

**PENGARUH KOMPLEKSITAS WARNA DALAM  
PERKEMBANGAN KREATIVITAS PADA ANAK  
PRASEKOLAH**

**SKRIPSI**

Oleh :

**HIJRU ARSYNULLAH**

**NIM : 03410089**



**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MALANG**

**2007**

**PENGARUH KOMPLEKSITAS WARNA DALAM  
PERKEMBANGAN KREATIVITAS PADA ANAK  
PRASEKOLAH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Dekan Fakultas Psikologi UIN Malang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam  
Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)**

**Oleh :**

**HIJRU ARSYNULLAH**

**NIM : 03410089**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MALANG  
2007**

**PENGARUH KOMPLEKSITAS WARNA DALAM  
PERKEMBANGAN KREATIVITAS PADA ANAK  
PRASEKOLAH**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**HIJRU ARSYNULLAH**

**NIM : 03410089**

**Telah Disetujui oleh :**

**Dosen Pembimbing**

**Prof. H. M. Kasiram, M.Sc**

**NIP. 150 054 684**

**Malang, 6 Juni 2007**

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Psikologi**

**UIN Malang**

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

**NIP. 150 206 243**

**PENGARUH KOMPLEKSITAS WARNA DALAM  
PERKEMBANGAN KREATIVITAS PADA ANAK  
PRASEKOLAH**

**SKRIPSI**

Oleh :

**HIJRU ARSYNULLAH**

**NIM : 03410089**

**Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji  
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai salah Satu Persyaratan Untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)  
Tanggal 19 Juni 2007**

**SUSUNAN DEWAN PENGUJI**

**TANDA TANGAN**

- 1. Drs. H. Yahya, MA (Penguji Utama)  
NIP. 150 246 404**
- 2. Fathul Lubabin Nuqul, M.Si (Ketua Penguji)  
NIP. 150 327 249**
- 3. Prof. H. M. Kasiram, M.Sc (Sekretaris/Pembimbing)  
NIP. 150 054 684**

**Mengesahkan  
Dekan Fakultas Psikologi  
UIN Malang**

**Drs. H. Mulyadi, M.Pd.I  
NIP. 150 206 243**

## PERSEMBAHAN

*Syukur dan Terimakasihku pada Allah SWT penguasa kerajaan bumi dan langit atas Cinta, Berkah & Anugerah yang tak terbatas dalam hidupku, beserta malaikat, rasul dan seluruh tentara-tentaraNya.*

### *Achy Thank's to :*

*Kupersembahkan semua ini untuk Papa dan Mamaku atas segala butir-butir kehidupan yang diberikan teramat indah padaku*

*Adik-adikku Anha dan Wisnu (I love you all..) terimakasih untuk kehidupan termanis yang pernah kita lewati bersama*

*Seseorang yang sedang belajar menyayangiku, mencintaiiku dan memahami seutuhnya diriku.*

*Terima kasih untukmu yang mampu memberi sepercik asa. . .*

*Semua sahabat-sahabatku yang telah memberi warna-warni dalam hari-hariku di Malang, sehingga membentuk pelangi yang sempurna dalam perjalanan ini.*

*Seluruh penghuni fakultas Psikologi UIN Malang, khususnya angkatan 2003. Terimakasih untuk tali persahabatan kita selama ini.*

*Guru dan dosenku yang telah mentransformasikan semua ilmunya padaku selama ini.*

*Terimakasih untuk jasanya.*

*Terimakasih atas doa orang-orang yang menyayangiku dan mencintaiiku hingga akhirnya karya ini dapat kupersembahkan.*

MOTTO

MELIHAT HAL YANG DILIHAT ORANG LAIN,  
TETAPI MEMIKIRKAN HAL YANG TIDAK  
DIPIKIRKAN ORANG LAIN

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hijru Arsynullah

NIM : 03410089

Fakultas : Psikologi

Judul Skripsi : Pengaruh Kompleksitas Warna Dalam Perkembangan Kreativitas  
Pada Anak Prasekolah

Menyatakan bahwa skripsi tersebut adalah karya saya sendiri dan bukan karya orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

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

Malang, 6 Juni 2007

Yang menyatakan,

Hijru Arsynullah

NIM : 03410089

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirraahim walhamdulillahirrabil ‘Alamin. Puji syukur kehadiran Allah SWT atas ridho Nya dan shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan untuk manusia terbaik sepanjang zaman dan teladan terbaik seluruh manusia, Rasulillah SAW. Tak lupa kami haturkan salam kepada keluarga, sahabat dan orang-orang yang senantiasa berjuang meneruskan sunnah Rasulillah.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan penyelesaian studi Strata Satu (S1) dan meraih gelar Sarjana Psikologi pada Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Malang. Adapaun judulnya adalah “Pengaruh Warna Dalam Perkembangan Kreativitas Anak Prasekolah”.

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

1. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Malang Bapak. Prof. Dr. H.Imam Suprayogo.
2. Dekan Fakultas Psikologi Bapak. Drs.H. Mulyadi. M.Pd.I.
3. Para Pembantu Dekan Fakultas Psikologi Ibu. Dra. Siti Mahmudah M.Si. dan Bapak. A. Khudori Soleh, M. Ag.
4. Dosen Pembimbing Bapak. Prof. H. M. Kasiram, M.Sc. yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman serta nasehat-nasehat yang bermanfaat dan menjadikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.



5. Ibu. Dra. Josina Judiari, Msi selaku konsultan dan psikodiagnostik yang telah membantu dalam penelitian ini.
6. Ibu. Cholifatus Sya'diyah selaku Kepala Sekolah TK & KB Tunas Mulia beserta guru-guru yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut dan telah banyak memberikan tambahan ilmu, informasi serta dukungan selama praktek.
7. Ibu. Jamilah selaku kepala sekolah TK Masyithoh XI beserta guru-guru yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian selama di TK Masyithoh XI.
8. Siswa-siswi TK Tunas Mulia dan siswa-siswi TK Masyithoh XI yang telah menjadi sampel dalam penelitian ini.
9. Terima kasih kepada kedua orang tuaku yang telah menjadi orang tua terbaik dan sempurna dalam hidupku.

Semoga skripsi ini mampu memberikan manfaat kepada penulis khususnya dan bagi pihak yang merasa mempunyai kepentingan. Tak ada gading yang tak retak, penulis menyadari keterbatasan yang ada, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang ditujukan sebagai perbaikan dalam penulisan skripsi ini.

Malang, 6 Juni 2007

Penulis

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1 : Hasil Pengujian Validitas.....	49
Tabel 2 : Hasil Pengujian Reliabilitas.....	49
Tabel 3 : Uji T.....	51
Tabel 4 : Rangkuman Uji T.....	52

## **DAFTAR LAMPIRAN**

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

## 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>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Batasan Masalah.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
A. Warna.....	8
1. Pengertian.....	8

2. Psikologi Warna.....	11
B. Kreativitas.....	15
1. Pengertian.....	15
2. Proses Kreativitas.....	17
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas.....	18
4. Kreativitas Anak Usia Prasekolah.....	19
5. Kreativitas Menurut Pandangan Islam.....	22
C. Pengaruh Warna Terhadap Kreativitas.....	24
D. Hipotesis.....	27
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>28</b>
A. Rancangan Penelitian.....	28
B. Identifikasi Variabel.....	29
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	29
D. Populasi dan Sampel.....	30
E. Metode Pengumpulan Data.....	32
F. Instrumen Penelitian.....	34
G. Rancangan dan Prosedur Penelitian.....	36
1. Tahap Perencanaan.....	36
2. Tahap Pelaksanaan.....	37
H. Uji Coba Tes Kreativitas.....	39
1. Validitas.....	40
2. Reliabilitas.....	41
I. Analisis Data.....	41

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
A. Deskripsi Objek Penelitian.....	44
1. Deskripsi TK Tunas Mulia dan TK Masyithoh XI.....	44
2. Lokasi Penelitian.....	47
3. Waktu Penelitian.....	47
B. Hasil Penelitian.....	47
1. Deskripsi Responden.....	47
2. Uji Validitas.....	48
3. Uji Reliabilitas.....	49
4. Analisis Data.....	50
C. Pembahasan.....	52
1. Tingkat Kreativitas Anak Prasekolah.....	52
2. Pengaruh Kompleksitas Warna Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Prasekolah.....	55
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>60</b>
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	61

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN - LAMPIRAN**

## ABSTRAK

Arsynullah, Hijru, 2007, *Pengaruh Kompleksitas Warna dalam Perkembangan Kreativitas Anak Prasekolah*. Skripsi, Jurusan Psikologi, Universitas Islam Negeri Malang. Dosen Pembimbing : Prof. H. M. Kasiram, M.Sc.

Kata Kunci : Warna, Kreativitas

Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Warna-warna tersebut terdapat di lingkungan fisik sebuah sekolah. Lingkungan fisik tersebut adalah cat dinding kelas yang berwarna cerah dan berwarna cerah, bangku di kelas yang berwarna-warni. Dan warna-warna yang digunakan sebagai media belajar di sekolah.

Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimen*, yaitu jenis desain *One Shot Case Study*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kreativitas anak prasekolah yang dipengaruhi oleh kompleksitas warna dan untuk mengetahui adakah pengaruh kompleksitas warna dalam perkembangan kreativitas pada anak prasekolah. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa TK Tunas Mulia dan TK masyithoh XI di Probolinggo. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah 21 siswa TK B Tunas Mulia dan 18 siswa TK B Masyithoh XI, yang diambil dengan tehnik *purposive sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes kreativitas figural.

Dari rumusan masalah tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas anak prasekolah yang dipengaruhi oleh kompleksitas warna yang terdapat di lingkungan sekolahnya dan untuk mengetahui adakah pengaruh kompleksitas warna terhadap perkembangan kreativitas anak prasekolah. Dimana yang bertindak sebagai variabel eksperimental adalah warna sedangkan yang bertindak sebagai variabel tergantung adalah kreativitas. Metode analisa data menggunakan uji T yang dibantu dengan komputer program SPSS 13 *for windows*.

Berdasarkan hasil dari analisa tes kreativitas figural, terdapat perbedaan kreativitas antara siswa TK Tunas Mulia dan siswa TK Masyithoh XI yang sangat signifikan ( $t = 6,085$ ;  $sig = 0,000 < 0,010$ ). Siswa TK Tunas Mulia yang berada di lingkungan fisik banyak warna memiliki kreativitas lebih tinggi ( $\bar{X} = 57,3$ ) dibandingkan siswa TK Masyithoh XI yang memiliki lingkungan fisik sedikit warna ( $\bar{X} = 25,0$ ). Jadi terdapat pengaruh yang signifikan antara kompleksitas warna terhadap perkembangan kreativitas anak prasekolah. Hal ini menunjukkan bahwa semakin kompleks warna yang ada di lingkungan semakin tinggi perkembangan kreativitas anak prasekolah.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Semakin berkembangnya jaman masalah yang muncul akan semakin kompleks dengan persaingan yang semakin ketat, maka diperlukan orang-orang yang siap menghadapi semua itu. Salah satu hal yang dapat membantu kita untuk hidup secara efektif dan produktif di dunia yang makin rumit adalah kreativitas.

Kreativitas merupakan suatu kegiatan yang bermakna, yang bermanfaat tidak hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan tetapi juga oleh lingkungan masyarakat. Kreativitas diperlukan dalam usaha untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Kerena kreativitaslah yang memungkinkan perkembangan ilmu, teknologi dan seni.

Kreativitas biasanya diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta 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, atau 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 tidak tampak hubungannya. (Munandar, 1987:8-9).

Pakar-pakar bidang pendidikan melihat bahwa kreativitas bangsa



Indonesia masih tergolong rendah. Sinyalemen ini sebagaimana diungkapkan oleh seorang pakar kreativitas Indonesia Utami Munandar. Setelah melakukan serangkaian penelitian dan pengamatan, diketahui bahwa ada kecenderungan bahwa kreativitas tidak dapat berkembang secara optimal di kalangan subjek didik Indonesia. (Fuad & Diana, 2002:24-25).

Anak usia prasekolah adalah kreatif secara alamiah; tetapi sering, tanpa disadari, menekan atau menghambat daya kreatif anak; juga sistem pendidikan umumnya kurang memberi peluang bagi pengembangan kreativitas. Padahal bakat kreatif yang ada pada setiap anak-dalam jenis dan derajat yang berbeda-beda- merupakan sumber daya manusia yang tidak ternilai maknanya untuk kemajuan masyarakat dan kebudayaan. (Munandar, 1988:37)

Anak-anak sebagai tunas bangsa yang nantinya akan melanjutkan perjuangan dan pembangunan negara, perlu dididik dan dilatih supaya menjadi orang yang kreatif. Pengembangan kreativitas pada anak sebaiknya dilakukan sedini mungkin sehingga nantinya setelah dewasa akan didapat hasil yang optimal.

Dasar-dasar kreativitas diletakkan pada awal masa kanak-kanak, namun kemampuan untuk menggunakan dasar-dasar ini dalam kegiatan-kegiatan orisinal yang pada umumnya belum berkembang sempurna sebelum anak mencapai tahun sekolah. Penelitian-penelitian mengenai kreativitas menunjukkan bahwa anak-anak yang lebih besar bila tidak dihalangi oleh rintangan-rintangan lingkungan, oleh kritik atau cemoohan orang dewasa atau orang lain, akan mengarah kedalam kegiatan-kegiatan kreatif. Maka

ahli-ahli psikologi menamakan usia sekolah dengan usia kreatif, suatu usia dalam rentang kehidupan yang akan menentukan apakah anak menjadi konformitas atau pencipta karya orisinal (Hurlock, 1989:147-148).

Anak-anak yang dari kecil sudah biasa dan senang bersibuk diri secara kreatif, kelak akan tumbuh menjadi pribadi-pribadi yang kreatif, sikap ingin mengembangkan diri, merasa tertantang untuk memecahkan masalah-masalah yang baru, kesenangan dan kepuasan yang dirasakan dari menciptakan sesuatu sendiri. Sikap ini akan dibawa terus sampai masa dewasa.

Kreativitas sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya timbul dan tumbuh sepanjang masa, nampak secara berkesinambungan dari masa ke masa. Setiap orang pada dasarnya memiliki potensialitas kreatif, tetapi dibutuhkan kondisi-kondisi tertentu, baik kondisi-kondisi eksternal (dari lingkungan dalam arti kata sempit dan luas, mencakup kondisi sosio kultural dan politis) maupun kondisi-kondisi internal (pribadi, dalam diri individu) agar dapat muncul, tumbuh dan terwujud menjadi karya-karya kreatif yang bermakna untuk individu dan masyarakatnya, kebudayaannya. (Munandar, 1988:20-21)

Maka dari itu untuk membina agar anak mempunyai potensi kreatif, dibutuhkan kondisi lingkungan yang mendukung. Yang perlu diketahui bahwa kreativitas tidak mutlak ditentukan potensi bawaan tetapi peran faktor lingkungan sangat besar. Untuk itu setiap keluarga dituntut untuk mengetahui perkembangan kreativitas pada anak yang dicintai.

Para ahli banyak yang menyatakan otak kanan dan otak kiri harus

bisa berkoordinasi dengan baik. Hal ini sangat diperlukan dalam mengembangkan dan memaksimalkan fungsi otak. Kecerdasan otak kiri yang mengandalkan logika sangat penting dalam kehidupan manusia, tetapi tanpa disertai dengan kecerdasan otak kanan, orang tidak inovatif dan kreatif. Imajinasi, daya cipta, perasaan merupakan fungsi otak kanan, yang sangat menentukan kreativitas manusia. Untuk melatih koordinasi otak ini sebagian orang ada yang melatih diri dengan musik, melukis, dan cara lainnya. Salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas anak misalnya melalui seni. Dengan seni, anak bisa diberi kesempatan untuk berkreasi, berimajinasi, mencipta, menghargai, dan tentu juga mengembangkan pribadinya. (Jordan E. Ayan, 2002:40).

Kekuatan kesenian sebagian berasal dari kemampuannya membawa kita keluar dari kehidupan sehari-hari. Kesenian mendorong kita berpikir dengan cara yang sama sekali baru. Kesenian visual menggunakan gambar, bentuk, warna, dan ruang untuk menyampaikan setumpuk gagasan lewat ruang yang sempit dan dalam waktu singkat. Kesenian dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong kreativitas dalam berbagai bidang (Jordan E. Ayan, 2002:182).

Para seniman sudah lama tahu bahwa ada warna-warna tertentu yang membuat kita merasa penuh energi, sementara warna lain punya efek menenangkan. Demikian juga, para perancang masa kini menggunakan warna, dengan cara yang jauh lebih canggih, untuk menciptakan lingkungan khusus bagi pembelajaran, penyembuhan, tidur, dan banyak kegiatan lain. Ada

beberapa cara dasar penggunaan warna untuk menciptakan lingkungan kreatif. (Jordan E. Ayan, 2002:106).

Pada umur 2-3 tahun anak telah mengenal warna dasar walaupun belum lengkap, hal ini perlu dibantu untuk membantu kreativitas anak di kemudian hari (Shahib, 2003:63)

Pengenalan warna pada anak adalah sebagai modal utama untuk melakukan aktivitas dari respon alami dari luar yang terdapat pada jiwa anak. Seperti yang telah kita ketahui bahwa kehidupan manusia tidak lepas dari unsur warna, karena warna selalu ada di manapun manusia itu bergerak, sehingga secara tidak langsung warna mempengaruhi kejiwaan termasuk anak.

Dari warna manusia dapat memperoleh motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang keluar dari diri manusia itu sendiri. Peranan warna dalam membangkitkan motivasi ekstrinsik dapat dicontohkan sebagai berikut, bila dalam kehidupan sehari-hari pandangan manusia terbatas melihat hitam dan putih, dapat dipastikan manusia itu akan mengalami kejenuhan dan kebosanan hingga bila melakukan sesuatu kegiatan bisa saja di dalamnya dilakukan dengan perasan tertekan atau monoton.

Demikia juga dengan pengaruh warna pada kejiwaan anak-anak. Anak-anak mengalami perkembangan daya imajinasi yang mempengaruhi fantasi mereka tentang apa yang dilihatnya dan dirasakan. Warna sebagai salah satu sarana untuk mengekspresikan fantasi-fantasi mereka dan membentuk kreativitas anak.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana tingkat kreativitas anak prasekolah yang dipengaruhi oleh kompleksitas warna yang terdapat di lingkungan sekolahnya ?
- b. Apakah kompleksitas warna dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak prasekolah ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dari penelitian “Pengaruh Kompleksitas Warna dalam Perkembangan kreativitas pada Anak Prasekolah”, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui tingkat kreativitas anak prasekolah yang dipengaruhi oleh kompleksitas warna yang terdapat di lingkungan sekolahnya.
2. Untuk mengetahui adakah pengaruh kompleksitas warna terhadap perkembangan kreativitas anak prasekolah.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian “Pengaruh Kompleksitas Warna dalam Perkembangan kreativitas pada Anak Prasekolah” adalah :

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan Psikologi. Tentang peranan warna dalam perkembangan kreativitas pada anak.

2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan dapat digunakan bagi orang tua dan guru.
3. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan untuk pengelolaan SDM, sebagai kebijakan pembangunan dalam peningkatan SDM di Indonesia.

#### **E. Batasan Masalah**

Batasan masalah dari penelitian “Pengaruh Kompleksitas Warna dalam Perkembangan kreativitas pada Anak Prasekolah” adalah :

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

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Warna**

##### **1. Pengertian**

Warna menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah “kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya” (Djalinus, 1993:271).

Warna hanya dapat dilihat karena adanya cahaya. Saat mata menangkap warna yang sebenarnya terlihat adalah pantulan cahaya dari sebuah benda yang kemudian diterima atau ditangkap mata. Refleksi cahaya memiliki panjang gelombang yang berbeda-beda yang diserap atau dipantulkan oleh permukaan benda yang berbeda-beda. Perbedaan gelombang cahaya inilah yang menciptakan perbedaan warna. Cahaya yang berbeda bias sinarnya juga akan menciptakan warna yang berbeda. Bias cahaya sangat mempengaruhi mata manusia dalam mengidentifikasi warna. Sebuah benda akan berubah kesan warnanya apabila terkena bias cahaya yang berbeda (Akmal Imelda, 2006:16-18).

Tiga warna pigmen adalah merah, kuning, dan biru. Bila warna pigmen dicampur akan menghasilkan warna baru. Pengembangan warna baru biasanya terdiri atas 12 warna (yang terjadi dari dan campuran warna-warna pigmen tadi). Kedua belas warna tersebut adalah : merah, merah-jingga, jingga, kuning-jingga, kuning, kuning-hijau, hijau, hijau-biru, biru, biru-ungu, ungu, merah-ungu (Akmal Imelda,2006:20).

Warna primer terdiri atas tiga warna yaitu merah, kuning, dan biru. Ketiga warna ini disebut warna primer karena warna-warna ini merupakan

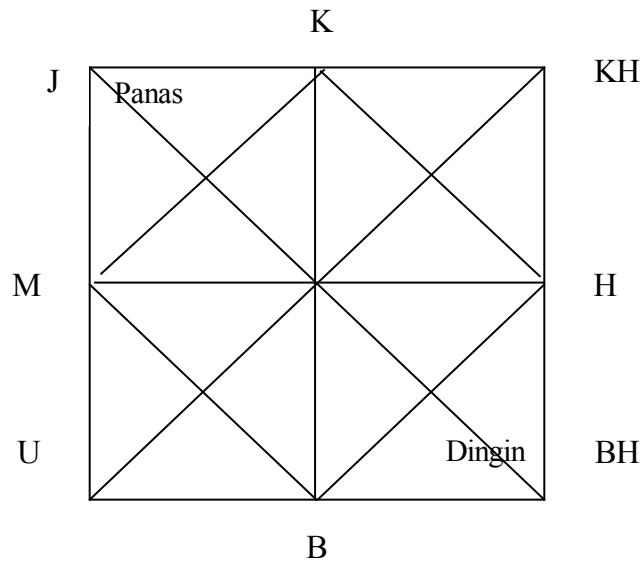
warna dasar. Warna-warna ini tidak bisa dihasilkan ddari kombinasi warna lain. Tetapi justru ketiga warna inilah yang menciptakan warna lainnya. Warna primer merupakan warna-warna yang paling mudah dikenali. Biasanya anak-anak mulai belajar warna dengan mengenal warna-warna primer ini terlebih dahulu. Bagi usia balita, warna-warna ini juga mampu merangsang gerak motorik serta perkembangna otak mereka. Warna sekunder adalah campuran dua warna primer dengan perbandingan yang sama. Campuran warna merah dengan kuning akan menghasilkan warna jingga. Campuran warna biru dan kuning akan menghasilkan warna hijau, sedangkan campuran antara merah dan biru akan menjadi warna ungu. Warna tersier adalah warna-warna yang dihasilkan dari campuran warna sekunder dengan warna primer di sebelahnya dengan perbandingan yang sama, sehingga terbentuklah warna kuning-hijau (*lime green*), warna biru-ungu (*indigo*), warna biru-hijau (*turquoise*), dan seterusnya (Akmal Imelda,2006:24-28).

Setiap warna memiliki karakteristik tertentu. Yang dimaksud dengan karakteristik dalam hal ini adalah ciri-ciri atau sifat-sifat khas yang dimiliki oleh suatu warna. Secara garis besarnya sifat khas yang dimiliki oleh warna ada dua golongan besar, yaitu warna panas dan warna dingin. Pada gambar skema warna psikologi yang diambil dari sistem lingkaran warna Oswald dapat dilihat dengan jelas golongan warna panas berpuncak pada warna jingga (J), dan warna dingin berpuncak pada warna biru kehijauan (BH). Warna-warna yang dekat dengan jingga atau merah



digolongkan kepada warna panas atau hangat dan warna-warna yang berdekatan dengan warna biru kehijauan termasuk golongan warna dingin atau sejuk (Darmaprawira, 2002:39).

Warna-warna digolongkan menjadi dua golongan yaitu warna panas dan warna dingin, karena adanya dua alasan yang didasarkan pada arti simbolisnya. Pertama, karena keluarga warna merah sering diasosiasikan dengan matahari, darah, api, di mana baik matahari, darah maupun api adalah benda-benda yang memberikan kesan panas atau merangsang emosi kejiwaan. Warna-warna yang termasuk golongan ini dimulai dari warna merah, jingga kuning, mungkin sampai kuning kehijauan, dan merah keunguan. Warna-warna langit, gunung di kejauhan, atau warna air dingin pada umumnya membiru atau menghijau. Sifat-sifat warna langit, air gunung sebaliknya memberikan kesan sejuk atau tenang. Kedua, jauh dari sifat yang eksternal, warna seolah-olah menimbulkan efek langsung, baik rasa panas maupun rasa sejuk kepada badan kita. Warna merah menimbulkan emosi tinggi atau lebih kuat dibandingkan dengan warna lainnya, sementara warna biru adalah kebalikannya. Warna merah dan kuning memiliki kekuatan yang lebih dalam hal daya kilau, lebih reflektif (lebih banyak memantulkan cahaya) dibandingkan dengan warna hijau, biru, atau warnaw biru kehijauan. Warna hijau dan warna ungu masing-masing mengandung unsur warna panas, sehingga dalam lingkaran warna medan warna panas lebih luas daripada medan warna sejuk (Darmaprawira, 2002:39-40).



Skema warna panas dan dingin sistem Ogden Rood

Dari uraian diatas dapat disimpulkan, bahwa warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Warna hanya dapat dilihat karena adanya cahaya. Saat mata menangkap warna yang sebenarnya terlihat adalah pantulan cahaya dari sebuah benda yang kemudian diterima atau ditangkap mata.

## 2. Psikologi Warna

Secara psikologis setiap warna memberikan pengaruh terhadap rasa, perilaku, dan kondisi fisik manusia. Warna-warna sejuk seperti biru muda, biru, indigo, dan hijau pupus akan menurunkan tekanan darah dan melambatkan detak jantung. Sebaliknya warna-warna hangat cenderung panas seperti oranye dan merah selain menaikkan detak jantung juga mempengaruhi perilaku manusia untuk mengambil keputusan tanpa berpikir terlebih dahulu (Akmal Imelda,2006:79).

Warna merupakan salah satu unsur seni yang dapat mengungkapkan

ekspresi jiwa manusia yang diwujudkan dengan pemilihan warna sebagai media. Peranan ekspresi jiwa manusia sangat penting, yaitu sebagai penggerak dari respon secara spontan dan mendasar. Untuk membuktikan bahwa ekspresi jiwa manusia sebagai substansi dasar dari warna dapat dilihat dalam psikologi warna, antara lain oleh:

- a. Warna telah dipelajari sebagai alat penyembuh penyakit (mempunyai nilai terapi). Akhir abad 19 Edwin D. babbitt, melancarkan suatu anjuran penyembuhan penyakit dengan mempergunakan warna. Doktrinnya tentang keselarasan antara warna fisik dan warna yang terpancar dari jiwa seseorang (warna psikis) telah menyebar luas. Efek-efek warna psikologi warna kemudian diolah untuk digunakan pada interior gedung-gedung sekolah, rumah sakit, dan pabrik-pabrik. Para ahli yakin bahwa warna yang tepat akan mempermudah belajar, menyembuhkan penyakit, dan meningkatkan gairah kerja untuk meningkatkan produksi.
- b. Maitland Graves dari bukunya yang berjudul *The Art of Color And Design* berdasarkan hasil penelitiannya warna dibedakan menjadi dua. Warna panas atau hangat adalah keluarga kuning, jingga, merah; sifatnya positif, agresif, aktif, merangsang. Warna dingin atau sejuk adalah keluarga hijau, biru, ungu; sifatnya negatif, mundur, tenang, tersisih, aman.

- c. Faber Birren berpendapat bahwa orang yang memiliki sifat narsis pada umumnya menyukai warna biru kehijauan. Orang yang menyukai warna biru keunguan biasanya bersifat pemilih, sensitif, dan diskriminatif. Faber Birren mempunyai pengalaman tentang warna kuning. Ia menghubungkan warna kuning dengan gangguan jiwa yang ekstrem, yaitu genius atau lemah pikiran. Selain warna kuning juga disukai oleh orang yang mempunyai suatu pembawaan intelektual. Dengan kata lain warna kuning adalah warna intelektual, baik hubungannya dengan intelegensia yang tinggi maupun yang mempunyai kecenderungan yang berlebihan. Birren melaporkan hasil penelitiannya bahwa warna mempengaruhi detak jantung, aktivitas otak, pernafasan, dan tekanan darah.
- d. Dalam menginterpretasikan hasil seni anak-anak dari umur 3-5 tahun para ahli menyimpulkan bahwa warna-warna cerah menunjukkan tendensi emosional yang tinggi. Penggunaan warna biru dan hitam yang berulang-ulang mengindikasikan kontrol pribadi dan penahan emosi. Ada kemungkinan bahwa warna memiliki nilai efektif tertinggi dan memperhatikan ungkapan yang tidak tertahankan.
- e. F. S. Breed dan S. E. Katz dalam penelitiannya: *A Study in Color Preferences of School Children* memberikan

gambaran sebagai berikut: warna yang disukai oleh kebanyakan siswa, baik yang pra maupun yang post remaja adalah warna biru. Warna merah adalah warna kedua yang mereka sukai. Dan pada warna ungu yang menduduki posisi pertengahan, sedangkan warna jingga adalah warna yang tidak disukai.

- f. Maria Rickers Ovsiankina menuliskan hubungannya dengan metode Rorschach tentang kedalaman kepribadian seseorang, bahwa pengalaman tentang warna lebih cepat dan langsung daripada pengalaman tentang bentuk (Darmaprawira, 2002:30-38).

Berdasarkan eksperimen psikologis, di mana seseorang disuruh memandang warna merah secara terus menerus untuk beberapa waktu, terbukti warna merah membangkitkan rangsangan pada susunan syaraf – tekanan darah meningkat, keringat bertambah deras dan debaran jantung makin cepat. Oleh karena itu, dalam hubungan dengan susunan syaraf, warna merah membangkitkan “rangsangan”, terutama pada bagian susunan syaraf otomatis yang peka. Sedangkan warna biru terbukti dapat menurunkan tekanan darah, membuat debaran jantung dan tarikan nafas menjadi lebih perlahan, maka warna biru pekat memberikan pengaruh “menenangkan” dan bekerja terutama melalui bagian yang peka pada susunan syaraf otomatis (jaringan syaraf yang mengontrol seluruh bagian

badan dapat dibagi menjadi dua bagian: susunan syaraf pusat dan susunan syaraf otomatis) (Luscher,1984:13).

## **B. Kreativitas**

### **1. Pengertian**

Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan (Munandar, 1997:50).

Ciri-ciri kepribadian yang kreatif menurut Munandar adalah sebagai berikut:

- a. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
- b. Mempunyai inisiatif
- c. Mempunyai minat yang luas
- d. Bebas dalam berpikir (tidak kaku atau terhambat)
- e. Bersifat ingin tahu
- f. Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru
- g. Percaya pada diri sendiri
- h. Penuh semangat
- i. Berani mengambil resiko (tidak takut membuat kesalahan)
- j. Berani dalam pendapat dan keyakinan (tidak ragu-ragu dalam menyatakan pendapat meskipun mendapat kritik dan berani mempertahankan pendapat yang menjadi keyakinannya) (Munandar,1987:10)

Berpikir kreatif menurut MacKinnon harus memenuhi tiga syarat. Pertama, kreativitas melibatkan respon atau gagasan yang baru. Syarat kedua kreativitas adalah dapat memecahkan persoalan secara realistis. Ketiga, kreativitas merupakan usaha untuk mempertahankan *insight* yang orisinal, menilai dan mengembangkannya sebaik mungkin (dalam Rahmat, 1993:74-75).

Guilford membedakan antara berpikir kreatif dan tidak kreatif dengan konsep berpikir konvergen dan divergen. Orang kreatif ditandai dengan pola berpikir divergen, yakni mencoba menghasilkan sejumlah kemungkinan jawaban. Berpikir divergen dapat diukur dengan *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian) (dalam Rahmat, 1993:75).

Setelah dilakukan penelitian mengenai kreativitas dengan analisis faktor, Guilford menemukan bahwa faktor penting yang merupakan ciri dari kemampuan berpikir kreatif adalah :

*Pertama*, kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir yang ditekankan adalah kuantitas, bukan kualitas.

*Kedua*, keluwesan (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, dan mampu mempergunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran.

*Ketiga*, elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detil-detil dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

*Keempat*, keaslian (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli (dalam Fuad & Diana, 2002:43-4).

Rhodes meninjau kreativitas dari segi “pribadi yang kreatif”, dari segi faktor-faktor “pendorong” (*press*), kreativitas dari segi “proses kreatif” dan juga dari segi “produk kreativitas” (dalam Munandar, 1988:1).

Menurut Hurlock kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah suatu gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru (dalam Munandar, 1988:2)

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

Drevidahl mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Ia harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Ia mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusastaan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis (dalam Hurlock, 1993:4).

## **2. Proses Kreativitas**

Kreativitas sebagai proses dapat dirumuskan sebagai bentuk pemikiran di mana individu berusaha untuk menemukan hubungan-hubungan yang baru, untuk mendapatkan jawaban, metode-metode atau cara (Munandar, 1988:65).

Para psikolog menyebutkan lima tahap berpikir kreatif :

- a. Orientasi: masalah dirumuskan, dan aspek-aspek masalah



diidentifikasi.

- b. Preparasi: pikiran berusaha mengumpulkan sebanyak mungkin informasi yang relevan dengan masalah.
- c. Inkubasi: pikiran beristirahat sebentar, ketika berbagai pemecahan berhadapan dengan jalan buntu. Pada tahap ini, proses pemecahan berlangsung terus dalam jiwa bawah sadar kita.
- d. Iluminasi: masa inkubasi berakhir ketika pemikir memperoleh semacam ilham, serangkaian *insight* yang memecahkan masalah.
- e. Verifikasi: tahap terakhir untuk menguji dan secara kritis menilai pemecahan masalah yang diajukan pada tahap keempat (Rahmat, 1993:76).

### **3. 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 ini 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)

Warna merah, jingga, kuning, hijau terang yang energik baik untuk membangkitkan inspirasi anak pada zona kreatif. Variasi warna yang ceria dan energik mampu menggugah gairah dan kreativitas anak. Karena paduan berbagai macam warna membawa inspirasi bagi anak-anak (Asri w,dkk, 2006:18).

Pada otak manusia, jingga mampu merangsang kreativitas dan daya cipta. Warna merah cocok diterapkan pada kamar anak-anak untuk menggairahkan rasa ingin tahu dan merangsang daya pikir anak (Akmal Imelda, 2006:82-84).

Untuk mengoptimalkan karya yang kreatif, juga bisa menambah atau membuat variasi warna sesuai dengan suasana hati dan kebutuhan yang berbeda. Banyaknya warna merangsang berbagai pikiran dan perasaan, yang menjelaskan mengapa kebanyakan dari kita merasa bosan dengan lingkungan yang berwarna tunggal (Jordan E.Ayan, 2002:106-107).

Warna menjadi salah satu faktor yang turut mempengaruhi perkembangan jiwa dan kreativitas anak. Karena itu poleskan warna-warna cerah di dinding ruang bermain anak. Hindari warna-warna gelap dan suram. Karena ketika bermain, anak biasanya berupaya untuk mengekspresikan diri. Ketika itu pula anak belajar dan berinteraksi dengan lingkungannya. Sewaktu bermain itulah, jiwa anak dan tingkat kreativitasnya dapat tumbuh dan berkembang.

#### **4. Kreativitas Anak Usia 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 makin meningkat (Santrock, 1995:228).

Anak prasekolah dalam perilakunya mencerminkan ciri-ciri kreatif, mereka memiliki apa yang disebut “kreativitas alamiah”. Perilaku yang sering nampak pada anak prasekolah :

- a. Mereka senang menjajaki lingkungannya: mengamati dan memegang segala sesuatu, mendekati segala macam tempat atau pojok, seakan-akan mereka haus akan pengalaman. Rasa ingin tahu mereka besar.
- b. Mereka senang melakukan eksperimen: hal ini nampak dari perilakunya senang mencoba-coba dan melakukan hal-hal yang sering membuat orang tuanya atau gurunya keheran-heranan dan tidak jarang pula merasa tidak berdaya menghadapi tingkah laku anak seperti suka membongkar-bongkar barang kesayangan ayah, ibu, kakak atau alat permainannya sendiri sehingga kadang-kadang sukar diperbaiki lagi. Mungkin perilaku seperti inilah yang membuat orang tua bingung membedakan antara kreatif dan nakal.
- c. Anak prasekolah selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru; ia senang melakukan macam-macam hal; senang berpetualang ini semuanya merupakan ciri-ciri kepribadian kreatif. Mereka terbuka

terhadap rangsangan-rangsangan baru.

- d. Anak prasekolah bersifat spontan dan cenderung menyatakan pikiran dan perasaannya sebagaimana adanya, tanpa hambatan.
- e. Anak prasekolah jarang merasa bosan. Ada-ada saja yang ingin ia lakukan.
- f. Biasanya anak prasekolah senang mengajukan pertanyaan dan seakan-akan tidak pernah puas dengan jawaban yang diberikan.
- g. Ciri-ciri lain yang dimiliki anak prasekolah dan yang mencerminkan kepribadian yang kreatif adalah mempunyai rasa takjub dan daya imajinasi yang kuat. Jadi pada dasarnya anak usia prasekolah adalah kreatif, kreatif secara alamiah, jika perkembangannya wajar dan sehat (Munandar, 1988:37-38).

Ada beberapa pertimbangan dasar mengapa kreativitas perlu dipupuk sedini mungkin. Pertama ialah 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, membuatu sesuatu yang baru (baru bagi dirinya), membentuk dengan cara-caranya yang unik dan kreatif.

Anak belajar melalui alat inderanya. Ia mendapat pengalaman

tentang lingkungannya melalui kemampuannya untuk melihat, mendengar, mencium, mencecap dan meraba. Oleh karena itu tujuan pendidikan pada awal masa anak ialah meningkatkan kesadaran sensoriknya. Makin kaya pengalaman sensorik anak, makin kuat dan hidup daya imajinasinya. Maka dari itu ada beberapa kegiatan untuk memupuk kreativitas anak yaitu :

a. Menjajaki dan Mengenal Lingkungan

Mengajak anak mengenal dan mencintai lingkungannya dengan melakukan petualangan bersama untuk menemukan hal-hal baru dan indah di dalam alam. Mendorong anak mengamati dan melukiskan segala sesuatu yang ia lihat.

- 1) Mengenal suara-suara
- 2) Asosiasi warna
- 3) Asosiasi bentuk

b. Mengembangkan bakat seni alamiah

a. Menggambar dan melukis

b. Berkreasi dengan aneka ragam bahan

c. Bercerita dan Main Drama

d. Berpikir Kreatif dan Berimajinasi (Munandar, 1988:42-47).

## **5. Kreativitas Menurut Pandangan Islam**

Setiap kemajuan yang diraih manusia selalu melibatkan kreativitas. Ketika manusia mendambakan produktivitas, efektivitas, efisiensi, dan bahkan kebahagiaan yang lebih baik dan lebih tinggi dari apa yang sebelumnya dicapai, maka kreativitas dijadikan dasar untuk

menggapainya. Sebagai contoh, ketika manusia menginginkan untuk memperoleh efisiensi dalam kegiatan transportasi, diupayakanlah langkah-langkah kreatif, yaitu dengan cara menciptakan pesawat udara. Pada saat ini pesawat udara terbukti sangat efisien untuk mengantarkan manusia menyelesaikan tugas-tugasnya dalam berbagai bidang kehidupan.

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.

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 untuk berpikir. (Fuad & Diana, 2002:27)

﴿ تَتَفَكَّرُونَ لَعَلَّكُمْ أَتَّأْتِ لَكُمْ مِنَ اللَّهِ الْبَيِّنَاتِ كَذِبًا ﴾

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 & Diana, 2002:27-28)

مَا لَغَوَّوْا حَتَّىٰ قَوْمٍ عَلَا أُنْعَمَهَا نِعْمَةً مُّغَيَّرَ اللَّهُ لَكُمْ لَمْ يَأْتِ بِأَنَّ لَكُمْ  
عَلِمٌ لِّمَلْعِ اللَّهِ وَأَنَّ بِأَنْفُسِهِمْ

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

بِأَنْفُسِهِمْ مَا لَغَوَّوْا حَتَّىٰ يَقَوْمٍ مَا لَغَوَّوْا لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ إِنَّ

Artinya : “Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.”(QS. Ar-Ra’du:11)

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

### C. Pengaruh Warna Terhadap Kreativitas

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, membuat sesuatu yang baru (baru bagi dirinya), membentuk dengan cara-caranya yang unik dan kreatif.

Anak belajar melalui alat inderanya. Ia mendapat pengalaman tentang lingkungannya melalui kemampuannya untuk melihat, mendengar, mencium, mencecap dan meraba. Oleh karena itu tujuan pendidikan pada awal masa anak ialah meningkatkan kesadaran sensoriknya. Makin kaya pengalaman sensorik anak, makin kuat dan hidup daya imajinasinya. Asosiasi warna salah satu kegiatan untuk memupuk kreativitas anak. Anak dapat diminta mengasosiasikan warna dengan perasaan tertentu (Munandar, 1988:42).

Melihat warna adalah pengalaman visual yang sangat menarik. Secara psikologis setiap warna identik dengan perasaan atau suasana tertentu. Hal-hal yang kita alami sehari-hari, pada saat ini dan masa lampau akan membekas di alam bawah sadar yang membuat kita memiliki asosiasi tertentu terhadap warna. Tetapi diluar pengalaman tersebut sesungguhnya secara psikologis setiap warna memberikan pengaruh terhadap rasa, perilaku, dan kondisi fisik manusia.

Warna menjadi salah satu faktor yang turut memengaruhi perkembangan jiwa dan kreativitas anak. Karena itu poleskan warna-warna cerah di dinding ruang bermain anak. Hindari warna-warna gelap dan



suram. Karena ketika bermain, anak biasanya berupaya untuk mengekspresikan diri. Ketika itu pula anak belajar dan berinteraksi dengan lingkungannya. Sewaktu bermain itulah, jiwa anak dan tingkat kreativitasnya dapat tumbuh dan berkembang

Warna dapat mempengaruhi perasaan dan juga pikiran. Memfokuskan pikiran pada benda-benda yang berwarna tertentu dapat membongkar kebosanan dan membuka imajinasi sehingga ide-ide akan bermunculan (Nurhalim Shahib, 2003:64).

Untuk mengoptimalkan karya yang kreatif, juga bisa menambah atau membuat variasi warna sesuai dengan suasana hati dan kebutuhan yang berbeda. Banyaknya warna merangsang berbagai pikiran dan perasaan, yang menjelaskan mengapa kebanyakan dari kita merasa bosan dengan lingkungan yang berwarna tunggal (Jordan E.Ayan, 2002:106-107).

Warna dapat melatih seseorang untuk berpikir kreatif dengan menggunakan imajinasi dan perasaannya. Sebab kreativitas disamping sebagai suatu berpikir (terutama yang tercermin dalam ciri-ciri kelancaran dan originalitas dalam berpikir), juga memiliki ciri-ciri afektif, antara lain : mempunyai rasa ingin tahu, merasa tertantang oleh tugas-tugas majemuk, menghargai keindahan, berani mengambil resiko, dan ingin mencari pengalaman-pengalaman baru (Kurniawan, 1994:29-30).

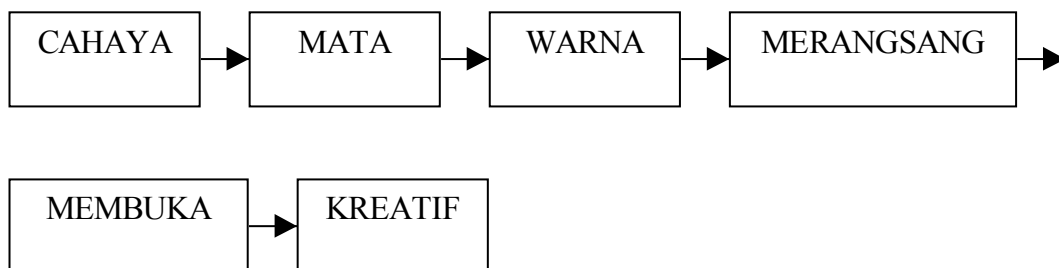
Dalam lingkaran warna, jingga berada ditengah-tengah antara warna merah dan kuning, jingga merupakan warna yang paling hangat karena memiliki energi dua warna: merah yang panas dan kuning yang

hangat lembut. Dari sisi psikologi, jingga merupakan lambang persahabatan. Warna ini dapat memecahkan kekakuan dan menciptakan rasa akrab. Pada otak manusia, jingga mampu merangsang kreativitas dan daya cipta (Akmal Imelda, 2006:84).

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan kajian pustaka diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: semakin banyak warna makin berkembang kreativitas anak.

Secara psikologis setiap warna identik dengan perasaan atau suasana tertentu, setiap warna memberikan pengaruh terhadap rasa, perilaku, dan kondisi fisik manusia. Warna menjadi salah satu faktor yang turut mempengaruhi perkembangan jiwa dan kreativitas anak.



## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

Suatu penelitian harus menggunakan metode penelitian yang tepat untuk menghasilkan penelitian yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Kesalahan dalam pemilihan metode penelitian yang digunakan akan berakibat pada timbulnya kesalahan dalam pengambilan data, analisa data, serta pengambilan kesimpulan dari hasil penelitian. Sehingga ketepatan dalam memilih metode penelitian yang akan digunakan adalah faktor yang sangat penting dan harus diperhatikan.

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

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).

*One shot case study*, yaitu sebuah eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya sekelompok pembanding dan juga tanpa tes awal (Arikunto. 2005:212)

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

Variabel adalah objek penelitian atau yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian (Arikunto, 2006:96).

Identifikasi variabel penelitian menentukan variabel mana yang mempunyai peran atau yang disebut variabel bebas (*independent variable*) dan variabel mana yang bersifat mengikut atau disebut variabel tergantung (*dependent variable*). Untuk memudahkan pemahaman tentang status variabel yang dikaji, maka identifikasi variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Variabel bebas : warna

Variabel tergantung : kreativitas anak prasekolah.

### **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

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

1. **Warna** dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Warna-warna yang berada di lingkungan fisik sebuah sekolah. Lingkungan fisik tersebut adalah cat dinding kelas yang berwarna cerah dan ceria, bangku di kelas yang berwarna-warni. Dan warna-warna yang digunakan sebagai media belajar di sekolah.
2. **Kreativitas** dalam penelitian ini didefinisikan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran yaitu kemampuan anak untuk mengemukakan gagasan yang ada dalam pikirannya, keluwesan yaitu kemampuan anak untuk mengubah cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru, kemampuan untuk

menghasilkan gagasan-gagasan secara spontan atau jawaban-jawaban yang berbeda-beda. Dan orisinalitas yaitu kemampuan anak untuk 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 karangan untuk menghasilkan bermacam-macam implikasi atau mampu memberikan jawaban.

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

##### **1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian baik terdiri dari benda yang nyata, abstrak, peristiwa ataupun gejala yang merupakan sumber data dan memiliki karakter tertentu dan sama (Sukandarrumidi, 2004:47). Populasi dalam penelitian ini adalah semua murid TK Tunas Mulia dan semua murid TK Masyithoh XI di Probolinggo.

##### **2. Sampel**

Sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki sifat-sifat yang sama dari objek yang merupakan sumber data (Sukandarrumidi, 2004:50). Sampel dalam penelitian ini adalah murid kelas TK B di TK Tunas Mulia dan murid kelas TK B di TK Masyithoh XI Probolinggo.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel bertujuan (*purposive sampling*). Menurut Suharsimi Arikunto (2005:97) Sampel bertujuan (*purposive sampling*) yaitu teknik sampling

yang digunakan oleh peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya. Jadi pengambilan sampel dilakukan berdasarkan atas adanya tujuan tertentu. Sampel yang dipilih memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Siswa yang tidak buta warna
- b) Siswa yang telah dapat mengenal 10 jenis warna (merah, kuning, biru, jingga, hijau, ungu, hitam, putih, coklat, dan abu-abu).

TK Masyithoh XI	TK Tunas Mulia
Murid-murid belajar dan bermain di lingkungan yang sedikit warna.	Murid-murid belajar dan bermain di lingkungan yang banyak warna.
18 murid	21 murid

#### **E. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data merupakan suatu bagian terpenting dalam proses penelitian, karena dari data yang terkumpul mencerminkan keadaan responden atau subyek penelitian sesungguhnya.

Metode pengumpulan data dalam kegiatan penelitian mempunyai tujuan mengungkap fakta mengenai variabel yang diteliti. Menurut sumbernya penelitian ini menggunakan data primer, dimana data diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan mengenakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang

dicari.

Untuk memperoleh data yang relevan dan sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka peneliti menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

### **1. Metode Observasi**

Di dalam pengertian psikologik, observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. (Arikunto, 2006:156).

Observasi adalah kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul, dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut. Tehnik observasi yang digunakan adalah observasi non partisipan. Adapun tujuan observasi disini adalah mendeskripsikan seting yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang yang terlibat dalam aktivitas, khususnya aktivitas subyek yang akan diteliti.

### **2. Metode Wawancara**

Interview yang sering juga disebut dengan wawancara atau kuesioner lisan, adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. (Arikunto, 2006:155). Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis, dan berlandaskan kepada tujuan penyelidikan. Jenis wawancara yang digunakan 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 warna yang digunakan dilingkungan sekolah.

### **3. Metode Tes**

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, 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 mengungkap sebagian data psikologi tersebut telah tersedia tes atau skala yang baku. Dalam penelitian ini digunakan tes Torrance mengenai kemampuan berpikir kreatif yang diciptakan Torrance pada tahun 1966.

### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes kreativitas. Dalam penelitian ini menggunakan tes kreativitas figural tipe B. Tes tersebut disusun untuk membuat aktivitasnya menarik dan menantang untuk siswa mulai dari pendidikan prasekolah sampai tamat sekolah menengah. Tes Torrance dapat diberikan secara individual maupun dalam kelompok.



Dalam penelitian ini tes kreativitas figural tipe B diberikan secara kelompok.

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.

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 tidak membutuhkan waktu yang lama.

Dalam tes ini subjek diminta untuk membuat sebanyak mungkin gambar yang dibentuk dari lingkaran-lingkaran yang disediakan yang berjumlah 36 lingkaran dalam 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 maupun klasikal pada anak TK samapai remaja kurang lebih 18 tahun, batas maksimal 35 anak dalam pengesanan.

Pada pengesanan 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 Indonesia adalah berdasarkan norma luar. Hasil akhir dari tes kreativitas figural form B akan didapatkan Standar Score (SS) yang kemudian di equivalenkan menjadi *Creativity question* (CQ). Dimana Standar Score (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 yang diperoleh berdasarkan klasifikasi jawaban. Skor kelancaran, adalah jawaban dikurangi jumlah jawaban yang sama. Misalnya buah apel, buah manggis, buah duku 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

nampak pada setiap objek/respon, disamping gagasan yang minimal. Misalnya seorang anak melihat lingkaran sebagai jeruk, dan ia menulis “jeruk” tanpa menambahkan apa-apa maka jawaban ini mendapat skor 0 untuk elaborasi. Tetapi jika menambahkan tangkai, daun, atau ular pada gambaran jeruk tersebut maka ia akan mendapatkan skor 3 untuk elaborasi.

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

Rancangan dan prosedur 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 murid kelas TK B di TK Tunas Mulia dan murid TK B di TK Masyithoh XI Probolinggo. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh warna dalam perkembangan kreativitas pada anak. Karena Warna menjadi salah satu faktor yang turut memengaruhi perkembangan kreativitas anak. Pihak yang melakukan tindakan dan melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti. Anak-anak yang telah dipilih dari TK Tunas Mulia yang memiliki lingkungan banyak warna diukur kreativitasnya. Begitu juga dengan anak-anak yang telah dipilih dari TK Masyithoh XI yang memiliki lingkungan sedikit warna diukur kreativitasnya. Pengukuran kreativitas tersebut dilakukan langsung kepada murid yang bersangkutan.

## **2.Tahap Pelaksanaan**

Peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap kepala sekolah serta guru yang bersangkutan di TK Tunas Mulia dan TK Masyithoh XI. Data yang diperoleh dari kedua TK tersebut adalah

TK Tunas Mulia:

- a. Dinding di dalam kelas dicat warna merah muda agar nuansa di kelas lebih ceria sedangkan dinding di luar kelas dicat dan dilukis berbagai macam warna dengan gambar hewan, tumbuhan, angka, dan huruf. Bangku dan meja yang dicat berwarna-warni.
- b. Murid-murid dikenalkan pada warna dengan cara anak disuruh mengelompokkan benda menurut warna tertentu, menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda di dalam kelas yang memiliki warna tertentu, menggambar dan mewarnai.
- c. Warna sebagai media pembelajaran yaitu: warna sebagai media konsentrasi, puzzle (menyatukan bentuk dengan melihat potongan warna yang sama), bermain warna dengan ide-ide kreatif (mencetak sesuatu dengan berbagai media dan bahan pewarna), audiovisual (memperkenalkan warna melalui gambar-gambar yang ada di film), mengenal konsep bilangan dengan menggunakan gambar-gambar berwarna, eksperimen warna (mencampurkan warna-warna dasar),

warna sebagai media untuk memudahkan peserta didik dalam menghafal bentuk, membacakan cerita bergambar yang berwarna, melipat kertas dengan berbagai macam warna/membuat macam-macam pola dengan kertas lipat berwarna, membuat coretan-coretan dengan berbagai macam warna, bermain colors flash card, dan meronce manik-manik berdasarkan warna.

TK Masyithoh XI:

- a. Dinding kelas berwarna putih, bangku dan meja berwarna coklat kayu.
- b. Murid-murid dikenalkan pada warna dengan cara anak disuruh mengelompokkan benda menurut warna tertentu, menyebutkan warna baju yang dipakai, menggambar dan mewarnai.

Murid kelas B yang berada di TK Tunas Mulia dan TK Masyithoh XI diukur kreativitasnya. Tes kreativitas yang dilakukan pada kedua TK yang berbeda tersebut untuk mengetahui pengaruh warna dalam perkembangan kreativitas anak.

Pengetesan dilakukan pada murid yang berusia antara 6 sampai 7 tahun yaitu murid yang duduk di kelas B. Pelaksanaan observasi dan pengetesan tes kreativitas figural bentuk lingkaran dilakukan pada tanggal 15 sampai 28 April 2007. Pertama-tama kita memperkenalkan diri kemudian menjelaskan kepada anak apa yang akan kita lakukan antara lain, memberikan instruksi ke anak dengan penjelasan yang mudah dimengerti

dan dipahami sampai anak-anak memahami apa yang kita inginkan. Dalam pengetesan ini tidak diperbolehkan menggunakan penghapus kecuali dari peneliti. Kemudian kita membagikan dua lembar kertas yang bergambarkan lingkaran-lingkaran yang nantinya diisi oleh subjek, dan subjek menggambar sesuai dengan imajinasinya. Dengan ketentuan waktu sebanyak 15 menit. Setelah 15 menit setiap anak disuruh menyebutkan gambar apa saja yang telah mereka buat kemudian kita menuliskannya di lembar jawaban tes tersebut. Dalam pengetesan ini kita memerlukan pendekatan khusus dengan tidak mengambil satu kelas secara langsung tetapi membagi menjadi beberapa kelompok sebanyak 5 anak.

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

Dalam melakukan uji coba alat tes atau skala penelitian terdapat dua model, yang pertama uji coba murni dan yang kedua uji coba terpakai. Sedangkan 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 sudah disebarkan 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 kesahihan sesuatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2006:168).

Dalam penelitian kali ini untuk mengukur validitas data 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 subjek

Perhitungan validitas alat ukur dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan computer program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 13.0 for Windows.

## **2. Reliabilitas**

Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterendalan sesuatu (Arikunto, 2006:178).

Perhitungan reliabilitas alat ukur dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan computer program SPSS (*Statistical Product and*

*Service Solution*) 13.0 for Windows.

## **I. Analisis Data**

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

### 1. Mencari Mean

Mean mengandung pengertian 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. Mencari Standart Deviasi

Deviasi standart adalah deviasi rata-rata yang telah dibakukan atau distandarisasikan, sehingga memiliki standart kepercayaan atau reliabilitas



yang lebih mantap dan umumnya diberi lambang SD.

Rumusnya adalah sebagai berikut :

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

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 analisis uji-t.

Rumusnya adalah sebagai berikut :

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

Dimana :

t = Harga t

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

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

$SD_1$  = Standart deviasi yang diberi perlakuan

$SD_2$  = Standart 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 Tunas Mulia dan TK Masyithoh XI**

###### **a. TK Tunas Mulia**

Kelompok Bermain dan Taman Kanak-Kanak adalah suatu bentuk lembaga pendidikan pra sekolah yang menyelenggarakan program pendidikan dini anak usia 3 tahun sampai memasuki usia pendidikan dasar. Program pendidikan kelompok Bermain dan Taman Kanak-Kanak Tunas Mulia mendidik secara utuh baik jasmani dan rohani dengan metode bermain sambil belajar. Pendidikan pra sekolah bertujuan untuk membantu meletakkan dasar perkembangan sikap pengetahuan keterampilan, dan daya cipta anak didik serta menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar.

Kelompok Bermain dan Taman Kanak-Kanak Tunas Mulia berdiri pada tanggal 27 Oktober 2003 berdasarkan surat rekomendasi Cabang Dinas Pendidikan Nasional Kecamatan Paiton.

Visi dan misi pendidikan Kelompok Bermain dan Taman Kanak-Kanak Tunas Mulia adalah sebagai berikut :

Visi pendidikan Kelompok Bermain dan Taman Kanak-Kanak Tunas Mulia adalah merencanakan, menyelenggarakan dan menumbuh kembangkan pendidikan wawasan dengna sistem spiritualisasi

Pendidikan dalam menuju pembentukan manusia seutuhnya – insane kamil character dan nation building- manusia paripurna dalam rangka the Islamic life.

Menjadikan sekolah islami sebagai wadah tumbuh kembangnya aspek intelektual, efektif, social dan psikomotorik buah hati yang mendasari corak kepribadiannya kelak, dengan pembiasaan perilaku islami sehari-hari.

Waktu pengajaran di lakukan pada pagi hari mulai pukul 07.30 sampai dengan 11.30. masuk sekolah setiap hari senin sampai jumat, sedangkan hari sabtu dan minggu libur sekolah.

Program kegiatan belajar Kelompok Bermain dan Taman Kanak-Kanak Tunas Mulia lebih diarahkan kepada pembentukan perilaku melalui pembiasaan, yaitu :

- 1) Pengembangan perilaku melalui pengembangan moral pancasila, agama, disiplin, kemampuan bermasyarakat, perasaan dan emosi.
- 2) Pengembangan kemampuan dasar melalui kegiatan pengembangan kemampuan berbahasa, daya pikir/kognitif, daya cipta, jasmani, dan seni.

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

- 1) Metode BCCT (beyond centra & circle times), dan metode Tanya jawab.
- 2) Metode bercerita
- 3) Metode pemberian tugas
- 4) Metode praktik langsung
- 5) Metode karya wisata
- 6) Metode proyek/cooperative learning
- 7) Metode bermain peran
- 8) Metode sosiodrama
- 9) Metode dramatisasi

#### **b. TK Masyithoh XI**

Taman Kanak-Kanak Masyithoh XI berdiri pada tanggal 8 September 1978 dibawah yayasan Raudlatus Shibyan.

Visi dan misi pendidikan Taman Kanak-Kanak Masyithoh XI adalah sebagai berikut :

Visi pendidikan Taman Kanak-Kanak Masyithoh XI adalah terwujudnya siswa yang islami, mandiri, kreatif, berprestasi, berakhlaqul karimah yang berwawasan IPTEK dan IMTAQ.

Misi pendidikan Taman Kanak-Kanak Masyithoh XI adalah menyelenggarakan pendidikan yang efektif, menumbuhkan kesadaran dalam melaksanakan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari, pembinaan akhlaqul karimah secara ilmiah dan amaliah, mengefektikan kegiatan ekstrakurikuler, dan mengembangkan kerjasama

dengan nbaik dengan komite madrasah, tokoh masyarakat, pengusaha serta lembaga lain.

Waktu pengajaran di lakukan pada pagi hari mulai pukul 07.30 sampai dengan 09.30. masuk sekolah setiap hari senin sampai minggu, sedangkan hari jumat libur sekolah.

Program pembelajaran Taman Kanak-Kanak Masyithoh XI mengembangkan kemampuan kecerdasan spiritual dan kemmpauan kecerdasan majemuk (bahasa, logika matematika, verbal spasial, kinestetik, musik, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis) berbasis ajaran islam.

## **2. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian TK Tunas Mulia berada di Jl. Paiton No.4 Perum.IPMOMI Sukodadi Paiton Probolinggo. Sedangkan TK Masyithoh XI berada di Jl. Munawar Cup Plampang Paiton Probolinggo.

## **3. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 15 sampai 28 April 2007.

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Deskripsi Responden**

Siswa TK Tunas Mulia kelas B sebanyak 21 siswa yang terdiri dari 7 siswa berjenis kelamin perempuan, dan 14 siswa berjenis kelamin laki-laki. Siswa TK Tunas Mulia kelas B berusia antara 6 sampai 7

tahun. Siswa TK Tunas Mulia kelas B berada dalam ruangan yang banyak warna. Dinding kelas yang berwarna merah muda dan dihiasi berbagai macam hiasan berwarna serta bangku dan meja yang dicat berwarna -warni. Dalam kegiatan belajar dan bermain banyak warna yang digunakan sebagai media pembelajaran. Lingkungan fisik di TK Tunas Mulia memiliki banyak warna.

Siswa TK Masyithoh XI kelas B sebanyak 18 siswa yang terdiri dari 13 siswa berjenis kelamin perempuan, dan 5 siswa berjenis kelamin laki-laki. Siswa TK Masyithoh XI kelas B berusia antara 6 sampai 7 tahun. Lingkungan fisik di TK Masyithoh XI hanya memiliki sedikit warna. Dinding kelas yang hanya dicat putih serta bangku dan meja yang berwarna coklat kayu. Warna tidak digunakan sebagai media pembelajaran, warna hanya digunakan saat pelajaran menggambar dan mewarnai saja.

## **2. Uji Validitas**

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

Dalam Tes kreativitas Figural tipe B yang mengukur *Fluency*, *Fleksibility*, *Originality*, dan *Elaboration*. Diperoleh koefisien 0.915 pada faktor *Fluency*; 0,822 pada faktor *Fleksibility*; 0,856 pada faktor *Originality*; dan 0,461 pada faktor *Elaboration*.

Tabel 1

## Hasil Pengujian Validitas

ITEM	N	$\sum x$	$\sum x^2$	$\sum y$	$\sum y^2$	$\sum xy$	$r_{xy}$	TABEL	KET	SD ITEM	VAR 1
FLUE	39	1950	101300	7800	1595428	400615	0,915	0,316	val	10	100
FLE	39	1950	101300	7800	1595428	399538	0,822	0,316	val	10	100
ORI	39	1950	101300	7800	1595428	399927	0,856	0,316	val	10	100
ELE	39	1950	101300	7800	1595428	395348	0,461	0,316	val	10	100
										TOT	400

### 3. Uji Reliabilitas

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:171) suatu item instrumen dapat dikatakan ajeg atau handal (*reliabel*), apabila memiliki koefisien keandalan reliabilitas mendekati 1.0. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1.0 maka semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya semakin rendah mendekati angka 0 maka semakin rendah reliabilitasnya.

Uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha. Pada alat tes kreativitas figural diperoleh koefisien reliabilitas alpha sebesar 0,7613. yang berarti nilai alpha hampir mendekati angka 1. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat tes kreativitas figural reliabel dan layak untuk dijadikan instrumen pada penelitian yang dilakukan.

Tabel 2

## Hasil Pengujian Reliabilitas

VARIABEL	ALPHA	TABEL	KET	KES
KREATIVITAS	0,7613	0,316	Alpha = 0,7613 > r tabel = 0,316	RELIABEL



#### 4. Analisis Data

##### a. Tingkat Kreativitas Siswa

Untuk mengetahui klasifikasi tingkat kreativitas siswa pada TK Tunas Mulia dan TK Masyithoh XI maka subjek dibagi menjadi 3 (tiga) kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Metode yang digunakan untuk menentukan jarak pada masing-masing tingkat 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 Tunas Mulia

KATEGORI	INTERVAL	FREKUENSI	PROSENTASE
TINGGI	$X > 67,3$	8	21%
SEDANG	18,5 – 66,3	13	33%
RENDAH	$X < 18,5$	0	0%

TK Masyithoh XI

KATEGORI	INTERVAL	FREKUENSI	PROSENTASE
TINGGI	$X > 67,3$	0	0%
SEDANG	18,5 – 66,3	14	36%
RENDAH	$X < 18,5$	4	10%

Berdasarkan pengkategorian tingkat kreativitas yang

diperoleh dari hasil tes kreativitas figural maka siswa TK B Tunas Mulia yang berjumlah 21 siswa yang memperoleh nilai di atas 67,3 (kategori tinggi) sebanyak 8 siswa (21%), yang memperoleh nilai antara 18,5-66,3 (kategori sedang) sebanyak 13 siswa (33%), dan yang memperoleh nilai di bawah 18,5 (kategori rendah) tidak ada.

Sedangkan siswa TK B Masyitoh XI yang berjumlah 18 siswa tidak ada yang memperoleh nilai di atas 67 (kategori tinggi). Yang memperoleh nilai antara 18,5 – 66,3 (kategori sedang) sebanyak 14 siswa (36%) dan yang memperoleh nilai di bawah 18,5 (kategori rendah) sebanyak 4 siswa (10%).

### b. Uji T-test

**Tabel 3**

### Uji T

**Group Statistics**

TK		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
KREATIVITAS	Tunas Mulia	21	57.3333	23.3202	5.0889
	Masyithoh XI	18	25.0000	6.4807	1.5275

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
KREATIVITAS	Equal variances assumed	18.747	.000	5.687	37	.000	32.3333	5.6851	20.8142	43.8525
	Equal variances not assumed			6.085	23.542	.000	32.3333	5.3132	21.3561	43.3106

**Tabel 4**

**Rangkuman Uji T**

t	Sig.	keterangan	kesimpulan	$\bar{X}_1$ (TK Tunas Mulia)	$\bar{X}_2$ (TK Masyithoh)
6,085	0,000	Sig,<0,010	Sangat signifikan	57,3	25,0

Terdapat perbedaan kreativitas yang sangat signifikan ( $t = 6,085$ ;  $sig = 0,000 < 0,010$ ) ditinjau dari latar belakang TK, dimana siswa TK Tunas Mulia berada di lingkungan fisik yang banyak warna dan warna digunakan sebagai media pembelajaran sehari-hari dalam kegiatan belajar di sekolah memiliki kreativitas lebih tinggi ( $\bar{X} = 57,3$ ) dibandingkan siswa TK Masyithoh XI yang memiliki lingkungan fisik sedikit warna ( $\bar{X} = 25,0$ ).

### **C. Pembahasan**

#### **Tingkat Kreativitas Anak Prasekolah**

Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran yaitu kemampuan anak untuk mengemukakan gagasan yang ada dalam pikirannya, keluwesan yaitu kemampuan anak untuk mengubah cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru, kemampuan untuk menghasilkan gagasan-gagasan secara spontan atau jawaban-jawaban yang berbeda-beda. Dan orisinalitas yaitu kemampuan anak untuk 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 karangan untuk menghasilkan bermacam-macam implikasi atau mampu memberikan jawaban.

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

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, lingkungan di TK Tunas Mulia banyak sekali menggunakan warna. Dimana dinding di dalam kelas berwarna merah muda dan terdapat banyak hiasan dinding yang berwarna-warni dan luar kelas dilukis berbagai macam hewan, tumbuhan, huruf dan angka dengan berbagai macam warna. Bangku dan meja yang dicat berwarna-warni.

Warna juga digunakan sebagai media pembelajaran yaitu: pertama siswa dikenalkan pada warna, agar siswa mengetahui jenis-jenis warna yang ada, warna digunakan sebagai media konsentrasi, puzzle (menyatukan bentuk dengan melihat potongan warna yang sama), bermain warna dengan ide-ide kreatif (mencetak sesuatu dengan berbagai media dan bahan pewarna), audiovisual (memperkenalkan warna melalui gambar-gambar yang ada di film), mengenal konsep bilangan dengan menggunakan gambar-gambar berwarna, eksperimen warna

(mencampurkan warna-warna dasar), warna sebagai media untuk memudahkan peserta didik dalam menghafal bentuk, membacakan cerita bergambar yang berwarna, melipat kertas dengan berbagai macam warna/membuat macam-macam pola dengan kertas lipat berwarna, membuat coretan-coretan dengan berbagai macam warna, bermain colors flash card, dan meronce manik-manik berdasarkan warna.

Berdasarkan pengkategorian tingkat kreativitas yang diperoleh dari hasil tes kreativitas figural, maka distribusi tingkat kreativitas siswa TK B Tunas Mulia yang berjumlah 21 siswa adalah :

- a. Kategori Tinggi (diatas 67,3) : 8 siswa.
- b. Kategori Sedang (18,5-66,3) : 13 siswa.
- c. Kategori Rendah (dibawah 18,5 ) : tidak ada.

Dari hasil observasi dan wawancara siswa TK Masyithoh XI hanya memiliki lingkungan sedikit warna. Dimana dinding di dalam kelas di cat berwarna putih tidak ada hiasan berwarna yang menempel di dinding kelas. Bangku dan meja berwarna coklat kayu. Warna digunakan sebagai media belajar pada saat menggambar dan mewarnai saja.

Berdasarkan pengkategorian tingkat kreativitas yang diperoleh dari hasil tes kreativitas figural, maka distribusi tingkat kreativitas siswa TK B Masyithoh XI yang berjumlah 18 siswa adalah :

- a. Kategori Tinggi (diatas 67,3) : tidak ada.
- b. Kategori Sedang (18,5-66,3) : 14 siswa.
- c. Kategori Rendah (dibawah 18,5 ) : 4 siswa.

Anak prasekolah yang dipengaruhi oleh kompleksitas warna yang terdapat di lingkungan sekolahnya memiliki tingkat kreativitas lebih tinggi dibandingkan yang hanya memiliki sedikit warna di lingkungan sekolahnya.

## **2. Pengaruh Kompleksitas Warna Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Prasekolah**

Berdasarkan hasil analisa data yang telah dilakukan, maka dapat dilihat hasil yang menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima, artinya bahwa ada pengaruh positif dan signifikan antara kompleksitas warna dengan perkembangan kreativitas anak prasekolah. Adanya pengaruh positif antara dua variabel tersebut menunjukkan bahwa semakin kompleks atau semakin banyak warna semakin tinggi tingkat kreativitas anak prasekolah.

Menurut Kamus Bahasa Indonesia warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya (Djalinus, 1993:271)

Warna hanya dapat dilihat karena adanya cahaya. Saat mata menangkap warna yang sebenarnya terlihat adalah pantulan cahaya dari sebuah benda yang kemudian diterima atau ditangkap mata. Refleksi cahaya memiliki panjang gelombang yang berbeda-beda yang diserap atau dipantulkan oleh permukaan benda yang berbeda-beda. Perbedaan gelombang cahaya inilah yang menciptakan perbedaan warna. Cahaya yang berbeda bias sinarnya juga akan menciptakan warna yang berbeda. Bias cahaya sangat mempengaruhi mata manusia dalam mengidentifikasi warna.

Sebuah benda akan berubah kesan warnanya apabila terkena bias cahaya yang berbeda (Akmal Imelda,2006:16-18).

Menurut Akmal Imelda Secara psikologis setiap warna memberikan pengaruh terhadap rasa, perilaku, dan kondisi fisik manusia. Pada otak manusia, jingga mampu merangsang kreativitas dan daya cipta. Warna berperan penting dalam komunikasi manusia dengan dunia luar, dalam kelancaran fungsi ingatannya, dan dalam pemenuhan fungsi belajar otaknya. Ini karena manusia dapat mengaitkan dengan tepat antara kejadian dan tempat, antara orang dan objek, hanya dari penampakan luar dan warnanya. Pendengaran atau sentuhan saja tidak cukup untuk mendefinisikan objek. Bagi manusia, dunia luar mempunyai makna hanya jika dilihat secara keseluruhan dengan warnanya. Untuk mengoptimalkan karya yang kreatif, juga bisa menambah atau membuat variasi warna sesuai dengan suasana hati dan kebutuhan yang berbeda. Banyaknya warna merangsang berbagai pikiran dan perasaan, yang menjelaskan mengapa kebanyakan dari kita merasa bosan dengan lingkungan yang berwarna tunggal.

Warna menjadi salah satu faktor yang turut memengaruhi perkembangan jiwa dan kreativitas anak. Karena itu poleskan warna-warna cerah di dinding ruang bermain anak. Hindari warna-warna gelap dan suram. Karena ketika bermain, anak biasanya berupaya untuk mengekspresikan diri. Ketika itu pula anak belajar dan berinteraksi dengan lingkungannya. Sewaktu bermain itulah, jiwa anak dan tingkat kreativitasnya dapat tumbuh dan berkembang.

Dunia kognitif anak-anak prasekolah ialah kreatif, bebas, dan penuh imajinasi. Imajinasi anak-anak prasekolah terus bekerja, dan daya serap mental mereka tentang dunia makin meningkat. Maka dari itu untuk membina agar anak mempunyai potensi kreatif, dibutuhkan kondisi lingkungan yang mendukung.

TK Tunas Mulia yang lingkungannya banyak sekali menggunakan warna. Dimana dinding di dalam kelas berwarna merah muda dan terdapat banyak hiasan dinding yang berwarna-warni dan luar kelas dilukis berbagai macam hewan, tumbuhan, huruf dan angka dengan berbagai macam warna. Bangku dan meja yang dicat berwarna-warni. Warna juga digunakan sebagai media pembelajaran yaitu: pertama siswa dikenalkan pada warna, agar siswa mengetahui jenis-jenis warna yang ada pengenalan warna ini perlu dibantu untuk membantu kreativitas anak di kemudian hari, warna sebagai media konsentrasi, puzzle (menyatukan bentuk dengan melihat potongan warna yang sama), bermain warna dengan ide-ide kreatif (mencetak sesuatu dengan berbagai media dan bahan pewarna), audiovisual (memperkenalkan warna melalui gambar-gambar yang ada di film), mengenal konsep bilangan dengan menggunakan gambar-gambar berwarna, eksperimen warna (mencampurkan warna-warna dasar), warna sebagai media untuk memudahkan peserta didik dalam menghafal bentuk, membacakan cerita bergambar yang berwarna, melipat kertas dengan berbagai macam warna/membuat macam-macam pola dengan kertas lipat berwarna, membuat coretan-coretan dengan berbagai macam warna,



bermain colors flash card, dan meronce manik-manik berdasarkan warna. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data siswa TK Tunas Mulia lebih kreatif dibandingkan dengan siswa TK Masyithoh XI yang hanya memiliki lingkungan sedikit warna. Dimana dinding di dalam kelas di cat berwarna putih tidak ada hiasan berwarna yang menempel di dinding kelas. Bangku dan meja berwarna coklat kayu. Warna digunakan sebagai media belajar pada saat menggambar dan mewarnai saja.

Berdasarkan hasil analisa tes kreativitas figural tipe B subtes lingkaran, yang mengukur tingkat kreativitas siswa TK B Tunas Mulia dan siswa TK B Masyithoh XI. Dimana alat tes tersebut mengukur aspek kreativitas, yaitu kelancaran, keluwesan, orisinalitas, serta kemampuan untuk mengelaborasi. Terdapat perbedaan kreativitas antara siswa TK Tunas Mulia dan siswa TK Masyithoh XI yang sangat signifikan ( $t = 6,085$ ;  $sig = 0,000 < 0,010$ ). Siswa TK Tunas Mulia yang berada di lingkungan fisik banyak warna memiliki kreativitas lebih tinggi ( $\bar{X} = 57,3$ ) dibandingkan siswa TK Masyithoh XI yang memiliki lingkungan fisik sedikit warna ( $\bar{X} = 25,0$ ). Jadi terdapat pengaruh yang signifikan antara kompleksitas warna terhadap perkembangan kreativitas anak prasekolah.

Maka berdasarkan hasil penelitian dan ditunjang dengan teori yang ada maka telah didapatkan hasil yang signifikan antara kompleksitas warna dengan perkembangan kreativitas anak prasekolah. Semakin banyak warna yang ada di lingkungan sekolah dan warna yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat merangsang perkembangan kreativitas anak

prasekolah. Karena dari warna manusia dapat memperoleh motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang keluar dari diri manusia itu sendiri. Warna dapat merangsang otak kanan yang kemudian membuka imajinasi kita untuk dapat berpikir kreatif. Anak prasekolah yang berada di lingkungan sekolah yang banyak warna lebih tinggi tingkat kreativitasnya dibandingkan anak prasekolah yang lingkungan sekolahnya hanya terdapat sedikit warna.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

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

1. Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Warna hanya dapat dilihat karena adanya cahaya. Saat mata menangkap warna yang sebenarnya terlihat adalah pantulan cahaya dari sebuah benda yang kemudian diterima atau ditangkap mata. Yang menyebabkan perbedaan warna adalah perbedaan gelombang cahaya. Cahaya yang berbeda bias sinarnya juga akan menciptakan warna yang berbeda.
2. Kreativitas sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.
3. Dari hasil penelitian dan analisa data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwasannya ada pengaruh yang positif dan sangat signifikan antara warna terhadap perkembangan kreativitas anak prasekolah, yang ditunjukkan terdapat perbedaan kreativitas antara siswa TK Tunas Mulia dan siswa TK Masyithoh XI yang sangat signifikan ( $t = 6,085$ ;  $sig = 0,000 < 0,010$ ). Siswa TK Tunas Mulia yang berada di lingkungan fisik banyak warna memiliki kreativitas

lebih tinggi ( $\bar{X} = 57,3$ ) dibandingkan siswa TK Masyithoh XI yang memiliki lingkungan fisik sedikit warna ( $\bar{X} = 25,0$ ). Hal ini menunjukkan bahwa semakin kompleks warna yang ada di lingkungan semakin tinggi perkembangan kreativitas anak prasekolah.

## B. SARAN

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

1. Demi kepentingan teoritis, dapat digunakan sebagai data dan bahan yang dapat memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang psikologi.
2. Demi kepentingan praktis kepada para pendidik Anak-anak sebagai tunas bangsa yang nantinya akan melanjutkan perjuangan dan pembangunan negara, perlu dididik dan dilatih supaya menjadi orang yang kreatif. Pengembangan kreativitas pada anak sebaiknya dilakukan sedini mungkin sehingga nantinya setelah dewasa akan didapat hasil yang optimal. Hendaknya sistem pendidikan dapat merangsang pemikiran, sikap, dan perilaku kreatif-produktif, disamping pemikiran logis dan penalaran. Warna yang merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan jiwa dan kreativitas anak. Hendaknya warna juga menjadi objek perhatian karena persepsi visual terutama bergantung pada interpretasi otak

terhadap suatu rangsangan yang diterima oleh mata. Warna menyebabkan otak bekerja sama dengan mata. Pengenalan warna pada anak adalah sebagai modal utama untuk melakukan aktivitas dari respon alami dari luar yang terdapat pada jiwa anak. Seperti yang telah kita ketahui bahwa kehidupan manusia tidak lepas dari unsur warna, karena warna selalu ada di manapun manusia itu bergerak, sehingga secara tidak langsung warna mempengaruhi kejiwaan termasuk anak. Dari warna manusia dapat memperoleh motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang keluar dari diri manusia itu sendiri. Demikian juga dengan pengaruh warna pada kejiwaan anak-anak. Anak-anak mengalami perkembangan daya imajinasi yang mempengaruhi fantasi mereka tentang apa yang dilihatnya dan dirasakan. Warna sebagai salah satu sarana untuk mengekspresikan fantasi-fantasi mereka dan membentuk kreativitas anak.

## Daftar Pustaka

- Akmal, Imelda. (2006). *Menata Rumah Dengan Warna*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- , (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asri W, Dkk (2006) *Kamar Anak*. Jakarta: Gramedia.
- Ayan, J.E. (2002). *Bengkel Kreativitas*. Bandung: Kaifa.
- Azwar, Saifuddin. (2004.) *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darnaprawira, Sulasmi. (1989). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- , (2002). *Warna Teori dan Kreativitas Penggunaannya* (Edisi 2). Bandung: Penerbit ITB.
- Hurlock, B.E. (1989). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- .(1993) *Perkembangan Anak* (jilid 2). Jakarta: Erlangga.
- Kurniawan, Eko. (1994). *Pengaruh Pengenalan Warna Terhadap Perkembangan Intelektual dan Proses Pembentukan Sikap Anak*. Malang. Skripsi Sarjana. Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan UNM.
- Latipun. (2004). *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press.
- Luscher, Max. (1984). *Tes Warna Luscher*. Jakarta : PT. Indira.
- Munandar. (1988). *Kreativitas Sepanjang Masa*. Jakarta: Pustaka Sinar Jaya.
- , (1997). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia.
- , (2002). *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia.
- Munandar, dkk (1987). *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia.

- Nashori, Fuad & M. Rachmy Diana. (2002). *Mengembangkan Kreativitas dalam Perspektif Psikologi Islam*. Yogyakarta: Menara Kudus.
- Rahmat J. (1993). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Santrock, John W. (1995) *Life Span Development*. Jakarta: Erlangga.
- Shahib, Nurhalim M. (2003) *Pembinaan Kreativitas Menuju Era Global*. Bandung: PT Alumni.
- Sukandarrumidi. (2004). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Syah, Djalinus, dkk (1993). *Kamus Pelajar Kata Serapan Bahasa Indonesia*. Jakarta : Rineka Cipta.