

ABSTRAK

Istiqomah, Nurul. 2013. Efektivitas Bermain Seni Origami Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Di Taman Kanak – Kanak Muslimat NU 21 Malang, Skripsi. Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing : Elok Halimatus Sa'diyah, M.Si

Kata Kunci : Bermain Seni Origami, Kreativitas.

Secara umum kreativitas dipahami sebagai suatu kemampuan untuk menghasilkan produk baru atau gagasan yang baru dan berbeda atau tidak lazim. Namun, sebenarnya kreativitas lebih merupakan proses bukanlah hasil. Kreativitas merupakan suatu cara berpikir, bukan sekedar hasil berpikir. Berbeda dengan cara berpikir yang terpusat atau pemikiran menuju satu jawaban (*konvergen*) yang sering diajarkan di sekolah, cara berpikir kreatif lebih mengarah pada berbagai kemungkinan penyelesaian menghasilkan banyak ide (*divergen* atau tidak terarah).

Hal ini yang menjadi landasan munculnya penelitian ini. Dengan rumusan masalah mengenai bagaimana tingkat kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan bermain seni Origami; bagaimana tingkat kreativitas anak sesudah diberikan perlakuan; dan bagaimana efektivitas bermain seni Origami dalam meningkatkan kreativitas anak. Sedangkan tujuan penelitian eksperimen ini adalah untuk mengetahui sejauhmana tingkat kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan permainan Seni *Origami*, mengetahui sejauhmana tingkat kreativitas sesudah diberikan perlakuan, dan untuk mengetahui efektivitas Bermain Seni *Origami* dalam meningkatkan kreativitas anak.

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan metode *true eksperimen* dan desain yang digunakan adalah *Pretest – Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian diambil dari siswa Taman Kanak – Kanak Muslimat NU 21 Malang berusia 5 – 6 tahun yang berjumlah 11 anak. Agar dalam mengelompokkan anggota dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dianggap memiliki peluang yang sama, maka pembagian dipilih secara random. Pengukuran kemampuan kreativitas dilakukan dengan menggunakan tes yang mengukur kemampuan berpikir kreatif, yaitu tes kreativitas figural. Analisis yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini menggunakan analisis kuantitatif rumus statistik SPSS (*Statistic Program for Social Sciences*), dengan teknik analisis data uji – T.

Hasil penelitian, pada kelompok eksperimen diketahui bahwa pada kelompok eksperimen mayoritas subjek mengalami perubahan tingkat kreativitas dari *pretest* hingga saat *posttest*. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan hasil *mean* pada saat *pretest* 36,00 dan pada saat *posttest* 70,60. Pada kelompok kontrol, perolehan *mean* pada saat *pre-test* 27,67 dan 41,17 pada saat *post-test*. Dari hasil analisis uji T, diketahui T_{hitung} sebesar 5,754 dengan derajat kebebasan 4, Output SPSS memberikan nilai *p-value* = 0,005 dan nilai T_{tabel} sebesar 2,777 dengan menggunakan taraf signifikan 5% (0,05). Karena T_{hitung} (5,754) lebih besar dari T_{tabel} (2,777) dan nilai *p-value* lebih kecil dari taraf signifikan (0,005 < 0,05), maka menjadi bukti kuat bahwa $H_0: \mu_1 \geq \mu_2$ ditolak. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara rata – rata kemampuan kreativitas sebelum dan sesudah pemberian perlakuan bermain seni origami, dan dapat disimpulkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan kreativitas anak.