

**PENGARUH PERMAINAN KONSTRUKTIF  
TERHADAP KREATIVITAS ANAK PRASEKOLAH**

**SKRIPSI**

Oleh :

**JATI PRATAMA KURNIAWATI**

**NIM : 07410007**



**FAKULTAS PSIKOLOGI  
JURUSAN PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
2011**

**PENGARUH PERMAINAN KONSTRUKTIF  
TERHADAP KREATIVITAS ANAK PRASEKOLAH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim  
Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana  
Psikologi (S.Psi)**

**Oleh :**

**JATI PRATAMA KURNIAWATI**

**NIM : 07410007**

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

**2011**

**PENGARUH PERMAINAN KONSTRUKTIF  
TERHADAP KREATIVITAS ANAK PRASEKOLAH**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**JATI PRATAMA KURNIAWATI**

**NIM : 07410007**

**Telah Disetujui Oleh:**

**Dosen Pembimbing**

**Elok Halimatus Sa'diyah, M. Si**

**197405182005012002.**

**Malang, 26 Juli 2011**

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Psikologi**

**UIN Maulana Malik Ibrahim Malang**

**Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I**

**NIP. 19550717 198203 1005**

**PENGARUH PERMAINAN KONSTRUKTIF  
TERHADAP KREATIVITAS ANAK PRASEKOLAH**

**SKRIPSI**

Oleh :

**JATI PRATAMA KURNIAWATI**

**NIM : 07410007**

**Telah Dipertahankan Didepan Dewan Penguji**

**Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk**

**Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)**

**Pada Tanggal 26 Juli 2011**

**SUSUNAN DEWAN PENGUJI**

**TANDA TANGAN**

**1. (Penguji Utama)**

**Dr. H. Yahya, MA**

**NIP. 196605181991031004.**

**2. (Ketua Penguji)**

**Zainal Habib, M. Hum**

**NIP. 197609172006041002.**

**3. (Sekretaris/Pembimbing)**

**Elok Halimatus Sa'diyah, M.Si**

**NIP. 197405182005012002.**

**Mengesahkan**

**Dekan Fakultas Psikologi**

**UIN Maulana Malik Ibrahim Malang**

**Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I**

**NIP. 19550717 198203 1005.**

## **SURAT PERNYATAAN**

Yang beretanda tangan dibawah ini:

Nama : Jati Pratama Kurniawati

NIM : 07410007

Fakultas : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada fakultas psikologi uin malang dengan judul :

### **PENGARUH PERMAINAN KONSTRUKTIF TERHADAP KREATIVITAS ANAK PRASEKOLAH**

Adalah hasil karya saya sendiri dan bukan karya orang lain, sebagian maupun keseluruhan, kecuali yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya

Malang, 06 Juli 2011

Yang menyatakan,

Jati Pratama Kurniawati

NIM : 07410007

## **MOTTO**

**Making something easy to be complicated it is  
common**

**But it makes things complicated is easy  
Its called creativity**

**-Charles Mingus-**

## PERSEMBAHAN



*Puji syukur ku panjatkan pada Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Penyayang atas Cinta serta Anugerahnya yang tiada tara yang senantiasa membimbing langkah dalam hidupku, serta para Malaikat, Rasul dan para pengikutNya.*

*Nay Thank's to:*

*Kupersembahkan kepada yang tercinta Abi (Anzah Sutrisno) dan bundaku (Juanah) atas secercah cinta dan doa yang telah senantiasa mengalir dalam hari-hariku...*

*Adik-adik ku, Ayun dan Azka yang sangat ku sayangi, terima kasih untuk persaudaraan terindah yang sudah kita jalani selama ini... i Love U all...*

*Seseorang yang senantiasa menggenggam erat tanganku (M. Rizal Nasrullah, S.Ei) yang sedang mengajarku menjadi seorang wanita sholihah dan sabar, makasih atas kasih sayang, pengertian, bimbingan serta kesabarannya...*

*Semua sahabat-sahabatku yang tiada henti-hentinya memberi sepercik semangat dan dukungan, makasih telah menemani keseharianku selama ini...*

*Semua penghuni fakultas psikologi UIN Maliki Malang, khususnya angkatan 2007, makasih atas kebersamaan dan kenangan yang pastinya akan kita rindukan dan tak terlupakan sampai kapanpun...*

*Guru dan dosen yang telah memberikan ilmu-ilmu dan pengalamannya, terima kasih atas jasanya...*

*Terima kasih untuk semua orang yang menyayangiku dan ikut bahagia melihat keberhasilanku hingga terciptanya karya ini dan dapat kupersembahkan.*

## KATA PENGANTAR



*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillahirabbil ‘Alamin. Segala puji dan syukur aku panjatkan kepada Allah SWT atas Rahmat dan Hidayahnya, Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan pada junjungan besar Rasulullah Muhammad Saw, para keluarga, sahabat serta orang-orang yang senantiasa berjuang melanjutkan Sunnah Rasulullah.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan penyelesaian Studi Strata 1 (S1) serta untuk Sarjana Psikologi pada Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul “***Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kreativitas Anak Prasekolah***”.

Dalam menyelesaikan penelitian ini, penulis banyak mendapat bantuan, bimbingan, arahan serta petunjuk dari berbagai pihak dan dengan kerendahan hati penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Bapak Prof. Dr. H. Imam Suprayogo.
2. Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Bapak Dr. H. Mulyadi. M.Pd.I
3. Dosen Pembimbing Ibu Elok Halimatus Sa’diyah. M.Si yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman serta nasehat-nasehatnya yang sangat bermanfaat dan mampu menjadikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Josina Judiari, M. Si selaku konsultan dan psikodiagnostik yang telah membantu dalam penelitian ini.
5. Ibu Nurul Hidayati, SE selaku Kepala Sekolah TK Sakinah Malang beserta Guru-Guru yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut dan telah banyak memberi tambahan ilmu, informasi serta dukungan selama penelitian.
6. Ibu Siti Fatikhah selaku Kepala Sekolah TK Darma Wanita Kediri beserta Guru-Guru yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.
7. Siswa-siswi TK Sakinah Malang dan TK Dharma Wanita Kediri yang telah menjadi sampel penelitian ini.



8. Terima kasih kepada kedua orang tuaku tercinta yang telah menjadi orang tua terbaik dalam hidupku.
9. Dan seseorang yang juga sangat membantu dengan doa, semangat, nasehat dan dukungannya sehingga terciptalah kesabaran dalam menjalankan sampai menyelesaikan penelitian ini.

Semoga skripsi ini mampu memberikan manfaat kepada penulis khususnya serta bagi pihak-pihak lain yang bersangkutan. Tiada apapun didunia ini yang bisa mendekati sempurna, penulis menyadari kekurangan dan keterbatasan yang ada.

Untuk itu penulis mengharap saran dan kritik yang sifatnya membangun untuk penyempurnaan di masa mendatang.

Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan semua pembaca.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Malang, 06 Juli 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Tujuan Penelitian .....	12
D. Manfaat Penelitian .....	12
E. Batasan Masalah .....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>14</b>
A. Permainan Konstruktif.....	14
1. Pengertian Permainan Konstruktif.....	14
2. Ciri-ciri Bermain Konstruktif.....	16
3. Jenis-jenis Bermain Ditinjau Dari Aktivasnya.....	17
4. Manfaat Bermain Konstruktif .....	18
B. Kreativitas .....	21
1. Pengertian Kreativitas .....	21
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas .....	24
3. Cara Pengembangan Kreativitas .....	26

4. Kreativitas Menurut Pandangan Islam .....	29
5. Ciri-ciri Tindakan Kreatif Anak Prasekolah .....	32
C. Karakteristik Anak Prasekolah .....	36
D. Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kreativitas Anak Prasekolah .....	39
E. Hipotesis .....	43
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
A. Rancangan Penelitian .....	44
B. Identifikasi Variabel.....	44
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	45
D. Populasi dan Sampel .....	46
E. Metode Pengumpulan Data.....	46
F. Instrumen Penelitian .....	49
G. Rancangan dan Prosedur Penelitian.....	51
1. Tahap Perencanaan.....	52
2. Tahap Pelaksanaan .....	52
H. Uji Coba Tes Kreativitas.....	54
1. Validitas .....	55
2. Reliabilitas .....	55
I. Analisis Data.....	56
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>59</b>
A. Deskripsi Objek Penelitian.....	59
1. Deskripsi TK Sakinah Malang dan TK Darma Wanita.....	59
2. Lokasi Penelitian .....	62
3. Waktu Penelitian .....	62
B. Hasil Penelitian .....	63
1. Deskripsi Responden.....	63
2. Uji Validitas .....	63
3. Uji Reliabilitas.....	64

4. Analisis Data .....	65
C. Pembahasan.....	68
1. Tingkat Kreativitas Anak Prasekolah.....	68
2. Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kreativitas Anak Prasekolah .....	70
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>75</b>
A. Kesimpulan .....	75
B. Saran.....	76

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Hasil Pengujian Validitas .....	62
Tabel 2	: Hasil Pengujian Reliabilitas .....	63
Tabel 3	: Uji T .....	65
Tabel 4	: Rangkuman Uji T .....	66

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran A : Alat Tes Kreativitas Figural
- Lampiran B : Data Subjek, Tabel Data / Distribusi Jawaban Tes
- Lampiran C : Uji Validitas
- Lampiran D : Uji Reliabilitas
- Lampiran E : Uji Analisis Data
- Lampiran F : Surat Keterangan

## ABSTRAK

Kurniawati, Jati Pratama. 2011, *Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kreativitas Anak Prasekolah*. Skripsi, Jurusan Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing : Elok Halimatus Sa'diyah, M.Si

Kata Kunci : Permainan Konstruktif, Kreativitas

Permainan konstruktif adalah sebuah kegiatan yang dilakukan anak-anak dengan menggunakan balok, kayu, batu atau pasir yang disusun menjadi sebuah bangunan, dengan tujuan untuk mendapatkan kegembiraan tanpa adanya paksaan dan aturan. Kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran (fluency), keluwesan (fleksibilitas), dan keaslian (originality) dalam proses berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, dan memperinci) suatu gagasan.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasy Eksperimen*, yaitu dengan jenis desain *One Shot Case Study*. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas anak prasekolah. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa TK Sakinah Malang dan TK Dharma Wanita Kediri. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah 8 siswa TK B Sakinah Malang dan 14 siswa TK B Dharma Wanita Kediri dan diambil dengan cara *purpose sampling*. Sedangkan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kreativitas figural.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas anak prasekolah yang dipengaruhi oleh macam permainan yang digunakan dalam lingkungan sekolahnya dan juga untuk mengetahui adanya pengaruh permainan konstruktif terhadap perkembangan kreativitas anak prasekolah. Yaitu dimana variabel eksperimentalnya adalah permainan konstruktif sedangkan variabel tergangungnya adalah kreativitas. Metode analisa data dengan menggunakan uji T yang dibantu dengan komputer program SPSS 16 for *windows*.

Berdasarkan hasil dari analisa tes kreativitas figural, terdapat perbedaan antara siswa TK Sakinah Malang dan siswa TK Dharma Wanita Kediri yang signifikan ( $t= 10,113$ ;  $sig = 0,000 < 0,05$  ). Siswa TK B Sakinah Malang yang berada pada lingkungan fisik banyak permainan dan salah satunya yaitu permainan konstruktif memiliki kreativitas lebih tinggi ( $\bar{X} = 102,0$ ) dibandingkan dengan TK Dharma Wanita Kediri yang memiliki lingkungan fisik sedikit permainan dan tidak terdapat permainan konstruktif ( $\bar{X} = 47,1$  ). Jadi terdapat pengaruh yang sangat signifikan antara permainan konstruktif terhadap perkembangan kreativitas anak prasekolah. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin banyak permainan yang ada pada lingkungan sekolah maka semakin tinggi perkembangan kreativitas anak prasekolah.

## ABSTRACT

Kurniawati, Jati Pratama. 2011. *Constructive Influence Of Creativity Games Preschool Children*. Thesis. Psychology Faculty, State Islam University Of Malang. Counselor : Elok Halimatus Sa'diyah, M. Si.

Keywords: Constructive Games, Creativity

The constructive game is activity that do children by using beams, wood, stone or sand drawn into a building in order to get the excitement without coercion and rules. Creativity is the ability reflect smooth, flexibility, and originality in the process of thinking, as well as the ability to elaborate (develop, enrich, and refine) an idea.

Plan to research used in this study is Quasy experiment, ie to the type design of One Shot Case Study. This research was conducted aiming to determine the level of creativity of preschool children. The population in this study were all students kindergarten Sakinah Malang and Dharma Wanita Kediri. While the sample in this study were 8 students kindergarten B Sakinah Malang and 14 kindergarten students Dharma Wanita B Kadiri and retrieved by sampling purpose. While the instruments used in this study is figural creativity test.

This study aims to determine the level of creativity of preschool children are influenced by a variety of games used in the school environment and also to determine the influence of games on the development of constructive creativity of preschool children. That is where the experimental variable is the dependent variable while the game is constructive creativity. Methods of data analysis using the T test is aided by a computer program SPSS 16 for windows.

Based on the results of the analysis of figural creativity tests, there is a difference between kindergarten and kindergarten students Sakinah Malang Dharma Wanita Kediri significant ( $t = 10.113$ ;  $sig = 0.000 < 0.05$ ). Sakinah B Malang kindergarten located on the physical environment a lot of games and one game that is constructive to have higher creativity ( $\bar{X} = 102.0$ ) compared with TK Dharma Wanita Kediri physical environment that has a little game and there is no constructive play ( $\bar{X} = 47.1$ ). So there is a very significant influence among the game constructively to the development of creativity of preschool children. It to show that the more games that exist in the school environment, the higher the creativity development of preschool children.



## المخلص

Kurniawati, Jati Pratama, 2011 : تأثير ألعاب بناء الأطفال على الإبداع ما قبل المدرسة. الأطروحة. قسم علم النفس. بجامعة دولة إسلامية مولانا ملك ابراهيم مالانغ.

مشرف: Elok Halimatus Sa'diyah, M. Si.

الكلمات الرئيسية :ألعاب البناء والإبداع

اللعبة البناء هي نشاط الذي يفعل الأطفال باستخدام الحزم ، والخشب والحجر أو الرمل التي جمعها في المبنى ، من أجل الحصول على الإثارة دون إكراه والقواعد.

الإبداع هو القدرة على تعكس الطلاقة (الطلاقة) ، المرونة(المرونة)، والأصالة (الأصالة) في عملية التفكير ، والقدرة على التعاون (تطوير، وإثراء وصقل) فكرة.

تصميم الدراسة المستخدمة في هذا البحث هو تجربة شبيهة، هو من قبل أنواع التصميم واحد أطلق عليه الرصاص دراسة حالة. وقد أجري هذا البحث يهدف إلى تحديد مستوى الإبداع للأطفال ما قبل المدرسة. وكان السكان في هذه الدراسة جميع طلاب رياض الأطفال السكنية مالانغ والطلاب الروضة الأطفال دارما وانيت كيديري. بينما كانت العينة في هذه الدراسة ثمانية طلاب من الروضة السكنية ب مالانغ وأربعة عشر طالبا من الروضة دارما وانيت كيديري واسترجاعها أخذ من خلال العينات الغرض. في حين أن الأدوات المستخدمة في هذه الدراسة هو اختبار التصويرية الإبداع.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد مستوى الإبداع للأطفال ما قبل المدرسة تتأثر مجموعة متنوعة من الألعاب التي استخدمت في البيئة المدرسية، وكذلك لتحديد تأثير الألعاب البناءة على تنمية القدرات الإبداعية للأطفال ما قبل المدرسة. هذا هو المكان المتغير التجريبي هو لعب بناءة في حين متغير مستقل هو الإبداع. وساعدت أساليب تحليل البيانات باستخدام اختبار T بواسطة برنامج الحاسوب SPSS 16 للإطارات.

استنادا إلى نتائج تحليل اختبارات الإبداع التصوري، هناك فرق بين طلاب الروضة السكنية مالانغ والطلاب من الروضة كيديري دارما وانيت كبيرة ( $t = 10,113$ ;  $sig = 0,000 < 0.05$ ).

طلاب الروضة باء السكنية مالانغ المقيمين على البيئة المادية والعديد من الألعاب واحدة من المباريات التي يكون أعلى بناء الإبداع ( $\bar{x} = 102,0$ ) مقارنة مع الروضة دارما وانيت كيديري الذين البيئة المادية قليلا من

المباريات وليس هناك مباريات بناءة ( $\bar{x} = 47.1$ ). حتى لا يكون هناك تأثير كبير جدا بين لعبة بناء في تنمية القدرات الإبداعية للأطفال ما قبل المدرسة. هذا يدل على أن المزيد من الألعاب التي توجد في البيئة المدرسية، وارتفاع تنمية الإبداع للأطفال ما قبل المدرسة.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dari hari ke hari, perkembangan jaman semakin menunjukkan persaingan yang bertambah maju. Masalah yang muncul pun semakin terasa berat, maka diperlukan individu yang siap menghadapi era tersebut. Salah satu cara untuk menjadikan hidup lebih efektif dan produktif adalah dengan meningkatkan kemampuan individu yang mempunyai pemikiran yang kreatif untuk menciptakan ide-ide dan produk baru dalam bidang akademik maupun non akademik.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Ciptaan itu tidak perlu seluruh produknya harus baru, mungkin saja gabungannya, kombinasinya, sedangkan unsur-unsurnya sudah ada sebelumnya. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, ataupun melihat hubungan-hubungan baru antara unsur, data, atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas terletak pada kemampuan untuk melihat asosiasi antara hal-hal atau objek-objek yang sebelumnya tidak ada atau tampak hubungannya, (Munandar, 1987 : 8-9).

Pada umumnya kreativitas anak cenderung tidak berkembang secara optimal, salah satu cara yang bisa meningkatkan kreativitas anak yaitu dengan bermain. Sebagaimana kita tahu dunia anak-anak usia

prasekolah adalah dunia bermain. Tetapi kenyataannya dilingkungan rumah, orang tua selalu melarang anak-anaknya bermain. Misalnya anak bermain membuat rumah dengan pasir, membuat buah dari lilin, bermain membuat bangunan dari balok-balok kayu, orang tua yang melarang dikarenakan mereka menganggap bermain pasir, lilin, balok-balok kayu akan menyebabkan anak menjadi kotor, bau dan mungkin bisa sakit, padahal sebenarnya dalam permainannya itu anak melakukan apa yang mereka belum ketahui dan ingin mereka coba, yang mana hal tersebut adalah kegiatan yang kreatif yang ingin mereka ungkapkan melalui bermain. Dan akhirnya orang tua menciptakan suasana keteraturan menyangkut segala aktivitas anak sehingga keunikan berpikir pada anak semakin menurun (Jurnal Kreativitas Anak Prasekolah, Wulan Anggraini, 2007 : 3-4).

Masa kanak-kanak dini yaitu usia 2-6 tahun adalah usia prasekolah atau prakelompok, pada saat itu anak berusaha mengendalikan lingkungan dan belajar menyesuaikan diri. Pada waktu anak usia 4 tahun anak tidak hanya menginginkan ada bersama-sama dengan orang dewasa, melainkan ia sudah menginginkan dapat bergaul secara aktif dengan mereka. Ada kebutuhan untuk bergaul dengan anak-anak sebaya. Anak juga sudah mampu untuk bermain bersama dengan anak-anak sebaya dan memperhatikan aturan-aturan yang ada (Hurlock, 1993 : 8).

Anak-anak usia prasekolah merupakan masa-masa penting pertumbuhan anak, dimana sang anak mempunyai potensi yang sangat

besar untuk berkembang, dan pada masa inilah seharusnya anak mulai diarahkan. Sebagai orang tua yang produktif, hendaknya memperhatikan segala sesuatu yang berkenaan dengan perkembangan sang anak. Dan salah satunya yaitu dengan memulai pendidikan anak (Suratno 2005 : 10).

Perkembangan awal lebih kritis dibandingkan perkembangan selanjutnya. Masa kanak-kanak merupakan gambaran awal manusia sebagai seorang manusia, tempat dimana kebaikan dan sifat buruk kita yang tertentu berkembang dengan lambat, namun jelas berkembang dan menjadikan dirinya, Erikson (dalam Hurlock, 1993 : 07).

Usia prasekolah merupakan usia dimana anak belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal seperti Sekolah Dasar (SD). Yang mana mereka biasanya mengikuti kegiatan dalam berbagai bentuk lembaga pendidikan prasekolah seperti Kelompok Bermain, atau Taman Kanak-Kanak. Dalam program pembelajaran tersebut untuk memudahkan pelaksanaan program kegiatan belajar mengajar anak maka TK dibagi menjadi dua kelompok belajar yaitu kelompok A untuk anak didik usia 4-5 tahun, dan kelompok B untuk anak didik usia 5-6 tahun (Mansyur, 2005:127).

Namun, dalam abad pertengahan anak-anak mengalami masa yang tidak menyenangkan, masa bermain yang seharusnya dirasakan anak menghilang, karena sebagian orang tua beranggapan anak-anak tidak boleh terlalu sering bermain, sehingga tidak diasuh dan dipelihara secara baik, tidak disediakan tempat bermain dan diberikan mainan khusus anak-anak

dan semua ini tidak dikenal. Setelah beberapa tahun tergantung pada pemikiran orang tua tersebut, anak-anak masuk kedalam dunia orang dewasa dan mengambil bagian dari orang dewasa (Martuti 2008 : 15).

Kenyataan yang terjadi saat ini anak usia 2 tahun sudah mulai memasuki Kelompok Bermain atau Pra TK. Kemudian masuk TK yang kebanyakan bukan Taman Kanak-Kanak tempat anak bermain, tetapi menjadi tempat mengajar anak membaca, menulis dan berhitung. Setelah masuk SD anak-anak langsung mendapat beban bersekolah dengan waktu yang lebih panjang. Pulang sekolah masih harus mengikuti bermacam-macam les, orang tua wali murid TK Dharma Wanita Kediri (Ibu Eny).

Orang tua sekarang sering kali sangat ambisius terhadap anak-anaknya, mereka ingin anaknya sepintar mungkin dan diwujudkan dengan mengikutkan anak pada berbagai macam les untuk menambah pengetahuan dan ketrampilan yang telah diperoleh anak disekolahnya. Hal tersebut memang tidak salah, namun kebutuhan anak untuk bermain hendaknya tidak boleh diabaikan karena bermain adalah hal yang penting bagi perkembangan fisik dan mental anak, orang tua wali murid TK Dharma Wanita Kediri (Ibu Eny).

Tujuan dari pendidikan Taman Kanak-Kanak yaitu untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi anak, baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, social, emosiaonal, kognitif, bahasa, fisik dan motorik, kemandirian dan seni. Adapun fungsi pendidikan Taman Kanak-Kanak yaitu untuk mengenalkan

peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, mengenalkan anak dengan dunia sekitar, menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik, mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi, mengembangkan ketrampilan dan meningkatkan kreativitas (Maimunah 2010 : 16).

Salah satu fungsi dari pendidikan prasekolah yaitu meningkatkan kreativitas, dimana kreativitas merupakan proses memproduksi sesuatu yang orisinal dan bernilai, sesuatu tersebut memiliki banyak bentuk, ia bisa berupa sebuah teori, sebuah tarian, zat kimia, sebuah proses atau prosedur, sebuah cerita, sebuah simfoni dan lain-lain. Individu yang kreatif pasti menunjukkan produktivitas kreatif. Mereka memproduksi temuan-temuan baru, temuan-temuan penuh insight, karya-karya artistik, paradigma-paradigma revolusioner atau produk-produk orisinal lainnya dan yang bernilai (Sternberg 2004 : 72).

Meningkatkan kreativitas anak merupakan pangkal utama untuk mempersiapkan kehidupan anak, kreativitas harus dikembangkan sejak anak dalam usia dini. Hal tersebut dikarenakan anak dalam usia dini masih dalam taraf pembentukan baik dalam kemampuan otaknya maupun kemampuan fisiknya (Munandar 1999 : 43).

Mengapa kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak? Ada beberapa alasan mengenai pentingnya kreativitas dalam hidup; pertama karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya dan perwujudan itu termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup

manusia atau sebagai kebutuhan aktualisasi diri sebagaimana dikatakan Maslow dalam piramida kebutuhan. Kedua, kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah. Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas karena di era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan Negara tergantung pada sumbangan kreativitas berupa ide-ide baru dan teknologi baru Menurut (Munandar 1999 : 110-111).

Oleh karena itu pendidikan anak prasekolah sangat membantu dalam upaya pengembangan kreativitas anak. Hurlock (dalam Sulistyarningsih, 1998) mengatakan bahwa pendidikan prasekolah dapat membantu perkembangan anak berupa; pemeliharaan kesehatan, melatih ketrampilan, mengembangkan kemampuan bicara, mengelola emosi, melatih perilaku social, mengajarkan sikap social, mengembangkan kreativitas atau melatih disiplin, mengembangkan konsep diri dan melatih anak menyesuaikan diri terhadap sekolah (Maimunah Hasan 2010 : 15-16).

Wujud kreativitas dalam pendidikan prasekolah adalah berbagai media rangsang kreativitas, misalnya membuat sesuatu dari bahan tertentu, bermain drama, percobaan sederhana, berkebun, gerak lagu atau metode

bercerita. Diharapkan dengan metode tersebut anak terbiasa untuk berkreasi (Munandar 1999 : 145).

Pendidikan adalah sarana penting dalam pengembangan kognitif, afektif dan psikomotorik individu secara optimal, baik pendidikan yang bersifat formal maupun nonformal. Pendidikan terbaik adalah pendidikan yang diberikan sejak dini kepada anak. Taman Kanak-Kanak merupakan pendidikan awal yang di terima oleh anak. Taman Kanak-Kanak tidak termasuk sekolah dasar karena Taman Kanak-Kanak merupakan masa transisi dari kehidupan keluarga ke kehidupan sekolah (Maimunah 2010 : 16).

Dunia anak adalah dunia bermain. Inilah yang ingin disampaikan oleh Frank dan Caplan (dalam Suratno 2005 : 76-77); bahwa dibalik pola bermain anak ternyata ditemukan 16 manfaat bermain. Antara lain bermain membantu pertumbuhan dan perkembangan, merupakan kegiatan sukarela, menawarkan kepada anak kebebasan untuk bertindak mandiri, memberikan dunia imajiner untuk dikuasai anak, menawarkan berbagai aspek petualangan, memberikan kesempatan untuk mengembangkan bahasa, merupakan kekuatan untuk hubungan antar pribadi, kesempatan untuk menguasai ketrampilan fisik diri sendiri, mengembangkan minat dan konsentrasi, merupakan cara anak memeriksa dunia materi, cara belajar peran sebagai manusia dewasa, merupakan sarana belajar yang dinamik, mempertajam pertimbangan, bermain dapat distrukturkan secara akademik, bermain dapat memberikan gairah hidup, dan bermain itu



mengandung unsur-unsur esensial untuk mempertahankan kehidupan umat manusia.

Hurlock memberikan pengertian bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan atau kewajiban. Senada dengan Bettelheim mengungkapkan bahwa kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain itu sendiri, Hurlock dan Bettelheim (dalam Hurlock 1993 : 326).

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Sebelum anak memasuki sekolah, bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan orang lain dan dirinya sendiri. Yang pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir. Bahwa bermain merupakan sarana bagi tumbuhnya pikiran anak yang berdaya. Sedangkan pikiran yang berdaya merupakan factor bagi tumbuhnya ide-ide baru, dan berbagai gagasan baru yang akhirnya melahirkan sebuah kreativitas, Craft (dalam Suranto, 2005:76)

Bermain merupakan bagian yang sudah diterima dalam kehidupan anak sekarang, sehingga hanya sedikit orang yang ragu-ragu mempertimbangkan arti pentingnya dalam perkembangan anak. Betapa pentingnya pengaruh bermain yaitu sebagai berikut: “Bermain bagi anak terdiri atas empat metode dasar yang membuat kita mengetahui tentang

dunia-meniru, eksplorasi, menguji dan membangun.” Sutton Smith (dalam Diana Mutiah 2010 : 106).

Pengaruh bermain bagi perkembangan anak sangat besar terutama dalam merangsang kreativitas anak. Eksperimen dalam bermain akan membuat anak menemukan dan merancang sesuatu yang baru dan berbeda yang akan menimbulkan kepuasan tersendiri diluar dunia bermain (Hurlock 1993 : 332).

Bermain juga merupakan pengalaman belajar yang berharga. Sehubungan dengan sarana dan prasarana bermain tersebut, salah satu lingkungan yang menyediakan sarana bermain untuk anak adalah TK. Taman Kanak-kanak yang ideal akan melalui kegiatan bermain dan belajar yang mempergunakan metode belajar yang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan anak. Aktivitas bermain pada fase anak prasekolah sangat penting bahwa dibalik pola bermain anak ditemukan manfaat yaitu antara lain; memberikan dunia imajiner pada anak untuk merangsang merancang sesuatu yang baru. Hal ini yang akan senantiasa mendorong kreativitas anak untuk terus berkembang (Utami Munandar, 2002 : 43).

Permainan konstruktif sangat berpengaruh terhadap kreativitas anak, bahwa dengan permainan konstruktif maka anak-anak akan mencoba membuat macam-macam benda yang dapat dikreasikan sesuai dengan ide-ide yang dimilikinya dan kemudian dituangkan dalam permainan tersebut menjadi sesuatu yang kreatif (Hurlock 1993 : 16).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, menurut ketua persatuan orang tua wali murid dari TK Sakinah Malang (Mbak Domi). Penulis mengambil subyek di Taman Kanak-Kanak Sakinah Malang karena di TK tersebut merupakan salah satu TK yang cukup terkenal di Kota Malang dan juga menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan masa perkembangan anak prasekolah. Selain itu juga terdapat banyak permainan dalam pembelajaran sehari-hari.

Murid-murid di TK Sakinah juga banyak yang sangat kreatif yang mana ditunjukkannya dalam prestasi-prestasinya seperti seringnya mendapat juara pertama perlombaan diantaranya lomba mewarnai, menyanyi, model dan masih banyak lagi.

Dan untuk subyek kedua atau sebagai pembanding, penulis mengambil di TK Dharma Wanita Kediri. Berdasarkan informasi dari Ibu Siti Fatikhah, selaku kepala sekolah TK Dharma Wanita Kediri, beliau mengaku bahwa memang TK Dharma Wanita masih sangat kurang fasilitasnya karena terbatasnya dana yang ada. Jadi bisa dikatakan sangat jarang sekali murid-muridnya yang menunjukkan kreativitasnya disekolah. Permainan-permainan disana pun juga sangat terbatas, diantaranya pembelajarannya hanya seadanya saja. Seperti bernyanyi, membacakan dongeng sebelum pulang dan permainan-permainan puzzle yang sudah lama. Maka tidak heran jikalau murid-murid di TK tersebut kurang menunjukkan kreativitasnya.

Ada pula sebagian orang tua yang salah satunya yaitu Ibu Eni yang mengaku bahwa beliau tidak melihat perbedaan yang signifikan pada anak-anaknya, dari anaknya belum mengikuti TK sampai sudah memasuki TK tersebut.

Banyaknya pernyataan yang menyatakan bahwa sebagian anak khususnya anak-anak usia prasekolah ada yang sangat aktif dan terlihat sangat pintar juga kreatif disekolahnya. Dan sebaliknya terdapat sebagian murid yang cenderung pasif dan tidak terlihat pintar atau kurang bisa menunjukkan kreativitasnya dalam pembelajaran sehari-hari di sekolahnya, maka penulis tertarik untuk meneliti hal tersebut dengan judul **“Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kreativitas Anak Prasekolah”** Penulis tertarik dengan judul tersebut karena ada sebagian orang tua yang mengaku memiliki anak-anak usia prasekolah yang tidak menunjukkan adanya perubahan yang signifikan pada anak-anak mereka pada waktu belum mengikuti sekolah dan ketika telah memasuki TK.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas dan dari beberapa sumber permasalahan yang didapat melalui observasi dan wawancara, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

apakah ada pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak prasekolah?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak prasekolah.

### **D. Manfaat Penelitian**

Sedangkan manfaat dari penelitian ini dapat ditinjau secara teoritis dan praktis. Secara teoritis penelitian ini dapat diharapkan:

1. Sebagai pengembangan konsep pada semua makhluk Allah untuk mendidik anak-anak dengan prestasi-prestasi yang memuaskan dan juga berkualitas.
2. Memberikan ide atau alternatif pada guru dan orang tua untuk mengajarkan anak melalui metode bermain untuk mengasah kecerdasan dan kreativitas anak yang sesuai dengan masa perkembangannya.
3. Sebagai tambahan dan memperkaya khazanah keilmuan tentang berbagai macam permainan pada anak prasekolah dan pengaruh atau manfaat yang terdapat didalamnya.

Sedangkan secara praktis, diharapkan dapat menghasilkan kontribusi bagi instansi-instansi terkait untuk lebih memaksimalkan dalam upaya untuk meningkatkan kreativitas anak prasekolah melalui permainan atau metode tersebut.

### **E. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini “Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kreativitas Anak Prasekolah” adalah :

1. Permainan yang ada di lingkungan sekolah.
2. Permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran.



## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Permainan Konstruktif**

##### **1. Pengertian Permainan Konstruktif**

Permainan merupakan suatu perbuatan yang sifatnya bebas tidak terikat oleh suatu syarat, tidak berorientasi kepada hasil, bertujuan untuk memperoleh kesenangan didalam kegiatan bermain yang hakekatnya bermain dilakukan oleh anak (Abu Ahmadi, 2005 : 106).

Hurlock memberikan pengertian bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan atau kewajiban. Senada dengan Bettelheim mengungkapkan bahwa kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain itu sendiri, Hurlock dan Bettelheim (dalam Hurlock 1993 : 326).

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang atau beberapa orang yang tergabung dalam suatu kelompok untuk memperoleh kesenangan, tanpa ada yang kalah atau menang dan tidak mempertimbangkan hasil akhir (Suratno 2005 : 32).

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan anak, meliputi dunia fisik, sosial dan komunikasi. Kegiatan bermain mempengaruhi enam aspek perkembangan anak meliputi: aspek kognisi, sosial, emosional,



komunikasi, kesadaran sendiri, dan ketrampilan motorik (Diana Mutiah 2010 : 146).

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia kata “konstruktif” berarti membuat (menyusun) bangunan-bangunan (W.J.S. Poerwadarminta, 2002 : 502).

Bermain konstruktif adalah dimana anak senang sekali membangun, menyusun balok- balok, batu-batu dan sebagainya menjadi sesuatu yang baru dan dengan itu anak akan menemukan kegembiraan, Agoes Soejanto (2005 : 31).

Bermain konstruktif adalah bentuk permainan dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya, (Hurlock 2005 : 330).

Bermain konstruktif adalah bentuk permainan aktif dimana anak membangun sesuatu dengan mempergunakan bahan-bahan yang ada, Kak Seto (2004 ; 59).

Bermain konstruktif adalah bermain dengan menggunakan berbagai alat dan benda untuk menciptakan atau menghasilkan suatu karya tertentu, Suratno (2005 : 83).

Bermain konstruktif adalah bentuk permainan yang dilakukan dengan membuat atau menyusun sesuatu konstruktif tanpa memikirkan manfaat, merupakan permainan yang sangat disukai anak, dalam jenis permainan ini anak tidak mengalami kesulitan mencari alat karena

apapun yang ditemui dapat disusun menjadi konstruktif yang diinginkan, Endang Poerwati (2005 : 99).

Bentuk permainan yang sangat dikenal dari permainan konstruktif adalah membuat benda-benda. Pada masa awal permainan konstruktif, anak-anak membuat benda-benda dari tanah, pasir, balok-balok kayu, tanah liat, kertas, lilin dan cat. Maka anak-anak akan mencoba membuat macam-macam benda yang dapat dikreasikan sesuai dengan ide-ide yang dimiliki. (Diana, 2010 : 155).

Berdasarkan uraian dari beberapa tokoh tentang permainan konstruktif maka dapat disimpulkan bahwa permainan konstruktif adalah suatu bentuk permainan aktif dimana anak menggunakan bahan yang ada tanpa kesulitan mencari, misalnya: balok-balok, batu-batu, plastisin, asir dan sebagainya untuk membangun dengan menciptakan suatu karya tertentu yang baru tanpa memikirkan manfaatnya dengan begitu anak akan menemukan kegembiraan.

## **2. Ciri-ciri Bermain Konstruktif**

Menurut Elizabeth B. Hurlock (2000 : 330) mengemukakan ciri-ciri bermain konstruktif, yaitu:

### **a. Reproduksi**

Anak memproduksi obyek yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dalam media masa ke dalam bentuk konstruksinya, misalnya: kue dari tanah liat untuk mewakili kue yang dilihatnya

dirumah atau kemah Indian seperti dilihatnya dalam buku atau melalui Televisi.

b. Produktif

Melalui bermain konstruktif anak akan menghasilkan suatu karya dengan menggunakan bahan mainan yang dipergunakannya. Anak menunjukkan orisinalitas dalam konstruksi yang mereka hasilkan, dengan kata lain anak memproduksi atau membentuk melalui bahan mainan yang mereka pergunakan.

c. Memperoleh kegembiraan

Melalui bermain konstruktif anak membuat suatu bentuk tertentu, anak akan memperoleh kegembiraan umumnya terutama pada saat sendirian. Anak belajar menghibur diri apabila tidak ada teman bermain. Anak juga belajar bersikap social jika anak membangun sesuatu dengan teman bermainnya dengan bekerjasama dan menghargai prestasinya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan ciri-ciri bermain konstruktif adalah reproduktif, produktif, dan memperoleh kegembiraan.

### **3. Jenis-jenis Bermain ditinjau dari Aktivasnya**

Menurut Kak Seto (2004 : 60) jenis bermain dari segi aktivitasnya dapat dibagi menjadi empat, yaitu:

a. Bermain fisik

Merupakan kegiatan bermain yang berkaitan dengan upaya mengembangkan aspek motorik anak, seperti berlari, melompat, memanjat, berayun-ayun, gerak dan lagu.

b. Bermain kreatif

Merupakan bentuk bermain yang erat hubungannya dengan pengembangan kreativitas anak seperti menyusun balok-balok kayu, bermain dengan lilin, dan melukis dengan jari.

c. Bermain imajinatif

Bentuk kegiatan bermain yang menyertakan fantasi anak seperti bermain drama dimana anak dapat mengembangkan imajinasi dengan peran yang berbeda-beda.

d. Manipulative Play

Jenis kegiatan bermain dengan menggunakan alat-alat tertentu seperti gunting, obeng, dan kertas untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan khusus anak.

#### **4. Manfaat Bermain Konstruktif**

Kak Seto (2004 : 61-63) mengatakan ada beberapa manfaat yang diperoleh dari kegiatan bermain konstruktif, yaitu:

a. Manfaat fisik

Bermain konstruktif membantu anak mematangkan otot-otot dan melatih ketrampilan anggota tubuhnya. Bermain konstruktif juga bermanfaat sebagai penyalur energi yang berlebihan. Anak

TK mempunyai kecenderungan bermain aktif misalnya bermain bebas, bermain konstruktif, bermain peran yang semuanya masih tetap memiliki nilai kegembiraan.

b. Manfaat terapi

Dalam kehidupan sehari-hari anak butuh penyaluran bagi ketegangan sebagai akibat dari batasan lingkungan. Bermain konstruktif juga memberikan peluang bagi anak untuk mengekspresikan keinginan dan hasratnya yang tidak dapat diperolehnya melalui cara lain.

c. Manfaat edukatif

Melalui permainan dengan alat-alat anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran, dan tekstur suatu benda. Semakin besar, anak mengembangkan banyak ketrampilan baru didalam bermain, hal ini dapat membantu pengembangan diri anak.

d. Manfaat kreatif

Bermain konstruktif memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Anak dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik dengan menggunakan alat bermain maupun tidak. Sekali anak merasa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan unik ia akan melakukan kembali dalam situasi lain.

e. Pembentukan konsep diri

Melalui bermain konstruktif anak belajar mengenali dirinya dan hubungannya dengan orang lain. Anak menjadi tahu apa saja kemampuannya dan bagaimana perbandingannya dengan kemampuan anak-anak lain. Hal ini memungkinkan anak membentuk konsep diri yang lebih jelas dan realistik.

f. Manfaat social

Bermain dengan teman-teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan social dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.

g. Manfaat moral

Bermain memberikan sumbangan yang sangat penting bagi upaya memperkenalkan moral kepada anak. Dirumah maupun sekolah anak belajar mengenal norma-norma kelompok, mana yang benar dan mana yang salah, bagaimana bersikap adil, dan jujur.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain konstruktif adalah manfaat fisik, manfaat terapi, manfaat edukatif, manfaat kreatif, manfaat pembentukan konsep diri, manfaat social, manfaat moral.

## **B. Kreativitas Anak**

### **1. Pengertian Kreativitas**

Salah satu fungsi dari pendidikan prasekolah yaitu meningkatkan kreativitas, dimana kreativitas merupakan proses memproduksi sesuatu yang orisinal dan bernilai, sesuatu tersebut memiliki banyak bentuk, ia bisa berupa sebuah teori, sebuah tarian, zat kimia, sebuah proses atau prosedur, sebuah cerita, sebuah simfoni dan lain-lain. Individu yang kreatif pasti menunjukkan produktivitas kreatif. Mereka memproduksi temuan-temuan baru, temuan-temuan penuh insight, karya-karya artistik, paradigma-paradigma revolusioner atau produk-produk orisinal lainnya dan yang bernilai (Sternberg 2004 : 72).

Kreativitas adalah kemampuan berpikir tentang sesuatu dengan cara-cara baru dan tidak biasa, menghasilkan pemecahan masalah yang unik. Meskipun sebagian besar orang-orang kreatif adalah orang-orang yang cerdas, individu-individu dengan IQ tinggi tidak selalu kreatif. Orang-orang kreatif cenderung menjadi pemikir-pemikir yang divergen, sedangkan tes-tes kecerdasan tradisional mengukur pemikiran konvergen, (Santrock, 2007 : 342).

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya, Hal tersebut didukung oleh adanya pernyataan yang menyatakan bahwa kreativitas adalah suatu

kemampuan untuk menghasilkan produk atau gagasan yang baru dan berbeda atau tidak lazim dan lebih mengarah pada proses bukan pada hasil akhir, (Hurlock 2005 : 4).

Kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang orisinal yang merupakan proses perwujudan (manifestasi) dari kecerdikan dalam pencarian sesuatu yang bernilai dan merupakan hasil dari pikiran yang berdaya serta merupakan aktivitas yang bertujuan menghasilkan sesuatu (produk) yang baru, demikian menurut (Suratno 2005 : 24).

Kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Reni Akbar Hawadi 2001 : 5).

Kreativitas dapat didefinisikan sebagai aktivitas kognitif atau proses berpikir untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang baru dan berguna atau *new ideas and useful* (Suharnan 2005 : 407).

Kreativitas adalah suatu kemampuan memecahkan persoalan yang memungkinkan orang tersebut memecahkan ide yang asli atau menghasilkan suatu yang adaptis (fungsi kegunaan) yang secara penuh berkembang. Kreativitas dan kecerdasan seseorang tergantung pada kemampuan mental yang berbeda-beda (Abdul Rahman Shaleh, 2004 : 201).



Drevdahl (dalam Hurlock, 1993 ; 4) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak diketahui pembuatannya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Diantaranya mencakup pembuatan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama kedalam situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Yang harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang kesusastraan, produk ilmiah atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.

Proses kreatif sebagai “munculnya dalam tindakan suatu produk baru yang tumbuh dari keunikan satu individu disatu pihak, dan dari kejadian, orang-orang, dan keadaan hidupnya dilain pihak” Rogers (dalam Munandar, 1988 : 3).

Guilford (dalam Rahmat, 1993 : 75) membedakan antara berpikir kreatif dan tidak kreatif dengan konsep berpikir konvergen dan divergen. Orang kreatif ditandai dengan pola pikir divergen yaitu mencoba menghasilkan sejumlah kemungkinan jawaban. Sedang berpikir konvergen dapat diukur dengan *fluency* (kelancaran), *fleksibility* (keluwesan), *originalitas* (keaslian).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan imajinasi seseorang untuk menghasilkan suatu gagasan yang baru maupun karya nyata yang berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya dan merupakan hasil dari pikiran yang berdaya serta lebih mengarah pada proses bukan hasilnya.

## **2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas**

Kreativitas tidak berkembang secara otomatis, namun kreativitas perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan untuk berkembang. Sebab semua anak mempunyai potensi kreatif yang berbeda (Hurlock, 1993 : 10).

Potensi kreatif yang dimiliki oleh setiap orang berbeda. Potensi tersebut perlu dikembangkan sejak dini. Untuk itu diperlukan faktor-faktor pendorong baik dari luar (lingkungan) maupun dari dalam diri individu sendiri. Lingkungan ini mencakup dalam arti sempit (keluarga, sekolah) maupun arti luas (masyarakat dan kebudayaan) (Munandar, 1988 : 2).

Hurlock (2000 : 11-13) mengungkapkan kondisi-kondisi yang menjadikan factor yang bisa meningkatkan kreativitas, diantaranya yaitu:

### **a. Waktu**

Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa hanya sedikit waktu bebas bagi mereka

untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.

b. Kesempatan menyendiri

Hanya apabila tidak terdapat tekanan dari kelompok social, anak dapat menjadi kreatif. Singer mengatakan “anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya”.

c. Dorongan

Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang sering dilontarkan pada anak yang kreatif.

d. Sarana

Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

e. Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman dan dihargai secara sosial.

Untuk mengoptimalkan kreativitas anak bisa juga menggunakan sebuah permainan, yaitu salah satunya permainan konstruktif. Seperti yang diungkapkan oleh Hurlock (1990) bahwa dengan permainan konstruktif maka anak-anak akan mencoba membuat macam-macam benda yang dapat dikreasikan sesuai dengan ide-ide yang dimiliki dan kemudian dituangkan dalam permainan tersebut menjadi sesuatu yang kreatif.

### **3. Cara Pengembangan Kreativitas**

Menurut Suratno (2005 : 39-43) didalam metode pengembangan kreativitas anak, kita dapat melihat beberapa aspek dengan pendekatan 4P, yaitu:

#### **a. Pribadi**

Kreativitas sesungguhnya merupakan keunikan individu (berbeda dengan individu lain) dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan individu atau orang yang unik inilah diharapkan muncul gagasan atau ide baru, pada akhirnya dapat diciptakan sesuatu produk baru yang inovatif atau belum pernah ada sebelumnya.

Masing-masing anak mempunyai bakat dan kreativitas yang berbeda-beda, oleh sebab itu orang tua dan guru TK dapat menghargai keunikan pribadi masing-masing anak. Dengan tidak memaksakan kehendak kita sebagai orang tua dan guru TK kepada anak supaya kreativitas tumbuh seperti yang diharapkan oleh orang

tua, guru TK dan lingkungannya. Tetapi hendaknya dilakukan dengan cara memberikan kebebasan yang cukup serta memanifestasi mereka secara memadai.

b. Press atau pendorong

Kreativitas dapat diwujudkan jika didukung oleh lingkungan dan kemauan dari dalam dirinya yang kuat. Terdapat dua faktor pendukung kemauan seseorang, yaitu kemauan dari dalam (motivasi intrinsik) dan kemauan yang disebabkan karena dorongan dari luar (motivasi ekstrinsik). Dalam hal ini dorongan dari dalam diri anak yang menjadi pendorong utama bagi perkembangan kreativitas anak.

Dalam realitas kehidupan anak baik dilingkungan keluarga, sekolah maupun lingkungan luar (masyarakat), orang tua maupun guru TK sering kurang menghargai aktivitas yang dilakukan anak. Mereka justru lebih banyak mengekang pemunculan kreativitas yang dilakukan anak dengan tidak boleh ini itu yang seolah-olah anak tidak ada ruang untuk bergerak bebas kecuali harus mengikuti kemauan orang tua maupun guru TK. Yang seharusnya dilakukan orang tua maupun guru TK didalam memupuk munculnya kreativitas anak dengan mendorong anak untuk berkreasi baik yang berupa dorongan dari dalam maupun dari luar karena keduanya sangat diperlukan dan hendaknya sebatas kewajaran, tidak boleh berlebihan dan juga tidak kurang.

c. Proses

Pemunculan kreativitas anak tidak dapat diwujudkan secara instant. Pemunculan kreativitas diperlukan proses melalui pemberian kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif, karena itu orang tua, lingkungan keluarga dan juga guru TK hendaknya memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk beraktivitas melalui kegiatan kreatif.

Yang terpenting dalam memunculkan kegiatan kreatif anak adalah pemberian kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan eksperimen didalam mengekspresikan dirinya secara kreatif. Misalnya, anak suka mencoret-coret tembok sembarangan jangan dilarang ataupun dimarahi, akan tetapi diarahkan dengan menyediakan papan tulis atau menyediakan satu dinding khusus yang bebas untuk dicoret-coret anak. Dan janganlah memaksa anak untuk melakukan sesuatu jika anak memang tidak berminat ataupun sesungguhnya belum mampu melakukannya.

d. Produk

Apabila kondisi pribadi dan kondisi lingkungan cukup mendukung atau kondusif, maka hal ini memungkinkan seseorang untuk menghasilkan produk kreatif, karena kondisi pribadi dan lingkungan erat kaitannya dengan proses kreatif. Orang tua dan guru TK mampu menemui dan mengenali bakat dan ciri-ciri

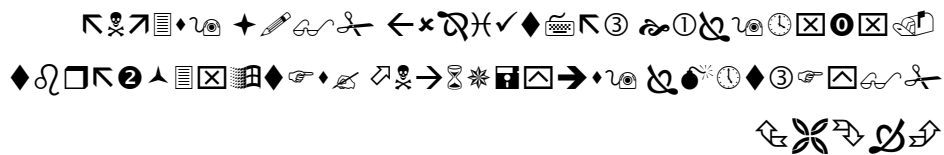
pribadi anak sejak dini. Bakat dan ciri kreatif yang dimiliki anak hendaknya dikembangkan dengan cara memberikan dorongan kepada anak.

Hal tersebut dapat diwujudkan dengan memberikan sarana dan prasarana bermain anak yang cukup dan mampu menggugah minat anak. Sarana dan prasarana bermain anak tidak harus mahal, bisa menggunakan alat-alat yang ada ataupun membeli mainan yang murah asalkan dapat dipergunakan. Tetapi harus diingat juga bagaimanapun pengendalian orang tua dan guru TK tetap diperlukan agar bakat kreatif anak yang tumbuh adalah yang bernilai positif dan tidak membahayakan orang lain.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa cara pengembangan kreativitas bisa dilakukan dengan menggunakan pendekatan 4P, yaitu; pribadi, press atau pendorong, proses dan produk.

#### **4. Kreativitas Menurut Pandangan Islam**

Agama diciptakan Tuhan agar kehidupan manusia menjadi lebih baik. Islam misalnya dilahirkan agar menjadi petunjuk bagi alam semesta (Rahmatan lil 'alamin). Agama mendorong manusia berpikir dan bertindak kreatif. Allah Azza wa jalla selalu mendorong manusia berpikir (Fuad dan Diana, 2002 : 27).



Artinya : “Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir”. (QS. Al Baqarah : 219).

Kreativitas manusia terbentang luas, terutama oleh adanya kenyataan bahwa problem-problem manusia akan terus datang, dan satu-satunya jalan adalah terus memecahkannya. Kreativitas manusia didukung dan didorong oleh agama agar kehidupan manusia menjadi lebih baik. Agama memberikan kelapangan pada manusia untuk berkreasi dengan akal pikirannya dan dengan hati nuraninya dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup yang dialaminya. Dalam agama Islam dikatakan bahwa Tuhan hanya akan mengubah nasib manusia jika manusia melakukan usaha untuk memperbaikinya. Allah berfirman : (Fuad dan Diana, 2002 : 27-28).

Menurut Erich Form (dalam Nashori & Diana, 2002 : 99) Agama yang dianut seseorang dapat meningkatkan kualitas daya nalarnya atau justru melumpuhkannya. Agama yang sesuai dengan fitrah kemanusiaan yang akan mampu membangun cinta kasih , membangun persaudaraan dan meningkatkan kualitas daya nalar manusia. Dengan demikian, Islam adalah agama yang sangat mendorong manusia berfikir dan peningkatan daya nalar. Agama mendorong manusia berfikir dan bertindak kreatif, Allah selalu mendorong manusia untuk berfikir.



Penjelasan tentang berfikir juga diterangkan dalam psikologi kontemporer sebagai proses menghasilkan representasi mental yang baru melalui transformasi informasi yang melibatkan interaksi secara kompleks antara atribut-atribut mental seperti penelitian, abstraksi, penalaran, imajinasi dan pemecahan masalah. Sebagian ahli menerangkan bahwa sebab berfikir itu muncul karena adanya sesuatu yang difikirkan, keinginan terhadap kondisi tertentu, atau ketidakpuasan, yang semuanya telah terjadi dalam kehidupan manusia. (Suharnan, 2005 : 282).

→ ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊀ ㊁ ㊂ ㊃ ㊄ ㊅ ㊆ ㊇ ㊈ ㊉ ㊐ ㊑ ㊒ ㊓ ㊔ ㊕ ㊖ ㊗ ㊘ ㊙ ㊚ ㊛ ㊜ ㊝ ㊞ ㊟ ㊠ ㊡ ㊢ ㊣ ㊤ ㊦ ㊧ ㊨ ㊩ ㊪ ㊫ ㊬ ㊭ ㊮ ㊯ ㊰ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿ ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊀ ㊁ ㊂ ㊃ ㊄ ㊅ ㊆ ㊇ ㊈ ㊉ ㊐ ㊑ ㊒ ㊓ ㊔ ㊕ ㊖ ㊗ ㊘ ㊙ ㊚ ㊛ ㊜ ㊝ ㊞ ㊟ ㊠ ㊡ ㊢ ㊣ ㊤ ㊦ ㊧ ㊨ ㊩ ㊪ ㊫ ㊬ ㊭ ㊮ ㊯ ㊰ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

Artinya : “Sesungguhnya Allah sekali-kali tidak akan merubah sesuatu nikmat yang telah dianugerahkan-Nya kepada suatu kaum, hingga kaum itu merubah apa-apa yang ada pada diri mereka sendiri, dan Sesungguhnya Allah Maha mendengar lagi Maha mengetahui”. (QS. Al Anfaal : 53).

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊀ ㊁ ㊂ ㊃ ㊄ ㊅ ㊆ ㊇ ㊈ ㊉ ㊐ ㊑ ㊒ ㊓ ㊔ ㊕ ㊖ ㊗ ㊘ ㊙ ㊚ ㊛ ㊜ ㊝ ㊞ ㊟ ㊠ ㊡ ㊢ ㊣ ㊤ ㊦ ㊧ ㊨ ㊩ ㊪ ㊫ ㊬ ㊭ ㊮ ㊯ ㊰ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿ ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊀ ㊁ ㊂ ㊃ ㊄ ㊅ ㊆ ㊇ ㊈ ㊉ ㊐ ㊑ ㊒ ㊓ ㊔ ㊕ ㊖ ㊗ ㊘ ㊙ ㊚ ㊛ ㊜ ㊝ ㊞ ㊟ ㊠ ㊡ ㊢ ㊣ ㊤ ㊦ ㊧ ㊨ ㊩ ㊪ ㊫ ㊬ ㊭ ㊮ ㊯ ㊰ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

Artinya : “Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia”. (Ar Ra’du : 11).

Dan usaha yang berhasil biasanya melibatkan pemikiran dan kreativitas. Dengan demikian agama sangat mendukung dan mendorong pengembangan kreativitas.

Mengingat pentingnya kreativitas dalam kehidupan manusia, maka usaha-usaha yang dilakukan manusia dalam berbagai konteksnya selalu melibatkan kreativitas. Kreativitas sangat bermanfaat untuk membantu memecahkan persoalan-persoalan yang setiap saat menghadang kehidupan manusia.

Karena kemajuan yang diraih manusia selalu melibatkan kreativitas. Ketika manusia menginginkan sebuah hasil atau produktivitas, efektivitas, efisiensi, dan bahkan kebahagiaan yang lebih baik dan lebih tinggi dari apa yang sebelumnya dicapai, maka kreativitas dijadikan dasar untuk menggapainya.

## **5. Ciri-Ciri Tindakan Kreatif Anak Prasekolah**

Dunia kognitif anak-anak prasekolah ialah kreatif, bebas, dan penuh imajinasi. Imajinasi anak-anak prasekolah terus bekerja, dan daya serap mental mereka tentang dunia meningkat (Santrock, 1995 : 228).

Menurut Paul Torrance (dalam Suratno, 2005 ; 11-14) menyebutkan bahwa ciri-ciri tindakan kreatif anak TK adalah sebagai berikut:

a. Anak TK yang kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif

Guru didalam membelajarkan anak sesuai dengan kebutuhan dan keinginan, maka anak akan belajar secara mengesankan. Dalam proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan sehingga mereka memperoleh pengalaman yang berkesan. Pada umumnya anak sangat menikmati eksperimen, eksplorasi, manipulasi dan permainan.

b. Anak TK yang kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal membutuhkan usaha kreatif.

Pada umumnya anak mempunyai perhatian dan tertarik terhadap sesuatu yang baru itu, hanya akan bertahan sekitar 15 menit. Setelah itu mereka bosan dan ditinggalkan. Hal tersebut jauh berbeda dengan anak yang kreatif. Anak kreatif dalam mengeksplorasi, eksperimen, memanipulasi dan memainkannya bisa lebih lama dari itu.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, anak yang kreatif akan memiliki perhatian terhadap suatu permasalahan sekurang-kurangnya sampai dengan 30 menit. Bahkan ada yang jauh lebih panjang dari itu, hingga 60 menit atau bahkan lebih lama

lagi. Ini menunjukkan bahwa anak yang kreatif tidak mudah bosan seperti halnya anak yang kurang kreatif.

- c. Anak kreatif memiliki suatu kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan

Dalam sekelompok anak ketika sedang bermain sering ditemukan ada anak yang sekedar menjadi pengikut saja, tetapi ada juga yang lebih banyak berperan aktif. Anak yang kreatif pada umumnya pandai dalam mengorganisasikan teman-temannya untuk mengikuti apa yang diinginkan. Anak yang kreatif adalah anak yang pikirannya berdaya, dengan demikian anak kreatif sering merasa lebih daripada anak yang lain.

Bentuk kelebihan anak kreatif dari anak yang tidak kreatif sering ditunjukkan dengan peran mereka dalam kelompok bermain. Anak kreatif sering muncul sebagai pemimpin bagi kelompoknya. Hal ini karena anak yang pada umumnya mampu mengorganisasikan teman-temannya secara menakjubkan.

- d. Anak yang kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara berbeda

Anak kreatif merupakan anak yang suka belajar untuk memperoleh pengalaman. Anak tidak lekas bosan untuk mendapatkan pengalaman yang sama berkali-kali. Jika pengalaman pertama telah diperoleh mereka akan mencoba dengan cara lain

sehingga diperoleh pengalaman baru dan original sesuai kemampuannya.

- e. Anak TK kreatif belajar banyak melalui fantasi dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya.

Anak kreatif akan selalu haus dengan pengalaman baru. Dengan demikian anak yang kreatif tidak bosan-bosannya belajar untuk memperoleh pengalaman baru. Sedangkan pengalaman yang paling berkesan bagi anak jika dapat diperoleh secara langsung melalui kegiatan eksperimen yang ia lakukan. Karena itu anak harus diberikan banyak bekal pengalaman melalui eksperimennya sendiri baik melalui kesenian, music, drama kreatif, maupun menggunakan bahasa yang mengekspresikan kelucuan, sarana atau atmosfir yang bebas dan dapat diterima oleh anak.

- f. Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alamiah.

Ada beberapa pertimbangan dasar mengapa kreativitas perlu dipupuk sejak dini. Pertama, karena usia prasekolah merupakan masa yang sangat subur untuk mengembangkan kreativitas anak. Anak usia prasekolah memiliki banyak ciri kepribadian kreatif. Kreativitas anak kecil nampak dari kecenderungan untuk mengenal dunianya, menjajaki lingkungannya, menemukan sesuatu yang baru (baru bagi dirinya), membentuk dengan cara-cara yang unik dan kreatif.

Secara alamiah anak kreatif itu suka bercerita, melalui aktivitasnya itu, anak akan mengembangkan lebih lanjut fantasinya, khayalan-khayalan imajinatifnya sehingga akan memperkuat kekreativitasan anak.

Berdasarkan uraian diatas ciri-ciri tindakan kreatif anak TK adalah Anak TK yang kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif. Anak TK yang kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal membutuhkan usaha kreatif. Anak kreatif memiliki suatu kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan. Anak yang kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara berbeda. Anak TK kreatif belajar banyak melalui fantasi dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya. Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alamiah.

### **C. Karakteristik Anak Prasekolah**

Menurut pandangan psikologis anak TK memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak lain yang berada diatas usia 8 tahun. Menurut Richard D. Kellough (dalam Sofia Hartati, 2005 : 8-11) mengemukakan karakteristik anak TK yang khas, yaitu sebagai berikut:

a. Anak itu bersifat egosentris

Anak cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri. Hal ini dapat dilihat dari perilakunya seperti masih berebut alat-alat mainan, memaksakan sesuatu terhadap

orang lain. Atau menangis bila menghendaki sesuatu yang tidak dipenuhi oleh orang tuanya.

Oleh karena itu tugas seorang guru adalah membantu anak dalam memahami dan menyesuaikan diri dengan dunianya dengan cara yang positif. Keterampilan yang sangat diperlukan dalam mengurangi egosentris diantaranya adalah dengan mengajarkan anak untuk mendengarkan orang lain, serta dengan cara memahami dan berempati pada anak.

b. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar

Menurut persepsi anak, dunia ini dipenuhi dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Hal ini menimbulkan rasa keingintahuan anak yang tinggi. Rasa keingintahuan sangatlah bervariasi, tergantung dengan apa yang menarik perhatiannya. Untuk membantu mengembangkan kemampuan anak dalam mengelompokkan dan memahami dunianya sendiri, guru perlu untuk membantu untuk menemukan masalahnya.

c. Anak adalah makhluk social

Anak senang diterima dan berada dengan teman sebayanya. Anak membangun kepuasan melalui interaksi social disekolah, dan ia akan membangun kepuasan diri melalui penghargaan diri ketika diberikan kesempatan untuk bekerja sama dengan temannya. Untuk itu pembelajaran dilakukan untuk membantu anak dalam perkembangan penghargaan diri. Hal ini dapat dilaksanakan dengan cara menyatukan

strategi pembelajaran social seperti bekerja sama, simulasi guru dari teman sebaya, dan pembelajaran silang usia.

d. Anak bersifat unik

Anak merupakan individu yang unik dimana masing-masing memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang berbeda satu sama lain. Meskipun terdapat pola urutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, namun pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.

e. Anak umumnya kaya dengan fantasi

Anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, sehingga pada umumnya ia kaya dengan fantasi. Anak dapat bercerita melebihi pengalaman-pengalaman aktualnya atau kadang bertanya tentang hal-hal gaib. Jika dibimbing dengan beberapa pertanyaan, maka ia dapat menceritakan melebihi apa yang mereka dengar dan lihat sesuai dengan imajinasi yang sedang berkembang pada pikirannya. Cerita atau dongeng merupakan kegiatan yang banyak digemari oleh anak sekaligus dapat melatih mengembangkan imajinasi dan kemampuan bahasa anak.

f. Anak memiliki daya konsentrasi pendek

Pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu lama. Ia selalu cepat mengalihkan



perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan. Daya perhatian yang pendek membuat anak masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang menyenangkan. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan, sehingga tidak membuat anak terpacu ditempat dan menyimak dalam jangka waktu lama.

g. Anak merupakan masa belajar yang paling potensial

Masa anak TK disebut masa *golden age* atau *magig years*. Pada periode ini anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Oleh karena itu, pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya. Pembelajaran pada periode ini merupakan wahana yang memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak guna mencapai tahapan sesuai dengan tugas perkembangan.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik anak TK adalah anak itu bersifat egosentris, anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, anak adalah makhluk social, anak bersifat unik, anak umumnya kaya dengan fantasi, anak memiliki daya konsentrasi yang pendek, dan anak merupakan masa belajar yang paling potensial.

#### **D. Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kreativitas**

Anak-anak usia Taman Kanak-Kanak adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Oleh karena itu masa kanak-kanak disebut juga sebagai usia kreatif karena anak lebih menunjukkan kreativitas selama masa kanak-kanak dibandingkan dengan masa lain kehidupannya. Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menghasilkan produk atau gagasan yang baru dan berbeda atau tidak lazim dan lebih mengarah pada prosesnya bukan pada hasil (Agnes Indar Etikawati, 2006 : 245).

Anak yang diberi kekuasaan untuk mempraktekkan kemampuan kreatifnya akan dapat mengembangkan kemampuan berpikir fleksibel dan kepercayaan dirinya meningkat. Kreativitas anak harus lebih meningkat seoptimal mungkin, karena sebagai bekal bagi kesuksesan hidupnya kelak dan tidak dapat ditumbuhkan dalam sekejap, dibutuhkan waktu untuk berproses secara alamiah.

Kreativitas dapat dimulai sejak anak masih dalam usia dini. Anak yang kreatif memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, untuk itu anak diberi bekal pengetahuan dan pengalaman yang lebih banyak sehingga akan menjadi lebih bermakna dan akan bertahan lama jika diperoleh secara langsung.

Pada dasarnya individu memiliki bakat kreatif, hanya saja kemampuan tersebut harus digali dan kemudian dikembangkan. Untuk meningkatkan kreativitas dibutuhkan kondisi dan sikap tertentu dari

lingkungan. Dengan kata lain potensi kreatif tidak dapat berkembang dengan baik apabila individu tersebut tidak berada dalam lingkungan yang mendukung kreativitas itu sendiri.

Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Dengan bermain anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya. Melalui bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang, Papalia (dalam Gordon 2001 : 25).

Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah melalui bermain, karena memang dunia anak adalah dunia bermain. Kegiatan bermain anak prasekolah lebih banyak didominasi bermain aktif, salah satunya bermain konstruktif. Bahan-bahannya seperti pasir, tanah, kayu, balok, kubus dan lain-lain, sehingga dengan bermain anak dapat mengembangkan daya imajinasinya dan kreativitasnya.

Melalui permainan konstruktif yang mana terdapat pengaruh yang sangat besar terhadap kreativitas anak, bahwa dengan permainan konstruktif maka anak-anak akan mencoba membuat macam-macam benda yang dapat dikreasikan sesuai dengan ide-ide yang dimilikinya dan

kemudian dituangkan dalam permainan tersebut menjadi sesuatu yang kreatif, (Hurlock, 1993 : 329).

Dengan begitu kita dapat mengamati potensi kreatif anak melalui permainan yang dilakukan, kemudian secara bertahap sesuai perkembangan kognitif, sensor-motoriknya, maka kreativitas akan berkembang pada area kehidupan lain. Dengan begitu orang tua dan guru selalu mendorong, memberikan kebebasan pada anak didalam bermain tanpa ada pengekangan serta diarahkan pada hal yang positif, sehingga kreativitas anak akan berkembang secara optimal.

Dalam memupuk dan mengembangkan kreativitas pada anak-anak, Rogers mengatakan bahwa salah satu kondisi yang turut mendukung adalah kemampuan yang ada pada diri anak tersebut seperti intelegensi dan kemampuan berpikirnya dalam memahami konsep-konsep dalam bermain.

Yang dimaksud dengan bermain konstruktif disini adalah bermain secara spontan dengan ide-ide, benda-benda, dan dengan anak-anak lainnya untuk menciptakan suatu karya. Hal ini berkaitan dengan keterbukaan terhadap pengalaman-pengalaman baru. Hurlock mengatakan bahwa bermain konstruktif akan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menjadi lebih kreatif. Karena anak akan mencoba hal-hal yang belum diketahuinya serta mengungkapkan ide-idenya melalui permainan tersebut.

Bermain konstruktif, prosesnya lebih penting dari pada hasilnya, karena tidak terkait dengan tujuan yang ketat. Dalam bermain konstruktif anak akan menuangkan idenya kedalam sebuah bentuk dengan menyusun balok-balok menjadi sebuah karya atau menggunakan lilin tanah dan pasir menjadi suatu bentuk yang kreatif. Dan anak akan mendapatkan kepuasan pribadi karena dapat menciptakan sendiri suatu hasil karya nyata, disamping itu juga karena ia akan berhasil mendapatkan pengakuan dari lingkungannya terhadap hasil karya tersebut, Sylva, Burner dan Paul (dalam Soetiono 2005 : 54).

#### **E. Hipotesis**

Berdasarkan kajian pustaka diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: ada pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak prasekolah.

Secara psikologis permainan identik dengan anak-anak karena dunia anak adalah dunia bermain. Permainan memberikan banyak pengaruh positif pada anak-anak karena bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan anak, meliputi dunia fisik, sosial dan komunikasi. Bermain juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan jiwa dan kreativitas anak.





## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *Quasy Eksperimen* yaitu eksperimen yang dilakukan tanpa randomisasi, tetapi masih menggunakan kelompok kontrol, (Latipun, 2004 : 116).

Sedangkan jenis desainnya menggunakan desain perlakuan tunggal (*one shot case study*) merupakan desain yang paling sederhana. Terhadap sekelompok subjek diberi perlakuan (X), kemudian dilakukan pengamatan (O). Dalam desain ini sekelompok subjek penelitian memperoleh perlakuan, selanjutnya diukur variabel yang hendak diamati (Latipun, 2004 : 114-115).

*One shot case study* yaitu sebuah eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya sekelompok pembandingan dan juga tanpa tes awal. (Arikunto, 2006 : 85).

#### **B. Identifikasi Variabel Penelitian**

Variabel adalah obyek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Sutrisno Hadi mendefinisikan variabel sebagai gejala yang bervariasi, seperti jenis kelamin, karena jenis kelamin bervariasi yaitu laki-laki dan perempuan. Gejala adalah obyek penelitian, sehingga variabel adalah obyek penelitian yang bervariasi, (Arikunto 2006 : 96).



Variabel merupakan suatu sifat yang dapat memiliki bermacam-macam nilai, atau seringkali diartikan sebagai simbol yang padanya kita dapat melekatkan bilangan atau nilai, Kerlinger (dalam Azwar 2004 : 45).

Identifikasi variabel penelitian menentukan variabel mana yang mempunyai peran atau yang disebut variabel bebas (*independent variabel*) dan variabel mana yang bersifat mengikuti atau disebut variabel tergantung (*depenent variabel*) yang dikaji, maka identifikasi variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Variabel bebas : permainan konstruktif

Variabel tergantung : kreativitas anak prasekolah

### C. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati. (Azwar, 2004 : 74).

1. **Permainan konstruktif** adalah sebuah kegiatan yang dilakukan anak-anak dengan menggunakan balok, kayu, batu atau pasir yang disusun menjadi sebuah bangunan, dengan tujuan untuk mendapatkan kegembiraan tanpa adanya paksaan dan aturan.
2. **Kreativitas** adalah sebuah daya pikir atau imajinasi seseorang yang dikombinasikan dengan hal-hal yang sudah ada sehingga mampu menciptakan sesuatu yang orisinil dan berbeda.

## **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian baik terdiri dari benda yang nyata, abstrak, peristiwa ataupun gejala yang merupakan sumber data dan memiliki karakter tertentu dan sama. (Arikunto, 2006 : 41).

Populasi dalam penelitian ini adalah murid TK Sakinah Malang dan TK Dharma Wanita Kediri.

### **2. Sampel**

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti yang memiliki sifat-sifat yang sama dari objek yang merupakan sumber data (Arikunto, 2006 : 42).

Sampel dari penelitian ini adalah murid kelas TK B Sakinah Malang dan murid kelas TK B Dharma Wanita Kediri. Dengan menggunakan *Purpose Sampling* yaitu pemilihan sampel sesuai dengan yang dikehendaki, (Latipun 2004 : 50).

## **E. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa metode antara lain:

### **1. Metode Wawancara**

Metode wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara.

Wawancara atau interview merupakan percakapan dengan maksud tertentu. Jenis wawancara yang digunakan disini adalah semi struktur dimana pewawancara menggunakan pedoman wawancara yang dibuat berupa daftar pertanyaan, tetapi tidak berupa kalimat-kalimat yang permanent (mengikat). Wawancara ini digunakan untuk mengetahui tanggapan, pendapat para guru dan murid tentang permainan yang digunakan disekolah tersebut, (Arikunto, 2006 : 154).

Metode wawancara ini adalah salah satu cara yang digunakan untuk melengkapi data. Untuk mengetahui langsung dari Kepala Sekolah, Guru TK, dan orang tua wali murid mengenai keadaan subjek penelitian.

## **2. Metode Observasi**

Orang seringkali mengartikan observasi sebagai suatu aktivitas yang sempit, yakni memperhatikan sesuatu dengan menggunakan mata. Didalam pengertian psikologik, observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Jadi, mengobservasi dapat dilakukan melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan pengecap. Apa yang dikatakan ini sebenarnya adalah pengamatan langsung. Dalam artian penelitian observasi dapat dilakukan dengan tes, kuesioner, rekaman gambar, rekaman suara.

Metode observasi adalah kegiatan pembuatan keputusan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra, yaitu penglihatan, peraba, penciuman, pendengaran, pengecap (Arikunto, 2006 : 156).

Dalam penelitian ini metode observasi yang digunakan adalah observasi dengan partisipasi. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti mengamati secara langsung semua kegiatan yang ada pada lembaga serta hal-hal yang terkait dengan penelitian ini. Yaitu untuk mengamati secara langsung kegiatan yang dilakukan oleh subjek penelitian sehari-hari untuk mengetahui adanya pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas anak prasekolah.

### **3. Metode Tes**

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006 : 127).

Instrumen pengukuran psikologi digunakan untuk mengungkapkan data mengenai atribut psikologis yang dapat dikategorikan sebagai variabel kemampuan kognitif dan variabel kepribadian (afektif). Untuk mengungkapkan sebagian data psikologis tersebut telah tersedia tes atau skala yang baku. Dalam penelitian ini digunakan tes Torrance mengenai kemampuan berpikir kreatif yang diciptakan oleh Torrance pada tahun 1966.

## F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan adalah tes kreativitas. Dalam penelitian ini menggunakan tes kreativitas figural tipe B, karena tes ini merupakan tes untuk mengungkap kreativitas pada anak usia prasekolah. Tes tersebut disusun untuk membuat aktivitasnya menarik dan menantang untuk siswa mulai dari pendidikan prasekolah sampai selesai sekolah menengah. Tes Torrance dapat diberikan secara individual maupun dalam kelompok. Dalam penelitian ini tes kreativitas figural tipe B diberikan secara kelompok, Torrance (dalam Munandar 1999: 91).

Tes kreativitas figural tipe B terdiri dari subtes : membuat gambar (*Picture construction*) digunakan untuk mengukur keaslian serta kerincian, melengkapi gambar (*Picture completion*) digunakan untuk mengukur kelenturan, keaslian serta kerincian. Lingkaran (*Circles*) untuk mengungkap kelancaran, keluwesan, keaslian serta kerincian, Torrance (dalam Munandar 1999: 91).

Dalam penelitian ini menggunakan tes kreativitas figural tipe B subtes lingkaran (*Circles*), karena subtes lingkaran dapat mengungkap aspek-aspek kreativitas yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian serta kerincian. Selain itu tes ini tidak membutuhkan waktu yang lama, Torrance (dalam Munandar 1999: 92).

Dalam tes ini subjek diminta untuk membuat sebanyak mungkin gambar yang dibentuk dari lingkaran-lingkaran yang disediakan yaitu berjumlah 36 lingkaran dengan waktu 15 menit,

## **1. Prosedur Pengukuran**

Instruksi yang secara luas dipakai dalam pengukuran kreativitas adalah *Torrance Test of Creativity Thinking* (TTCT) yang diciptakan oleh E. Paul Torrance. Tes kreativitas dari Torrance ini terdiri dari beberapa seri yaitu Verbal Test Form A dan B serta Figural Test Form A dan B. Baik tes kreativitas verbal maupun figural dapat disajikan secara individu ataupun secara klasikal pada anak TK sampai remaja kurang lebih usia 18 tahun, batas maksimal 35 anak dalam setiap tesnya.

Pada pengetesan ini anak diberi waktu selama 15 menit untuk dapat menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Dalam waktu yang diberikan anak diharapkan dapat mengemukakan gagasan yang ada dalam pikirannya (kelancaran), memberikan jawaban yang berbeda-beda (fleksibilitas), memberikan gagasan-gagasan baru serta elaborasi.

## **2. Petunjuk Skoring**

Norma yang dipakai untuk skoring hasil tes kreativitas pada anak adalah berdasarkan norma luar. Hasil akhir dari tes kreativitas figural form B akan didapatkan Standar Skor (SS) yang kemudian akan di equivalenkan menjadi Creativity Question (CQ). Dimana Standar Skor (SS merupakan penjumlahan dari aspek yang terukur oleh tes kreativitas figural form B yaitu: fleksibilitas, kelancaran, originalitas, dan elaborasi.

Skor fleksibilitas diperoleh dengan menghitung jumlah kategori yang berbeda dengan yang diperoleh berdasarkan klasifikasi jawaban. Skor kelancaran adalah jawaban dikurangi jumlah jawaban yang sama. Misalnya buah apel, buah jeruk dan buah semangka mendapat skor 3 untuk kelancaran, tetapi hanya 1 untuk fleksibilitas. Skor originalitas, diperoleh berdasarkan tabulasi jawaban yang berasal dari daftar kategori. Jawaban yang diberikan oleh 10% atau lebih dari subjek mendapat skor 0. Jawaban yang diberikan oleh 5% sampai 9% dari subjek mendapat skor 2. Jawaban yang diberikan oleh kurang dari 2% dari subjek mendapat skor 3. Untuk respon yang mengkombinasikan 2 atau lebih lingkaran mendapat skor bonus.

Skor elaborasi, diperoleh dengan melihat jumlah gagasan atau detail yang tampak pada setiap objek atau respon, disamping gagasan yang minimal. Misalnya seorang anak melihat lingkaran sebagai semangka dan ia menulis “semangka” tanpa menambahkan apa-apa maka jawaban tersebut mendapat skor 0 untuk elaborasi. Tetapi jika menambahkan tangkai, daun, atau ulat pada gambaran semangka tersebut maka ia akan mendapat skor 3 untuk elaborasi.

### **G. Rancangan dan Prosedur Penelitian**

Rancangan penelitian ini meliputi beberapa tahapan yang dilakukan antara lain:

## **1. Tahap perencanaan**

Pertama peneliti memilih dan menentukan sampel penelitian sebagai kelompok yang diberikan penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas TK B di TK Sakinah Malang. Dan sebagai sampel pembanding adalah kelas TK B di TK Dharma Wanita Kediri.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan konstruktif terhadap kreativitas pada anak. Karena permainan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak.

Disini pihak yang melakukan pengamatan atau melakukan tindakan terhadap berlangsungnya proses adalah peneliti. Anak-anak yang telah dipilih dari TK Sakinah yang memiliki lingkungan dengan banyak permainan yaitu salah satunya permainan konstruktif diukur kreativitasnya. Begitu juga dengan anak-anak yang telah terpilih dari TK Dharma Wanita yang memiliki lingkungan dengan sedikit permainan dan permainan konstruktif tidak ada atau yang tidak diterapkan akan diukur kreativitasnya.

## **2. Tahap pelaksanaan**

Penulis melakukan observasi dan wawancara terhadap kepala sekolah, guru yang bersangkutan di TK Sakinah Malang dan TK Dharma Wanita Kediri. Data yang diperoleh dari kedua TK tersebut adalah sebagai berikut:



### 1. TK Sakinah Malang

- a. Terdapat banyak permainan dan metode pembelajaran agar suasana belajar akan lebih menarik dan menantang kreativitas serta kecerdasan anak-anak didiknya.
- b. Ada satu permainan yang khas yaitu permainan konstruktif. Yang mana merupakan permainan menyusun atau membentuk sesuatu dari balok, kayu lilin atau tanah menjadi hasil karya yang unik. Dan setiap dua minggu sekali ada satu tema, kemudian anak-anak harus membuat sesuatu yang sesuai dengan tema tersebut.
- c. Anak-anak diperkenalkan dengan beberapa alat permainan dan metode pembelajaran yang dipakai disekolah ini. Seperti pada permainan konstruktif disini sebelum anak-anak diberi tugas sesuai dengan tema, terlebih dahulu mereka disuruh memilih alat apa yang ingin digunakan, seperti diantaranya balok-balok, lilin, pasir, kayu dan lain-lain.

### 2. TK Dharma Wanita Kediri

- a. Tidak terdapat permainan sebanyak pada TK Sakinah, permainan-permainan disini hanya seadanya saja. Seperti puzzle sederhana, beberapa gambar huruf, angka, buah-buahan dan hewan yang ditempel didinding.
- b. Anak-anak hanya diperkenalkan pada permainan apa adanya yang terdapat disekolah tersebut. Akan tetapi ada satu metode

pembelajaran pada sekolah ini, yaitu dibacakan dongeng setiap hari pada waktu akan pulang sekolah.

Murid kelas B yang berada di TK Sakinah Malang dan TK Dharma Wanita Kediri ini akan diukur kreativitasnya. Tes kreativitas yang dilakukan pada kedua TK yang berbeda tersebut untuk mengetahui pengaruh permainan konstruktif dalam perkembangan kreativitas anak.

Tes ini dilakukan pada murid yang berusia 5-6 tahun yaitu murid yang duduk dikelas B. Pelaksanaan observasi dan pelaksanaan tes kreativitas figural bentuk lingkaran ini dilakukan secara kelompok. Pertama-tama akan dijelaskan dan diberi instruksi pada anak-anak dengan penjelasan yang mudah dipahami dan sampai anak mengerti apa yang harus dilakukan dalam mengerjakan tes.

#### **H. Uji Coba Tes Kreativitas**

Dalam melakukan uji coba alat tes atau skala penelitian terdapat dua model, yaitu pertama uji coba murni dan yang kedua uji coba terpakai. Dan yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji coba yang terpakai yang berarti bahwa individu dijadikan uji coba sekaligus subyek penelitian sesungguhnya. Jadi data ini diperoleh dari subyek uji coba langsung.

Alat tes yang nantinya telah dilakukan akan diperoleh data, maka perlu diketahui validitas dan reliabilitas untuk menunjukkan kelayakan dan keajegan angket tersebut:

## 1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keaslian suatu instrumen. Sebuah instrumen bisa dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2006).

Dalam penelitian ini untuk mengukur validitas data yaitu menggunakan *Korelasi Product Moment*:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Dimana:

$r_{xy}$  = indeks korelasi

$\sum x$  = nilai variabel X

$\sum y$  = nilai variabel Y

n = jumlah subyek

Perhitungan validitas alat ukur dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan computer program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 16.0 for Windows.

## 2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. reliabilitas menunjuk pada tingkat keterendahan sesuatu (Arikunto, 2006).

Perhitungan reliabilitas alat ukur dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan computer program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 16.0 for Windows.

## I. Analisis Data

Tehnis analisis data merupakan langkah yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Tujuan dari penggunaan metode analisis ini yaitu untuk menyederhanakan data-data kedalam tujuan penelitian. Data mentah yang diperoleh kemudian dianalisis. Sesuai dengan desain penelitian eksperimen yang dilakukan maka analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

### 1. Mencari Mean

Mean adalah rata-rata matematik yang harus dihitung dengan cara tertentu dan dapat sebagai jumlah semua angka dibagi oleh banyaknya angka yang dijumlahkan.

Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Dimana :

M = Mean

$\sum X$  = Jumlah semua angka

N = Jumlah subjek

## 2. Standart Deviasi

Deviasi Standart adalah deviasi rata-rata yang telah dibakukan atau distandarisasikan, sehingga memiliki standar kepercayaan atau reliabilitas yang lebih mantap dan umumnya diberi lambang SD.

Rumusnya adalah :

$$S^2 = \frac{\sum fx^2 - \frac{(\sum fx)^2}{n}}{n-1}$$

Dimana :

$S^2$  = Standart Deviasi

$\sum fx^2$  = Jumlah kuadrat semua frekuensi dan angka

$n$  = Jumlah subjek

## 3. Uji T-test

Sesuai dengan desain eksperimen yang dilakukan yaitu *one shot case study* maka digunakan uji-t.

Rumusnya adalah :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{SD_1^2}{n_1} + \frac{SD_2^2}{n_2}}}$$

Dimana :

T = Harga

$\bar{X}_1$  = Rata-rata kelompok yang diberi perlakuan

$\bar{X}_2$  = Rata-rata kelompok yang tidak diberi perlakuan

$SD^1$  = Standar deviasi yang diberi perlakuan

$SD^2$  = Standar deviasi yang tidak diberi perlakuan

#### 4. Mencari Prosentase

Mencari prosentase dari data yang diinginkan dengan menggunakan analisa statistik, dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Dimana :

P = Angka prosentase

F = Frekuensi yang sedang dicari prosentasenya

N = Jumlah frekuensi / banyaknya data



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Objek Penelitian**

##### **1. Deskripsi TK Sakinah Malang dan TK Darma Wanita Kediri**

###### **a. TK Saknah Malang**

Kelompok Bermain dan Taman Kanak-Kanak merupakan suatu bentuk lembaga pendidikan prasekolah yang menyelenggarakan program pendidikan dini anak usia 3 tahun sampai memasuki usia pendidikan dasar. Program pendidikan Kelompok Bermain dan Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Sakinah Malang mendidik secara keseluruhan baik jasmani maupun rohani, membentuk mental spiritual anak dan membangun konsep diri dengan metode bermain sambil belajar dan disesuaikan dengan masa perkembangan anak serta minat dan kreativitas anak.

Pendidikan prasekolah bertujuan untuk membantu membangun dasar perkembangan sikap pengetahuan ketrampilan dan daya cipta anak didik serta menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar.

Kelompok bermain dan Taman Kanak-Kanak Sakinah Malang dibangun pada tanggal 26 Mei 2009.



Visi dan misi pendidikan Kelompok Bermain dan Taman Kanak-Kanak Sakinah Malang adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak yang berwawasan IMTAQ dan IPTEK.

Visi pendidikan Kelompok Bermain dan Taman Kanak-Kanak Sakinah Malang adalah sebagai berikut :

1. Menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dengan mengintegrasikan nilai-nilai Islami dalam setiap aktivitas.
2. Menumbuhkan sikap disiplin, bertanggung jawab dan mandiri dalam hidup bermasyarakat.

Waktu pengajaran dilakukan selama enam kali dalam satu minggu mulai pukul 07.30 sampai dengan 11.30.

Program kegiatan belajar mengajar Kelompok Bermain dan Taman Kanak-Kanak Sakinah Malang lebih difokuskan pada pembentukan mental spiritual, membangun konsep diri, pembiasaan akhlak, membangun kreativitas, mendorong empati, melatih kemandirian dan kedisiplinan, mengembangkan cakrawala berpikir luas dan kritis, peduli dan cinta lingkungan, mengembangkan kecakapan hidup, dan pengenalan teknologi.

Agar materi pembelajaran dapat diserap secara optimal, maka metode pembelajaran yang digunakan dilakukan secara klasikal dan individual diantaranya yaitu:

- 1) Metode BCCT (*Beyond Centra & Circle Times*), dengan metode tanya jawab.

- 2) Metode praktik langsung
- 3) Metode bercerita
- 4) Metode karya wisata
- 5) Metode bermain peran
- 6) Metode sosiodrama
- 7) Metode pemberian tugas

Dengan tujuan sebagai berikut :

Membentuk generasi yang cerdas, kreatif, disiplin, berakhlak mulia dan berwawasan luas. Mengoptimalkan pengembangan kemampuan moral, sosial, emosional, bahasa, kognitif, kreatif dan psikomotor. Memberi pendidikan pendahuluan untuk mempersiapkan anak menuju jenjang pendidikan selanjutnya.

**b. TK Darma Wanita**

TK Darma Wanita Kediri berdiri pada tanggal 05 September 1983. Visi dan misi pendidikan Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita adalah sebagai berikut:

Visi pendidikan Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita adalah “Upaya Mencerdaskan Anak Bangsa Yang Berakhlak Mulia”.

Sedangkan misi dari pendidikan Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita adalah “Mengembangkan Nilai-Nilai Agama, Fisik, Kognitif, Bahasa, Sosial Emosi Secara Terarah”.

Waktu pengajaran dilakukan selama enam kali dalam satu minggu yaitu dimulai pada pagi hari mulai pukul 07.00 sampai dengan 09.30.

Program kegiatan belajar Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita diarahkan pada pembentukan perilaku yang berakhlak mulia, mengembangkan kemampuan kecerdasan, kreativitas dan kemampuan anak secara islami.

## **2. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian TK IT Sakinah Malang berada di Jalan Tapak Tepus No. 15 Malang. Sedangkan TK Darma Wanita Kediri berada di Desa Banjarejo RT/RW : 01/ 01 Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri.

## **3. Waktu Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 2 bulan untuk TK Sakinah Malang mulai dari tanggal 4 April 2011 sampai 31 Mei 2011, sebanyak tiga kali dalam satu minggu yaitu pada hari senin sampai rabu. Sedangkan pada TK Dharma Wanita Kediri dimulai pada tanggal 8 April 2011 sampai 28 Mei 2011, sebanyak dua kali dalam satu minggu yaitu pada hari jumat dan sabtu.

## B. Hasil Penelitian

### 1. Deskripsi Responden

Siswa TK Sakinah Malang Kelas B sebanyak 8 siswa terdiri dari 4 siswa berjenis kelamin laki-laki dan 4 siswa berjenis kelamin perempuan. Berusia antara 5-6 tahun. Lingkungan fisik TK Sakinah Malang memiliki berbagai macam permainan dalam kegiatan belajar mengajar setiap harinya.

Siswa TK Dharma Wanita Kediri Kelas B sebanyak 14 siswa yang terdiri dari 8 siswa berjenis kelamin laki-laki, dan 6 siswa berjenis kelamin perempuan. Siswa TK Dharma Wanita Kediri kelas B berusia antara 5-6 tahun. Lingkungan fisik di TK Dharma Wanita Kediri hanya memiliki sedikit permainan dan itupun jarang dipakai, kecuali jika siswa-siswinya sendiri yang meminta.

### 2. Uji Validitas

Uji validitas dengan menggunakan *Korelasi Product Moment*. Sedangkan pengukuran yang digunakan untuk menentukan validitas aitem, mengacu pada pendapat dari Suharsimi Arikunto (2006 : 69 & 146) bahwa suatu aitem dikatakan valid apabila  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel.

Dalam Tes Kreativitas Figural tipe B yang mengukur *Fluency*, *Fleksibility*, *Originality*, dan *Elabortion*. Diperoleh koefisien pada faktor *Fluency* yaitu 0.946; pada faktor *Fleksibility* yaitu 0.953; pada faktor *Originality* yaitu 0.990; dan pada faktor *Elabortion* yaitu 0.773.

**TABEL 1**  
**Hasil Pengujian Validitas**

Hasil Pengujian Validitas		FLUE	FLE	ORI	ELA	KREATIFITAS
FLUE	Pearson Correlation	1	.873**	.953**	.574**	.946**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.005	.000
	N	22	22	22	22	22
FLE	Pearson Correlation	.873**	1	.916**	.742**	.953**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	22	22	22	22	22
ORI	Pearson Correlation	.953**	.916**	1	.713**	.990**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	22	22	22	22	22
ELA	Pearson Correlation	.574**	.742**	.713**	1	.773**
	Sig. (2-tailed)	.005	.000	.000		.000
	N	22	22	22	22	22
KREATIFITAS	Pearson Correlation	.946**	.953**	.990**	.773**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	22	22	22	22	22

		FLUE	FLE	ORI	ELA
KREATIFITAS	Pearson Correlation	.946**	.953**	.990**	.773**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000
Keterangan		Valid	Valid	Valid	Valid

### 3. Uji reliabilitas

Suatu instrumen penelitian dapat dikatakan ajeg atau handal (*reliabel*), apabila memiliki koefisien keandalan reliabilitas mendekati angka 1.0 semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1.0 maka semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya semakin rendah

mendekati angka 0 maka semakin rendah reliabilitasnya. (Arikunto 2006).

Uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha. Pada alat tes kreativitas figural diperoleh koefisien reliabilitas alpha sebesar 0.835 yang berarti bahwa nilai alpha hampir mendekati angka 1. Sehingga dapat dijadikan instrumen pada penelitian yang dilakukan.

**TABEL 2**

**Hasil Pengujian Reliabilitas**

		N	%
Cases	Valid	22	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	22	100.0

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.835	.939	4

Cronbach's Alpha	Keterangan
.835	Reliabel

#### 4. Analisis Data

##### a. Tingkat Kreativitas Siswa

Untuk mengetahui klasifikasi tingkat kreativitas siswa pada TK IT Sakinah Malang dan TK Dharma Wanita Kediri maka

subyek dibagi menjadi tiga kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Metode yang digunakan untuk menentukan jarak pada masing-masing tingkatanya yaitu dengan menggunakan metode penilaian skor standar dengan mengubah skor angka kasar ke dalam bentuk penyimpangan dari mean dalam satuan deviasi standar. Dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Tinggi} = X > M + 1 \text{ SD}$$

$$\text{Sedang} = M - 1 \text{ SD} > X < M + 1 \text{ SD}$$

$$\text{Rendah} = X < M - 1 \text{ SD}$$

Berdasarkan hasil perhitungan maka diperoleh :

#### TK Sakinah Malang

<b>KATEGORI</b>	<b>INTERVAL</b>	<b>FREKUENSI</b>	<b>PROSENTASE</b>
RENDAH	$X < 39.1$	0	0%
SEDANG	$39.1 < X < 98.7$	2	9%
TINGGI	$X > 98.7$	6	27%

#### TK Dharma Wanita Kediri

<b>KATEGORI</b>	<b>INTERVAL</b>	<b>FREKUENSI</b>	<b>PROSENTASE</b>
RENDAH	$X < 39.1$	4	18%
SEDANG	$39.1 < X < 98.7$	10	45%
TINGGI	$X > 98.7$	0	0%

Berdasarkan pengkategorian tingkat kreativitas yang diperoleh dari hasil tes kreativitas figural maka siswa TK B Sakinah Malang dengan jumlah 8 siswa yang memperoleh nilai di atas 98.7 ( kategori tinggi ) sebanyak 6 siswa ( 27% ), yang memperoleh nilai antara 39.1 - 98.7 (kategori sedang) sebanyak 2

siswa ( 9% ), dan yang memperoleh nilai dibawah 39.1 ( kategori rendah ) tidak ada.

Sedangkan siswa TK B Dharma Wanita Kediri yang berjumlah 14 siswa tidak ada yang memperoleh nilai di atas 98.7 ( kategori tinggi ). Yang memperoleh nilai antara 39.1 - 98.7 ( kategori sedang ) sebanyak 10 siswa ( 45% ) dan yang memperoleh nilai dibawah 39.1 ( kategori rendah ) sebanyak 4 siswa ( 18% ).

#### b. Uji T-tes

**Tabel 3**

#### Uji T

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 KREATIFITAS_SAKINAH	102.00	8	4.17475	1.47600
KREATIFITAS_DHARMA	47.1250	8	13.72628	4.85297

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed )
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 KREATIFITAS TK SAKINAH- TK DHARMA WANITA	5.48750E1	15.34775	5.42625	42.04396	67.70604	10.113	7	.000



**Tabel 4**  
**Rangkuman Uji T**

T	Sig.	Keterangan	Kesimpulan	$\bar{X}_2$ ( TK Sakinah Malang )	$\bar{X}_2$ ( TK Dharma Wanita Kediri )
10.113	.000	Sig, < 0.05	Sangat signifikan	102.0	47.1

Terdapat perbedaan yang sangat signifikan ( $t = 10.113$ ;  $\text{sig} = 0,000 < 0.05$  ) ditinjau dari latar belakang TK, dimana siswa TK Sakinah Malang berada pada lingkungan fisik yang banyak permainan dan permainan konstruktif salah satunya yang dijadikan sebagai media pembelajaran sehari-hari dalam kegiatan belajar di sekolah memiliki kreativitas lebih tinggi yaitu ( $\bar{X} = 102,0$ ) dibandingkan dengan siswa TK Dharma Wanita Kediri yang memiliki lingkungan fisik sedikit permainan yaitu ( $\bar{X} = 47.1$  ).

### C. Pembahasan

#### 1. Tingkat Kreativitas Anak Prasekolah

Kreativitas adalah kemampuan yang menunjukkan kelancaran dimana anak mempunyai kemampuan untuk mengemukakan gagasan yang ada dalam pikirannya, keluwesan merupakan kemampuan anak untuk mengubah pola pikir dari cara yang lama kemudian menggantinya dengan dengan cara berpikir yang baru, kemampuan untuk menghasilkan gagasan-gagasan secara spontan atau jawaban yang berbeda dari yang biasanya. Dan originalitas merupakan

kemampuan anak untuk bisa menghasilkan respon yang tidak biasa dengan memberikan gagasan-gagasan baru. Serta kemampuan untuk mengelaborasi yaitu kemampuan melengkapi atau mengurangi gagasan-gagasan secara terperinci terhadap suatu hasil yang dengan bermacam-macam implikasi atau mampu memberi jawaban.

Pengukuran kreativitas dalam penelitian ini menggunakan Tes kreativitas figural tipe B subtes Lingkaran (*Circles*) yaitu untuk mengungkap di antaranya kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Hasil akhir dari tes kreativitas figural tipe B akan didapatkan Standar Skor (SS) yang kemudian di equivalenkan menjadi *Creativity Question (CQ)*.

Berdasarkan observasi dan wawancara, lingkungan di TK Sakinah Malang banyak sekali menggunakan permainan. Dimana dalam pembelajaran sehari-hari selalu menggunakan permainan yaitu salah satunya permainan konstruktif. Permainan juga dijadikan sebagai sarana pengembangan kreativitas anak, permainan juga digunakan sebagai media konsentrasi.

Berdasarkan pengkategorian tingkat kreativitas yang diperoleh dari hasil tes kreativitas figural, maka distribusi tingkat kreativitas siswa TK B Sakinah Malang yang berjumlah 8 siswa adalah :

- |                                   |   |               |
|-----------------------------------|---|---------------|
| a. Kategori Tinggi (diatas 98.7)  | : | 6 orang siswa |
| b. Kategori Sedang (39.1 - 98.7)  | : | 2 siswa       |
| c. Kategori Rendah (dibawah 39.1) | : | tidak ada     |

Dari hasil observasi dan wawancarasiswa TK Dharma Wanita Kediri yang hanya berada pada lingkungan fisik dengan sedikit permainan. Dimana dalam pembelajaran sehari-harinya hanya menulis, menghitung, dan menggambar saja. Permainan yang seharusnya diterima anak-anak pun tidak diterapkan.

Berdasarkan pengkategorian tingkat kreativitas yang diperoleh dari hasil tes kreativitas figural, maka distribusi tingkat kreativitas siswa TK B Dharma Wanita Kediri yang berjumlah 14 siswa adalah :

- a. Kategori Tinggi (diatas 98.7) : tidak ada
- b. Kategori Sedang (39.1 - 98.7) : 10 siswa
- c. Kategori Rendah (dibawah 39.1) : 4 siswa

Anak prasekolah yang dipengaruhi oleh berbagai macam permainan yang terdapat di lingkungan sekolahnya memiliki tingkat kreativitas yang lebih tinggi dari pada yang hanya memiliki sedikit permainan di lingkungan sekolahnya dalam pembelajaran sehari-harinya.

## **2. Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kreativitas Anak Prasekolah**

Berdasarkan hasil analisa data yang dilakukan, maka dapat dilihat dari hasil yang menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima, artinya bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara berbagai macam permainan dengan perkembangan kreativitas anak prasekolah. Adanya pengaruh positif antara dua

variabel tersebut yang menunjukkan bahwa semakin banyak permainan maka semakin tinggi tingkat kreativitas anak prasekolah.

Menurut (Abu Ahmadi, 2005 : 106) permainan merupakan suatu perbuatan yang sifatnya bebas tidak terikat oleh suatu syarat, tidak berorientasi kepada hasil, bertujuan untuk memperoleh kesenangan didalam kegiatan bermain yang hakekatnya bermain dilakukan oleh anak.

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan anak, yaitu meliputi dunia fisik, sosial dan komunikasi. Kegiatan bermain mempengaruhi enam aspek perkembangan anak meliputi : aspek kognisi, sosial, emosional, komunikasi, kesadaran sendiri, dan ketrampilan motorik (Catron dan Allen, 1999).

Pengaruh bermain bagi perkembangan anak sangat besar terutama dalam merangsang kreativitas anak. Eksperimen dalam bermain akan membuat anak menemukan dan merancang sesuatu yang baru dan berbeda yang akan menimbulkan kepuasan tersendiri diluar dunia bermain (Hurlock, 1993).

Dunia kognitif anak-anak prasekolah adalah kreatif, bebas, dan penuh imajinasi. Imajinasi anak-anak prasekolah terus bekerja, dan daya serap mental mereka tentang dunia semakin meningkat. Maka dari itu untuk mngembangkan potensi kreativitas anak, dibutuhkan kondisi lingkungan yang mendukung.

TK Sakinah Malang yang lingkungannya menggunakan banyak permainan. Dimana pembelajaran yang digunakan sehari-hari yaitu dengan menggunakan banyak permainan-permainan yang mampu mengasah kreativitas anak prasekolah. Dalam kelas dipenuhi permainan untuk proses belajar siswa yaitu pertama siswa dikenalkan dengan permainan-permainan tersebut dengan dijelaskan cara serta fungsinya. Kemudian mereka bebas memilih media permainan apa yang diinginkannya dan bebas mengkreasikan idenya dalam permainan konstruktif tersebut.

Permainan konstruktif juga merupakan media konsentrasi bagi anak, seperti menyusun puzzle (menyatukan bentuk dengan melihat potongan warna atau gambar yang sama), bermain konstruktif dengan ide-ide kreatif (membentuk atau menyusun sesuatu dengan berbagai media), mengenalkan konsep bilangan dengan menggunakan bentuk-bentuk dari hasil permainan konstruktif tersebut, permainan konstruktif memudahkan peserta didik dalam menghafal bermacam-macam bentuk, melipat kertas dengan berbagai macam bentuk dengan kertas lipat berwarna, dan merangkai bentuk-bentuk geometri.

Berdasarkan penelitian dan analisis data siswa TK B Sakinah Malang terbukti lebih kreatif dibandingkan dengan siswa TK B Dharma Wanita Kediri yang hanya memiliki lingkungan sedikit permainan. Dimana lingkungan kelas tempat belajar siswa hanya terdapat satu atau dua permainan saja. Dalam metode

pembelajarannya hanya dengan menggambar dan menulis saja, tidak selalu menggunakan permainan-permainan yang sangat dibutuhkan peserta didik untuk mengembangkan bakat dan kreativitasnya.

Berdasarkan hasil analisis tes kreativitas figural tipe B subtes lingkaran, yang mengukur tingkat kreativitas siswa TK B Sakinah Malang dan TK B Dharma Wanita Kediri. Dimana alat tes tersebut mengukur aspek kreativitas, yaitu kelancaran, keluwesan, originalitas, serta kemampuan untuk mengelaborasi. Terdapat perbedaan kreativitas antara siswa TK B Sakinah Malang dan TK B Dharma Wanita Kediri yang sangat signifikan ( $t = 10,113$ ;  $sig = 0,000 < 0,05$ ). TK Sakinah Malang yang berada pada lingkungan fisik banyak permainan termasuk salah satunya permainan konstruktif memiliki tingkat kreativitas lebih tinggi ( $\bar{X} = 102,0$ ) dibandingkan dengan siswa TK Dharma Wanita Kediri yang memiliki lingkungan fisik sedikit permainan dan tidak terdapat permainan konstruktif yaitu ( $\bar{X} = 47,1$ ).

Jadi terdapat pengaruh yang signifikan antara berbagai macam permainan yang salah satunya yaitu permainan konstruktif terhadap perkembangan kreativitas anak prasekolah. Maka berdasarkan hasil penelitian dan diimbangi dengan teori yang ada maka telah didapatkan hasil yang signifikan antara permainan konstruktif dengan perkembangan kreativitas anak prasekolah. Semakin banyak permainan yang ada pada lingkungan sekolah dan permainan yang

digunakan sebagai media pembelajaran dapat merangsang perkembangan kreativitas anak prasekolah. Melalui permainan anak bisa mengungkapkan atau menuangkan daya imajinasinya. Permainan konstruktif dapat merangsang otak kanan yang kemudian membuka daya imajinasi anak untuk dapat berpikir kreatif. Anak prasekolah yang berada pada lingkungan sekolah yang banyak permainan lebih tinggi tingkat kreativitasnya dibandingkan dengan anak prasekolah yang dilingkungkannya hanya terdapat sedikit permainan.





## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Dari hasil pengumpulan data dan analisa data penelitian diperoleh suatu kesimpulan sebagai berikut :

1. Permainan konstruktif adalah sebuah kegiatan yang dilakukan anak-anak dengan menggunakan balok, kayu, batu atau pasir yang disusun menjadi sebuah bangunan, dengan tujuan untuk mendapatkan kegembiraan tanpa adanya paksaan dan aturan.
2. Kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran (fluency), keluwesan (fleksibility), dan originalitas (originality) dalam proses berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, dan memperinci) suatu gagasan.
3. Dari hasil penelitian dan analisa data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan sangat signifikan antara permainan konstruktif terhadap perkembangan kreativitas anak prasekolah, yang ditunjukkan terdapat adanya perbedaan kreativitas antara siswa TK Sakinah Malang dan siswa TK Dharma Wanita Kediri yang sangat signifikan yaitu ( $t = 10,113$ ;  $sig = 0,000 < 0,05$  ). Siswa TK Sakinah Malang yang berada pada lingkungan fisik yang banyak permainan yaitu salah satunya permainan konstruktif memiliki kreativitas lebih tinggi ( $\bar{X} = 102,0$ ) dibandingkan dengan TK Dharma Wanita Kediri yang memiliki lingkungan fisik sedikit permainan dan tidak terdapat permainan konstruktif ( $\bar{X} = 47,1$  ). Hal tersebut

menunjukkan bahwa semakin banyak permainan yang ada pada lingkungan anak prasekolah maka semakin tinggi perkembangan kreativitas anak prasekolah.

## **B. SARAN**

Sehubungan dengan hasil penelitian ini, saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti adalah :

1. Untuk kepentingan teoritis, bisa digunakan sebagai data yang dapat memperluas wawasan serta ilmu pengetahuan dalam bidang psikologi dan pendidikan.
2. Untuk kepentingan praktis kepada para pendidik anak-anak sebagai tunas bangsa yang kelak akan melanjutkan perjuangan dan pembangunan negara, maka anak-anak tersebut perlu di didik dan dilatih supaya menjadi orang yang aktif serta kreatif. Perkembangan kreativitas pada anak sebaiknya dilakukan atau dipupuk sedini mungkin sehingga nantinya setelah dewasa akan didapatkan hasil yang optimal. Hendaknya sistem pendidikan dapat merangsang pemikiran, sikap, serta perilaku kreatif-produktif, disamping pemikiran logis dan penalaran. Permainan merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan jiwa dan kreativitas anak. Hendaknya permainan juga bisa menjadi obyek perhatian pada anak karena pada hakekatnya dunia anak adalah bermain. Permainan bisa merangsang otak untuk bekerja dan menghasilkan sesuatu yang kreatif. Anak-anak mengalami perkembangan daya imajinasi yang mempengaruhi fantasi mereka tentang apa yang dialaminya. Permainan sebagai sarana untuk mengeksplorasi fantasi-fantasi mereka dan membentuk kreativitas anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Azwar, Saifudin. 2004. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Diana, Rachmy. 2010. *Hubungan Antara Religuitas dan Kreativitas Siswa SMU*. *Jurnal Pemikiran Psikologi Psikologika*. No 7, tahun III : 5-25.
- Gorden, M. E. 2001. *Smart Start Panduan Lengkap Memilih Pendidikan Prasekolah Balita Anda*. Bandung : Penerbit Kaifa.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Hasan, Maimunah. 2010. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : DIVA Press.
- Hawadi, Reni Akbar. 2001. *Kreativitas*. Jakarta : Grasindo.
- Hurlock, B. E. 1993. *Perkembangan Anak*.(Jilid 2) Jakarta : Erlangga.
- Hurlock, B. E 2000. *Psikologi Perkembangan anak*. Jakarta : Erlangga.
- Anggraini, Wulan. 2007. *Jurnal. Kreativitas Anak Prasekolah*.
- Latipun. 2004. *Psikologi Eksperimen*. Malang : UMM Press.
- Mangoenprasodjo, A. Soetiono. 2005. *Anak Masa Depan Dengan Multi Intelegensi*. Yogyakarta : Pradipta Publishing.
- Mansyur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Martuti. A. 2008. *Mengelola PAUD, Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta : Kreasi Wacana.
- Munandar, Utami, dkk. 1987. *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta : Gramedia.
- Munandar, Utami. 1999. *Kreativitas Dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Nashori, Fuad dan M. Rachmy Diana. 2002. *Mengembangkan Kreativitas dalam Perspektif Psikologi Islam*. Yogyakarta : Menara Kudus.

- Poerwadarminta. 2002. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Poerwanti. Endang. 2005. *Perkembangan Peserta Didik*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Rahmat. J. 1993. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Shaleh, Abdul Rahman. 2004. *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Santrock, John. W. 2007. *Perkembangan Anak, Jilid 1 Edisi Kesebelas*. Jakarta : Erlangga.
- Seto. 2004. *Bermain dan Kreativitas Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta : Papas Sinar Sinanti.
- Soejanto, Agoes. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sternberg, Robert. J. 2008. *Psikologi Kognitif (Edisi 4)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Suharnan. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya : Srikandi.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

**LAMPIRAN**  
**DATA SUBYEK**  
**TABEL DATA**  
**JAWABAN TES**

### TK SAKINAH

No	Nama	Fluency	Fleksibility	Originality	Elaborasi	Jumlah
1	Ais	25	22	54	4	105
2	Aisyah	22	20	50	4	96
3	Davin	24	18	56	4	102
4	Dita	17	23	45	14	99
5	Moza	21	23	54	8	106
6	Rere	19	23	48	8	98
7	Reza	23	25	54	6	108
8	Zakky	20	18	53	11	102

### TK DHARMA WANITA

No	Nama	Fluency	Fleksibility	Originality	Elaborasi	Jumlah
1	Amel	8	10	15	-	37
2	Aril	14	13	37	-	64
3	Cacan	10	11	25	-	46
4	Candra	13	15	23	-	51
5	Diki	8	7	10	-	25
6	Faris	11	9	23	2	45
7	Krisna	17	15	35	-	67
8	Lia	10	11	21	-	42
9	Nova	11	10	22	-	43
10	Nova iza	8	7	14	-	29
11	Naning	13	15	26	-	54
12	Riski	13	14	29	-	56
13	Ubet	21	15	36	-	72
14	zaky	8	5	10	-	23

**LAMPIRAN**

**UJI VALIDITAS**



## Correlations

		FLUE	FLE	ORI	ELA	KREATIFITAS
FLUE	Pearson Correlation	1	.873**	.953**	.574**	.946**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.005	.000
	N	22	22	22	22	22
FLE	Pearson Correlation	.873**	1	.916**	.742**	.953**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	22	22	22	22	22
ORI	Pearson Correlation	.953**	.916**	1	.713**	.990**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	22	22	22	22	22
ELA	Pearson Correlation	.574**	.742**	.713**	1	.773**
	Sig. (2-tailed)	.005	.000	.000		.000
	N	22	22	22	22	22
KREATIFITAS	Pearson Correlation	.946**	.953**	.990**	.773**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	22	22	22	22	22

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

		FLUE	FLE	ORI	ELA
KREATIFITAS	Pearson Correlation	.946**	.953**	.990**	.773**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000
Keterangan		Valid	valid	valid	valid

**LAMPIARAN**

**UJI RELIABILITAS**

## Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	22	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	22	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.835	.939	4

Cronbach's Alpha	Keterangan
.835	Reliabel

**LAMPIRAN**

**UJI ANALISIS DATA**

## T-Test

### Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 KREATIFITAS_SAKINAH MALANG	102.00	8	4.17475	1.47600
KREATIFITAS_DHARMA WANITA KEDIRI	47.1250	8	13.72628	4.85297

### Paired Samples Test

	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 KREATIFITAS_SA KINAH KREATIFITAS_DH ARMA	5.48750E1	15.34775	5.42625	42.04396	67.70604	10.113	7	.000

**LAMPIRAN**

**SURAT KETERANGAN**

## **BUKTI KONSULTASI SKRIPSI**

Nama : Jati Pratama Kurniawati  
NIM : 07410007  
Dosen Pembimbing : Elok Halimatus Sa'diyah, M. Si  
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Kreativitas Anak Prasekolah

NO	Tanggal	Hal yang dikonsultasikan	Tanda Tangan
1	24 Januari 2011	Konsultasi Proposal Skripsi	
2	3 Februari 2011	Konsultasi BAB I	
3	15 Februari 2011	Revisi BAB I	
4	23 Februari 2011	ACC BAB I	
5	28 Februari 2011	Konsultasi BAB II & III	
6	14 Maret 2011	ACC BAB II & III	
7	01 Juli 2011	Konsultasi BAB IV & V	
8	05 Juli 2011	ACC BAB IV & V	
9	06 Juli 2011	ACC BAB I, II, III, IV & V	

**Malang, 06 Juli 2011**

**Dosen Pembimbing**

**Dekan Fakultas Psikologi**

**Elok Halimatus Sa'diyah, M. Si**  
**NIP. 197405182005012002.**  
**1005.**

**Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I**  
**NIP. 19550717 198203**