

**EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL LEMPUNGAN
TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI TK DHARMAWANITA 02
BLITAR**

SKRIPSI



oleh

Nyuhani Prasasti

NIM. 14410159

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2018**

**EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL LEMPUNGAN
TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI TK DHARMAWANITA 02
BLITAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam memperoleh gelar sarjana Psikologi (S.Psi)

oleh

Nyuhani Prasasti

NIM. 14410159

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN
EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL LEMPUNGAN TERHADAP
KREATIVITAS ANAK DI TK DHARMAWANITA BLITAR

SKRIPSI

Oleh:

Nyuhani Prasasti

NIM. 14410159

Telah Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing



Tristiadi Ardi Ardani, M.Si.Psi

NIP. 1972118 19993 1 002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



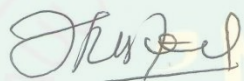
Drs. Siti Mahmudah, M.Si.
NIP. 19671029 199003 2 001

HALAMAN PENGESAHAN
EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL LEMPUNGAN TERHADAP
KREATIVITAS ANAK DI TK DHARMAWANITA 02 BLITAR

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal , 20 Desember 2018

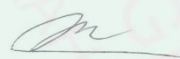
Susunan Dewan Penguji

Dosen Pembimbing



Tristiadi Ardi Ardani, M.Si.Psi
NIP. 1972118 19993 1 002

Anggota Penguji Lain
Penguji Utama



Dr. Siti Mahmudah, M.Si
NIP. 19671029 19903 2 001

Ketua Penguji



Dr. Rahmat Aziz, M.Si
NIP. 19700813 200112 1 001

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

Tanggal, 20 Desember 2018

Mengetahui
Dekan Fakultas Psikologi
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Siti Mahmudah, M.Si
NIP. 19671029 19903 2 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nyuhani Prasasti

NIM : 14410159

Fakultas : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Efektivitas Permainan Tradisional Lempungan Terhadap Kreativitas Anak Di Tk Dharmawanita 02 Blitar” adalah benar-benar hasil karya sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika dikemudian hari ada klaim dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, saya bersedia mendapat sanksi.

Malang, 20 Desember 2018



Nyuhani Prasasti
NIM.14410159

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum, sampai mereka sendiri mengubah dirinya”



PERSEMBAHAN

Dengan menyebut menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang

Alhamdulillah, atas karunianya karya sederhana ini dapat terselesaikan

Dengan ini saya persembahkan karya sederhana ini untuk :

Kedua orangtuaku, tercinta yang telah memberikan dukungan sampai saya bisa seperti ini, baik dukungan moril maupun materi, serta yang senantiasa mendoakanku. Tidak ada yang hal mungkin bisa saya lakukan untuk membayar apa yang telah orangtuaku korbankan, namun saya harap karya sederhana ini dapat memunculkan sedikit senyum di wajah mereka.

Kepada keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan

Terimakasih kepada dosen pembimbing saya. Bapak Tristiadi Ardi Ardani,
M.Si.Psi

serta para penguji dan pengajar yang telah ikhlas dan sabar selama ini bersedia membantu dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pengetahuan sehingga saya bisa jadi seperti ini.

Terimakasih kepada semua sahabat –sahabat yang telah memberi bantuan dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini , yang mau mendengarkan segala keluhan kesahku.

Terimakasih juga untuk teman-teman angkatan Huwatacticak yang menjadikan masa perkuliah saya sangat berkesan, kekompakan dan keseruan kalian akan sulit untuk dilupakan.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan karuniaNya penelitian dapat terselesaikan. Sholawat dan salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan jalan kebenaran dan menuntun manusia menuju Allah SWT yang mulia.

Selanjutnya, dengan kerendahan hati penulis ingin menghaturkan penghargaan dan rasa terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi yang berjudul “Efektivitas Permainan Tradisional Lempungan Terhadap Kreativitas Anak Di Tk Dharmawanita 02 Blitar”

. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan partisipasi berbagai pihak, skripsi ini tidak akan terwujud dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk kuliah dan menyelesaikan tugas akhir skripsi.
2. Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah mendukung secara akademik maupun administrasi.
3. Bapak Tristiadi Ardi Ardani M.Si.Psi selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah bersedia membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu dan Bapak yang selalu membantu dalam segala hal baik secara material maupun non material. Serta doa yang tidak pernah terputus untuk saya.
5. Untuk keluarga, sahabat teman Fuad, Soling, Yolanda, dan masih banyak lagi
6. Teruntuk dr. Christyaji dan dr. Yhusi Karina terimakasih telah memberikan banyak pengetahuan. Bersedia menjadi orangtua yang senantiasa memberi bimbingan.

7. Untuk Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M.Si, Yusuf Ratu Agung, MA, Dr. Retno Mangestuti yang telah banyak membantu saya selama masa perkuliahan.
8. Untuk sahabat-sahabatku Mery Yulikuntari, Nadya Fadillah yang selalu bersedia membantu dan mendengar keluh kesahku
9. Keluarga Aslab Fakultas Psikologi tahun 2016, Mbik Ana, Mas Putut, Mas Seno, dan teman-teman aslab yang telah memberikan pengalaman berharga.
10. Seluruh teman-teman Psikologi Huwatacticak yang telah kebersamai suka duka perjalanan penulis di Fakultas Psikologi
11. Teruntuk teman-teman anggota Komunitas Banana (Permainan Tradisional) yang sudah berjuang bersama selama ini.

Pada laporan ini, peneliti menyadari masih jauh dari kesempurnaan karena terbatasnya pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki, untuk itu peneliti mengharapkan saran yang bersifat membangun guna penyempurnaan laporan penelitian ini. Akhir kata, peneliti berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga karya ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu dan pengaplikasiannya.

Malang, 23 November 2018

Peneliti,

Nyuhani Prasasti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Keaslian Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Permainan Tradisional.....	12
1. Pengertian Permainan Tradisional	12
2. Golongan-golongan dalam Permainan Tradisional	14
3. Peran Permainan Tradisional.....	15
4. Permainan Tradisional Lempungan	16
B. Kreativitas	18
1. Pengertian Kreativitas	18
2. Ciri-ciri Kreativitas	19
3. Faktor Pendorong Kreativitas	22
4. Kreativitas dalam Perspektif Islam.....	23
C. Pengaruh Permainan Tradisional Lempungan Terhadap Kreativitas Anak	27

D. Hipotesis	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Identifikasi Variabel Penelitian.....	29
B. Definisi Operasional.....	30
C. Subjek Penelitian.....	31
D. Desain Penelitian.....	32
E. Rancangan Perlakuan	34
F. Teknik Pengumpulan Data.....	36
G. Kategorisasi Skala	37
H. Uji Keabsahan Data.....	38
I. Uji Normalitas	42
J. Metode Analisis Data	42
K. Batasan-batasan dalam Penelitian	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Persiapan Penelitian	44
1. Orientasi Tempat Penelitian	44
2. Deskripsi data	47
3. Persiapan alat ukur.....	48
4. Modul penelitian.....	48
5. Persiapan Fasilitator.....	49
6. Pelaksanaan Uji Coba	49
7. Perhitungan dan pengujian Validitas dan Reliabilitas	50
B. Proses Pengumpulan Data	52
C. Hasil Penelitian	59
1. Hasil Analisis Kuantitatif.....	59
a. Uji normalitas	59
b. Hasil statistik Deskriptif.....	60
c. Hasil pretest dan posttest	61
d. Hasil analisis uji independen samples Ttest.....	62
e. Hasil pretes dan post test setiap subjek	64
2. Hasil Analisis Kualitatif.....	68
3. Pembahasan	79
BAB V KESIMPULAN.....	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

3.1 Tabel Desain Penelitian <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i>	32
3.2 Tabel Rumus Kategorisasi.....	37
3.3 Tabel Kategorisasi koefisien reliabilitas <i>Alpha Cronbach</i>	41
4.1 Tabel Hasil angket Pra Penelitian.....	46
4.2 Tabel Lembar Observasi I.....	54
4.3 Tabel Lembar Observasi II.....	55
4.4 Tabel Lembar Observasi III.....	56
4.5 Tabel Lembar Observasi IV.....	57
4.6 Tabel Lembar Observasi V.....	58
4.7 Tabel Uji Normalitas Kelompok Eksperimen.....	59
4.8 Tabel Uji Normalitas Kelompok Kontrol.....	60
4.9 Tabel Hasil Statistik Deskriptif Kelompok Eksperimen.....	60
4.10 Tabel Hasil Statistik Deskriptif Kelompok Kontrol.....	61
4.11 Tabel Uji Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen.....	61
4.12 Tabel Uji Pretest dan Posttest Kelompok Kontrol.....	62
4.13 Tabel Uji Posttest Kelas Eksperimen dan Posttest Kelas Kontrol.....	62
4.14 Tabel Hasil Uji independent - Samples Ttest Pre Test-Posttest Kelompok Eksperimen.....	62
4.15 Tabel Hasil Uji independent - Samples Ttest Pre Test-Posttest Kelompok Kontrol	63
4.16 Tabel Hasil Kerja Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan (<i>Pretest</i>) Dan Setelah Perlakuan (<i>Posttest</i>).....	64
4.17 Tabel Hasil kerja kelas kontrol sebelum perlakuan (<i>pretest</i>) dan setelah perlakuan (<i>posttest</i>).....	66

DAFTAR GAMBAR

3.1 Gambar Variabel Penelitian.....	29
4.1 Diagram Hasil Kerja Kelas Eksperiment Sebelum Perlakuan (<i>Pretest</i>) Dan Setelah Perlakuan (<i>Posttest</i>).....	66
4.2 Diagram Hasil Kerja Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan (<i>Pretest</i>) Dan Setelah Perlakuan (<i>Posttest</i>).....	67
4.3 Grafik Analisis Kualitatif Subjek APM.....	69
4.4 Grafik Analisis Kualitatif Subjek AS.....	70
4.5 Grafik Analisis Kualitatif Subjek DJN.....	72
4.6 Grafik Analisis Kualitatif Subjek DFNF.....	73
4.7 Grafik Analisis Kualitatif Subjek DNAR.....	75
4.8 Grafik Analisis Kualitatif Subjek EADF.....	76
4.9 Grafik Analisis Kualitatif Subjek JPH.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Kreativitas.....	95
Lampiran 2 Hasil Analisis Validitas Dan Reliabilitas Data Uji Coba.....	97
Lampiran 3 Data Pretest Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol.....	98
Lampiran 4 Data Posttest Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol....	100
Lampiran 5 Uji Normalitas.....	102
Lampiran 6 Uji Deskriptif.....	103
Lampiran 7 Hasil Uji Independen Samples Test Kelompok Eksperimen.....	105
Lampiran 8 Hasil Uji Independen Samples Test Pretest Dan Posttest Kelompok Kontrol.....	106
Lampiran 9 Blue Print Angket Kreativitas.....	108
Lampiran 10 Lembar Observasi.....	110
Lampiran 11 Modul.....	112
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian.....	131

Abstrak

Prasasti, Nyuhani. 2018. SKRIPSI. Judul :”Efektivitas Permainan Tradisional Lempungan Terhadap Kreativitas Anak di TK Dharmawanita 02 Blitar”

Pembimbing : Tristiadi Ardi Ardani, M.Si.Psi

Kata Kunci : Permainan Tradisional *Lempungan*, Kreativitas

Kemampuan kreativitas dibutuhkan dalam semua bidang kegiatan manusia, baik di dalam keluarga, sekolah, ataupun dalam masyarakat. Kreatifitas adalah sebuah potensi yang ada pada setiap diri masing-masing individu, yang mana hal tersebut akan muncul saat melakukan aktifitas maupun membuat sebuah karya Semiawan (1987). Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Global creativity index (GCI)* tahun 2015 menempatkan Indonesia pada peringkat 115 dari 139 negara. Hal tersebut menunjukkan bahwa Indonesia masih memiliki kreativitas yang kurang. Untuk itu perlu adanya tindakan yang dapat meningkatkan kreativitas.

Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas permainan tradisional *lempungan* terhadap kreativitas anak di TK Dharmawanita. Subjek anak-anak usia 5 tahun kelas A di TK Dharmawanita 02 Blitar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan model *pretest-posttest control group design* dengan jumlah subjek 7 anak pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dan 7 anak pada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Data diperoleh dari angket kreativitas dan observasi. Berdasarkan angket kreativitas yang diberikan saat *pretest* diperoleh hasil subjek yang terkategori sedang sebanyak 6 orang dan skor rendah 1 orang. Saat *posttest* menunjukkan adanya peningkatan skor, terdapat 3 orang yang memiliki skor tinggi dan 4 orang pada kategori sedang. Berdasarkan hasil observasi subjek pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan ke arah positif.

Berdasarkan hasil analisis uji *independent samples t test* untuk kelompok eksperimen menunjukkan $t = -5,051$ dan signifikansi $p=0.000 < 0.05$ yang menunjukkan adanya perbedaan kreativitas sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dan untuk kelompok kontrol menunjukkan $t = -1,160$ dan signifikansi $p=0.269 > 0.05$ yang menunjukkan tidak adanya perbedaan kreativitas sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Analisis data menunjukkan bahwa skor rata-rata kreativitas anak setelah diberi perlakuan untuk kelas eksperimen sebesar 76,86 sedangkan skor kelas kontrol sebesar 54,57 hal ini menunjukkan bahwa skor rata-rata kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *lempungan* efektif untuk meningkatkan kreativitas anak di TK Dharmawanita 02 Blitar.

ABSTRACT

Prasasti, Nyuhani. 2018. Thesis. Title: "**The Effectiveness of Traditional Games in the Battle of Children's Creativity in Kindergarten Dharmawanita 02 Blitar**"

Supervisor : Tristiadi Ardi Ardani, M.Sc.Psi

Keywords : Traditional Games *Lempungan*, Creativity

The ability of creativity is needed in all fields of human activity, both in family, school, or in society. Creativity is a potential that exists in each of each individual, which will appear when doing activities and making a work Semiawan (1987). Based on a survey conducted by Global Creativity Index (GCI) in 2015, Indonesia ranked 115th out of 139 countries. This shows that Indonesia still lacks creativity. For this reason, there is a need for actions that can increase creativity.

This study aims to determine the effectiveness of traditional clay games on the creativity of children in Dharmawanita Kindergarten. Subject of class A 5-year-old children in Dharmawanita Kindergarten 02 Blitar. The method used in this study was an experimental method with a pretest-posttest control group design model with a total of 7 children in the experimental group treated and 7 children in the untreated control group.

Obtained data from questionnaires of creativity and observation. Based on the creativity questionnaire given at the pretest, the results of moderate categorized subjects were 6 people and a low score of 1 person. When the posttest shows an increase in scores, there are 3 people who have high scores and 4 people in the medium category. Based on the results of observations, subjects in the experimental group experienced an increase in the positive direction.

Based on the results of the test analysis, independent samples t test for the experimental group showed $t = -5,051$ and significance $p = 0,000 < 0.05$ which showed a difference in creativity before and after treatment and for the control group $t = -1,160$ and significance $p = 0,269 > 0.05$ which showed no difference in creativity before and after treatment. Data analysis showed that the average score of children's creativity after being treated for the experimental class was 76.86 while the control class score was 54.57, indicating that the average score of the experimental group was greater than the control group. For this reason, it can be concluded that the traditional clay game is effective for increasing the creativity of children in Dharmawanita 02 Blitar Kindergarten

الملخص

فراساس تي ، نيوهاني. 2018. البحث الجامعي. العنوان: "فعالية الألعاب التقليدية الطينية في معركة إبداع الأطفال في روضة الأطفال دارماوانيتا 02 باليتار. كلية السيكولوجي، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

المشرف: تريستادي أردني أرداني ، الماجستير العلمي السيكولوجي
الكلمات الرئيسية: الألعاب التقليدية الطينية، الإبداع.

إن مهارة الإبداع محتاجة في مجالات النشاط البشري جميعا، سواء في الأسرة أو المدرسة أو في وسط المجتمع. فالإبداع هو الإمكانية التي تكون في نفس كالفرد، وهو سيظهر حين يعمل النشاط أو يؤلف العمل، سميوان (1987). حسب على المسح الذي يعمل مؤشر الأبداع العالمي (GCI) عام 2015، يوضع إندونيسيا في الترتيب 115 بين 139 دولة. فهذا يدل على مازال إبداع إندونيسيا نقيصا. لذا يحتاج إلى النشاط ليكون الأبداع فيه مزيدا.

فإن هذا البحث يهدف لتعريف فعالية اللعبة الطينية التقليدية على إبداع الأطفال في روضة الأطفال دارماوانيتا 02 والمنهج فيه هو التجريبية مع نموذج تصميم مراقبة المجموعة بالاختبار القبلي والبعدي بعدد المواضيع 7 أولاد في فرقة التجريبية التعاملية و7 أولاد في فرقة التجريبية بغير التعاملية.

وإن البيانات مأخوذة من استبيان الإبداع والملاحظة. حسب على استبيان الإبداع في الاختبار القبلي يدل على أن فيه 6 أولاد بتقدير معتدل وولد بتقدير منخفض. زفي الاختبار البعدي يدل على أن فيه زيادة النتيجة، يكون فيه 3 أولاد بتقدير مرتفع و4 أولاد بتقدير معتدل. وحسب على الملاحظة، تكون المواضيع في فرقة التجريبية لها الزيادة الإيجابية.

وحسب على نتائج تحليل الاختبار للعينة المستقلة الاختبارت لفرقة التجريبية كان ت = -5.051 بالأهمية ف = 0.000 > 0.005 وهو يدل على أن هناك الاختلاف في الإبداع بينما قبل التعامل وبعده. وأما لفرقة المراقبة كان ت = -1.160 بالأهمية ف = 0.269 < 0.05 وهو لا يدل على أن هناك الاختلاف في الإبداع بينما قبل التعامل وبعده. وإن تحليل البيانات يدل على أن النتيجة المتوسطة لإبداع الأولاد بعد التعامل في فرقة التجريبية بعدد 76.86 وفي فرقة المراقبة بعدد 54.57. فهذا يدل على أن النتيجة المتوسطة لفرقة التجريبية أكبر من نتيجة الفرقة المراقبة. ومن جراء ذلك، كان التلخيص في هذا البحث بأن اللعبة الطينية التقليدية فعالة لزيادة إبداع الأطفال في روضة الأطفال دارماوانيتا 2 بليتار.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan kreatif dibutuhkan dalam semua bidang kegiatan manusia, baik di dalam keluarga, sekolah, ataupun dalam masyarakat. Zaman yang sudah mengglobal dan penuh dengan persaingan keras sekarang ini membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi. Kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak sejak dini, karena kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan diri. Orang yang sehat mental, bebas dari hambatan-hambatan dapat mewujudkan diri sepenuhnya. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Pemikiran divergen perlu dilatih untuk membuat anak lancar dan fleksibel dalam berfikir dan mampu melahirkan banyak gagasan, sehingga kreativitas perlu dipupuk sejak usia dini agar anak-anak tidak hanya menjadi pemakai pengetahuan tetapi mampu menghasilkan pengetahuan baru.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun (Sujiono, 2009:6). Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam

berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia, Berk (dalam Sujiono 2009:6).

Kreatifitas merupakan kemampuan intelektual yang dapat berkembang dan dikembangkan. Usia pra sekolah (Taman Kanak-kanak) merupakan periode penting untuk dapat mendorong dan mengembangkan imajinasi (kreatifitas) anak (Torrance. 1962).

Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Sujiono, 2009).

Bakat kreatif sesungguhnya dimiliki setiap anak, tetapi perkembangannya sangat bergantung pada lingkungan dimana anak berada. Kreativitas dapat dibina, ditumbuhkan, dan ditemukan kembali melalui praktek pendidikan. Semua mata pelajaran seharusnya menumbuhkan daya kreativitas. Namun, dalam kenyataannya tidak selalu demikian. Sekolah yang diharapkan mampu memberi suasana pendidikan untuk mengembangkan bakat kreativitas anak, pada kenyataannya terjebak

pada pengoptimalan salah satu aspek saja, sehingga kreativitas pada anak sekolah kurang dikembangkan dalam dunia pendidikan (Mulanari, 2004).

Dengan memiliki kreativitas diharapkan seorang anak dapat memunculkan ide-ide baru, memiliki daya imajinasi yang baik serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Kreativitas adalah salah satu perilaku yang melibatkan proses berfikir. (Solahuddin, 2006).

Kreatifitas adalah sebuah potensi yang ada pada setiap diri masing-masing individu, yang mana hal tersebut akan muncul saat melakukan aktifitas maupun membuat sebuah karya. Namun, setiap masing-masing individu memiliki tingkat kreativitas yang berbeda-beda. Kreativitas dapat muncul dalam semua bidang manusia, tidak terbatas dalam bidang seni, ilmu pengetahuan atau teknologi, serta tidak terbatas pada tingkat usia, jenis kelamin, suku bangsa atau budaya tertentu. Semiawan (1987).

Kreativitas adalah sebuah kemampuan ketrampilan yang dimiliki manusia, yang mana dapat menciptakan sesuatu yang unik, berbeda, orisinal, baru, indah, efisien, tepat guna serta tepat sasaran. (Julius Chandra (1994)

Kreativitas seseorang anak dipengaruhi juga oleh dorongan-dorongan. Dorongan tersebut bisa datang dari dalam dirinya (motivasi intrinsik, misalnya bakat, minat, intelegensi), dan juga dorongan dari luar dirinya (motivasi Ekstrinsik, misalnya lingkungan) (Dedi Supriadi, 1994).

Kreatifitas secara umum memiliki 2 fase yaitu *imaginative* dan *practical*. Keduanya diketahui sebagai berpikir secara divergen (*divergent thinking*) dan konvergen (*convergent thinking*). Fase imajinasi adalah kemampuan untuk membuat konsep baru yaitu menurunkan dan menghubungkan koneksi yang lama untuk menjadi sebuah konsep baru. Fase praktik (*practical*) adalah proses rasionalisasi dari ide-ide yang didapat dari fase imajinatif untuk bisa diterapkan secara praksis (Solomon, 1990).

Ciri-ciri Kreativitas menurut Guilford, ada kreativitas aptitude dan non-aptitude. Ciri-ciri aptitude merupakan ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaborasi*. Sedangkan ciri-ciri kreativitas nonaptitude yaitu ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan, motivasi atau dorongan dari dalam diri untuk berbuat sesuatu (Munandar, 2009)

Berkenaan dengan kreativitas, tingkat kreativitas di Indonesia masih menunjukkan hasil yang rendah. Supriyadi (1994) telah mengemukakan hasil studi yang dilakukan oleh Jellen dan Urban pada tahun 1987 berkenaan dengan tingkat kreativitas anak-anak usia 10 tahun di berbagai negara, termasuk di dalamnya Indonesia. Di Indonesia penelitian ini menggunakan 50 orang anak dari Jakarta. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Indonesia menempati posisi terendah. Kreativitas Indonesia termasuk di jajaran paling rendah dibandingkan negara lain di dunia. Global creativity index (GCI) 2015

menempatkan Indonesia pada peringkat 115 dari 139 negara. (indeks kreatif). (martinprosperity.org, 2015).

Menurut Munandar di Indonesia masih sering terjadi keluhan baik dari orangtua, pendidik maupun pimpinan organisasi. Orangtua banyak yang mengeluhkan anaknya yang sama sekali tidak punya inisiatif. Segala sesuatu selalu harus disuruh. Guru pun mengeluhkan “sulit sekali memunculkan inisiatif siswa”. Keluhan seperti ini diungkapkan juga oleh dosen di perguruan tinggi mengenai mahasiswa. Demikian pula yang dirasakan oleh atasan atau pimpinan perusahaan mengenai karyawannya (Munandar, 1997)

Padahal kemampuan berpikir kreatif menjadi bekal setiap individu dalam menyelesaikan masalah. Dalam hal ini alam telah memberikan kepada setiap anak perangkat untuk mengarungi kehidupan salah satunya kreatifitas. Bekal alam memberikan kecukupan bagi manusia untuk mencapai kecakapan hidup.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan di TK Dharmawanita 02, Wonotirto, menunjukkan tingkat kreativitas yang masih kurang, dari 16 tercatat hanya 2 siswa yang berada pada kategori tinggi. Anak-anak juga masih memiliki inisiatif yang kurang. Masih perlu diberi stimulus agar muncul inisiatifnya. Hal ini disebabkan karena anak tidak dibebaskan untuk mengeksplorasi kreatifitasnya. Anak setiap hari lebih

dituntut untuk bisa menulis, membaca dan berhitung dengan benar untuk mempersiapkan masuk SD.

Kreativitas dinilai sebagai salah satu faktor penting yang dapat menunjang masa depan siswa. Oleh karena itu anak usia dini membutuhkan perangsangan kreativitas sejak dini. Perangsangan ini dapat dilakukan melalui kegiatan yang menarik. Salah satunya dengan permainan.

Permainan sendiri mempunyai banyak manfaat. Seperti yang diungkapkan oleh Montolalu (20057) bermain mempunyai manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak. Beberapa manfaat bermain bagi anak adalah : bermain memicu kreativitas, bermain bermanfaat mencerdaskan otak, bermain bermanfaat untuk melatih empati, bermain bermanfaat mengasah panca indra, bermain sebagai media terapi.

Anak merupakan individu yang unik. Mereka memiliki potensi yang berbeda-beda. Dalam peganbangannya, setiap anak butuh kesempatan untuk bisa bereksplorasi melalui bermain dengan bakat dan minatnya. Bermain merupakan kebutuhan anak paling hakiki yang harus dipenuhi. Bagi anak tiada hari tanpa bermain . piaget mengatakan bahwa anak adalah membelajar aktif. (William Crain, 2007)

Kehidupan bermain adalah kehidupan anak-anak, dan melalui bermain mereka meniru aktivitas yang dilaksanakan orang dewasa. Bermain juga dapat dikatakan sebagai awal timbulnya kreativitas, karena bermain akan memberikan kesempatan pada anak untuk

mengeksplorasi dorongan-dorongan kreatifnya, kesempatan untuk merasakan objek-objek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru (Mulyadi, 2004).

Melalui bermain anak-anak mengembangkan fantasi, daya imajinasi dan kreativitasnya, bermain dapat menumbuhkan kesenangan dan kepuasan, selain itu banyak nilai-nilai penting yang dihasilkan dari bermain, antara lain sosialisasi, rangsangan kreativitas, sarana belajar, penyaluran energi emosional, perkembangan moral, fisik dan kepribadian (Hurlock, 1992).

Salah satu permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak, adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya (Hayuningtyas, 2005). Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagaisarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan (Yarahnitra, 1992).

Permainan tradisional adalah suatu bentuk kegiatan permainan yang berkembang dari kebiasaan masyarakat setempat. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional banyak dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Dalam pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke

dalamnya. Bahkan mungkin juga dengan memasukkan kegiatan yang mengandung unsur seni seperti yang lazim disebut sebagai seni tradisional (Agustin, 2013)

Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, karena permainan ini selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu. Permainan tradisional secara umum bersifat rekreatif, karena banyak memerlukan kreasi anak (Yunus, 1981)

Aspek-aspek permainan tradisional diantaranya: a) aspek jasmani yang terdiri dari kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan; b) aspek psikis, yang meliputi unsur berfikir, unsur berhitung, kecerdasan, kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi hambatan, daya ingat, dan kreativitas; c) aspek sosial meliputi unsur kerjasama, suka akan keteraturdan, hormat menghormati, balas budi dan sifat malu (Guilford dalam Nursito, 2000).

Permainan Tradisional yang dapat meningkatkan kreativitas salah satunya adalah permainan dengan Lempung. Bermain lempungan adalah membentuk suatu bentuk yang dibuat dari lempung. Lempung sendiri terbuat dari tanah liat, tanah yang basah atau tanah yang dicampur dengan air. Cara membuatnya disesuaikan bentuk seperti apa yang akan dibentuk. (Golempung, 2015).

Bermain Lempung termasuk salah satu permainan tradisional Indonesia yang hampir semua daerah ada. Karena Indonesia merupakan daerah katulistiwa dan hampir semua daerah memiliki tanah liat (lempung). Bermain lempung yaitu membentuk suatu benda dengan tanah liat (lempung). Lempung dipilih karena sifatnya yang lunak dan lentur (Citraalam, 2017). Pada beberapa bentuk dan jenis tanah liat (lempung) akan memerlukan tambahan air. Sehingga, bermain lempung juga akan menambahkan tantangan kepada anak. Karena tidak hanya berkreasi dalam membentuk saja, namun anak juga dituntut untuk bisa memperkirakan pemberian air pada tanah liat (lempung) agar bisa dibentuk sesuai keinginan. Hal ini berbeda dengan permainan-permainan yang sejenis seperti *clay*, *play dogh*, plastisin, dan lain-lain dimana tidak perlu memerlukan air untuk memainkannya (membentuk) sesuatu.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Endang Kustiani menunjukkan bahwa ternyata Permainan balok sangat efektif dalam mengembangkan daya pikir anak. Hal ini ditunjukkan dengan prosentase keberhasilan siswa sebesar 91%. Adanya peningkatan antara metode permainan balok terhadap peningkatan kreativitas anak. Hal ini ditunjukkan dengan selisih ketuntasan belajar siswa sebesar 51%. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa media permainan sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas pada anak.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Faliha lempungan, menunjukkan bahwa adanya pengaruh permainan tradisional yaitu bermain

lempung dengan peningkatan kreatifiitas. Hal ini didapat dari hasil keseluruhan dari empat aspek kreativitas dan kategori kreatif telah menunjukkan perbedaan rata-rata yang signifikan. Hal itu menyatakan bahwa permainan tradisional (bermain lempung) dapat meningkatkan kreatifitas anak usia dini.

Untuk itu peneliti disini ingin melakukan penelitian lain dengan subjek yang berbeda menggunakan penelitian eksperimen dua group. Peneliti ingin melihat apakah permainan tradisional lempungan dapat meningkatkan kreativitas anak.

Dengan demikian, hal ini sangat menarik bagi penulis untuk mengkaji lebih jauh lagi. Dalam penelitian ini penulis akan mengkaji apakah permainan tradisional dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan kreativitas pada anak. Berdasarkan latar belakang di atas, kemudian peneliti ingin membahasnya dan menganalisa dalam skripsi dengan judul. Efektivitas Permainan Tradisional Lempungan Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Di TK Dharmawanita 02 Blitar.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kreativitas anak di TK Dharmawanita 02 Blitar sebelum diberi perlakuan?
2. Bagaimana tingkat kreativitas anak di TK Dharmawanita 02 Blitar setelah diberi perlakuan?
3. Apakah permainan tradisional lempungan dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Dharmawanita 02 Wonotirto ?

C. Tujuan

1. Untuk mengetahui tingkat kreativitas anak di TK Dharmawanita 02 Blitar sebelum diberi perlakuan
2. Untuk mengetahui tingkat kreativitas anak di TK Dharmawanita 02 Blitar setelah diberi perlakuan?
3. Untuk mengetahui apakah permainan tradisional lempungan dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Dharmawanita 02 Wonotirto

D. Keaslian Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang murni dari rasa ketertarikan peneliti sendiri terhadap fenomena tersebut. Adapun referensi yang digunakan adalah dari berbagai penelitian dan buku-buku.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Pada tataran teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi intelektual bagi ilmu psikologi, khususnya pada psikologi pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Pada tataran praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan masukan bagi masyarakat pada umumnya dan instansi-instansi pendidikan yang berkecimpung langsung dengan pendidikan dasar yang ada di Indonesia.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional anak-anak adalah salah satu *genre* atau bentuk *folklore* yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Oleh karena termasuk *folklore*, maka sifat atau ciri dari permainan tradisional anak sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (James Danandjaja, 1987)

Sedangkan menurut Atik Soepandi, Skar dan kawan-kawan (1985-1986), yang disebut permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional ialah segala apa yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan

alat atau tidak, yang diwariskan turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

Menurut Made Taro (2002), permainan tradisional adalah aktivitas budaya yang terdiri dari unsur-unsur gerak, seni nilai lokal dan budaya yang tersebar dimasyarakat. Permainan tradisional adalah salah satu wujud atau bentuk kebudayaan. Menurut Andreas Eppink, kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian, nilai, norma, Ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religius, dan lain-lain, yang juga memuat segala pernyataan intelektual dan seni yang menjadi ciri khas suatu masyarakat. Sementara definisi budaya sendiri berasal dari akar kata buddhaya, yang diambil dari bahasa Sansekerta, yang berdasarkan kata bud yang kita kenal pula sebagai kata budi dalam bahasa Indonesia. Jadi budaya merupakan semua aspek ungkapan ekspresif insan manusia yang diwujudkan pada alam sekitarnya. Hal ini bisa secara fisik maupun mental.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan dari genearasi terdahulu kepada generasi sekarang sebagai wujud sebuah kebudayaan. Yang bisa dimainkan dengan menggunakan alat maupun tidak. Permainan ini sendiri dapat dijadikan saran hiburan atau untuk mendapatkan kegembiraan.

2. Golongan-golongan dalam Permainan Tradisional

Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu senggang. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri: terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Sedangkan permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan permainan jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

Dari data-data yang berhasil dihimpun dari Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, di tiap daerah (wilayah Propinsi & Kabupaten), terdapat 20 hingga 30 jenis permainan tradisional yang berhasil terdata.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki tiga golongan di dalamnya. Golongan –

golongan tersebut antara lain permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif.

3. Peran Permainan Tradisional

Permainan Tradisional yang ada di berbagai belahan nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti :

- a. Aspek motorik : Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- b. Aspek kognitif : Mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- c. Aspek emosi : Katarsisi emosional, mengasah empati, pengendalian diri.
- d. Aspek bahasa : Pemahaman konsep-konsep nilai.
- e. Aspek sosial : Menjalini relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya.
- f. Aspek spiritual : Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung (*transcendental*).
- g. Aspek ekologis : Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
- h. Aspek Moral : Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Aspek-aspek permainan tradisional diantaranya: a) aspek jasmani yang terdiri dari kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan; b) aspek psikis, yang meliputi unsur berfikir, unsur berhitung, kecerdasan, kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi hambatan, daya ingat, dan kreativitas; c) aspek sosial meliputi unsur kerjasama, suka akan keteraturan, hormat menghormati, balas budi dan sifat malu (Guilford dalam Nursito, 2000)

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki peran untuk menstimulai berbagai aspek perkembangan anak. Aspek tersebut antara lain adalah aspek motorik, aspek kognitif, aspek emosi, aspek bahasa, aspek sosial, aspek spiritualitas, aspek ekologis, aspek moral.

4. Permainan Tradisional Lempungan

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Dalam pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya. Bahkan mungkin juga dengan memasukkan kegiatan yang mengandung unsur seni seperti yang lazim disebut sebagai seni tradisional (Agustin, 2013).

Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasar kebutuhan masyarakat setempat (Yunus, 1981). Kebanyakan permainan

tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena permainan ini selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu. Permainan tradisional menurut Yunus (1981) umumnya bersifat rekreatif, karena banyak memerlukan kreasi anak. Aspek-aspek permainan tradisional diantaranya: a) aspek jasmani yang terdiri dari kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan; b) aspek psikis, yang meliputi unsur berfikir, unsur berhitung, kecerdasan, kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi hambatan, daya ingat, dan kreativitas; c) aspek sosial meliputi unsur kerjasama, suka akan keteraturan, hormat menghormati, balas budi dan sifat malu (Andriani, 2012).

Permainan Tradisional yang dapat melihat kreativitas salah satunya adalah permainan dengan lempung. Bermain lempungan adalah membentuk suatu bentuk yang dibuat dari lempung. Lempung sendiri terbuat dari tanah liat, tanah yang basah atau tanah yang dicampur dengan air. Cara membuatnya disesuaikan bentuk seperti apa yang akan dibentuk. (Golempung, 2015).

Ketika anak mulai bermain tanah liat (lempung), anak akan membayangkan ia jadikan apa tanah liat (lempung) itu dan ketika anak sudah mengetahui tanah liatnya (lempung) akan dibentuk menjadi apa, maka biasanya akan segera merealisasikannya. Sehingga hal ini dapat memperkuat fungsi kognitif anak. Sebab ketika membentuk tanah liat, mereka akan menghadapi masalah baru untuk diselesaikan sendiri (citraalam, 2017). Membuat kerajinan dari tanah liat membutuhkan

kesabaran dan ketelitian, karena prosesnya yang memerlukan waktu cukup lama. Perlu juga untuk menyiapkan seluruh bahan dan peralatan yang akan digunakan, guna mempermudah pengerjaannya (citraalam, 2017).

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional lempungan adalah permainan tradisional yang menggunakan lempung sebagai media utamanya. Tugas dalam bermain permainan ini adalah membentuk suatu bentuk yang dibuat dari lempung. Cara membuatnya disesuaikan bentuk seperti apa yang akan dibentuk.

B. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Berikut ini akan dikemukakan beberapa definisi kreativitas dari berbagai tokoh, antara lain sebagai berikut ;

Supiyadi (1994) mengutarakan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk membuat suatu hal yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Semiawan (1987) menyatakan bahwa kreativitas merupakan suatu potensi yang dimiliki oleh individu, yang terlibat melalui aktifitas maupun hasil karyanya.

Julius Chandra (1994:17) kreativitas adalah kemampuan mental dan berbagai jenis keterampilan khas manusia yang dapat melahirkan pengungkapan yang unik, berbeda, orisinal, sama sekali baru, indah, efisien, tepat sasaran, dan tepat guna.

Kreativitas merupakan proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian menganalisis, dan terakhir menyampaikan laporan hasil Torrance (1988).

Kreativitas tidak terbatas pada alam pemikiran atau alam gagasan saja, karena kreativitas adalah dinamika yang membawa perubahan yang berarti, baik dalam dunia kebendaan, dunia ide, dunia seni, atau struktur sosial (Candra, 1994: 13).

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu proses berpikir, yang mana dapat menghasilkan suatu hal unik berbeda dari penemuan sebelumnya baik dalam pemikiran maupun dalam sebuah karya yang nyata,.

2. Ciri-Ciri Kreativitas

Guilford (Munandar, 2009) mengemukakan ciri-ciri Kreativitas aptitude dan non-aptitude. Ciri-ciri aptitude merupakan ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaborasi*.

Fluency, yaitu kesigapan, kelancaran, untuk menghasilkan banyak gagasan secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas. *Flexibility*, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah, kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari

sudut pandang yang berbeda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru. *Originality*, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli. *Elaborasi*, adalah kemampuan untuk melakukan hal yang detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Ciri-ciri kreativitas *nonaptitude* yaitu ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan, motivasi atau dorongan dari dalam diri untuk berbuat sesuatu.

Ciri-ciri kreativitas (Desmita, 2010), antara lain:

1. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
2. Senang mencari pengalaman baru
3. Memiliki inisiatif
4. Mempunyai minat yang luas
5. Selalu ingin tahu
6. Mempunyai kebebasan dalam berpikir
7. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
8. Mempunyai rasa humor
9. Penuh semangat
10. Berwawasan masa depan dan berani mengambil resiko.

Ciri-ciri kreativitas ditandai dengan :

- a. Rasa ingin tahu yang mendalam,
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang baik,
- c. Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah,
- d. Bebas dalam menyatakan pendapat,
- e. Mempunyai rasa keindahan yang dalam,
- f. Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah
(Utami Munandar, 2004:71).

Ciri-ciri kreativitas dapat ditinjau dari dua aspek yaitu:

- a). Aspek Kognitif. Ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif/divergen (ciri-ciri *aptitude*) yaitu:
 1. Keterampilan berpikir lancar (*fluency*);
 2. Keterampilan berpikir luwes/fleksibel(*flexibility*);
 3. Keterampilan berpikir orisinal (*originality*);
 4. Keterampilan memperinci (*elaboration*); dan
 5. Keterampilan menilai (*evaluation*).

Makin kreatif seseorang, ciri-ciri tersebut makin dimiliki.

(Williams dalam Munandar, 1999: 8)

- b). Aspek Afektif. Ciri-ciri kreativitas yang lebih berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang (ciri-ciri *nonaptitude*) yaitu: (
 1. Rasa ingin tahu;
 2. Bersifat imajinatif/fantasi;
 3. Merasa tertantang oleh kemajemukan;

4. Sifat berani mengambil resiko;
 5. Sifat menghargai;
 6. Percaya diri;
 7. Keterbukaan terhadap pengalaman baru; dan
 8. menonjol dalam salah satu bidang seni
- (Williams dalam Munandar, 1999).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri dari kreativitas dapat ditinjau dari dua aspek yaitu aspek kognitif (*aptitude*) dan aspek afektif (*non aptitude*).

3. Faktor-Faktor Pendorong Kreativitas

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto,1995:2). Untuk mendapatkan perubahan yang diinginkan, maka anak harus mempunyai semangat dan kreativitas yang tinggi agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Semangat dan kreativitas belajar seseorang berbeda-beda, tergantung kepada dorongan yang mempengaruhinya. Dorongan tersebut bisa datang dari dalam dirinya (motivasi intrinsik, misalnya bakat, minat, intelegensi), dan juga dorongan dari luar dirinya (motivasi Ekstrinsik, misalnya lingkungan) (Dedi Supriadi, 1994:20).

Ada beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu:

- (1). Waktu,

- (2). Kesempatan menyendiri,
- (3). Dorongan,
- (4). Sarana,
- (5). Lingkungan yang merangsang,
- (6). Hubungan anak-orangtua yang tidak posesif,
- (7). Cara mendidik anak,
- (8). Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa factor yang dapat meningkatkan kreativitas yaitu, waktu, kesempatan menyendiri, dorongan, sarana, lingkungan yang merangsang, hubungan anak-orangtua yang tidak posesif, cara mendidik anak, kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

4. Kreativitas Dalam Perspektif Islam

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru. Hasil karya atau ide-ide baru itu sebelumnya tidak dikenali oleh pembuatnya maupun orang lain. Kemampuan ini merupakan aktivitas imajinatif yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru, berarti dan bermanfaat. Amabile dkk sebagaimana dikutip Utami Munandar mengartikan kreativitas sebagai produksi suatu respons atau karya yang baru dan sesuai dengan tugas yang dihadapi.

Menurut Renzulli, pada kreativitas terdapat kemampuan untuk menampilkan alternatif dari apa yang sudah ada atau dari prosedur yang biasa dilakukan. Orang yang kreatif memiliki kebebasan berpikir dan bertindak. Kebebasan tersebut berasal dari diri sendiri, termasuk di dalamnya kemampuan untuk mengendalikan diri dalam mencari alternatif yang memungkinkan untuk mengaktualisasikan potensi kreatif yang dimilikinya. Hal ini sejalan dengan pandangan Guilford yang mengungkapkan bahwa kreativitas adalah kemampuan berpikir divergen untuk menjajaki bermacam-macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan, yang sama benarnya.

Kreativitas merupakan potensi yang bersifat alamiah pada semua manusia. Conny Semiawan dkk mengungkapkan bukti tentang kealamiahannya kreativitas itu. Ketika anak dapat bergerak dan kepadanya diberikan benda, maka akan nampak kreativitasnya. Gelas, misalnya, bagi anak-anak dapat difungsikan sebagai kursi, mobil-mobilan, goa, penampung ludah, tempat menyimpan uang, dan sebagainya. Sebagai contoh lain, mata anak-anak buku dapat difungsikan sebagai meja, kursi, mobil-mobilan, rumah-rumahan, dan sebagainya. Cara memandang fungsi gelas dan buku yang orisinal seperti di atas menunjukkan bahwa anak-anak telah memiliki potensi kreatif.

Pandangan yang lain mengungkapkan bahwa ada anugerah yang diterima oleh setiap manusia dari Sang Pencipta. Anugerah itu berupa potensi awal yang bersifat positif untuk berkembang. Ahli-ahli agama

menyebutnya sebagai fitrah, yaitu suatu potensi yang bersifat suci, positif, dan siap berkembang mencapai puncaknya. Di dalamnya terdapat potensi-potensi fisik, pikir, rasa spiritual. Manna Khalil al-Qattan, sebagaimana dikutip M. Hamdani B. Adz Dzaky mempercayai bahwa ilham yang merupakan jalan menuju munculnya kreativitas merupakan bawaan dasar manusia. Al-Qattan menyamakan wahyu dengan ilham, dengan hanya satu perbedaan, yaitu wahyu kepada Nabi/Rasul sementara ilham untuk manusia pada umumnya.

Kreativitas tumbuh dari adanya rasa ingin tahu yang amat besar. Pada masa kanak-kanak, seseorang ingin mengetahui apa saja yang dilihatnya. Mereka melontarkan pertanyaan-pertanyaan orisinal. Sebagian bahkan berusaha memperoleh jawaban dengan melakukan eksplorasi langsung.

Disamping bersifat alamiah, kreativitas merupakan sesuatu yang khas pada setiap individu. Ahli kreativitas Conny Setiawan dkk mengungkapkan bahwa kreativitas adalah potensi yang pada dasarnya dimiliki setiap orang, dalam derajat yang berbeda-beda. Setiap orang memilikinya, tetapi dengan tingkatan berbeda antara yang satu dengan yang lain.

Pandangan diatas searah dengan pandangan ahli-ahli agama. Islam juga menganjurkan untuk setiap individu memiliki kemampuan kreativitas. M. Quraish Shihab, berpendapat bahwa manusia adalah makhluk yang unik (*khalaqan akhar*).

وَلَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ مِنْ سُلَالَةٍ مِنْ طِينٍ (١٢) ثُمَّ جَعَلْنَاهُ نُطْفَةً فِي قَرَارٍ مَكِينٍ (١٣) ثُمَّ خَلَقْنَا النُّطْفَةَ عَلَقَةً فَخَلَقْنَا الْعَلَقَةَ مُضْغَةً فَخَلَقْنَا الْمُضْغَةَ عِظَامًا فَكَسَوْنَا الْعِظَامَ لَحْمًا ثُمَّ أَنْشَأْنَاهُ خَلْقًا آخَرَ فَتَبَارَكَ اللَّهُ أَحْسَنُ الْخَالِقِينَ (١٤)

Kemudian kami jadikan dia (manusia) makhluk yang unik, maka maha sucilah allah, pencipta yang baik,” (QS. Al Mu'min 12-14).

Kreativitas adalah hal yang diperlukan untuk masing-masing individu. Ayat Al-Quran yang menerangkan tentang perintah kreativitas secara tersirat terdapat dalam Q.S Al-Baqarah ayat 219. Allah berfirman

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ ۖ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا ۗ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ ۗ قُلِ الْعَفْوَ ۗ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

“Demikianlah, Allah menerangkan kepadamu ayat-ayatnya, agar kamu berpikir” (Q.S Al-Baqarah (219)).

Jika kita melihat ayat di atas, ayat tersebut mengandung penjelasan bahwa sebenarnya islam pun dalam hal kreativitas memberikan kebebasan kepada pemeluknya untuk berkreasi dengan akal pikiran dan hati nuraninya(qalbu) dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam hidup.

Dalam ayat lain Allah juga dikatakan bahwa Allah hanya akan merubah nasib manusia jika manusi mau melakukan usaha untuk memperbaikinya. Allah berfirman

وَيَسْبِغُ الرِّعْدُ بِحَمْدِهِ وَالْمَلَائِكَةُ مِنْ خِيَّتِهِ وَيُرْسِلُ الصَّوَاعِقَ فَيُصِيبُ بِهَا مَنْ يَشَاءُ وَهُمْ يُجَادِلُونَ فِي اللَّهِ وَهُوَ شَدِيدُ الْمِحَالِ

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum, sampai mereka sendiri mengubah dirinya” (QS. Ar Ra,du(13)).

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam agama islam juga menjelaskan tentang pentingnya memiliki kemampuan kreativitas. Karena dengan kemampuan kreativitas bisa melakukan kreasi

dengan akal pikiran dan hati nuraninya(*qalbu*) dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam hidup.

C. Peran Permainan Tradisional Lempungan Terhadap Kreativitas Anak

Kehidupan bermain adalah kehidupan anak-anak, dan melalui bermain mereka meniru aktivitas yang dilaksanakan orang dewasa. Bermain juga dapat dikatakan sebagai awal timbulnya kreativitas, karena bermain akan memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi dorongan-dorongan kreatifnya, kesempatan untuk merasakan objek-objek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru (Mulyadi, 2004).

Aspek-aspek permainan tradisional diantaranya: a) aspek jasmani yang terdiri dari kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan; b) aspek psikis, yang meliputi unsur berfikir, unsur berhitung, kecerdasan, kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi hambatan, daya ingat, dan kreativitas; c) aspek sosial meliputi unsur kerjasama, suka akan keteraturan, hormat menghormati, balas budi dan sifat malu (Guilford dalam Nursito, 2000).

Salah satu permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak, adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibalikinya (Hayuningtyas, 2005).

Permainan Tradisional yang dapat melihat kreativitas salah satunya adalah permainan dengan Lempung. Bermain lempungan adalah membentuk suatu bentuk yang dibuat dari lempung. Lempung sendiri terbuat dari tanah liat, tanah yang basah atau tanah yang dicampur dengan air. Cara membuatnya disesuaikan bentuk seperti apa yang akan dibentuk. (Golempung, 2015).

Ketika anak mulai bermain tanah liat (lempung), anak akan membayangkan ia jadikan apa tanah liat (lempung) itu dan ketika anak sudah mengetahui tanah liatnya (lempung) akan dibentuk menjadi apa, maka biasanya akan segera merealisasikannya. Sehingga hal ini dapat memperkuat fungsi kongnitif anak. Sebab ketika membentuk tanah liat, mereka akan menghadapi masalah baru untuk diselesaikan sendiri (citraalam, 2017).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional lempungan memiliki peran untuk meningkatkan kreativitas anak. Sebab ketika anak membentuk suatu bentuk dengan lempungane, mereka akan menghadapi masalah baru untuk diselesaikan sendiri sehingga hal ini dapat memperkuat fungsi kongnitif anak.

D. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional lempungan efektif dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Dharmawanita 02 Pasiraman, Blitar

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Sesuatu dinamai variabel karena secara kuantitatif atau kualitatif dia dapat bervariasi. Apabila sesuatu tidak dapat bervariasi maka ia bukan variabel konstanta (Syaifuddin Azwar, 2007).

Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

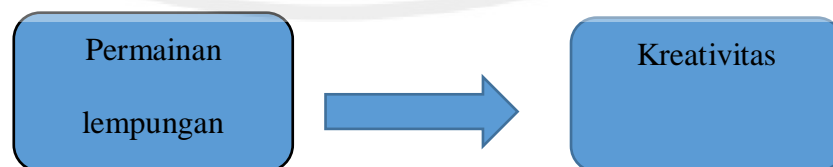
1. Variabel bebas atau *independent variabel*

Variabel bebas pada penelitian ini adalah permainan tradisional lempungan.

2. variabel terikat atau *dependent variabel*

variabel terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas

Gambar 3.1 Variabel Penelitian



Keterangan :

Variabel bebas (X) : Permainan tradisional lempungan

Variabel terikat (Y) : Kreativitas anak umur 5 tahun

B. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati (Azwar, 2007). Adapun definisi dari penelitian ini adalah :

1. Permainan tradisional lempungan

Permainan tradisional lempungan adalah permainan tradisional yang dapat memunculkan kemampuan inovasi dan inisiatif pada anak melalui media lempung. Karena melalui permainan tradisional lempungan anak di haruskan membuat suatu bentuk-bentuk. Ada beberapa bentuk dan jenis tanah liat (lempung) akan memerlukan tambahan air. Sehingga, bermain lempung juga akan menambahkan tantangan kepada anak. Karena tidak hanya berkreasi dalam membentuk saja, namun anak juga dituntut untuk bisa memperkirakan pemberian air pada tanah liat (lempung) agar bisa dibentuk sesuai keinginan. Sehingga dapat memunculkan kemampuan inovasi dan inisiatif pada anak.

2. Kreativitas

Seorang anak bisa disebut kreativitas karena memiliki kemampuan berinovasi dan inisiatif yang tinggi. Sehingga dengan kemampuan tersebut anak dapat membuat sebuah karya yang berbeda dari yang lainnya. Selain itu perkembangan kreativitas anak dapat dilihat melalui pengukuran dan observasi oleh pihak professional dan bersinggungan langsung dalam hal ini guru.

C. Subjek Penelitian

Populasi dari penelitian ini adalah anak-anak TK Dharmawanita Pasiraman, Blitar. Dari populasi tersebut akan diambil beberapa sampel. Sampel adalah sebagian dari populasi yang karakteristiknya akan di teliti (Latipun, 2006). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *purposive sampling*, pemilihan sekelompok subjek didasarkan atas ciri-ciri dan sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri atau sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Teknik ini untuk mencapai tujuan tertentu.

1. Subjek merupakan siswa TK Dharmawanita 02 Pasiraman
2. Subjek jarang memainkan permainan tradisional
3. Subjek berumur 4-6 tahun

Alasan memilih subjek dengan karakteristik di atas adalah berdasarkan observasi dan wawancara awal yang menunjukkan hasil bahwa anak-anak di TK Dharmawanita 02 Blitar masih memiliki tingkat kreativitas yang kurang. Karena masih kurangnya kegiatan yang dapat merangsang kreativitas anak. Selanjutnya dipilih anak yang jarang sekali memainkan permainan tradisional. Hal ini dimaksudkan untuk melihat sejauh mana keefektifan permainan tradisional dalam meningkatkan kreativitas anak. Anak yang berumur 4-6 tahun adalah anak yang berada pada usia keemasan sehingga sangat sesuai jika anak mulai dirangsang kreativitasnya dari umur 4-6 tahun.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan dengan melakukan manipulasi yang bertujuan untuk mengetahui akibat manipulasi terhadap perilaku individu yang diamati. Manipulasi yang diberikan dapat berupa situasi atau tindakan tertentu yang diberikan kepada individu atau kelompok, dan setelah itu dilihat pengaruhnya. Eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui efek yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. (Latipun, 2006)

Desain penelitian yang digunakan adalah menggunakan desain eksperimen (*pretest-posttest control group design*) merupakan desain eksperimen yang dilakukan dengan jalan melakukan pengukuran atau observasi awal sebelum perlakuan diberikan dan setelah perlakuan pada kelompok perlakuan dan kelompok control. Dengan demikian, pada desain eksperimen ulang diperoleh empat macam kelompok observasi variabel tercoba, dua hasil observasi awal (T_1 dan T_2) dan dua hasil observasi akhir (T_3 dan T_4). Pengukuran dilakukan dengan menggunakan skala kreativitas yang diadaptasi dari skala kreativitas Munandar.

Tabel 3.1
Desain Penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*

Kelas	Pretes	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₃
Kontrol	O ₂		O ₄

Keterangan :

- O₁ : Tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan kelompok eksperimen
O₂ : Tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan kelompok kontrol
O₃ : Tes akhir (*posttest*) sebelum perlakuan diberikan kelompok eksperimen
O₄ : Tes akhir (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan kelompok kontrol
X : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen

Prosedur pelaksanaan penelitian yang akan dilaksanakan sebagai berikut :

1. Melakukan *pretest* kepada subjek dengan skala kreativitas.
2. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh dari hasil angket *pretest* yang pengisiannya dilakukan fasilitator.
3. Memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan permainan tradisional lempungan dan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Perlakuan diberikan sebanyak 5 x pada hari jumat, setiap sesinya dilakukan selama satu jam dari jam 09.00-10.00. Pemberian perlakuan akan dilaksanakan oleh fasilitator dan dibantu oleh guru kelas.
4. Melakukan observasi pada saat pemberian perlakuan dan setelah pemberian perlakuan yaitu hari sabtu. Observasi dilakukan oleh observer yaitu mahasiswa KKN dari IAIN Tulungagung jurusan PGMI.
5. Memberikan *posttest* dengan skala kreativitas.

E. Rancangan Perlakuan

1. Tahap Awal

Tahap awal awal adalah tahap dimana peneliti mengenali masalah yang akan diteliti. Sebelumnya peneliti melakukan observasi kepada siswa dan wawancara terhadap guru di sekolah untuk mengetahui sejauh mana kreativitas siswa. Kemudian peneliti memilih dan menentukan sampel penelitian yang akan diberi perlakuan.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu meneliti sampel yang memenuhi syarat karakteristik seperti yang telah ditetapkan. Disini peneliti akan mengambil sampel seluruh siswa kelas A yang berjumlah sekitar 16 anak usia 4 tahun. penelitian akan dilaksanakan pada tanggal 5-10 juli. Adapun cara yang digunakan dalam pencarian subjek ialah melakukan pre-test terlebih dahulu, kemudian hasil pre-test dianalisis dengan program *SPSS IBM 24* untuk mengetahui kategorisasi skala kreativitas, dari hasil analisis peneliti mengambil skor kreativitas yang berkategorisasi rendah dan sedang. Kemudian dari subjek yang terpilih sebagai sampel untuk diberikan treatment permainan tradisional Lempungan.

2. Tahap Perlakuan

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik eksperimen ulang (*pretest-posttest control group design*). Dalam

penelitian ini, terdapat dua group yang dipilih berdasarkan metode *purposive sampling*, kemudian diberi pretest untuk mengetahui perbedaan keadaan awal antara group eksperimen dan group kontrol, kemudian group eksperimen diberikan perlakuan sedangkan group kontrol tidak. Pemberian permainan tradisional lempungan dilakukan pada tanggal 23 Juli 2018 – 25 Agustus 2018. Peneliti melakukan permainan sebanyak 5 kali pertemuan selama 60 menit. Kemudian selanjutnya sehari setelah pemberhentian diberi posttest untuk mengetahui apakah ada hasil yang signifikan.

3. Tahap Penghentian Perlakuan

Setelah pemberian intervensi selama 5 sesi dan telah dilakukan pengukuran kedua maka perlakuan tersebut dihentikan. Kemudian pengukuran kembali dilakukan 1 hari setelah pemberian perlakuan di sekolah. Pengukuran kembali dilakukan untuk mengetahui sejauh mana konsistensi pengukuran sebelumnya.

4. Tahap Akhir

Setelah dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan maka dilakukan analisis hasil. Semua data yang diperoleh selama penelitian dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan program computer SPSS IBM 24. Keberhasilan terapi dapat dilihat dari analisis hasil melalui uji skor akhir. Apabila setelah pemberian terapi permainan lempungan serta tingkat kreativitas meningkat maka permainan lempungan dapat

dikatakan berhasil meskipun peningkatannya ditunjukkan belum tentu besar.

F. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket kreativitas, observasi dan dokumentasi.

Adapun uraian mengenai alat ukur yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Angket Kreativitas

Untuk mengukur variabel kreativitas, peneliti menggunakan angket yang diadaptasi dari angket kreativitas Munandar. Dalam angket ini terdapat lima pilihan jawaban. Terdiri dari Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju.

Semua pernyataan bersifat *favourable* yang mengindikasikan bahwa subjek mendukung objek sikap dan mempunyai penilaian sebagai berikut :

1. Nilai 5 untuk jawaban Sangat Setuju
2. Nilai 4 untuk jawaban Setuju
3. Nilai 3 untuk jawaban Netral
4. Nilai 2 untuk jawaban Tidak Setuju
5. Nilai 1 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju

Dilakukan uji coba kepada anak kelas B dengan jumlah 16 anak usia 4-6 tahun yang sekolah di TK Dharmawanita 02 Blitar.

2. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah dengan menggunakan *Rating Scale*. *Rating scale* merupakan suatu metode dalam observasi yang mampu memberikan keterangan mengenai seberapa sering muncul perilaku yang diobservasi dengan memberikan tanda bintang jika perilaku yang diobservasi muncul.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah instrument untuk mengumpulkan data tentang peristiwa atau kejadiankejadian masa lalu yang telah di dokumentasikan (Mulyasa, 2009: 69). Dokumentasi merupakan metode untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu dengan buku-buku, arsip yang berhubungan dengan yang diteliti. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kertas, alat tulis dan kamera.

G. Kategorisasi Skala

Kategorisasi skala bertujuan untuk menempatkan sampel penelitian atau responden dalam kelompok-kelompok yang terpisah secara berjenjang menurut suatu kontinum berdasarkan atribut yang diukur (Awar, 2012). Rumus kategorisasi sebagai berikut :

Tabel 3.2
Rumus Kategorisasi

No	Kategorisasi	Skor
1	Tinggi	$X > (M + 1 SD)$

2	Sedang	$(M - 1 SD) < X < (M + 1 SD)$
3	Rendah	$X < (M - 1 SD)$

H. Uji Keabsahan Data

Instrument penelitian (tes) setelah disusun sebelum diujikan harus di uji cobakan. Uji coba dilakukan untuk memperoleh instrument penelitian yang baik. Untuk mengetahui apakah instrument itu baik, harus diketahui analisis validitas dan reliabilitas (Arikunto, 2002).

1. Uji Validitas

Sebuah instrument dikatakan valid apabila instrument yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur (Arikunto, 2002). Validitas mempunyai arti yaitu sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrument pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tes tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut (Awar, 2012).

Untuk mengetahui aitem yang layak, peneliti melakukan pengujian daya diskriminasi. Daya beda atau daya diskriminasi aitem adalah sejauh mana aitem mampu membedakan antara individu yang memiliki dan tidak memiliki atribut yang diukur. Pengujian daya diskriminasi dilakukan dengan cara menghitung koefisien antara distribusi skor aitem dengan dsitribusi skor skala itu sendiri dimana

komputasinya akan menghasilkan koefisien korelasi aitem total (Awar, 2012). Korelasi aitem total ini memiliki bias karena sektor skala itu di dalamnya termasuk skor aitem yang dikorelasikan sehingga cenderung menghasilkan korelasi agak lebih tinggi karena aitem itu juga memiliki korelasi dengan dirinya sendiri. Untuk menghilangkan bias, dibuatlah koreksi terhadap korelasi aitem total atau *corrected item-total correlation* atau yang disebut sebagai daya beda adalah korelasi antara skor aitem dengan skor total dari sisa aitem yang lainnya, jadi skor aitem yang dikorelasikan tidak termasuk dalam skor total (Ihsan, 2009).

Teknik yang digunakan untuk menghitung *corrected item-total correlation* adalah teknik korelasi *Pearson ProductMoment*. Rumusnya adalah sebagai berikut :

$$r_{i(x-i)} = \frac{r_{ix} \cdot S_x - S_i}{\sqrt{[S_x^2 + S_i^2 - 2r_{ix} \cdot S_i \cdot S_x]}}$$

Sumber : Azwar, 2012

Keterangan :

$r_{i(x-i)}$ = Koefisien korelasi aitem total setelah dikoreksi

r_{ix} = Koefisien korelasi aitem total sebelum dikoreksi

S_i = Deviasi standar skor aitem yang bersangkutan

S_x = Deviasi standar skor skala

Azwar (2012) mengemukakan bahwa semua aitem yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,30 daya bedanya dianggap memuaskan. Namun apabila aitem yang lolos tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, peneliti dapat mempertimbangkan untuk menurunkan sedikit batas kriteria koefisien korelasi dari 0,30 menjadi 0,25 sehingga jumlah aitem yang diinginkan dapat tercapai. Pada penelitian ini peneliti menetapkan batas koefisien korelasi minimal 0,30 untuk memilih aitem yang layak digunakan. Adapun untuk penghitungan validitas ini dilakukan dengan menggunakan computer program analisa validitas dari segi program statistik *SPSS IBM 24*.

Sedangkan pengukuran uji validitas modul dalam penelitian ini menggunakan validitas isi atau content validity, melalui review professional judgment oleh ahli yang terdiri dari dosen, dan guru di TK Dharmawanita 02 Blitar.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah sejauh mana instrumen mampu menghasilkan instrument secara konsisten. Reliabilitas alat ukur dapat dipercaya apabila datanya sesuai kenyataan (Arikunto). Uji reliabilitas

dalam penelitian ini dilakukan dengan menghitung koefisien *Alpha Cronbach's* dari instrument yang digunakan. Perhitungan uji reliabilitas skala dihitung dengan menggunakan analisis varian (Anava) dari Hoyt (Hadi, 2000) dengan bantuan *SPSS IBM 24*.

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach's*. Uji signifikansi dilakukan pada taraf signifikansi 0.05, artinya instrument dapat dikatakan reliabel apabila nilai alpha lebih besar dari r kritis product moment atau bisa juga menggunakan batasan tertentu seperti 0.6.

$$a = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_j^2}{s_x} \right)$$

Keterangan :

K = banyaknya belahan tes

s_j^2 = varians belahan j; j = 1, 2, ..., k

s_x = varians skor tes

Untuk mengkategorisasikan koefisien Alpha Cronbach menggunakan pendapat Arikunto (2006). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah :

Tabel 3.
Kategorisasi koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach*

Kriteria	Koefisien Reliabilitas
Sangat Reliabel	> 0.900

Reliabel	0.700 - 0.900
Cukup Reliabel	0.400- 0.700
Kurang Reliabel	0.200-0.400
Tidak Reliabel	< 0.200

I. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui taraf kenormalan sebaran skor variabel data tersebut berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal. Apabila data tidak berdistribusi normal, jumlah sampel dan jenis datanya nominal atau ordinal metode yang digunakan adalah *statistic non parametric* (Priyatno, 2010).

Menurut santoso (2003) uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apabila distribusi sebuah data mengikuti atau mendaki data normal, yakni distribusi data dengan bentung lonceng (*bell shaped*). Pada uji normalitas menggunakan uji Kolmogrov-smirnov dan Shapiro wilk. Sebaran uji normalitas normal atau tidak menggunakan kaidah yaitu : jika $p > 0.05$ maka sebaran dikatakan normal. Namun sebaliknya jika uji normalitas sebaran menunjukkan $p < 0.05$ maka sebaran dikatakan tidak normal.

J. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan suatu langkah yang sangat kritis dalam penelitian, karena harus diperhatikan teknik analisis yang digunakan. Untuk menjawab pertanyaan apakah permainan tradisional lempungan

dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-6 tahun maka analisis dari data yang berhasil diperoleh dalam penelitian ini diolah dengan menggunakan metode analisis kuantitatif dan analisis kualitatif.

1. Analisis kuantitatif

Teknik analisis data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah *independent sample T-test*. *Independent sample T-test* yang digunakan untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan. Perhitungan selengkapnya akan dilakukan dengan bantuan *SPSS IBM 24*.

2. Analisis kualitatif

Analisis kualitatif diperoleh dari hasil observasi yang telah dilakukan observer selama pemberian perlakuan.

K. Batasan-batasan dalam penelitian

1. Terjadi loncatan penggambaran kreativitas anak, karena yang mengisi adalah guru kelas
2. Pengukuran hanya dilakukan oleh satu guru, sehingga validitas internalnya kurang bisa dipercaya
3. Pengukuran hanya ditumpukan pada satu guru saja

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Penelitian

1. Orientasi Tempat Penelitian

Langkah awal sebelum dilakukan penelitian adalah perlunya memahami tempat penelitian serta mempersiapkan segala hal yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Kemudian langkah berikutnya adalah menentukan subjek penelitian. Sebelum dilakukannya penelitian, peneliti melakukan observasi awal serta melakukan wawancara kepada pihak-pihak terkait mengenai permasalahan yang ada di lokasi penelitian.

a. Deskripsi Tempat Penelitian

Persiapan penelitian dimulai dengan menentukan lokasi yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian. Lokasi dalam penelitian ini adalah di TK Dharmawanita 02 Pasiraman, Wonotirto, Blitar.

TK Dharmawanita 02 Pasiraman, Wonotirto, Blitar. Terletak di RT 03/RW 05 Dusun Kempul, Desa Pasiraman, Kecamatan Wonotirto, Kabupaten Blitar. TK ini merupakan salah satu lembaga dari yayasan Dharmawanita. Yang di kepalai oleh ibu Siti Fatimah S.Pd dan memiliki dua kelas, yakni kelas A dan kelas

B. TK Dharmawanita 02 Pasiraman, Wonotirto, Blitar ini sudah berdiri selama 19 tahun, berdiri sejak tahun 1999 – Sekarang.

b. Penentuan Lokasi Penelitian

Persiapan penelitian diawali dengan menentukan lokasi yang akan dijadikan tempat penelitian. Pada proses ini, peneliti terlebih dahulu melakukan penggalian data awal menggunakan angket terbuka dan wawancara kepada guru yang mengajar di TK Dharmawanita 02 Pasiraman, Wonotirto, Blitar.

Alasan yang menjadi pertimbangan peneliti untuk melakukan penelitian di TK Dharmawanita 02 Pasiraman, Wonotirto, Blitar adalah :

1. Ketertarikan peneliti untuk mengetahui lebih jauh tentang permasalahan kreativitas yang ada di TK Dharmawanita 02 Pasiraman, Wonotirto, Blitar.
2. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas dan mengungkapkan bahwa anak-anak di TK Dharmawanita 02 Pasiraman, Wonotirto, Blitar, masih memiliki kreativitas yang kurang.
3. Dari pihak sekolah memberikan persetujuan dan dukungan penuh kepada peneliti untuk melakukan penelitian. Dengan mempertimbangkan manfaat dan tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar.

4. Data angket pra penelitian dari 16 siswa menunjukkan hasil mayoritas tingkat kreativitas siswa masih berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan kreativitas siswa di TK ini masih perlu di tingkatkan.

Tabel 4.1
Hasil angket Pra Penelitian

Kategori	Jumlah	Persen
Tinggi	2	12,5 %
Sedang	12	75,0 %
Rendah	2	12,5 %
Total	16	100,0 %

c. Penentuan Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di kelas TK Dharmawanita 02 Pasiraman, Wonotirto, Blitar. Waktu penelitian adalah haru jumat dan sabtu dilakukan mulai tgl 23 Juli 2018 – 25 Agustus 2018. Penentuan tempat dan waktu penelitian didasarkan oleh beberapa hal,yaitu :

1. Waktu yang diperbolehkan dari pihak pengurus TK Dharmawanita 02 Blitar adalah hari Jumat dan Sabtu. Karena pada hari itu anak-anak memakai baju olahraga dan kegiatan belajar mengajar tidak penuh.
2. Kesiadaan guru untuk membantu proses penelitian.
3. Peneliti mengenali kondisi lingkungan dan kondisi sosial lokasi penelitian.

2. Deskripsi data

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Data penelitian terdiri dari pretest dan posttest. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 23 Juli 2018 – 25 Agustus 2018. Pemberian perlakuan diberikan pada kelas TK A dan dilakukan pada hari jumat dan sabtu Pukul 09.00-10.00 wib.

Penelitian ini mengangkat variabel penelitian yaitu variabel bebas permainan tradisional lempungan serta variabel terikat kreativitas. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pre-test* merupakan tes kemampuan yang diberikan kepada siswa sebelum diberi perlakuan, sedangkan *post-test* dilakukan setelah siswa mendapatkan perlakuan. Kedua tes ini berfungsi untuk mengukur sampai mana keefektifan permainan tradisional lempungan untuk memunculkan kreativitas pada anak.

Sebelum melakukan pengambilan data, peneliti melakukan uji coba terhadap instrumen soal yang akan digunakan sebagai soal *pre-test* dan *pos-test*. Uji coba dilakukan di kelas B TK Dharma Wanita 02 Blitar dengan jumlah 15 siswa siswa. Uji coba dilakukan untuk mengetahui validitas dan realibilitas instrumen.

Setelah uji coba dilakukan dan telah diketahui hasilnya, maka dilanjutkan dengan mengambil data hasil awal dengan menggunakan *pretest* untuk selanjutnya subjek dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian diberi

perlakuan, dimana kelas eksperimen menggunakan metode permainan tradisional lempungan sedang pada kelas kontrol dengan tidak diberi perlakuan. Setelah kedua kelas tersebut diberi perlakuan, selanjutnya diberikan *post-test* kepada kedua kelas tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah perlakuan.

3. Persiapan alat ukur

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala kreativitas. Skala ini merupakan instrument yang digunakan untuk melihat sejauh mana proses berfikir kreatif dari anak. Skala ini terdiri dari 20 aitem dengan 5 kategori jawaban dimulai dari 1 Sangat Setuju (SS), 2 Setuju (S), 3 Netral (N), 4 Tidak Setuju (TS) Sampai 5 Sangat Tidak Setuju (STS).

4. Modul penelitian

Modul adalah buku panduan yang disusun peneliti dan berisikan sesi, alat dan bahan, tujuan, prosedur pelaksanaan perlakuan serta materi dan tahapan - tahapan pelaksanaan perlakuan. Modul disusun sebagai rencana kerja dalam sebuah penelitian ilmiah dan sebagai panduan serta pedoman agar pelaksanaan pelatihan dapat terarah dan berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Tahap awal dalam penyusunan modul adalah dengan melakukan analisa kebutuhan disesuaikan dengan kondisi peserta pelatihan. Tujuan dan sasaran program ditetapkan berdasarkan analisa. Tujuan adalah kebutuhan yang akan dipenuhi oleh program dan tindakan yang

akan dilakukan, sedangkan sasaran adalah hasil yang akan dicapai dari proses pembelajaran peserta yang meliputi perubahan atau perkembangan dalam hal kreativitas.

Modul penelitian ini disusun dalam beberapa tahap analisa disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi peserta pelatihan. Tahap awal yang dilakukan adalah dengan melakukan wawancara dengan guru TK Dharmawanita 02 Pasiraman, Blitar. Selanjutnya peneliti juga melakukan observasi ketika melakukan asesmen awal dilakukan sehingga isi tahapan-tahapan dalam modul dapat sesuai.

5. Persiapan Fasilitator

Dalam penelitian ini dibutuhkan fasilitator untuk menjalankan perlakuan permainan tradisional lempungan. Fasilitator bertugas sebagai observer saat pemberian perlakuan permainan tradisional lempungan .

Adapun persyaratan sebagai fasilitator adalah :

- a. Sering berinteraksi dengan anak.
- b. Mampu berkomunikasi dengan baik (*komunikatif*).
- c. Mampu melakukan observasi dengan cermat.
- d. Memahami isi modul dengan baik.

6. Pelaksanaan Uji Coba

- a. Uji skala berfikir kreatif

Skala ini terdiri dari 20 aitem dengan 5 kategori jawaban dimulai dari 1 Sangat Setuju (SS), 2 Setuju (S), 3 Netral (N), 4

Tidak Setuju (TS) Sampai 5 Sangat Tidak Setuju (STS). Pengujian dengan uji coba terpakai kepada subjek penelitian dan responden yang memiliki karakteristik sama dengan subjek peneliti. Uji coba dilaksanakan pada bulan Juni 2018 di kelas B TK Dharmawanita 02 Blitar.

b. Pengujian validitas modul

Modul yang telah disusun perlu di uji validitasnya dengan tujuan agar modul dapat memnuhi standard dan sesuai dengan persyaratan. Uji validitas modul dilakukan dengan meminta bantuan penilaian dari Dosen Psikologi, Kepala Sekolah dan guru Kelas TK Dharmawanita 02, Pasiraman, Blitar.

7. Perhitungan dan pengujian Validitas dan Reliabilitas

Penskoran skala kreativitas dilakukan dengan penyusunan alternative jawaban model skala likert. Skala kreativitas dilakukan penskoran dengan pilihan yaitu : SS : (Sangat Setuju) mendapat skor 5, S : (Setuju) mendapat skor 4, N : (Netral) mendapat skor 3, TS: (Tidak Setuju) mendapat skor 2 Sampai STS: (Sangat Tidak Setuju) mendapat skor 1.

Hasil dari penskoran tersebut kemudian dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas skala, untuk mempermudah penghitungan peneliti menggunakan bantuan program *SPSS IBM 24*.

a. Uji Validitas

Untuk mengetahui aitem yang layak peneliti melakukan pengujian daya diskriminasi. Selanjutnya menurut Azwar (2012) daya beda atau daya diskriminasi aitem adalah sejauh mana aitem mampu membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki dan tidak memiliki atribut yang diukur. Pengujian daya diskriminasi dilakukan dengan cara menghitung koefisien antara distribusi skor aitem dengan skor skala itu sendiri dimana komputasinya akan menghasilkan koefisien korelasi aitem total (Azwar, 2012). Korelasi aitem total ini memiliki bias karena skor total skala itu di dalamnya termasuk skor aitem yang dikorelasikan sehingga cenderung menghasilkan korelasi aitem total atau *corrected item-total correlation*. *Corrected item-total correlation* atau yang disebut sebagai daya beda adalah korelasi antara skor aitem dengan skor total dari sisa aitem yang lainnya, jadi skor aitem yang dikorelasikan tidak termasuk dalam skor total (Ihsan, 2009). Teknik yang digunakan untuk menghitung *corrected item-total correlation* tersebut adalah teknik korelasi *Pearson Product Moment*.

Hasil penghitungan dari uji validitas skala kreativitas diperoleh nilai terendah $0,329 > 0,30$ yang menunjukkan bahwa semua aitem memiliki daya beda lebih dari batas koefisien korelasi minimal yang ditetapkan.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya (Azwar,2007). Suatu instrument dikatakan reliabel jika instrument tersebut dapat dipakai dua kali atau lebih untuk mengukur gejala yang sama dengan hasil pengukuean yang relatif konstan (Arikunto, 2006).

Uji reliabilitas instrument dalam penelitian ini menggunakan rumus Alpha Cronbach yang dihitung dengan menggunakan bantuan *SPSS IBM 24*.

Berdasarkan hasil penghitungan yang telah dilakukan terhadap skala kreativitas hasil yang diperoleh menunjukkan koefisien reliabilitas dari skala kreativitas adalah 0,956. Hasil ini menunjukkan bahwa skala ini memiliki reliabilitas yang tinggi atau sangat reliabel.

B. Proses Pengumpulan Data

1. Tahap pertama : Pelaksanaan pretest

Semua subjek diberikan pretest, pretest dilakukan dengan cara pengisian angket berfikir kreatif yang dilakukan oleh guru kelas. Pelaksanaan pretest dilakukan pada tanggal 20 Juli 2018 yakni sehari sebelum pelaksanaan penelitian. Bertempat di TK Dharmawanita Pasiraman, Blitar dengan peserta berjumlah 16 orang.

Berdasarkan hasil pretest yang telah dilakukan terhadap 16 anak, menunjukkan hasil 2 anak berada pada kategori tinggi, 12 anak berada

pada kategori sedang dan 2 anak berada pada kategori rendah. Untuk selanjutnya hanya anak yang berada pada kategori sedang dan rendah yang diberikan perlakuan. Sehingga hanya akan ada 14 anak yang diberi perlakuan. Dari 14 anak tersebut dibagi 2 kelompok yang terdiri dari 7 anak (6 anak pada kategori sedang dan 1 anak pada kategori rendah) pada kelompok eksperimen dan 7 (6 anak pada kategori sedang dan 1 anak pada kategori rendah) anak pada kelompok control. Pembagian kelompok yang seperti ini dimaksudkan agar sebelum pemberian perlakuan anak berada pada kondisi yang sama.

2. Tahap kedua : pelaksanaan permainan tradisional

Pelaksanaan permainan tradisional dilakukan pada tanggal 21 Juli 2018 bertempat di halaman kelas A TK Dharmawanita Pasiraman, Blitar. Permainan dilakukan sekitar satu jam dari jam 09.00-10.00 pada hari jumat dan sabtu. Dan dilakuakan selama satu bulan.

Adapun rangkuman tahapan pelaksanaan permainan sebagai berikut :

a. Minggu I

Pelaksanaan perlakuan permainan tradisional lempungan dan permainan dilaksanaka pada tanggal 27-28 Juli 2018 bertempat di TK Dharmawanita 02 Pasiraman, Blitar. Perlakuan dilaksanakan selama 1 jam selama 2 hari dimulai pada pukul 09.00-10.00 .

4.2
Tabel Lembar Observasi I

Bermain Lempungan	Bintang
Mencampur lempung dengan air	
Membentuk jeruk	
Membentuk pisang	
Membentuk strowberry	
Membentuk apel	

Pada sesi ini, peserta diminta untuk berkumpul dengan kelompok yang sudah dibuat sebelumnya. Ada 2 kelompok yang diberi nama kelompok Upin dan kelompok Ipin.

Untuk selanjutnya anak yang di kelompok Upin diberi instruksi untuk membuat sebuah bentuk dari lempung. Anak-anak dibebaskan untuk membuat bentuk sesuai dengan apa yang di inginkan. Untuk kelompok Ipin, anak diberi instruksi untuk bermain permainan tradisional lain, dengan dipandu oleh fasilitator di masing-masing kelompok.

b. Minggu II

Pelaksanaan perlakuan permainan tradisional lempungan dan permainan dilaksanaka pada tanggal 3-4 Agustus 2018 bertempat di TK Dharmawanita 02 Pasiraman, Blitar. Perlakuan dilaksanakan selama 1 jam selama 2 hari dimulai pada pukul 09.00-10.00

4.3
Tabel Lembar Observasi II

Bermain Lempungan	Bintang
Mencampur lempung dengan air	
Membentuk piring	
Membentuk mangkok	
Membentuk gelas	
Membentuk sendok	

Pada sesi ini, peserta diminta untuk berkumpul dengan kelompok yang sudah dibuat sebelumnya. Ada 2 kelompok yang diberi nama kelompok Upin dan kelompok Ipin.

Untuk selanjutnya anak yang di kelompok Upin diberi instruksi untuk membuat sebuah bentuk dari lempung. Anak-anak dibebaskan untuk membuat bentuk sesuai dengan apa yang di inginkan. Untuk kelompok Ipin, anak diberi instruksi untuk bermain permainan tradisional lain, dengan dipandu oleh fasilitator di masing-masing kelompok.

c. Minggu III

Pelaksanaan perlakuan permainan tradisional lempungan dan permainan dilaksanakan pada tanggal 10-11 Agustus 2018 bertempat di TK Dharmawanita 02 Pasiraman, Blitar. Perlakuan dilaksanakan selama 1 jam selama 2 hari dimulai pada pukul 09.00-10.00.

4.4
Tabel Lembar Observasi III

Bermain Lempungan	Bintang
Mencampur lempung dengan air	
Membentuk	
Membentuk	
Membentuk	
Membentuk	

Pada sesi ini, peserta diminta untuk berkumpul dengan kelompok yang sudah dibuat sebelumnya. Ada 2 kelompok yang diberi nama kelompok Upin dan kelompok Ipin.

Untuk selanjutnya anak yang di kelompok Upin diberi instruksi untuk membuat sebuah bentuk dari lempung. Anak-anak dibebaskan untuk membuat bentuk sesuai dengan apa yang di inginkan. Untuk kelompok Ipin, anak diberi instruksi untuk bermain permainan tradisional lain, dengan dipandu oleh fasilitator di masing-masing kelompok.

d. Minggu IV

Pelaksanaan perlakuan permainan tradisional lempungan dan permainan dilaksanakan pada tanggal 17-18 Agustus 2018 bertempat di TK Dharmawanita 02 Pasiraman, Blitar. Perlakuan dilaksanakan selama 1 jam selama 2 hari dimulai pada pukul 09.00-10.00

4.5
Tabel Lembar Observasi IV

Bermain Lempungan	Bintang
Mencampur lempung dengan air	
Membentuk	
Membentuk	
Membentuk	
Membentuk	

Pada sesi ini, peserta diminta untuk berkumpul dengan kelompok yang sudah dibuat sebelumnya. Ada 2 kelompok yang diberi nama kelompok Upin dan kelompok Ipin.

Untuk selanjutnya anak yang di kelompok Upin diberi instruksi untuk membuat sebuah bentuk dari lempung. Anak-anak dibebaskan untuk membuat bentuk sesuai dengan apa yang di inginkan. Untuk kelompok Ipin, anak diberi instruksi untuk bermain permainan tradisional lain, dengan dipandu oleh fasilitator di masing-masing kelompok.

e. Minggu V

Pelaksanaan perlakuan permainan tradisional lempungan dan permainan dilaksanakan pada tanggal 24-25 Agustus 2018 bertempat di TK Dharmawanita 02 Pasiraman, Blitar. Perlakuan dilaksanakan selama 1 jam selama 2 hari dimulai pada pukul 09.00-10.00

4.6
Tabel Lembar Observasi V

Bermain Lempungan	Bintang
Mencampur lempung dengan air	
Membentuk	
Membentuk	
Membentuk	
Membentuk	

Pada sesi ini, peserta diminta untuk berkumpul dengan kelompok yang sudah dibuat sebelumnya. Ada 2 kelompok yang diberi nama kelompok Upin dan kelompok Ipin.

Untuk selanjutnya anak yang di kelompok Upin diberi instruksi untuk membuat sebuah bentuk dari lempung. Anak-anak dibebaskan untuk membuat bentuk sesuai dengan apa yang di inginkan. Untuk kelompok Ipin, anak diberi instruksi untuk bermain permainan tradisional lain, dengan dipandu oleh fasilitator di masing-masing kelompok.

3. Tahap ketiga : pelaksanaan posttest

Semua subjek diberikan posttest, posttest dilakukan dengan cara pengisian angket berfikir kreatif yang dilakukan oleh guru kelas. Pelaksanaan posttest dilakukan pada tanggal 27 Agustus 2018 yakni setelah pelaksanaan penelitian berakhir. Bertempat di TK Dharmawanita Pasiraman, Blitar dengan peserta berjumlah 14 orang.

C. Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Kuantitatif

a. Hasil uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui taraf kenormalan sebaran skor variabel data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Apabila data tidak berdistribusi normal, jumlah sampel sedikit dan jenis datanya nominal atau ordinal meode yang digunakan adalah statistik non parametrik (Prayitno, 2010)

Pada uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk. Sebaran hasil uji normalitas normal atau tidak menggunakan kaidah yaitu : jika $p > 0,05$ maka sebaran dikatakan normal. Namun sebaliknya jika uji normalitas sebaran menunjukkan $p < 0,05$ maka sebaran dikatakan tidak normal. Hasil uji normalitas menggunakan *SPSS IBM 24*.

Tabel 4.7
Uji Normalitas Kelompok Eksperimen

Kelompok Eksperimen	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	0,862	7	0,158
<i>Posttest</i>	0,938	7	0,624

Berdasarkan hasil uji normalitas data, ditunjukkan oleh Shapiro-Wilk test yaitu pretest dan posttest memiliki nilai $> 0,05$ yang berarti sebaran dikatakan normal. Hasil pretest memiliki nilai $0,158 > 0,05$ maka data pretest terdistribusi normal. Kemudian data

posttest memiliki nilai $0,624 > 0,05$ maka data posttest terdistribusi normal.

Tabel 4.8
Uji Normalitas Kelompok Kontrol

Kelompok Kontrol	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	0,932	7	0,571
<i>Posttest</i>	0,961	7	0,830

Berdasarkan hasil uji normalitas data, ditunjukkan oleh Shapiro-Wilk test yaitu pretest dan posttest memiliki nilai $> 0,05$ yang berarti sebaran dikatakan normal. Hasil pretest memiliki nilai $0,571 > 0,05$ maka data pretest terdistribusi normal. Kemudian data posttest memiliki nilai $0,830 > 0,05$ maka data posttest terdistribusi normal.

b. Hasil statistik Deskriptif

Tabel 4.9
Hasil Statistik Deskriptif Kelompok Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean
Pretest	7	30	64	53,14
Posttest	7	69	83	76,86
Valid	7			

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai minimum kelompok eksperimen saat pretest 30 dan saat posttest menjadi 64, nilai maximum saat pretest 82 dan saat posttest menjadi 91, nilai mean saat pretest 53,14 dan saat posttest mengalami peningkatan menjadi 76,86. Untuk itu dapat

disimpulkan bahwa nilai mean, minimum dan maximum pada subjek memiliki peningkatan skor.

Tabel 4.13
Hasil Statistik Deskriptif Kelompok Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean
Pretest	7	34	60	50,14
Posttest	7	47	61	54,57
Valid	7			

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai minimum kelompok kontrol saat pretest 34 dan saat posttest menjadi 47, nilai maximum saat pretest 60 dan saat posttest menjadi 61, nilai mean saat pretest 50,14 dan saat posttest mengalami sedikit peningkatan menjadi 54,57. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa nilai mean, minimum dan maximum pada subjek memiliki peningkatan skor.

c. Hasil pretest dan posttest

Tabel 4.11
Uji pre test dan posttest Kelompok Eksperimen

Kelas	Mean
Pre-test kelas eksperimen	53,14
Posttest kelas eksperimen	76,86

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan mean pretest kelas eksperimen sebesar 53,14 dan mean posttest sebesar 76,86 sehingga mengalami peningkatan 23,72 yang berarti dapat

disimpulkan bahwa terdapat peningkatan secara signifikan pada skor hasil permainan tradisional lempungan.

Tabel 4.12
Uji Pre Test Dan Posttest Kelas Kontrol

Kelas	Mean
Pre-test kelas kontrol	50,14
Posttest kelas kontrol	54,57

Berdasarkan table di atas, didapatkan mean pretest kelas eksperimen sebesar 50,14 dan mean posttest sebesar 78,57 sehingga mengalami peningkatan 4,43 yang berarti dapat disimpulkan bahwa terdapat sedikit peningkatan skor.

Tabel 4.13
Uji Posttest Kelas Eksperimen Dan Posttest Kelas Kontrol

Kelas	Mean
Posttest kelas eksperimen	76,86
Posttest kelas kontrol	54,57

Berdasarkan table di atas, didapatkan mean posttest kelas eksperimen sebesar 76,86 dan mean posttest kelas kontrol sebesar kelas 54,57 sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih besar 22,29 dibandingkan dengan kelas kontrol.

d. Hasil analisis Independen uji samples Ttest

Tabel 4.14
Hasil Uji *Independen - Samples Ttest* Pre Test-Posttest Kelompok Eksperimen

	T	Sig. (2-tailed)
<hr/>		

Pair 1	Pretest dan Posttest	-5,051	0,000
---------------	----------------------	--------	-------

Pada tabel hasil pengukuran *independent-samples test* di atas menunjukkan $t = -5,051$ dan signifikansi $p=0,000 < 0,05$ (kesalahan toleransi 5%), yang berarti hipotesis diterima dengan menunjukkan adanya perbedaan kreativitas antara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan yakni permainan tradisional lempungan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional lempungan memberikan pengaruh dalam meningkatkan kreativitas pada anak di TK Dharmawanita 02 Pasiraman, Blitar. Nilai T yang negatif didapatkan karena nilai sesudah perlakuan lebih tinggi dari nilai sebelum perlakuan. Nilai T negatif bukan menunjukkan bahwa hasil yang di dapat negative. Akan tetapi, nilai tersebut hanya menunjukkan bahwa pengukuran tahap II (*Posttest*) lebih tinggi daripada pengukuran tahap I (*pretest*).

Tabel 4.15

Hasil Uji *Independent -Samples Ttest* Pre Test-Posttest Kelompok Kontrol

		T	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest dan Posttest	-1,160	0,269

Pada tabel hasil pengukuran *independent-samples test* di atas menunjukkan $t = -1,160$ dan signifikansi $p=0,269 > 0,05$ (kesalahan

toleransi 5%), yang berarti tidak terdapat perbedaan kreativitas antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional lempungan tidak memberikan pengaruh dalam meningkatkan kreativitas pada anak di TK Dharmawanita 02 Pasiraman, Blitar. Nilai T yang negatif didapatkan karena nilai sesudah perlakuan lebih tinggi dari nilai sebelum perlakuan. Nilai T negatif bukan menunjukkan bahwa hasil yang di dapat negative. Akan tetapi, nilai tersebut hanya menunjukkan bahwa pengukuran tahap II (*Posttest*) lebih tinggi daripada pengukuran tahap I (*pretest*)

e. Hasil pretest dan posttest setiap subjek

Kelas Eksperiment

Hasil kerja kelas eksperimen sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*).

Tabel 4.16
Hasil Kerja Kelas Eksperiment Sebelum Perlakuan (*Pretest*) Dan Setelah Perlakuan (*Posttest*)

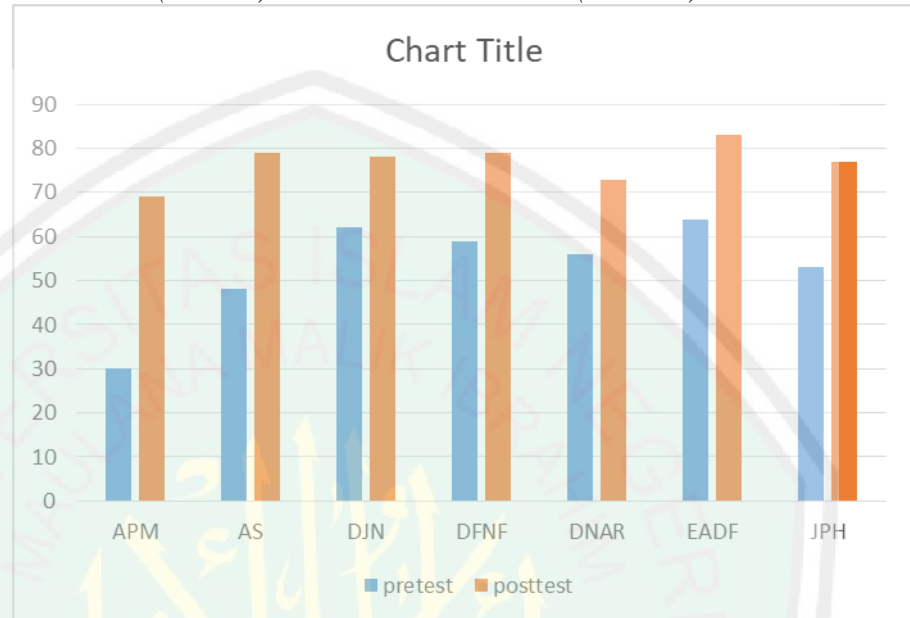
Pengukuran				
Pretest			Posttest	
Subjek	Skor	Kategori	Skor	Kategori
APM	30	Rendah	69	Sedang
AS	48	Sedang	79	Tinggi
DJN	62	Sedang	78	Sedang
DFNF	59	Sedang	79	Tinggi
DNAR	56	Sedang	73	Sedang
EADF	64	Sedang	83	Tinggi

JPH	53	Sedang	77	sedang
Mean	53,14		76,86	

Berdasarkan hasil perolehan skor kreativitas di atas menunjukkan bahwa subjek pada saat pretest atau sebelum diberikan perlakuan berupa permainan tradisional lempungan memiliki skor sedang sebanyak 6 orang dan skor rendah 1 orang. Hal ini mengalami peningkatan ketika subjek sudah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional lempungan, pada saat dilakukan posttest setelah diberikan perlakuan menunjukkan adanya peningkatan skor yang signifikan, terdapat 3 orang yang memiliki skor tinggi dan 4 orang pada kategori sedang.

Jika dilihat berdasarkan nilai rata-ratanya (mean) terjadi perubahan yang signifikan ketika sebelum diberikan perlakuan (pretest) dan setelah diberikan perlakuan (posttest). Hal ini menunjukkan bahwa pemberian perlakuan permainan tradisional lempungan memiliki dampak yang positif dalam peningkatan kreativitas anak di TK Dharmawanita 02 Pasiraman, Wonotirto, Blitar.

Gambar 4.1
Diagram Hasil Kerja Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan (*Pretest*) Dan Setelah Perlakuan (*Posttest*)



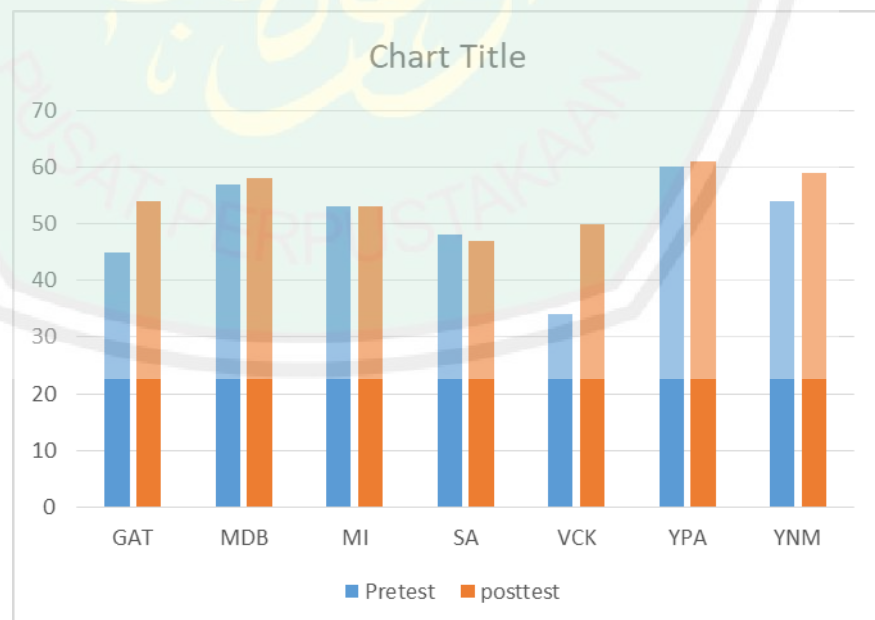
Tabel 4.17
Hasil kerja kelas kontrol sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*)

Pengukuran				
Subjek	Pretest		Posttest	
	Skor	Kategori	Skor	Kategori
GAT	45	sedang	54	sedang
MDB	57	sedang	58	sedang
MI	53	sedang	53	Rendah
SA	48	sedang	47	Rendah
VCK	34	rendah	50	Rendah
YPA	60	sedang	61	Sedang
YNM	54	sedang	59	Sedang
<i>Mean</i>	50,14		54,5	

Berdasarkan hasil perolehan skor kreativitas di atas menunjukkan bahwa subjek pada kelompok kontrol pada saat pretest memiliki skor pada kategori sedang sebanyak 6 orang dan skor rendah 1 orang. Ketika diambil data posttest menunjukkan adanya penurunan, terdapat 3 orang yang memiliki skor rendah dan 4 orang pada kategori sedang.

Jika dilihat berdasarkan nilai rata-ratanya (*mean*) terjadi perubahan ketika sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*).

Gambar 4.2
Grafik Hasil Kerja Kelas Kontrol Sebelum Perlakuan (*Pretest*) Dan Setelah Perlakuan (*Posttest*)



2. Analisi Kualitatif

Analisis kualitatif memiliki tujuan untuk melihat bagaimana proses yang dialami oleh subjek sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional lempungan. Selain itu, analisis kualitatif diperlukan untuk menganalisa lebih dalam pada subjek untuk melihat perubahan yang terjadi, hal ini dimaksudkan untuk melihat data-data yang sudah terkumpul apakah mengalami penurunan atau peningkatan selama proses penelitian. Analisis ini dilakukan pada subjek berdasarkan hasil skor skala kreativitas, hasil observasi selama penelitian, dan angket terbuka.

Analisis kualitatif pada setiap subjek adalah sebagai berikut.

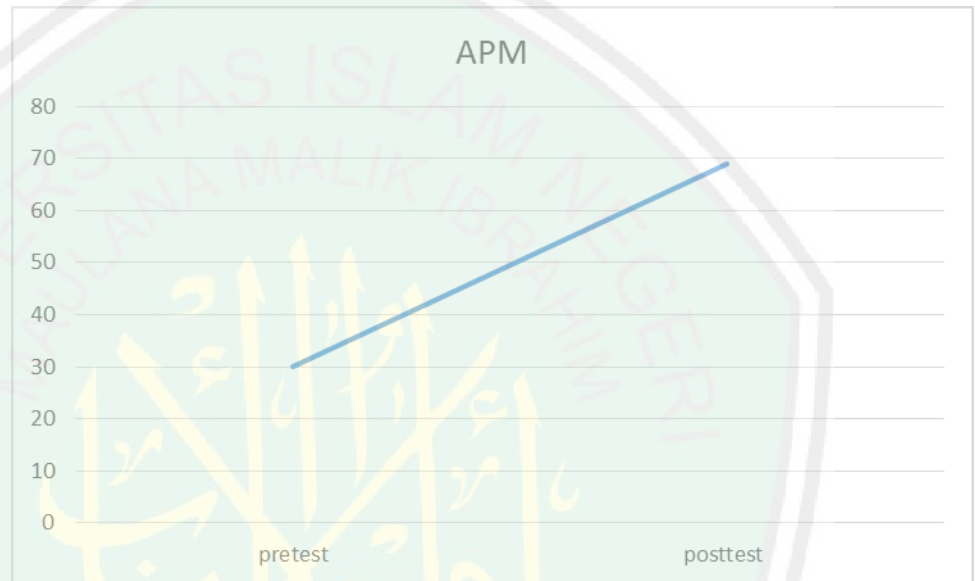
1. Subjek APM

Subjek APM adalah seorang anak perempuan berusia 4 tahun anak ke 2 dari 2 bersaudara. APM saat ini bersekolah di kelas A TK Dharmawanita 02, Pasiraman, Blitar.

Skor pretest kreativitas subjek APM adalah 30 dan termasuk dalam kategori kreativitas rendah. Setelah melakukan permainan tradisional lempungan hasil skor kreativitas subjek APM meningkat menjadi 69 dan termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas yang signifikan.

Gambar 4.3

Analisis Kualitatif Subjek APM



Selama pemberian perlakuan berlangsung APM terlihat sangat senang dan menikmati hal itu dapat di lihat dari ia yang selalu tersenyum selama pemberian perlakuan berlangsung. APM sangat bersemangat untuk membuat berbagai macam bentuk dari tanah liat.

Pada lembar hasil menunjukkan bahwa skor kreativitas yang dimiliki APM mengalami peningkatan. Dari hasil observasi yang dilakukan saat pemberian perlakuan pada sesi I APM mendapatkan bintang 1 dan di akhir sesi APM mendapatkan bintang 3.

Berdasarkan perubahan positif yang dialami APM menunjukkan bahwa pemberian perlakuan permainan tradisional lempungan dapat meningkatkan kreativitas subjek.

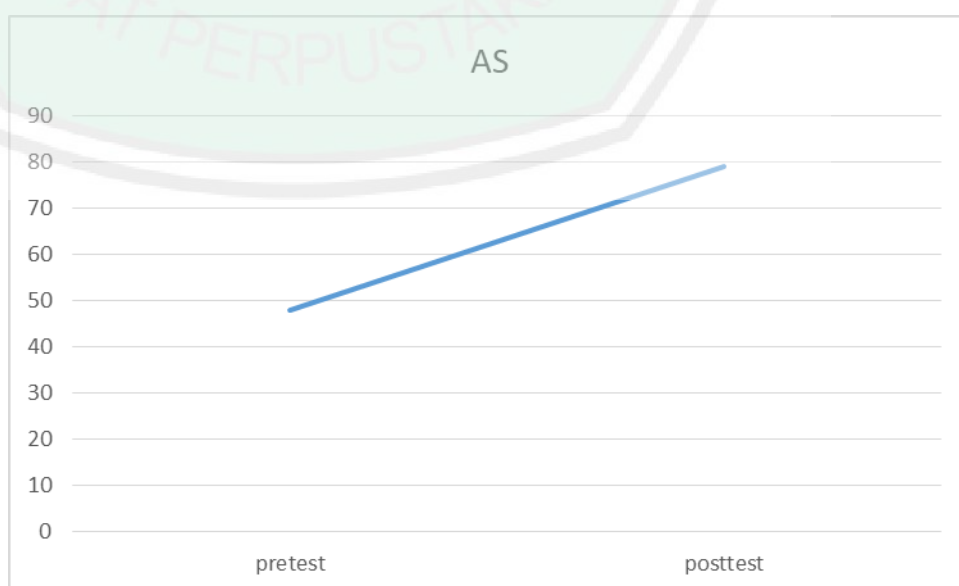
2. Subjek AS

Subjek AS adalah seorang anak laki-laki berusia 4 tahun anak ke 2 dari 2 bersaudara. AS saat ini bersekolah di kelas A TK Dharmawanita 02, Pasiraman, Blitar.

Skor pretest kreativitas subjek AS adalah 48 dan termasuk dalam kategori kreativitas rendah. Setelah melakukan permainan tradisional hasil skor kreativitas subjek AS meningkat menjadi 79 dan termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas.

Gambar 4.4

Analisis Kualitatif Subjek AS



Selama pemberian perlakuan berlangsung AS terlihat sangat menikmati. AS terlihat sangat antusias untuk membuat bentuk-bentuk dari berbagai macam bentuk dari tanah liat. Namun ia merasa minder karena menurutnya bentuk yang dibuatnya kurang bagus.

Pada lembar hasil menunjukkan bahwa skor kreativitas yang dimiliki AS mengalami peningkatan. Dari hasil observasi yang dilakukan saat pemberian perlakuan pada sesi I AS mendapatkan bintang 2 dan di akhir sesi AS mendapatkan bintang 3

Berdasarkan perubahan positif yang dialami APM menunjukkan bahwa pemberian perlakuan permainan tradisional lempungan dapat meningkatkan kreativitas subjek.

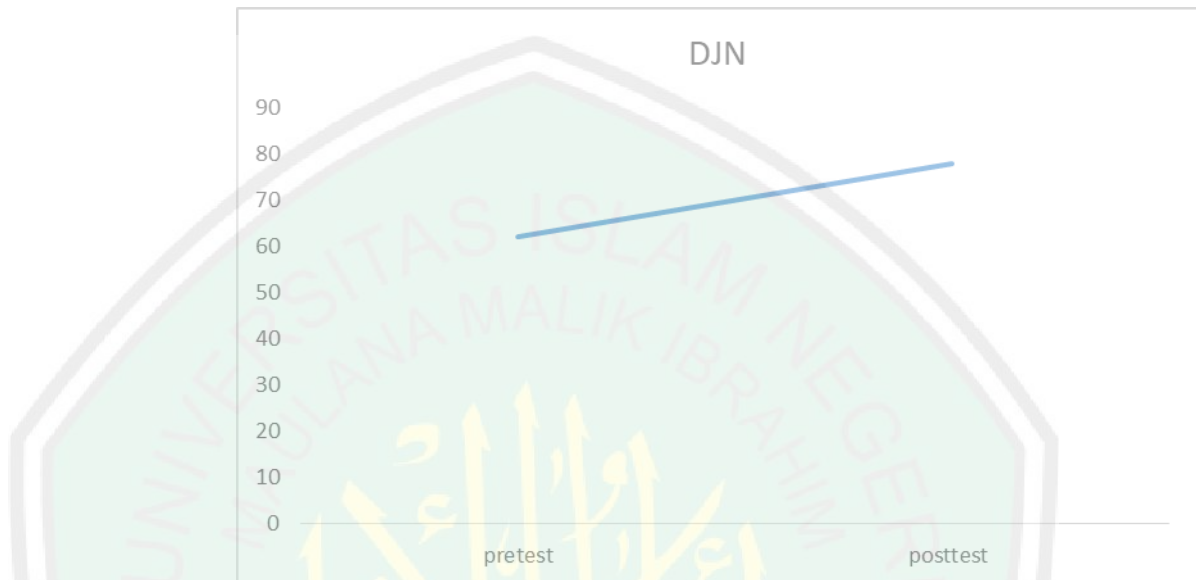
3. Subjek DJN

Subjek DJN adalah seorang anak perempuan berusia 4 tahun anak ke 2 dari 2 bersaudara. DJN saat ini bersekolah di kelas A TK Dharmawanita 02, Pasiraman, Blitar.

Skor pretest kreativitas subjek DJN adalah 62 dan termasuk dalam kategori kreativitas rendah. Setelah melakukan permainan tradisional hasil skor kreativitas subjek DJN meningkat menjadi 78 dan termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas.

Gambar 4.5

Analisis Kualitatif Subjek DJN



Selama pemberian perlakuan berlangsung DJN terlihat sangat senang. Hal itu dapat di lihat dari ia yang selalu tersenyum selama pemberian perlakuan berlangsung. DJN dapat membuat beberapa bentuk yang cukup bagus.

Pada lembar hasil menunjukkan bahwa skor kreativitas yang dimiliki APM mengalami peningkatan. Dari hasil observasi yang dilakukan saat pemberian perlakuan pada sesi I DJN mendapatkan bintang 3 dan di akhir sesi DJN mendapatkan bintang 4.

Berdasarkan perubahan positif yang dialami DJN menunjukkan bahwa pemberian perlakuan permainan tradisional lempungan dapat meningkatkan kreativitas subjek.

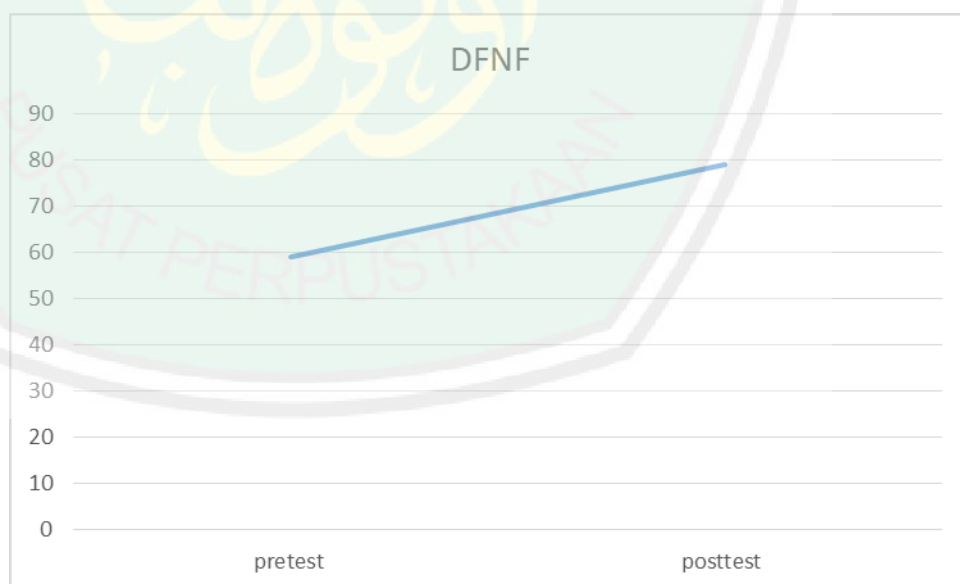
4. Subjek DFNF

Subjek DFNF adalah seorang anak perempuan berusia 4 tahun anak ke 2 dari 2 bersaudara. DFNF saat ini bersekolah di kelas A TK Dharmawanita 02, Pasiraman, Blitar.

Skor pretest kreativitas subjek DFNF adalah 59 dan termasuk dalam kategori kreativitas rendah. Setelah melakukan permainan tradisional hasil skor kreativitas subjek DFNF meningkat menjadi 79 dan termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas.

Gambar 4.6

Analisis Kualitatif Subjek DFNF



Selama pemberian perlakuan berlangsung DFNF sangat antusias dan begitu menikmati. Hal itu dapat di lihat dari selama

pemberian perlakuan. Selama pemberian perlakuan DFNF menunjukkan hasilnya yang menurutnya bagus sambil terus tersenyum.

Pada lembar hasil menunjukkan bahwa skor kreativitas yang dimiliki DFNF mengalami peningkatan. Dari hasil observasi yang dilakukan saat pemberian perlakuan pada sesi I DFNF mendapatkan bintang 2 dan di akhir sesi DFNF mendapatkan bintang 4.

Berdasarkan perubahan positif yang dialami DFNF menunjukkan bahwa pemberian perlakuan permainan tradisional lempungan dapat meningkatkan kreativitas subjek.

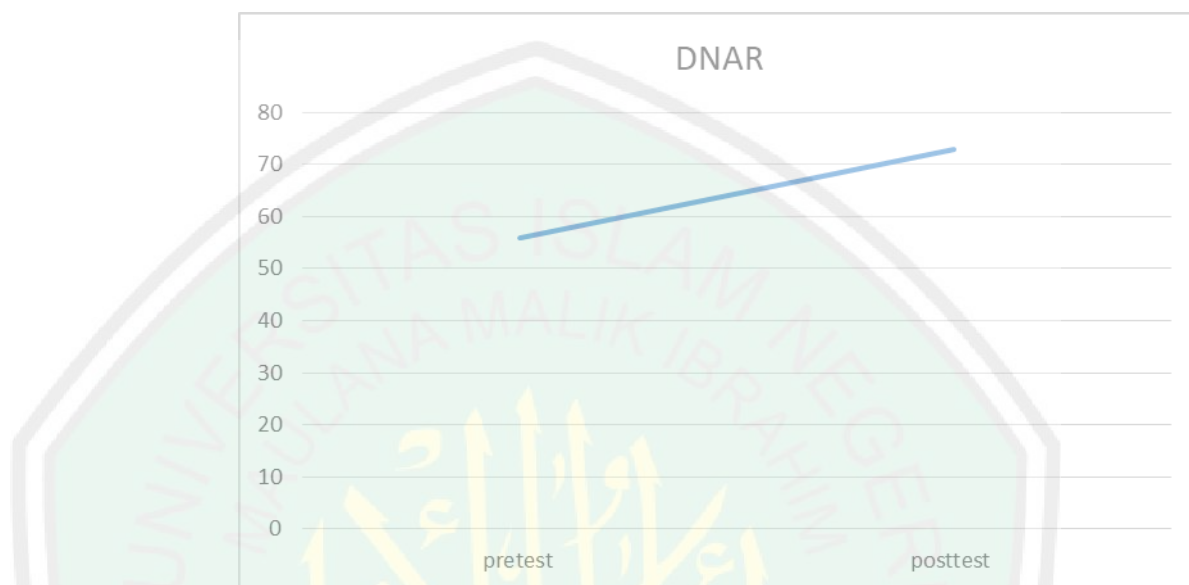
5. Subjek DNAR

Subjek DNAR adalah seorang anak perempuan berusia 4 tahun anak ke 1 dari 1 bersaudara. DNAR saat ini bersekolah di kelas A TK Dharmawanita 02, Pasiraman, Blitar.

Skor pretest kreativitas subjek DNAR adalah 56 dan termasuk dalam kategori kreativitas rendah. Setelah melakukan permainan tradisional hasil skor kreativitas subjek DNAR meningkat menjadi 73 dan termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas.

Gambar 4.7

Analisis Kualitatif Subjek DNAR



Saat pemberian perlakuan berlangsung DNAR mengatakan jika ia sebelumnya sudah pernah membuat bentuk-bentuk namun dari plastisin. DNAR menuturkan jika membuat bentuk dari lempung lebih asyik karena sekalian juga ia bisa bermain air. DNAR mampu membuat beberapa bentuk dari lempungan dan merasa sangat senang dengan hasilnya.

Pada lembar hasil menunjukkan bahwa skor kreativitas yang dimiliki DNAR mengalami peningkatan. Dari hasil observasi yang dilakukan saat pemberian perlakuan pada sesi I DNAR mendapatkan bintang 2 dan di akhir sesi DNAR mendapatkan bintang 4.

Berdasarkan perubahan positif yang dialami DNAR menunjukkan bahwa pemberian perlakuan permainan tradisional lempungan dapat meningkatkan kreativitas subjek.

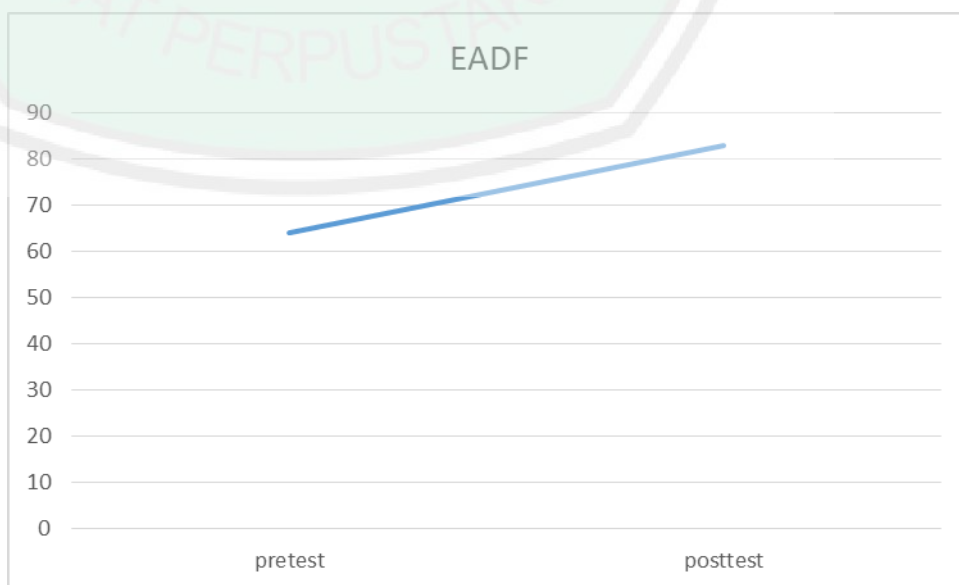
6. Subjek EADF

Subjek EADF adalah seorang anak perempuan berusia 4 tahun anak ke 1 dari 1 bersaudara. EADF saat ini bersekolah di kelas A TK Dharmawanita 02, Pasiraman, Blitar.

Skor pretest kreativitas subjek EADF adalah 64 dan termasuk dalam kategori kreativitas rendah. Setelah melakukan permainan tradisional hasil skor kreativitas subjek EADF meningkat menjadi 83 dan termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas.

Gambar 4.8

Analisis Kualitatif Subjek EADF



Saat pemberian perlakuan berlangsung EADF menuturkan bingung untuk membuat bentuk apa. Namun saat melihat temannya yang lain antusias membuat berbagai macam bentuk. Akhirnya ia mau membuat bentuk-bentuk dari tanah liat. Ia tersenyum saat menunjukkan hasilnya ke fasilitator.

Pada lembar hasil menunjukkan bahwa skor kreativitas yang dimiliki EADF mengalami peningkatan. Dari hasil observasi yang dilakukan saat pemberian perlakuan pada sesi I EADF mendapatkan bintang 1 dan di akhir sesi EADF mendapatkan bintang 3.

Berdasarkan perubahan positif yang dialami EEADF menunjukkan bahwa pemberian perlakuan permainan tradisional lempungan dapat meningkatkan kreativitas subjek.

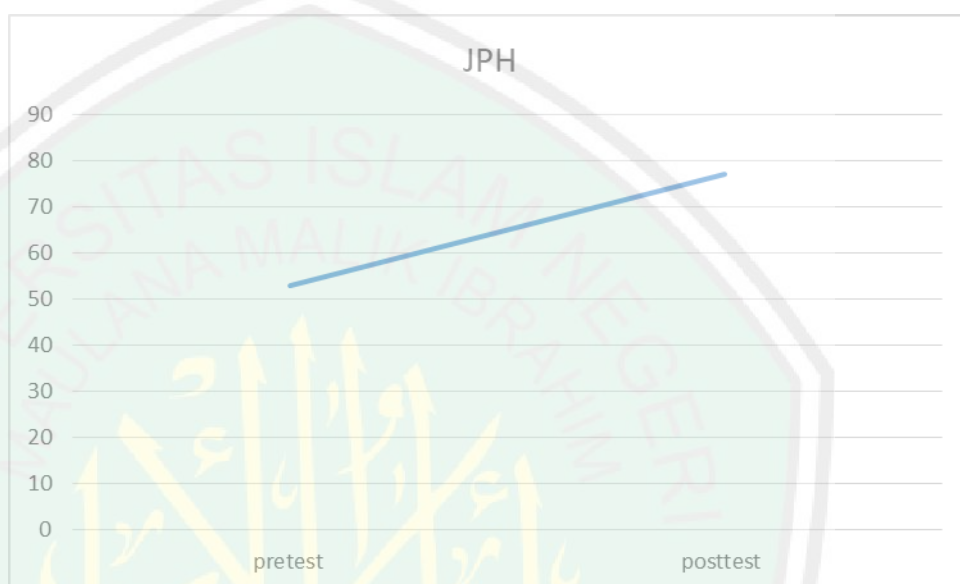
7. Subjek JPH

Subjek JPH adalah seorang anak perempuan berusia 4 tahun anak ke 1 dari 1 bersaudara. JPH saat ini bersekolah di kelas A TK Dharmawanita 02, Pasiraman, Blitar.

Skor pretest kreativitas subjek JPH adalah 53 dan termasuk dalam kategori kreativitas rendah. Setelah melakukan permainan tradisional hasil skor kreativitas subjek JPH meningkat menjadi 77 dan termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas

Gambar 4.9

Grafik Analisis Kualitatif Subjek JPH



Saat pemberian perlakuan berlangsung JPH menuturkan jika ia merasa sangat gembira. Dan ingin terus diadakan permainan tradisional lempungan secara rutin, karena menurutnya sangat asyik. Ia mengungkapkan belum pernah bermain lempungan sebelumnya. JPH mampu membuat berbagai bentuk lempungan yang cukup bagus.

Pada lembar hasil menunjukkan bahwa skor kreativitas yang dimiliki APM mengalami peningkatan. Dari hasil observasi yang dilakukan saat pemberian perlakuan pada sesi I JPH mendapatkan bintang 1 dan di akhir sesi JPH mendapatkan bintang 3.

Berdasarkan perubahan positif yang dialami APM menunjukkan bahwa pemberian perlakuan permainan tradisional lempungan dapat meningkatkan kreativitas subjek.

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas permainan tradisional terhadap peningkatan kreativitas pada anak yang bersekolah di TK Dharmawanita. Pengujian hipotesis dilakukan dengan melihat perbedaan skor yang di dapat subjek pretest-posttest. Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan *SPSS IBM 24* dengan metode analisis data menggunakan *Independent Sample T-Test*.

Hipotesis yang diambil dalam penelitian ini adalah efektifitasnya permainan tradisional lempungan dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Dharmawanita 02 Pasiraman. Hal ini didasarkan karena kurangnya kemampuan kreativitas yang dimiliki anak di TK Dharmawanita 02 Pasiraman.

Subjek penelitian ini adalah anak yang berusia 5 tahun. Tahap perkembangan manusia yang paling pesat atau masa *golden age* adalah pada usia 0-8 tahun. Usia perkembangan manusia 0-8 tahun ini biasa disebut anak usia dini. Masa anak usia dini merupakan masa dimana dasar dari kemampuan fisik, motorik, bahasa, kognitif, kemandirian, bergaul serta kreatifitas sedang berkembang pesat. Perlu usaha yang dapat dilakukan oleh orang tua, guru, dan lingkungan untuk meningkatkan kecerdasan dan kreativitas anak usia dini. (Mansur, 2009).

Berdasarkan analisis pretest awal yang telah dilakukan di TK Dharmawanita O2 Blitar menunjukkan tingkat kreativitas anak yang masih kurang dari 16 anak hanya ada 2 anak yang terkategori memiliki kreativitas yang tinggi. Selain itu berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas terungkap bahwa Tingkat kreativitas di TK Dharmawanita 02 Pasiraman masih berada pada kategori kurang. Hal itu disebabkan karena masih kurangnya kegiatan yang dilakukan untuk dapat merangsang kreativitas anak. Anak di fokuskan untuk kegiatan belajar mengajar, seperti belajar membaca, menulis, dan berhitung.

“ia mbak di sekolah ini masih belum ada kegiatan lain selain kegiatan belajar mengajar, karena memang kita keterbatasan dalam SDM juga belum punya ide-ide lain”.

Untuk hasil pretest dan posttest di TK Dharmawanita O2 Blitar pada dua kelompok, yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan hasil skor kreativitas yang berbeda-beda. Pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan permainan tradisional lempungan menunjukkan tingkat kreativitas yang meningkat. sedangkan untuk kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan menunjukkan tingkat kreativitas yang relatif tidak meningkat.

Untuk kelompok eksperimen saat diberi pretest memiliki skor kreativitas sedang sebanyak 6 orang dan skor kreativitas rendah sebanyak 1 orang dan saat posttest menunjukkan adanya peningkatan skor yang signifikan, terdapat 3 orang yang memiliki skor kreativitas tinggi dan 4 orang yang memiliki skor kreativitas sedang.

untuk kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan saat pretest memiliki skor kreativitas sedang sebanyak 6 orang dan skor kreativitas rendah sebanyak 1 orang dan setelah diberi perlakuan menunjukkan adanya peningkatan skor yang signifikan, terdapat 3 orang yang memiliki skor kreativitas rendah dan 4 orang yang memiliki skor kreativitas sedang.

Berdasarkan analisis *uji t gained score* yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat kreativitas pada subjek yang diberikan perlakuan permainan tradisional *lempungan*. Uji t dengan *gained score* pretest - posttest menunjukkan hasil yang signifikan dengan -5,051 dan signifikansi $p = 0,000 < 0,05$ (kesalahan toleransi 5%). Sedangkan untuk kelompok kontrol menunjukkan tidak adanya perbedaan kreativitas pada subjek yang tidak diberikan permainan tradisional *lempungan*. Uji t *gained score* pretest - posttest menunjukkan hasil -1,160 dan signifikansi $p = 0,269 > 0,05$ (kesalahan toleransi 5%).

Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *lempungan* dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Dharmawanita 02 Pasiraman. Hampir seluruh subjek yang diberi perlakuan permainan tradisional *lempungan* menunjukkan perubahan yang positif berupa peningkatan skor pretest dan posttest.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Faliha Muthmainah dan Mahrus Ali, yang menyatakan bahwa adanya pengaruh permainan tradisional yaitu bermain lempung dengan peningkatan kreatifitas anak.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat lain yang mengungkapkan bahwa ekspresi kreatifitas anak bisa melalui permainan konstruktif yaitu membuat konstruksi dengan menggunakan benda dan situasi sehari-hari serta mengubahnya agar sesuai dengan khayalan (Hurlock, 2005). Dua jenis permainan konstruktif yang paling umum dan populer adalah membuat benda dan menggambar. Bermain lempungan merupakan permainan tradisional yang merupakan permainan konstruktif anak.

Supiyadi (1994) mengutarakan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk membuat suatu hal yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Untuk itu kreativitas sangat penting di rangsang sejak usia dini. Sehingga dengan kreativitas yang sudah baik di TK Dharmawanita 02 Pasiraman diharapkan dapat membantu anak untuk lebih baik lagi dalam proses belajar. Baik belajar di sekolah maupun di luar sekolah.

Islam juga menganjurkan untuk setiap individu memiliki kemampuan kreativitas. M. Quraish Shihab, berpendapat bahwa manusia adalah makhluk yang unik (*khalaqan akhar*).

وَلَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ مِنْ سُلَالَةٍ مِنْ طِينٍ (١٢) ثُمَّ جَعَلْنَاهُ نُطْفَةً فِي قَرَارٍ مَكِينٍ (١٣) ثُمَّ
 خَلَقْنَا النُّطْفَةَ عَلَقَةً فَخَلَقْنَا الْعَلَقَةَ مُضْغَةً فَخَلَقْنَا الْمُضْغَةَ عِظَامًا فَكَسَوْنَا الْعِظَامَ لَحْمًا ثُمَّ
 أَنْشَأْنَاهُ خَلْقًا آخَرَ فَتَبَارَكَ اللَّهُ أَحْسَنُ الْخَالِقِينَ (١٤)

Kemudian kami jadikan dia (manusia) makhluk yang unik, maka maha sucilah Allah, pencipta yang baik,” (QS. Al Mu'min 12-14).

Kreativitas adalah hal yang diperlukan untuk masing-masing individu. Ayat Al-Quran yang menerangkan tentang perintah kreativitas secara tersirat terdapat dalam Q.S Al-Baqarah ayat 219. Allah berfirman

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ ۖ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ
وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا ۚ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ ۖ قُلِ الْعَفْوَ ۗ كَذَلِكَ
يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمُ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

“Demikianlah, Allah menerangkan kepadamu ayat-ayatNya, agar kamu berpikir” (Q.S Al-Baqarah (219)).

Jika kita melihat ayat di atas, ayat tersebut mengandung penjelasan bahwa sebenarnya islam pun dalam hal kreativitas memberikan kebebasan kepada pemeluknya untuk berkreasi dengan akal pikiran dan hati nuraninya(qalbu) dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam hidup.

Dalam ayat lain Allah juga dikatakan bahwa Allah hanya akan merubah nasib manusia jika manusi mau melakukan usaha untuk memperbaikinya. Allah berfirman

وَيُسَبِّحُ الرَّعْدُ بِحَمْدِهِ وَالْمَلَائِكَةُ مِنْ خِيَّتِهِ وَيُرْسِلُ الصَّوَاعِقَ فَيُصِيبُ بِهَا مَنْ يَشَاءُ وَهُمْ
يُجَادِلُونَ فِي اللَّهِ وَهُوَ شَدِيدُ الْمِحَالِ

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum, sampai mereka sendiri mengubah dirinya” (QS. Ar Ra,du(13)).

Proses yang dilakukan selama pemberian perlakuan ditujukan untuk meningkatkan kreativitas yang dimiliki anak. Dengan cara memberikan permainan tradisional *lempungan* . Hal tersebut dimaksudkan untuk menemukan metode mana yang lebih efektif untuk meningkatkan kreativitas anak.

Supiyadi (1994) mengutarakan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk membuat suatu hal yang baru,

baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. kreativitas adalah suatu proses berpikir, yang mana dapat menghasilkan suatu hal unik berbeda dari penemuan sebelumnya baik dalam pemikiran maupun dalam sebuah karya yang nyata. Untuk itu kreativitas sangat penting dimunculkan sejak usia dini. Agar anak lebih siap untuk menghadapi kehidupan sehari-harinya. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat yang diutarakan oleh Solahuddin. Dengan memiliki kreativitas diharapkan seorang anak dapat memunculkan ide-ide baru, memiliki daya imajinasi yang baik serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Kreativitas adalah salah satu perilaku yang melibatkan proses berfikir. (Solahuddin, 2006).

Dalam permainan tradisional lempungan terdapat proses yang mana dapat memunculkan kreativitas pada anak. Saat anak bermain lempungan, anak akan membayangkan bentuk apa yang akan dibuat dan bagaimana caranya membuatnya. Ketika anak sudah mengetahui bentuk apa yang akan dibuat dan bagaimana membuatnya, maka biasanya anak akan segera membuatnya. Sehingga hal ini dapat memperkuat fungsi kognitif anak, yaitu muncul kemampuan berinovasi dan inisiatifnya. Karena saat membuat bentuk dari lempungan, anak akan dihadapkan pada masalah-masalah baru yang harus diselesaikan.

Saat anak bermain lempungan otomatis, anak akan mengasah kemampuan intelektualnya untuk membuat sebuah kreasi, inovasi, dan penemuan yang mengarahkan pada suatu hal yang baru (Wang, 2009).

Untuk itu permainan tradisional sangat sesuai untuk meningkatkan kreativitas anak.

Keberhasilan dalam penelitian yang telah dilakukan untuk meningkatkan kreativitas anak di TK Dharmawanita 02, Pasiraman, Wonotirto, Blitar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu modul pelatihan, fasilitator dan karakteristik subjek. Keberhasilan penelitian ini juga dipengaruhi oleh pemberian perlakuan permainan. Karena dengan bermain anak akan mendapatkan kesenangan.

Piaget dalam Mayesti (1990) mengungkapkan bahwa bermain adalah suatu bentuk kegiatan yang dapat dilakukan berulang-ulang dan dapat memunculkan rasa senang bagi orang yang melakukan tanpa harus khawatir dengan hasil akhirnya. Selanjutnya Dockett dan Fleer dalam Yuliani (2009) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Selain itu bermain bisa memicu kreativitas anak, bermanfaat mencerdaskan otak, bermanfaat melatih empati, bermanfaat mengasah panca indera, dll.

Bermain juga dapat dikatakan sebagai awal timbulnya kreativitas, karena bermain akan memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi dorongan-dorongan kreatifnya, kesempatan untuk merasakan objek-objek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru (Mulyadi, 2004)

Materi pemberian perlakuan permainan tradisional untuk meningkatkan kreativitas anak ini mengacu pada pendapat Munandar(1992) yang menyatakan aspek-aspek kreativitas terdiri dari *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *elaboration* (elaborasi), *originality* (keaslian).

Perlakuan yang diberikan yakni berupa permainan tradisional *lempungan* dan didampingi oleh seorang fasilitator. Pada perlakuan ini fasilitator berperan untuk memberi instruksi, observasi dan memberikan penilaian terhadap hasil yang dicapai subjek. Fasilitator juga berperan untuk mendampingi semua subjek dalam satu kelompok selama pemberian perlakuan berlangsung.

Fasilitator juga bertugas memberikan penilaian terhadap kreativitas anak. Bagaimana kreativitas anak sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Keberhasilan penelitian ini di dukung oleh kesesuaian pemilihan subjek dengan kriteria-kriteria yang sebelumnya sudah ditentukan. Selain itu subjek sangat antusias mengikuti kegiatan ini. Sehingga hasilnya dapat berjalan secara efektif.

Ketika dilakukan analisis pada masing-masing kelompok, yakni kelompok Eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen terjadi peningkatan skor kreativitas pada subjek. Namun setiap subjek memiliki peningkatan skor kreativitas yang berbeda-beda. Peningkatan terjadi pada seluruh subjek di kelompok Eksperimen saat sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Sedangkan pada

kelompok kontrol tidak ada peningkatan skor yang signifikan, skor kreativitas berada pada posisi yang sama dan juga yang turun.

Setiap sesi dalam pemberian perlakuan memiliki tujuan yang saling berkaitan dan mengarah pada tujuan yang ingin diraih yakni meningkatkan kreativitas anak.

Pada saat melakukan penelitian ini, terdapat beberapa kendala dan keterbatasan yang dialami dalam menjalankan penelitian ini, diantaranya waktu yang terbatas dan gangguan dari lingkungan sekitar. Peneliti hanya bisa intens memberikan perlakuan pada hari Sabtu karena agar tidak mengganggu kegiatan belajar dan mengajar. Selain itu adanya gangguan dari luar seperti anak yang terus dipantau oleh orangtua sehingga anak tidak bebas untuk melakukan apa yang mereka inginkan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian perlakuan permainan tradisional *lempungan* efektif untuk meningkatkan kreativitas anak.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil dari penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Tingkat kreativitas di TK Dharmawanita 02 Pasiraman masih berada pada kategori kurang. Hal itu disebabkan karena masih kurangnya kegiatan yang dilakukan untuk dapat merangsang kreativitas anak. Anak di fokuskan untuk kegiatan belajar mengajar, seperti belajar membaca, menulis, dan berhitung

“ia mbak di sekolah ini masih belum ada kegiatan lain selain kegiatan belajar mengajar, karena memang kita keterbatasan dalam SDM juga belum punya ide-ide lain”.

2. Setelah diberikan perlakuan permainan tradisional lempungan anak menjadi meningkat ke arah yang positif dan menunjukkan hasil kategori kreativitas yang dimiliki meningkat. Peningkatan skor kreativitas tersebut dialami oleh seluruh subjek pada kelompok eksperimen. Namun pada kelompok kontrol ada beberapa subjek yang mengalami peningkatan kateddgori dan beberapa tetap pada kategori sama.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainna tradisional lempungan efektif untuk meningkatkan kreativitas. Hasil tersebut diperkuat ketika dilakukan uji *independent samples t test* dan dapat dilihat dari hasil *gain score*. Hasil ini sesuai dengan hipotesis yang diajukan dan didukung oleh

penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa permainan tradisional lempungan dapat meningkatkan kreativitas anak. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional lempungan dapat dijadikan sebagai pilihan untuk meningkatkan kreativitas anak sehingga anak bisa lebih aktif dalam kegiatan sehari-hari selain itu juga dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu :

1. Bagi subjek penelitian

Diharapkan para subjek dapat memiliki kemampuan kreativitas yang sudah muncul sejak usia dini. Hal ini akan memberikan dampak kepada subjek di usia mendatang. Agar bisa lebih menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi TK Dharmawanita 02 Pasiraman

TK Dharmawanita 02 Pasiraman adalah sekolah yang berperan untuk memberikan pendidikan pada anak usia dini. Mengingat anak-anak yang bersekolah di TK adalah anak yang berada pada usia keemasan. Anak usia yang berada pada rentang usia 0-8 adalah berada pada masa proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Untuk itu permainan tradisional lempungan dapat menjadi sebuah solusi agar bisa meningkatkan kreativitas anak sejak usia dini.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian sejenis dapat mencoba di lembaga lain. Kemudian peneliti harus dapat mengontrol pengganggu yang dapat mempengaruhi jalannya penelitian. Dapat melakukan penelitian dengan durasi yang lebih lama, agar hasil yang didapat lebih optimal. Serta menghindari batasan-batasan dari penelitian ini, yaitu dengan menggunakan alat ukur yang telah teruji untuk mengukur kreativitas anak, tidak hanya bertumpu pada satu guru saja saat pengukuran kreativitas agar validitas internalnya bisa lebih di percaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Khalili, Amal Abdussalam. 2005. *Mengembangkan kreativitas Anak*. Jakarta : Pustaka Al-Kautsar.
- Agustin, Dwi. 2013. Permainan Tradisional sebagai Media Simulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal psikologi Bayumedia Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Andriani, Tuti. 2012. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*. Vol. 9 No. 1
- Apriani, Dian. Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Ra Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. Surabaya. *Penggalan Judul Artikel Jurnal*. Hlm 6
- Arikunto. S. 2006. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta, Rineka Cipta
- Azwar, Saifuddin. 2012. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Citra Alam. 2017. Bermain dan Berkreasi dengan Tanah Liat. <https://citraalam.id/bermain-danberkreasi-dengan-tanah-liat/> diakses tanggal 21 Juni pukul 4:01 WIB
- Dalam Konteks Perkembangan Kreativitas Anak. Yogyakarta : *Ornamen*, Vol. 7 No.2, Desember 2010. Hlm 10
- Einon, Dorothy. 2002. *Anak Kreatif*. Batam : Karisma Publishing Group
Endang Kustiani. *Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Balok Di RA Suryawiyah*. Semarang
- Torance, E Paul. *His Life and Legacy in Applied Creativity*. University of Gregoria
- Fakhriyani, D. V. 2016. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*. Vol. 4, No. 2, hlm 196
- Ghony, Djunaidi. 1988. *Dasar-Dasar Penelitian Eksperimen*. Surabaya : Usaha Nasional
- Guilford, J.P. 1950. Creativity. *American Psychologist*, Vol. 5.

- Golempung. 2015. *Go lempung, permainan tradisional*.
<http://www.blogsukses.com/2015/05/golempung-permainan-tradisional.html> diakses tanggal 21 agustus 2018 pukul 14.11 WIB
- Hurlock, Elizabeth. 2005. *Perkembangan Anak*. Bandung: Erlangga
- [Http://File.Upi.Edu/Direktori/Fip/Jur. Psikologi/197507292005012.Ifa Hanifah Misbach/Laporan Penelitian Peran Permainan Tradisional Revisi Final .Pdf](http://File.Upi.Edu/Direktori/Fip/Jur._Psikologi/197507292005012.Ifa_Hanifah_Misbach/Laporan_Penelitian_Peran_Permainan_Tradisional_Revisi_Final_.Pdf) Diakses Pada 2 september 2017 Pukul 07.15
- Indrayana, Bagus. dkk. 2010. *Mainan Tradisional Di Daerah Istimewa Yogyakarta Latipun*.2006.*Psikologi Eksperimen*.Malang : UMM Press
- Munandar, S. C Utami. *Mengembangkan inisiatif dan kreativitas anak*. Universitas Indonesia
- Muthmainah, Faliha. Ali, Mahrus. *Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional: Bermain Lempung*. Hlm 4-5.
- Maryani, Reni. *Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Proses Pembelajaran Pada Pendidikan Taman Kanak-Kanak*. Program Studi Pendidikan Luar Sekolah. Hlm 4.
- Montolalu B.E.F, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan anak*. Jakarta: Universitas
- Nashori, Fuad. 2002.*Mengembangkan Kreativitas Dalam Perspektif Psikologi Islam*. Yogyakarta : Menaara Kudus Yogyakarta
- Nugraha, Bayu.2013.*Permainan Kreatif Untuk Anak Usia Dini*.*Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 2. Edisi 1. Hlm 204
- Nurul, Hidayati.2010. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Tradisional*. Usulan Penelitian untuk Skripsi S-1 Pendidikan Anak Usia Dini Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Nur, Haerani. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Hlm 6
- Permainan Anak-Anak Daerah Istimewa Yogyakarta*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan
- Putro, K.Z.2016. *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain*. Jurnal aplikasi ilmu-ilmu agama. Vol 16, No. 1. Hlm 21

- Rachmawati, Yeni & Euis Kuniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*.
- Seniati, Liche, Aries Yulianto dan Bernadette N. Setiadi. *Psikologi Eksperimen*. Jakarta : PT Indek Permata Puri Media
- Semiawan, Conny R. (1987) *Memupuk Bakat Dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah : Petunjuk Bagi Guru Dan Orang Tua*, Jakarta : Gramedia
- Suwanda. 2011. *Desain Eksperimen Untuk Penelitian Ilmiah*. Bandung : Alfabeta
- Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif: Konsep Dan Prosedurnya. Mudjia Raharjo. 2017. Diakses pada 15 maret 2018 pukul 19.17
- Sujiono, Y. N. (2009). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. Jakarta: PT. Indeks.
- Supriadi, Dedi. 1994. *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan IPTEK*. Bandung: Alfabeta
- Tabrani, Primadi. 2006. *Kreativitas & Humanitas*. Bandung : Jalasutra
- Torrance, E.P. 1988. *Creativity*. Belmont, Calif.: Pearson,
- Wintono, Sigit Dwi. 2012. *Aneka Permainan Tradisional Nusantara*. Surakarta
- Yulianti, Dwi .2009. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Indeks
- Yunus Ahmad.1981. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1**ANGKET KREATIVITAS**

Nama :

Umur :

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

N = Netral

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Aitem	SS	S	N	TS	STS
1.	Anak punya banyak ide untuk bisa menyelesaikan tugas					
2.	Anak suka memberi saran kepada temannya					
3.	Anak punya cara untuk menyelesaikan tugasnya					
4.	Saat dalam masalah, anak mempunyai banyak ide untuk menyelesaikannya					
5.	Saat diberi tugas anak ini lebih cepat selesai daripada temannya yang lain					
6.	Saat diberi tugas anak ini lebih tepat daripada temannya yang lain					
7.	Anak dapat memberi motivasi saat temannya tidak bisa menyelesaikan tugas					
8.	Anak dapat memberi saran kepada temannya					
9.	Anak dapat mengerjakan tugas dengan					

	caranya sendiri					
10.	Anak tidak minta bantuan orang lain untuk menyelesaikan tugasnya					
11.	Anak punya ide yang berbeda dari temannya					
12.	Anak punya ide baru untuk menyelesaikan tugasnya					
13.	Anak punya ide untuk menyelesaikan tugas					
14.	Anak mampu menyelesaikan tugas dengan baik					
15.	Anak dapat menyelesaikan tugas dengan inisiatifnya sendiri					
16.	Anak dapat menjelaskan gagasan yang dimiliki					
17.	Anak punya ide untuk menyelesaikan tugas, dan juga dapat melakukannya					
18.	Anak punya alasan, saat mengambil suatu keputusan					
19.	Anak dapat mempertanggungjawabkan pilihannya					
20	Anak punya ide yang sesuai untuk menyelesaikan tugasnya					

Lampiran 2

HASIL ANALISIS VALIDITAS DAN RELIABILITAS DATA UJI COBA

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	51.31	127.696	.792	.953
VAR00002	51.75	123.933	.883	.951
VAR00003	51.44	125.063	.855	.952
VAR00004	51.69	125.696	.888	.952
VAR00005	51.75	126.067	.704	.954
VAR00006	51.75	127.667	.683	.954
VAR00007	51.88	128.117	.597	.956
VAR00008	51.25	131.800	.594	.956
VAR00009	51.50	123.867	.887	.951
VAR00010	51.75	124.733	.840	.952
VAR00011	51.81	127.896	.665	.955
VAR00012	51.63	135.583	.329	.959
VAR00013	51.38	128.517	.631	.955
VAR00014	51.38	128.917	.891	.952
VAR00015	51.25	125.267	.811	.953
VAR00016	52.13	129.450	.685	.954
VAR00017	51.69	133.563	.589	.956
VAR00018	51.69	130.362	.614	.955
VAR00019	52.13	132.650	.687	.955
VAR00020	52.00	134.267	.656	.955

Koefisien Reliabilitas Skala Kreativitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.956	20

Lampiran 3

DATA PRETEST KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KELOMPOK KONTROL

Data Pretest Kelompok Eksperimen

Pretest		
Subjek	Skor	Kategori
APM	30	rendah
AS	48	sedang
DJN	62	sedang
DFNF	59	sedang
DNAR	56	sedang
EADF	64	sedang
JPH	53	sedang
<i>Mean</i>	53,14	

Data Pretest Kelompok Kontrol

Pretest		
Subjek	Skor	Kategori
GAT	45	sedang
MDB	57	sedang
MI	53	sedang
SA	48	sedang
VCK	34	rendah
YPA	60	sedang
YNM	54	sedang
<i>Mean</i>	50,14	

Lampiran 4

DATA POSTTEST KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KELOMPOK KONTROL

Data Posttest Kelompok Eksperimen

Posttest		
Subjek	Skor	Kategori
APM	69	Sedang
AS	79	Tinggi
DJN	78	Sedang
DFNF	79	Tinggi
DNAR	73	Sedang
EADF	83	Tinggi
JPH	77	sedang
<i>Mean</i>	76,86	

Data Posttest Kelompok Kontrol

Posttest		
Subjek	Skor	Kategori
GAT	54	sedang
MDB	58	sedang
MI	53	Rendah
SA	47	Rendah
VCK	50	Rendah
YPA	61	Sedang
YNM	59	Sedang
<i>Mean</i>	54,5	

Lampiran 5**UJI NORMALITAS**

Kelompok Eksperimen

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.209	7	.200*	.862	7	.158
posttest	.172	7	.200*	.938	7	.624

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Kelompok Kontrol

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.199	7	.200*	.932	7	.571
posttest	.166	7	.200*	.961	7	.830

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 6

UJI DESKRIPTIF

Statistik Deskriptif Kelompok Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Mean
Pretest	7	30	64	53,14
Posttest	7	69	83	76,86
Valid	7			

Statistik Deskriptif Kelompok Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean
Pretest	7	34	60	50,14
Posttest	7	47	61	54,57
Valid	7			

Lampiran 7

Hasil Uji Independent Samples Test

Hasil Uji Independent Samples Test Pretest Dan Posttest Kelompok Eksperimen

Group Statistics

VAR00016		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
VAR00015	pretest kelompok eksperimen	7	53.14	11.553	4.367
	posttest kelompok eksperimen	7	76.86	4.562	1.724

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
VAR00015	Equal variances assumed	2.485	.141	-5.051	12
	Equal variances not assumed			-5.051	7.826

Independent Samples Test

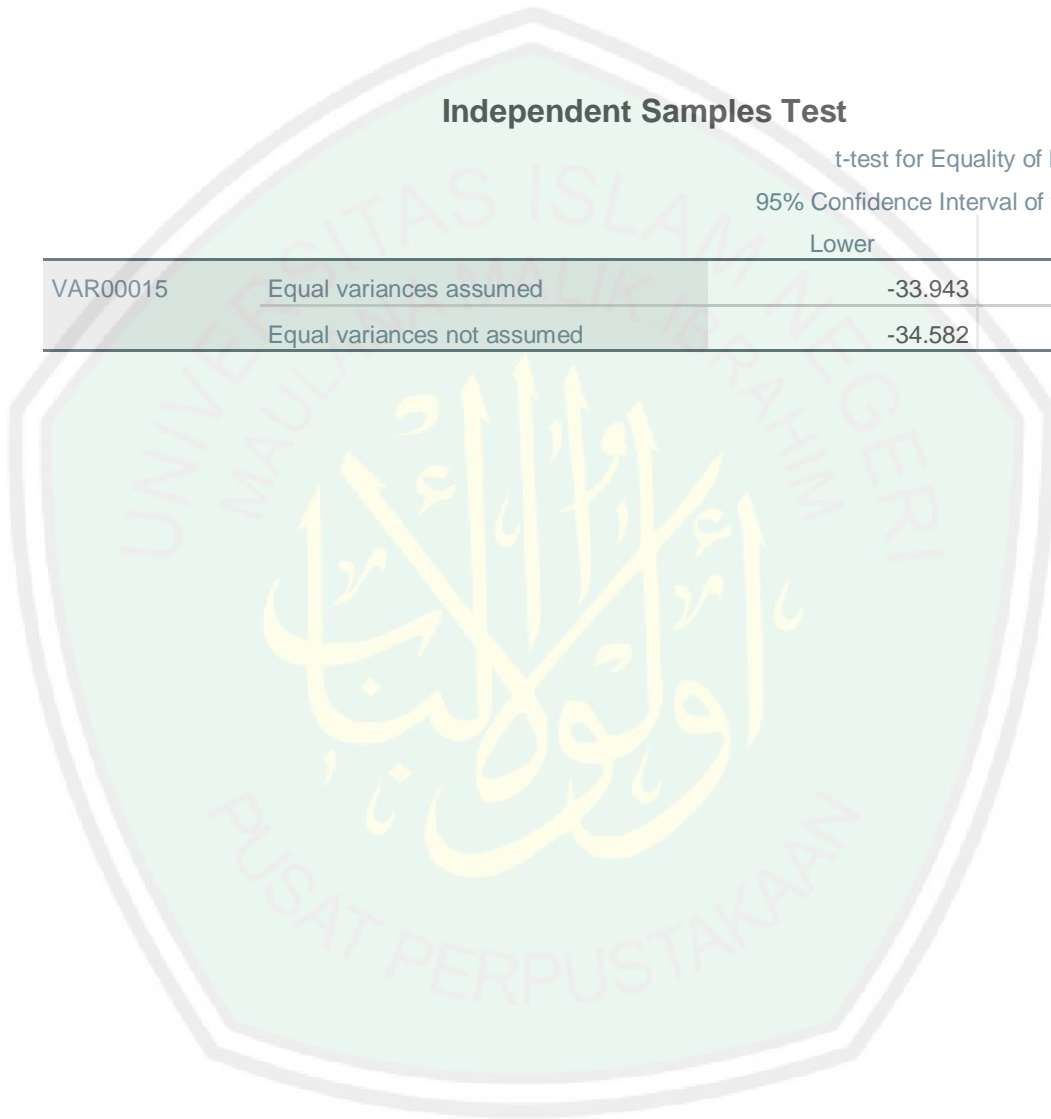
		t-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
VAR00015	Equal variances assumed	.000	-23.714	4.695
	Equal variances not assumed	.001	-23.714	4.695

Independent Samples Test

t-test for Equality of Means

95% Confidence Interval of the Difference

		Lower	Upper
VAR00015	Equal variances assumed	-33.943	-13.485
	Equal variances not assumed	-34.582	-12.846



Lampiran 8

Hasil Uji independent Samples Test Pretest Dan Posttest Kelompok Kontrol

Group Statistics

VAR00016	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
VAR00015 pretest kelompok kontrol	7	50.14	8.745	3.305
posttest kelompok kontrol	7	54.57	5.062	1.913

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df
VAR00015	Equal variances assumed	1.572	.234	-1.160	12
	Equal variances not assumed			-1.160	9.614

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means		
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
VAR00015	Equal variances assumed	.269	-4.429	3.819
	Equal variances not assumed	.274	-4.429	3.819

Independent Samples Test

t-test for Equality of Means	
95% Confidence Interval of the Difference	
Lower	Upper

VAR00015	Equal variances assumed	-12.750	3.892
	Equal variances not assumed	-12.984	4.127



Lampiran 9

BLUE PRINT ANGKET KREATIVITAS

Konstruk/variabel	Aspek-aspek	item	
KREATIVITAS	<i>Fluency</i>	Mencetuskan banyak gagasan dalam menyelesaikan masalah	
		Memberikan banyak cara/saran untuk menyelesaikan masalah	
		Bekerja lebih tepat dan melakukan lebih banyak daripada yang lain	
	<i>Flexibility</i>	Menghasilkan gagasan penyelesaian masalah yang bervariasi	
		Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda	
	<i>Originality</i>	Menyajikan suatu konsep dengan cara yang berbeda	
		Memberikan gagasan baru dalam menyelesaikan masalah	
	<i>Elaborasi</i>	Memberikan gagasan/ide yang orisinal untuk menyelesaikan suatu masalah	
		Mengembangkan/memperkaya gagasan orang lain	
		Menambah/memperinci suatu gagasan sehingga meningkatkan kualitas gagasan tersebut	
<i>Evaluasi</i>	Dapat mencetuskan gagasan penyelesaian masalah dan dapat melaksanakannya dengan benar		

		Mempunyai alasan yang dapat dipertanggung jawabkan untuk mencapai suatu keputusan
		Dapat menentukan kebenaran suatu rencana penyelesaian masalah



Lampiran 10

LEMBAR OBSERVASI

Bermain Lempungan	Bintang
Mencampur lempung dengan air	
Membentuk jeruk	
Membentuk pisang	
Membentuk strawberry	
Membentuk apel	

Bermain Lempungan	Bintang
Mencampur lempung dengan air	
Membentuk piring	
Membentuk mangkok	
Membentuk gelas	
Membentuk sendok	

Bermain Lempungan	Bintang
Mencampur lempung dengan air	
Membentuk	
Membentuk	
Membentuk	
Membentuk	

Bermain Lempungan	Bintang
Mencampur lempung dengan air	
Membentuk	
Membentuk	

Membentuk	
Membentuk	

Bermain Lempungan	Bintang
Mencampur lempung dengan air	
Membentuk	
Membentuk	
Membentuk	
Membentuk	

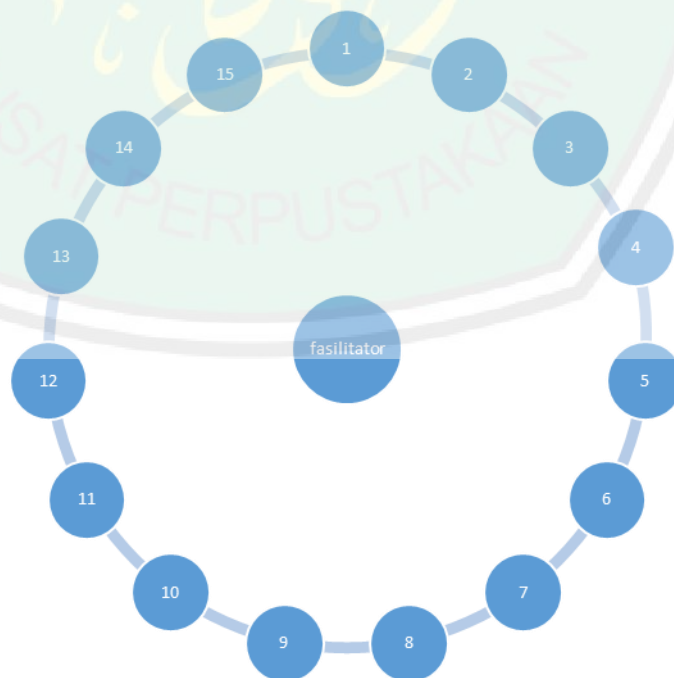


Lampiran 11**MODUL****MODUL PENELITIAN****Rancangan penelitian I****Pengantar**

Kegiatan ini merupakan kegiatan pembukaan agar peserta dapat mengenal lebih dekat dengan fasilitator begitu juga sebaliknya (membangun rapport). Selain itu kegiatan ini diadakan untuk memberikan materi tentang permainan tradisional, khususnya permainan tradisional lempungan. Agar para peserta dapat memiliki gambaran dan memahami tujuan dan manfaat permainan tradisional lempungan.

Alat dan Bahan

Laptop, bolpoin dan kertas

Setting

Prosedur pelaksanaan

- a. Fasilitator membuka pertemuan pertama ini dengan sapaan semangat dan meminta seluruh peserta untuk membuat sebuah lingkaran .
- b. fasilitator dan peserta memperkenalkan dirinya secara bergantian, dimulai dari yang berani untuk pertama kali memperkenalkan diri dan dilanjutkan oleh teman disampingnya. Peserta diminta untuk menyebutkan nama serta permainan apa yang disukai/tidak disukai. Kemudian fasilitator mempersilahkan peserta duduk dengan posisi tetap melingkar.
- c. Kemudian fasilitator memperkenalkan beberapa macam permainan tradisional. Namun lebih spesifik pada permainan tradisional lempungan.
- d. Fasilitator menutup sesi pertama ini dengan memberikan *ice breaking* sederhana.

Metode

Metode yang digunakan dalam sesi ini adalah ceramah dengan communication activities

Materi

MATERI PERMAINAN TRADISIONAL

GOBAG SODOR

1. Deskripsi Singkat

Permainan Gobag Sodor terkenal di wilayah Pulau Jawa. Banyak yang mengatakan bahwa permainan ini berasal dari daerah Yogyakarta. Nama Gobak Sodor berasal dari kata gobag dan sodor. Kata gobag artinya bergerak dengan bebas. Sedangkan sodor artinya tombak. Dahulu para prajurit mempunyai permainan yang bernama sodoran sebagai latihan keterampilan dalam berperang. Sodor ialah tombak dengan panjang kira-kira 2 meter, tanpa mata tombak yang tajam pada ujungnya.

2. Pemain

Jumlah pemain dalam permainan Gobag Sodor harus berjumlah genap antara 6-10 anak. Kemudian dibagi menjadi dua tim, tim jaga dan tim serang. Jadi tiap tim beranggotakan 3-5 anak. Pemain dalam Gobag Sodor biasanya anak laki-laki, karena permainan ini mengurus banyak tenaga. Tetapi kadang-kadang anak perempuan juga bisa memainkannya asalkan kedua tim harus mempunyai komposisi pemain yang seimbang baik jenis kelamin maupun umurnya. Hal ini untuk menghindari timpang kekuatan yang sangat mencolok pada salah satu tim.

3. Iringan Permainan

Dalam bermain Gobag Sodor tidak diperlukan iringan, baik yang berupa lagu atau suara music apapun juga.

4. Persiapan

Yang perlu dipersiapkan dalam permainan ini adalah lapangan Gobag Sodor yang berbentuk persegi panjang. Kemudian antar garis panjang ditarik garis melintang sehingga terbentuk beberapa persegi panjang. Setelah itu tarik garis tengah yang tegak lurus dengan garis melintang sehingga akan terbentuk banyak petak yang sama besar. Garis ini disebut garis sodor.

5. Aturan Permainan

Beberapa peraturan dalam permainan Gobag Sodor adalah sebagai berikut :

- a. Masing-masing pemain dari tim jaga harus bergerak di sepanjang garis melintang yang telah ditentukan. Jadi kakinya harus selalu menginjak garis tersebut.
- b. Yang boleh melalui garis sodor hanyalah penjaga garis melintang pertama yang juga sebagai sodor.
- c. Masing-masing pemain tim serang, dari pangkalan harus berusaha melewati semua garis melintang. Dan jika salah satu pemain saja bisa kembali lagi ke pangkalan tanpa tersentuh tim jaga maka tim serang menang.

- d. Bila pemain tim jaga bisa menyentuh salah satu pemain tim serang, maka tim jaga menang. Lalu tim jaga berganti menjadi tim serang. Begitu seterusnya.
- e. Jika satu petak terisi 2 atau lebih pemain maka tim serang kalah, dan berganti jadi tim jaga.

6. Manfaat

Diantara manfaat yang dapat diambil dari permainan Gobag Sodor adalah :

- a. Melatih kerja sama dalam tim.
- b. Melatih kepemimpinan.
- c. Mengasah kemampuan otak.
- d. Mengasah kemampuan mencari strategi yang tepat.
- e. Meningkatkan kekuatan dan ketangkasan.

BENTENGAN

1. Deskripsi Singkat

Permainan Bentengan sudah menyebar ke seluruh wilayah nusantara. Asal usul permainan ini tidak diketahui secara jelasnya, namun yang pasti permainan ini sudah sejak lama dikenal dan dimainkan masyarakat. Permainan ini biasa dilakukan di malam hari, terutama di malam terang bulan.

2. Pemain

Permainan ini pada umumnya dilakukan paling sedikit delapan orang anak dan makin banyak pemain maka semakin meriahlah permainan ini. Pemain umumnya adalah anak laki-laki karena permainan ini memerlukan banyak tenaga untuk berlari.

3. Iringan Permainan

Permainan ini tidak memerlukan iringan baik berupa nyanyian maupun suara musik tertentu.

4. Persiapan

Yang perlu dipersiapkan dalam permainan ini adalah lapangan atau tempat luas yang terdapat minimal dua batang pohon atau tiang yang nantinya digunakan sebagai benteng. Jarak antar benteng minimal sepuluh meter.

5. Aturan Permainan

Sebelum memulai permainan ini sebaiknya menentukan peraturan-peraturan yang harus disepakati. Beberapa peraturan yang biasanya diterapkan adalah :

- a. Menentukan batas tempat bermain, sehingga pemain tidak boleh berlari melewati batas.
- b. Pemain yang tersentuh oleh pemain lawan, dia harus menyerahkan diri ke kelompok lawan.

6. Jalannya Permainan

Pemain dibagi menjadi dua kelompok. Masingmasing kelompok memilih salah satu anggota untuk menjadi ketua kelompok tersebut. Biasanya yang dijadikan ketua adalah yang badannya besar dan larinya cepat. Setelah itu ketua kelompok menentukan sebuah pohon atau tiang yang digunakan untuk benteng permainan. Kemudian antar ketua kelompok melakukan suit. Kelompok yang ketuanya kalah dalam suit (kelompok I) bertugas untuk menjaga bentengnya, sedangkan kelompok yang menang suit (kelompok II) bertugas untuk merebut benteng yang dijaga oleh kelompok I. Selanjutnya anggota kelompok II menyebar dan yang kurang cepat larinya bersembunyi, lalu kelompok II mendekati benteng. Sedangkan kelompok I berusaha menjaga dan mempertahankan benteng, sehingga terjadilah saling kejar-mengejar antara anggota kelompok I dengan anggota kelompok II. Anggota kelompok I berusaha memegang anggota kelompok II, sedangkan di lain pihak ketua kelompok II berusaha untuk merebut benteng sambil menghindar agar anggotanya jangan sampai dapat dipegang oleh anggota kelompok I. Kalau ada anggota kelompok I yang berhasil memegang anggota kelompok II, maka kelompok II dinyatakan kalah dan harus mengganti kelompok I untuk menjaga benteng. Sedangkan kelompok I berusaha untuk merebut benteng. Kalau ada kelompok I berhasil merebut benteng (cukup dipegang saja) maka kelompok I menang dan terus sebagai pihak yang akan merebut benteng. Demikianlah permainan Bentengan ini berlangsung terus menerus.

7. Manfaat

Diantara manfaat yang dapat dipetik dari permainan Bentengan adalah :

- a. Mengasah kemampuan dalam memutuskan masalah.

- b. Melatih kerja sama dalam tim.
- c. Melatih kecepatan dalam berlari.
- d. Sebagai hiburan yang menyehatkan.

LEMPUNGAN

1. Deskripsi singkat

Bermain lempung adalah permainan membentuk suatu benda dari lempung yaitu yang terbuat dari tanah liat. Lempung itu berada ditempat tanah yang basah, cara membuat lempung dibentuk dan disesuaikan seperti apa yang ingin dibentuk (Golempung, 2015).

2. Pemain

Jumlah pemain dalam permainan tradisional lempungan tidak dibatasi

3. Iringan permainan

Dalam permainan tradisional lempungan tidak ada iringan khusus

4. Persiapan

Perlu juga untuk menyiapkan seluruh bahan dan peralatan yang akan digunakan, guna mempermudah pengerjaannya. Seperti air, Lempung, wadah dll.

5. Aturan permainan

Dalam permainan ini, tidak ada aturan khusus. Karena anak dibebaskan untuk membuat bentuk sesuai keinginannya. Namun akan lebih baiknya dalam membuat bentuk anak tidak menggunakan cetakan

6. Manfaat

- a. Melatih kesabaran
- b. Mengasah ketelitian
- c. Mengasah kreativitas

Rancangan penelitian II

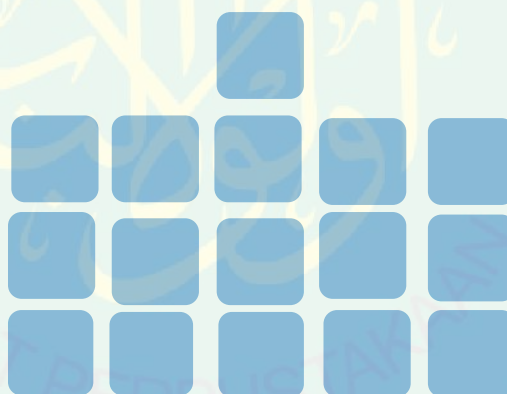
Pengantar

Melakukan pre test terhadap peserta dengan dibantu guru kelas. Yang dimaksudkan untuk mengetahui kondisi awal peserta sebelum diberikan perlakuan

Alat dan Bahan

angket, bolpoin dan kertas

Setting



Prosedur pelaksanaan

- Fasilitator ikut masuk ke dalam kelas .
- fasilitator melakukan observasi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung
- Fasilitator melakukan pre test dibantu oleh guru kelas.

Metode

Metode yang digunakan dalam sesi ini adalah observasi

Materi

Angket berfikir kreatif

No	Aitem	SS	S	N	TS	STS
1.	Anak punya banyak ide untuk bisa menyelesaikan tugas					
2.	Anak suka memberi saran kepada temannya					
3.	Anak punya cara untuk menyelesaikan tugasnya					
4.	Saat dalam masalah, anak mempunyai banyak ide untuk menyelesaikannya					
5.	Saat diberi tugas anak ini lebih cepat selesai daripada temannya yang lain					
6.	Saat diberi tugas anak ini lebih tepat daripada temannya yang lain					
7.	Anak dapat memberi motivasi saat temannya tidak bisa menyelesaikan tugas					
8.	Anak dapat memberi saran kepada temannya					
9.	Anak dapat mengerjakan tugas dengan caranya sendiri					
10.	Anak tidak minta bantuan orang lain untuk menyelesaikan tugasnya					
11.	Anak punya ide yang berbeda dari temannya					
12.	Anak punya ide baru untuk menyelesaikan tugasnya					

13.	Anak punya ide untuk menyelesaikan tugas					
14.	Anak mampu menyelesaikan tugas dengan baik					
15.	Anak dapat menyelesaikan tugas dengan inisiatifnya sendiri					
16.	Anak dapat menjelaskan gagasan yang dimiliki					
17.	Anak punya ide untuk menyelesaikan tugas, dan juga dapat melakukannya					
18.	Anak punya alasan, saat mengambil suatu keputusan					
19.	Anak dapat mempertanggungjawabkan pilihannya					
20.	Anak punya ide yang sesuai untuk menyelesaikan tugasnya					

Rancangan penelitian III

(Perlakuan 1)

Pengantar

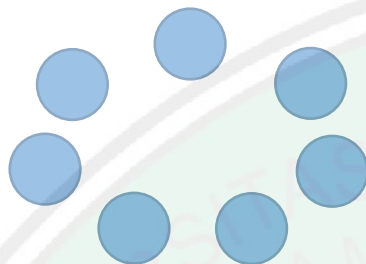
Dalam tahap ini fasilitator akan mulai memberikan perlakuan terhadap peserta. Pemberian perlakuan pertama ini peserta diminta untuk membuat jenis-jenis buah yang telah ditentukan. Ada 4 jenis buah yang harus dibuat oleh peserta.

Alat dan Bahan

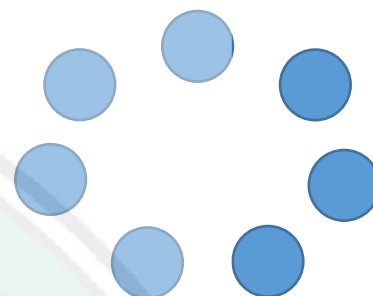
Air, tanah, wadah,

Setting

Kelompok Kontrol



Kelompok Eksperimen



Prosedur Pelaksanaan

- a. Fasilitator membagi peserta menjadi 2 kelompok, kelompok 1 bermain permainan tradisional lempungan, kelompok 2 bermain permainan tradisional lain.
- b. Fasilitator mengkondisikan kelompok 1 di luar kelas, sedangkan kelompok 2 di dalam kelas
- c. Fasilitator meminta kelompok 1 membuat bentuk buah menggunakan lempung. Terdiri dari jeruk, pisang, strawberry dan apel.
Fasilitator meminta kelompok 2 untuk bermain permainan tradisional.
- d. Fasilitator mengumpulkan hasil karya peserta untuk dinilai.
- e. Peserta kembali berkumpul bersama
- f. Penutupan.

Metode

Metode yang digunakan adalah permainan lempungan dan permainan tradisional lain.

Materi

Bermain Lempungan	Bintang
Mencampur lempung dengan air	
Membentuk jeruk	
Membentuk pisang	
Membentuk strowberry	
Membentuk apel	

Rancangan penelitian II (Perlakuan 2)

Pengantar

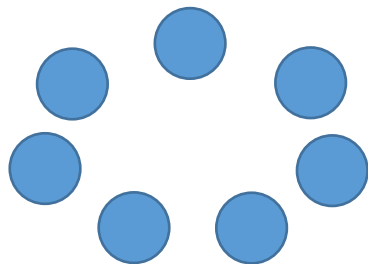
Dalam tahap ini fasilitator akan mulai memberikan perlakuan terhadap peserta. Pemberian perlakuan pertama ini peserta diminta untuk membuat jenis-jenis buah yang telah ditentukan. Ada 4 jenis buah yang harus dibuat oleh peserta.

Alat dan Bahan

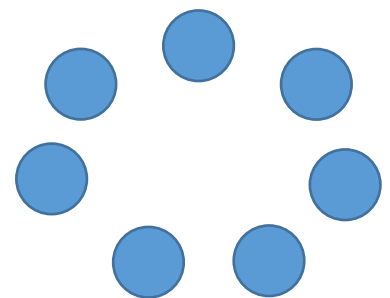
Air, tanah, wadah,

Setting

Kelompok Kontrol



Kelompok Eksperimen



Prosedur Pelaksanaan

- a. Fasilitator membagi peserta menjadi 2 kelompok, kelompok 1 bermain permainan tradisional lempungan, kelompok 2 bermain permainan tradisional lain.
- b. Fasilitator mengkondisikan kelompok 1 di luar kelas, sedangkan kelompok 2 di dalam kelas
- c. Fasilitator meminta kelompok 1 membuat bentuk buah menggunakan lempung. Terdiri dari jeruk, pisang, strawberry dan apel.
Fasilitator meminta kelompok 2 untuk bermain permainan tradisional.
- d. Fasilitator mengumpulkan hasil karya peserta untuk dinilai.
- e. Peserta kembali berkumpul bersama
- f. Penutupan.

Metode

Metode yang digunakan adalah permainan lempungan dan permainan tradisional lain.

Materi

Bermain Lempungan	Bintang
Mencampur lempung dengan air	
Membentuk piring	
Membentuk mangkok	
Membentuk gelas	
Membentuk sendok	

Rancangan penelitian II (Perlakuan 3)

Pengantar

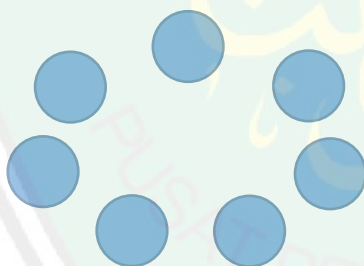
Dalam tahap ini fasilitator akan mulai memberikan perlakuan terhadap peserta. Pemberian perlakuan pertama ini peserta diminta untuk membuat jenis-jenis buah yang telah ditentukan. Ada 4 jenis buah yang harus dibuat oleh peserta.

Alat dan Bahan

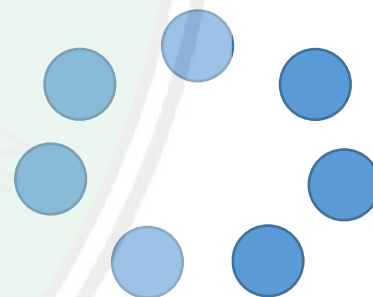
Air, tanah, wadah,

Setting

Kelompok Kontrol



Kelompok Eksperimen



Prosedur Pelaksanaan

- Fasilitator membagi peserta menjadi 2 kelompok, kelompok 1 bermain permainan tradisional lempungan, kelompok 2 bermain permainan tradisional lain.
- Fasilitator mengkondisikan kelompok 1 di luar kelas, sedangkan kelompok 2 di dalam kelas

- c. Fasilitator meminta kelompok 1 membuat bentuk buah menggunakan lempung. Terdiri dari jeruk, pisang, strawberry dan apel.
Fasilitator meminta kelompok 2 untuk bermain permainan tradisional.
- d. Fasilitator mengumpulkan hasil karya peserta untuk dinilai.
- e. Peserta kembali berkumpul bersama
- f. Penutupan.

Metode

Metode yang digunakan adalah permainan lempungan dan permainan tradisional lain.

Materi

Bermain Lempungan	Bintang
Mencampur lempung dengan air	
Membentuk	
Membentuk	
Membentuk	
Membentuk	

Rancangan penelitian II (Perlakuan 4)

Pengantar

Dalam tahap ini fasilitator akan mulai memberikan perlakuan terhadap peserta. Pemberian perlakuan pertama ini peserta diminta untuk membuat jenis-jenis buah yang telah ditentukan. Ada 4 jenis buah yang harus dibuat oleh peserta.

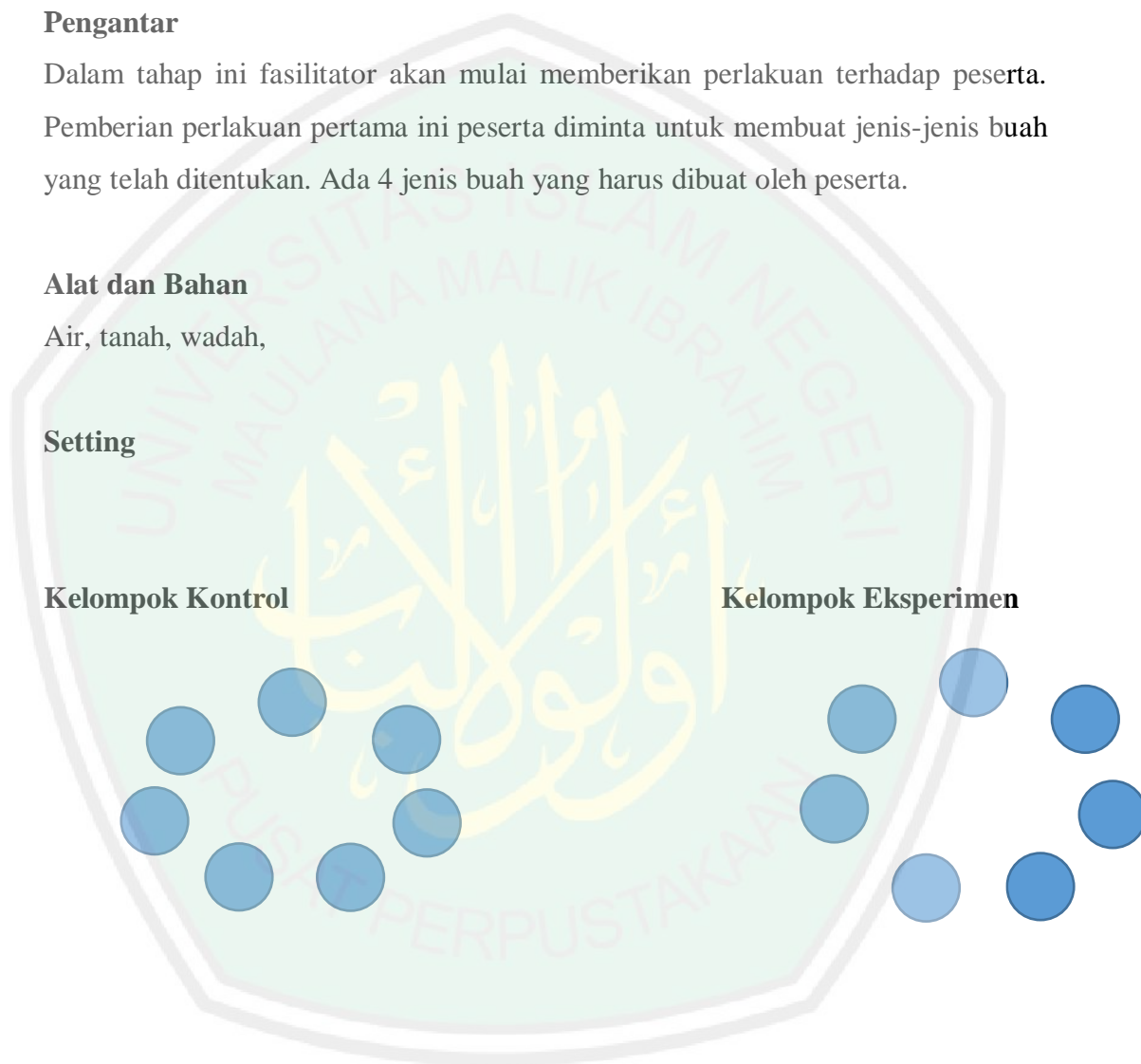
Alat dan Bahan

Air, tanah, wadah,

Setting

Kelompok Kontrol

Kelompok Eksperimen



Prosedur Pelaksanaan

- a. Fasilitator membagi peserta menjadi 2 kelompok, kelompok 1 bermain permainan tradisional lempungan, kelompok 2 bermain permainan tradisional lain.
- b. Fasilitator mengkondisikan kelompok 1 di luar kelas, sedangkan kelompok 2 di dalam kelas

- c. Fasilitator meminta kelompok 1 membuat bentuk buah menggunakan lempung. Terdiri dari jeruk, pisang, strawberry dan apel.
Fasilitator meminta kelompok 2 untuk bermain permainan tradisional.
- d. Fasilitator mengumpulkan hasil karya peserta untuk dinilai.
- e. Peserta kembali berkumpul bersama
- f. Penutupan.

Metode

Metode yang digunakan adalah permainan lempungan dan permainan tradisional lain.

Materi

Bermain Lempungan	Bintang
Mencampur lempung dengan air	
Membentuk	
Membentuk	
Membentuk	
Membentuk	

Rancangan penelitian IV

Pengantar

Melakukan post test terhadap peserta dengan dibantu guru kelas. Yang dimaksudkan untuk mengetahui kondisi peserta setelah diberikan perlakuan.

Alat dan Bahan

bolpoin dan kertas

Setting

Prosedur pelaksanaan

- a. Fasilitator ikut masuk ke dalam kelas .
- b. fasilitator melakukan observasi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung
- c. Fasilitator melakukan pre test dibantu oleh guru kelas.

Metode

Metode yang digunakan dalam sesi ini adalah observasi

Materi

Angket berfikir kreatif

No	Aitem	SS	S	N	TS	STS
1.	Anak punya banyak ide untuk bisa menyelesaikan tugas					
2.	Anak suka memberi saran kepada temannya					
3.	Anak punya cara untuk menyelesaikan tugasnya					
4.	Saat dalam masalah, anak mempunyai banyak ide untuk menyelesaikannya					
5.	Saat diberi tugas anak ini lebih cepat selesai daripada temannya yang lain					
6.	Saat diberi tugas anak ini lebih tepat daripada temannya yang lain					
7.	Anak dapat memberi motivasi saat temannya tidak bisa menyelesaikan tugas					
8.	Anak dapat memberi saran kepada temannya					
9.	Anak dapat mengerjakan tugas dengan caranya sendiri					
10.	Anak tidak minta bantuan orang lain untuk menyelesaikan tugasnya					

11.	Anak punya ide yang berbeda dari temannya					
12.	Anak punya ide baru untuk menyelesaikan tugasnya					
13.	Anak punya ide untuk menyelesaikan tugas					
14.	Anak mampu menyelesaikan tugas dengan baik					
15.	Anak dapat menyelesaikan tugas dengan inisiatifnya sendiri					
16.	Anak dapat menjelaskan gagasan yang dimiliki					
17.	Anak punya ide untuk menyelesaikan tugas, dan juga dapat melakukannya					
18.	Anak punya alasan, saat mengambil suatu keputusan					
19.	Anak dapat mempertanggungjawabkan pilihannya					
20.	Anak punya ide yang sesuai untuk menyelesaikan tugasnya					

Lampiran 12



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS PSIKOLOGI
 Jalan. Gajayana 50 Telepon / Faksimile +62341 - 558916 Malang 65144
 Website : www.uin-malang.ac.id / <http://.psikologi.uin-malang.ac.id>

Nomor : 938/FPsi.1/PP.009/07/2018 27 Juli 2018
 Hal : **IZIN PENELITIAN SKRIPSI**

Kepada Yth : **Kepala TK Dharma Wanita II Pasiraman**
 Di
Blitar

Dengan hormat,

Dalam rangka pengembangan keilmuan bagi mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, maka dengan ini kami mohon kepada Bpk/Ibu untuk memberikan kesempatan melakukan penelitian skripsi kepada :

Nama/NIM : Nyuhani Prasasti (14410159)
 Tempat Penelitian : TK Dharma Wanita II Pasiraman Blitar
 Judul : Efektivitas Permainan Tradisional Lempungan Terhadap Kreativitas Anak
 Dosen Pembimbing : 1. Tristiadi Ardi Ardani, M.Si
 2. Yusuf Ratu Agung, MA

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



a.n. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik
Ab Ridho

Tembusan :

1. Dekan
2. Para Wakil Dekan
3. Arsip

