali ke dalam kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dikategorikan dalam penelitian kuantitatif yaitu penelitian berdasarkan data secara empiris dan sistematis yang dapat diukur dengan angka (Sugiyono, 2016: 46). Metode yang digunakan adalah *quasi eksperiment* dengan desain *one group time-series* dengan perlakuan sebanyak 6 kali dan kemudian dianalisis menggunakan uji *kruskal wallis*. Subjek dalam penelitian ini adalah 52 anak usia 4-5 tahun di Yogyakarta. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi pada kemampuan kreativitas gerak yang terdiri dari 4 aspek dengan 7 item pernyataan.

Validitas dan realibilitas instrumen kreativitas gerak dianalisis menggunakan *Cohen's Kappa* yang menunjukkan angka 0,696 termasuk dalam kategori "kuat" hal ini berarti terdapat korelasi atau kesepakatan pendapat yang kuat antar rater dan instrumen dikatakan reliabel.

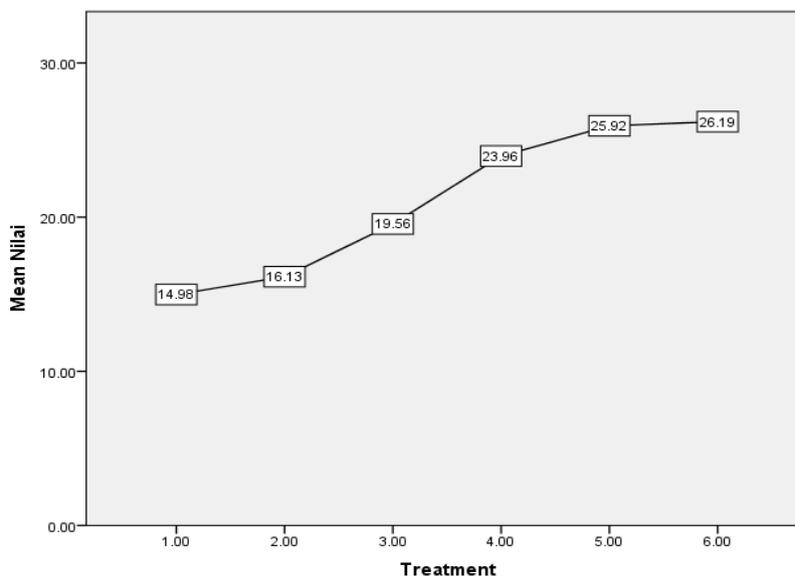
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kreativitas gerak terdiri atas 4 aspek yakni kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Berikut disajikan hasil perbandingan rerata aspek kreativitas gerak.

Tabel 1. Perbandingan Rerata Aspek Kreativitas Gerak

O	Aspek Penilaian				Rerata Akhir	
	Kelancaran	Fleksibilitas	Elaborasi	Orisinalitas		
O1	460	106	106	107	14,98	37,5 %
O2	492	124	113	110	16,13	40,3 %
O3	574	151	144	148	19,56	48,9 %
O4	721	180	176	169	23,96	59,9 %
O5	780	190	196	182	25,92	64,8 %
O6	786	193	196	187	26,19	65,5 %

Rekapitulasi hasil perbandingan rerata dan persentase akhir dari perkembangan kreativitas gerak yang ditampilkan pada tabel menunjukkan peningkatan mulai dari perlakuan 1 hingga 6. Jumlah peningkatan persentase rerata pada kreativitas gerak anak dari perlakuan 1 sampai perlakuan 6 adalah 28%.



Gambar 2. Time Series Seluruh Aspek Kreativitas Gerak

Setelah dijabarkan hasil rerata semua aspek dari total 6 perlakuan, selanjutnya dianalisis menggunakan *SPSS 22.0*. Analisis menggunakan *kruskal wallis* dilakukan untuk melihat perbedaan peringkat rerata dari setiap perlakuan yang dilakukan

menggunakan senam si buyung. Setelah itu ditemukan nilai signifikansi untuk kemudian dikaitkan dengan asumsi uji *kruskal wallis*.

Analisis dengan *SPSS 22.0* dalam penelitian ini juga digunakan untuk melihat perbedaan rerata setiap aspek kreativitas gerak. Kemudian diperoleh grafik *time series* sesuai dengan peringkat rerata hasil perkembangan anak. Berikut ini ditampilkan hasil analisis menggunakan *time series*.

Tabel 2. Ranks Hasil Uji Efektivitas

Treatment	N	Mean Rank
1	52	36.52
2	52	72.24
3	52	128.67
4	52	191.28
5	52	250.13
6	52	260.15
Total	312	

Data hasil perhitungan *SPSS 22.0* yang ditampilkan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peringkat rerata pada setiap perlakuan yang dilakukan. Ditemukan bahwa peringkat rerata tertinggi berada pada perlakuan 6 dengan *mean rank* sebesar 260,15 sedangkan peringkat rerata terendah berada pada perlakuan 1 dengan *mean rank* sebesar 36,52.

Tabel 3. Hasil Uji Statistik Kreativitas Gerak

Test Statistics ^{a,b}	
	Nilai
Chi-Square	277.746
Df	5
Asymp. Sig.	.000

a. Kruskal Wallis Test
 b. Grouping Variable:
 Treatment

Berdasarkan output tes statistik di atas diketahui nilai *Asymp.sign* sebesar 0,000 yang berarti $p < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan yang nyata (Signifikan) pada setiap perlakuan 1 hingga perlakuan 6. Jadi dapat digeneralisasikan bahwa penggunaan senam si buyung dapat meningkatkan kreativitas gerak anak usia 4-5 tahun.

Keefektifan senam si buyung dipandang dari 4 aspek pendukung kreativitas gerak yakni aspek kelancaran, fleksibilitas, elaborasi, dan orisinalitas. Efektivitas dari senam si buyung dilihat berdasarkan signifikansi dari uji *kruskal wallis* dan rerata dari setiap aspek perkembangan kreativitas gerak yang dinilai.

Stimulasi pada aspek kelancaran dapat dilihat pada saat anak mampu mereorganisasi gerakan dan membuat susunan gerak dengan sifat berlawanan (cepat-lambat, kanan-kiri, atas bawah). Pada hasil observasi anak-anak sudah berada pada

kategori tinggi karena anak-anak sudah tidak asing dengan gerakan-gerakan tersebut, hanya pada menirukan ulang gerakan guru anak berada pada kategori rendah karena masih dalam fase beradaptasi. Hasil penemuan ini mencerminkan pendapat dari Wang (1993) bahwa kreativitas gerak adalah “dari sesuatu ke sesuatu” bukan “dari tidak ada menjadi sesuatu”. Kreativitas harus terinspirasi dari pengetahuan dan keterampilan, jika anak-anak tidak memiliki ide gerakan dasar maka pemikiran kreatif sulit dikembangkan.

Aspek fleksibilitas ditunjukkan dengan kemampuan anak menghasilkan berbagai macam ide gerakan yang dinilai dari segi kuantitas. Peningkatan fleksibilitas terjadi karena pengetahuan gerak anak yang semakin bertambah setiap pertemuan, sehingga pengalaman gerak anak sangat mempengaruhi aspek fleksibilitas ini. Peningkatan aspek fleksibilitas terjadi karena penggunaan teknik pengajaran yang tepat (Chronopoulou & Riga, 2012: 203), karena itu untuk memaksimalkan aspek fleksibilitas memerlukan stimulasi dari video, gambar, dan deskripsi verbal agar dapat membuat anak membayangkan serta melakukan.

Aspek elaborasi pada penelitian ini dibuktikan dengan kemampuan anak mengikuti dan mengembangkan gerakan dari awal sampai akhir senam. Anak dapat membuat gerakan dengan pemikiran mereka sendiri dengan memperkaya isi cerita. Elemen kunci pada elaborasi ini adalah pengalaman gerak yang dimiliki, anak-anak bisa menghubungkan dan memperluas konten cerita dengan lebih mudah jika aktivitas gerak kreatif cocok dengan pengalaman masa lalu. Temuan ini memperkuat data kuantitatif dan memberikan dorongan untuk membantu anak-anak membuat koneksi dengan pembelajaran dan pengetahuan sebelumnya.

Aspek orisinalitas pada penelitian ini dinilai dengan kemampuan anak menciptakan gerakan yang berbeda dan unik dibandingkan teman-temannya. Elemen kritis potensi kreatif adalah orisinalitas (Mayesky, 2006: 33) karena itu guru harus memberikan suasana terbuka dan bebas yang mengarah pada pemikiran orisinal. Ditemukan bahwa jenis kelamin (gender) berpengaruh pada gaya gerakan kreatif aspek orisinalitas ini, hal ini terlihat ketika anak perempuan lebih suka membuat gerakan yang elegan atau lebih halus, sedangkan anak laki-laki lebih suka membuat gerakan yang penuh tenaga atau energik.

Kaufmann & Ellis (2010: 9) lebih lanjut menjelaskan bahwa gerakan kreatif yang efektif memiliki beberapa solusi, salah satunya tidak ada nilai mutlak salah dan benar untuk menilai kreativitas gerak. Karena setiap anak dengan segala usia akan menemukan caranya sendiri untuk merealisasikan cerita ke dalam gerakan berdasarkan pengetahuan geraknya. Artinya: gerak kreatif bukan tentang salah dan benar tapi bagaimana cara anak menanggapi cerita, karena itu selama penelitian guru tidak mengintervensi kreativitas gerak anak.

Tahapan gerak kreatif pada senam si buyung memberikan anak kesempatan untuk mendapatkan manfaat dari pengalaman motorik yang kreatif dan kompleks. Karena gerakan merupakan bentuk dasar dari pengalaman dan komunikasi, gerak

kreatif yang dikemas dalam aktivitas yang sistematis akan berdampak pada keterampilan sensorik, kognitif, motorik, sosial emosional, serta keterampilan individual atau sebagai pengalaman pengembangan terintegrasi yang koheren (Chronopoulou & Riga, 2012: 203). Karena melalui senam si buyung anak dapat belajar tentang tubuhnya dan bagaimana mengekspresikan tubuh menjadi alat berkomunikasi dan mengekspresikan perasaan dan berkomunikasi dengan lingkungan.

Senam si buyung yang dikembangkan muncul dari keresahan pelaksanaan senam di TK selama ini karena senam yang dilakukan hanya sampai pada transfer gerak. Senam si buyung hadir sebagai solusi untuk menyediakan ruang agar anak dapat menuangkan imajinasinya ke dalam gerakan. Senam si buyung menggabungkan unsur gerak, musik, dan cerita dalam satu kesatuan. Berbagai penelitian menunjukkan aktivitas fisik yang disertai musik dan cerita dapat mengembangkan kognitif dan motorik anak sekaligus (Taylor et al., 2012: 40; Chronopoulou & Riga, 2012: 203; Lum, 2017: 11). Karena itu senam si buyung merupakan model pembelajaran yang tepat untuk menstimulasi serta meningkatkan kreativitas gerak anak usia dini.

SIMPULAN

Senam si buyung dirancang agar dapat memberikan kebebasan bergerak sesuai dengan imajinasi, sehingga mendorong anak-anak untuk mengalami, menemukan, dan belajar dengan caranya sendiri. Selain itu anak-anak dapat mengekspresikan diri dengan menggerakkan tubuh untuk mengekspresikan ide, pikiran, dan emosi. Senam si buyung adalah senam untuk anak usia dini yang dilakukan dengan cara merealisasikan imajinasi atau fantasi ke dalam gerakan. Berdasarkan teknik analisis kruskal wallis nilai sig. sebesar 0,00 yang memenuhi asumsi sig.< 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, yang berarti terjadi peningkatan kreativitas gerak pada anak usia 4-5 tahun. Sehingga dapat disimpulkan senam si buyung efektif untuk meningkatkan kreativitas gerak anak usia 4-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Chronopoulou, E., & Riga, V. (2012). The Contribution of Music and Movement Activities to Creative Thinking in Pre-School Children. *Creative Education*, 3(2), 196-204. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4236/ce.2012.32031>
- Eriani, E., & Dimiyati. (2019). Fantasy Gymnastic as an Active and Imaginative Learning Model to Children ' s Gross Motor. *Atlantis Press*, 296(Icsie 2018), 408-411. <https://doi.org/10.2991/icsie-18.2019.76>
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2010). *Understanding Motor Development*. New York: McGraw-Hill.
- Ghiffar, M. A. N., Nurisma, E., Kurniasih, C., & Bhakti, C. P. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Blended Learning Dalam Meningkatkan Critical Thinking Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.
- Hun, R., & Cheung, P. (2010). Early Child Development and Care Designing movement activities to develop children's creativity in early childhood education. *Early Child Development and Care*, 180(3), 37-41. <https://doi.org/10.1080/03004430801931196>

- Juniasih, I. (2015). Peningkatan Kreativitas Gerak melalui Kegiatan Tari Pendidikan Berbasis Cerita (Tarita). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 319-342. <https://doi.org/10.21009/JPUD.092.08>
- Kaufmann, A. K., & Ellis, B. J. (2010). Preparing Pre-Service Generalist Teachers to Use Creative Movement in K-6. *ournal of Dance Education*, 7(1), 7-13.
- Kustati, Hartiwan, U., & Supriyono. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Senam Ritmik Si Buyung Menggunakan Lagu Potong Bebek Angsa. *Journal of Physical Education, Health and Sport*, 3(40), 32-42.
- Lum, C. (2017). Research in Dance Education Musings about creative movement : coming to terms with music , movement and drama. *Research in Dance Education*, 7893, 1-12. <https://doi.org/10.1080/14647893.2017.1420766>
- Mawarti, S., Sukanti, E. R., Supriyanto, A., Nurhandaru, H., Widanita, N., & Kinasih, A. (2011). *Pelatihan Senam Si Buyung Lewat Gerak dan Lagu untuk Guru TK Se-DIY*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mayesky, M. (2006). *Creative Activities For Young Children (8th ed)*. Australia: Thomson Learning.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nainggolan, O. T. P. (2018). Peranan Metode Eurhythmics Terhadap Peningkatan Kreativitas Gerak. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 16(3), 117-124. <https://doi.org/10.24821/resital.v16i3.1677>
- Petersen, D., & Å, D. P. (2012). Suggestions for enhancing assessment of creative movement Space, Time, Weight, and volume. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 13(2), 37-41. <https://doi.org/10.1080/17408980701444726>
- Picard, C. (2015). Creative Movement and Transformation to Choreography : A Mode of Research Presentation. *Nursing Science Quarterly*, 21(2), 112-114. <https://doi.org/10.1177/0894318408315012>
- Pradipta, G. D. (2013). Strategi Peningkatan Keterampilan Gerak Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Jendela Olahraga*, 2(1), 140-147.
- Rachmawati, Y., & Kurnati, E. (2010). *Strategi Mengembangkan Kreativitas pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Guru.
- Rahmawati, R., & Simatupang, N. D. (2014). Senam si buyung dengan metode demonstrasi dalam pengembangan motorik kasar anak. *Obsesi*, 1(2), 1-6.
- Steele, J. S., Fulton, L., Nbct, L. F., Steele, J. S., Fulton, L., & Fanning, L. (2017). Dancing with STEAM: Creative Movement Generates Electricity for Young Learners. *Journal of Dance Education*, 16(3), 112-117. <https://doi.org/10.1080/15290824.2016.1175570>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, S. M., Yunengsih, E., & Hasanudin. (2017). Efektivitas Strategi Pembelajaran dan Pengalaman Gerak Terhadap Kreativitas Gerak Siswa Kelas Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 49-66. <https://doi.org/10.21009/JPUD.111.04>
- Taylor, I. S., Morris, V. G., Meredith, C. D., & Hicks, C. (2012). Music and Movement for Young Children ' s Healthy Development. *Dimensions of Early Childhood*, 40(2), 33-40.
- Theodorakou, K., Zervas, Y., & Method, M. T. (2010). The Effects of the Creative Movement Teaching Method and the Traditional Teaching Method on Elementary School Children ' s. *Sport, Education and Society*, 8(1), 91-104. <https://doi.org/10.1080/1357332032000050088>