

**EFEKTIVITAS PERMAINAN KONSTRUKTIF DALAM
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DI TAMAN
PENDIDIKAN QUR'AN (TPQ) AL-HIKMAH
JOYOSUKO MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

NURUL HALIMAH TUSADIAH

(05410055)



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

2009

**EFEKTIVITAS PERMAINAN KONSTRUKTIF DALAM
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DI TAMAN
PENDIDIKAN QUR'AN (TPQ) AL-HIKMAH
JOYOSUKO MALANG**

SKRIPSI

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

Oleh :

NURUL HALIMAH TUSADIAH

NIM : 05410055

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2009

LEMBAR PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS PERMAINAN KONSTRUKTIF DALAM
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DI TAMAN
PENDIDIKAN QUR'AN (TPQ) AL-HIKMAH
JOYOSUKO MALANG**

SKRIPSI

Oleh :

NURUL HALIMAH TUSADIAH

NIM : 05410055

Tanggal 19 Agustus 2009

Telah Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing

Dr. Rahmat Aziz, M.Si

NIP. 150 318 646

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi

Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I

NIP. 150 206 243

LEMBAR PENGESAHAN

**EFEKTIVITAS PERMAINAN KONSTRUKTIF DALAM
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DI TAMAN
PENDIDIKAN QUR'AN (TPQ) AL-HIKMAH
JOYOSUKO MALANG**

SKRIPSI

Oleh :

NURUL HALIMAH TUSADIAH

NIM : 05410055

Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi (S. Psi)

Tanggal, 19 Agustus 2009

SUSUNAN DEWAN PENGUJI		TANDA TANGAN
1.	<u>Prof. H.M. Kasiram, M.Sc</u> NIP. 150 054 684 (Penguji Utama)	1. _____
2.	<u>Aris Yuana Yusuf, Lc, MA</u> NIP. 150 300 126 (Ketua)	2. _____
3.	<u>Dr. Rahmat Aziz, M.Si</u> NIP. 150 318 646 (Sekretaris)	3. _____

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Psikologi

Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I
NIP. 150 206 243

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurul Halimah Tusadiah
Nim : 05410055
Fakultas : Psikologi
Judul skripsi : Efektivitas Permainan Konstruktif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Di Taman Pendidikan Qur'an (TPQ) Al-Hikmah Joyosuko Malang

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, 19 Agustus 2009

Yang menyatakan,

Nurul Halimah Tusadiah

MOTO

Melihat hal yang dilihat orang lain,
tetapi memikirkan hal yang tidak difikirkan orang lain.

(Bobbi De Porter & Mike Hernack)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ilmiah ini untuk orang-orang yang kusayangi :

Kedua orang tuaku H. Ade Karwan & Hj Neneng Julaeha
yang selalu membimbing langkahku

Adik-adikku tersayang Dede Abdul Halim, Lilik Hambali, Dodi Abdul Halim

Semoga teteh bisa jadi contoh yang baik bagi kalian

Teman-teman psikologi angkatan 05

khususnya teman-teman PKLI Alif, Pipit, Rima, Lusi, Elok
sungguh indah bersama kalian

Anggota Herkules 05 Neng Yuni, Elok, Mata, Dyn, Nina, Alvi, Hamdan, Sadit,

Seno, Minan, Ibn, yang telah mengajarku apa itu persahabatan

Teman-teman MADIN B Matus, B Didik, B Rina, Aim, Mery, Choir, Dwi,
Yuyun, Sundus, Eva, Mega, Lelys, bersama kalian aku belajar arti kehidupan.

Keluarga besar pondok pesantren Al-Hikmah Al-Fathimiyah

Liah, Wiwit, Dyon terimakasih telah membuat ku tertawa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah kita haturkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan judul: “Efektivitas Permainan Konstruktif dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di Taman Pendidikan Qur’an (TPQ) Al-Hikmah Joyosuko Malang”.

Sholawat serta salam kita haturkan kepada Nabi Muhammad SAW. Yang telah dengan penuh kasih sayang menuntun kita para pengikutnya.

Selama proses penyusunan skripsi ini, banyak pihak yang dengan tulus ikhlas telah membantu dan memberikan motivasi kepada penulis demi terselesaikannya penulisan skripsi ini. Ungkapan terima kasih yang mendalam penulis haturkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Imam Suprayogo, selaku Rektor UIN MMI Malang.
2. Bapak Dr. H. Mulyadi M.Pdi, selaku Dekan Fakultas Psikologi UIN MMI Malang.
3. Bapak Dr. Rahmat Aziz, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan, serta bimbingan dalam proses penulisan skripsi ini.
4. Bapak/ibu Dosen UIN MMI Malang yang telah memberikan ilmunya dengan tulus dan ikhlas.
5. Ustadzah Laeli Fitriyana, selaku kepala sekolah TKQ-TPQ-MADIN PLUS AL-HIKMAH Joyosuko Malang, atas izin dan kesempatan yang telah diberikan kepada penulis.

6. Teman-teman dan seluruh pihak yang ikut andil dalam proses penyusunan skripsi ini.

Semoga amal baik anda semua tercatat sebagai amal ibadah dan mendapatkan imbalan serta ganjaran dari Allah SWT. Amin

Penulis mengakui bahwa tidak ada segala sesuatu pun yang sempurna kecuali Allah SWT. Oleh karena itu, dengan senang hati penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin

Malang, 19 Agustus 2009

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian	13
D. Manfaat penelitian	13

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu	14
B. Permainan	
1. Definisi Permainan	16
2. Sejarah perkembangan teori Permainan	19
3. Batasan mengenai Permainan	21
4. Tahapan perkembangan Permainan	21
5. Manfaat Permainan	24
6. Macam-macam Permainan	26
7. Hal-hal yang dapat mempengaruhi permainan	29
C. Kreativitas	
1. Definisi kreativitas	31
2. Ciri-ciri kreativitas	34
3. Tahapan perkembangan kreativitas	37
4. Faktor-faktor penghambat dan pendukung kreativitas	39
5. Membangkitkan kreativitas disekolah	43
D. Kreativitas dalam islam	
1. Kreativitas dalam Al-Qur'an	44
2. Kreativitas dalam Hadist	49
D. Hubungan antara kreativitas dengan permainan	55
E. Hipotesis	60

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	61
B. Identifikasi Variabel Penelitian	63
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	63
D. Subjek Penelitian	65
E. Treatmen	66
F. Prosedur Eksperimen	66
G. Instrumen Pengumpulan Data	69
H. Metode Analisis Data	69

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi objek penelitian	
1. Sejarah berdirinya TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah	71
2. Visi, misi dan tujuan TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah	74
3. Jenjang pendidikan dan kurikulum	75
4. Struktur kepengurusan	76
5. Keadaan ustadzah	78
6. Keadaan santri	79
7. Aktivitas santri	80
8. Program penunjang	82
9. Sarana dan prasarana	79
B. Deskripsi pelaksanaan penelitian	83
C. Paparan data	88
D. Hasil penelitian	94
E. Pembahasan	95

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	108
B. Saran	109

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas.....	39
Tabel 2 : Skema desain eksperimen	61
Tabel 3 : Komposisi jumlah subjek penelitian	65
Tabel 4 : Identitas pematari	68
Tabel 5 : Jadwal materi	76
Tabel 6 : Nama dan jabatan ustadzah.....	78
Tabel 7 : Jumlah santri	79
Tabel 8 : Jadwal kegiatan santri	81
Tabel 9 : Program penunjang	81
Tabel 10 : Nilai hasil tes motorik halus	88
Tabel 11 : Pembagian kelompok eksperimen dan kontrol	90
Tabel 12 : Daftar nilai kelompok eksperimen	90
Tabel 13 : Daftar nilai kelompok kontrol	91
Tabel 14 : Penggolongan dan batasan nilai	91
Tabel 15 : Mean dan standar deviasi kreativitas	92
Tabel 16 : Penggolongan dan batasan nilai	92
Tabel 17 : Penggolongan dan batasan nilai	92
Tabel 18 : Hasil prosentase kelompok eksperimen dan kontrol.....	92
Tabel 19 : Nilai uji t kelompok eksperimen dan kontrol.....	93

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Data kasar skoring kreativitas figural
- Lampiran 2 : Out Put Uji t
- Lampiran 3 : Modul penelitian permainan konstruktif
- Lampiran 4 : Jadwal penelitian permainan konstruktif
- Lampiran 5 : Surat izin penelitian skripsi
- Lampiran 6 : Surat keterangan penelitian skripsi
- Lampiran 7 : Surat keterangan konsultasi alat tes kreativitas figural
- Lampiran 8 : Bukti Konsultasi
- Lampiran 9 : Foto Penelitian
- Lampiran 10 : Alat tes kreativitas figural

ABSTRAK

Tusadiah, Nurul Halimah. 2009. Skripsi. Efektivitas permainan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak di Taman Pendidikan Quran (TPQ) Al-Hikmah Joyosuko Malang. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing : Dr. Rahmat Aziz, M.Si

Kata Kunci : Permainan Konstruktif, Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan berfikir divergen (menyebar, tidak searah) untuk menjajaki bermacam-macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan yang sama benarnya. Hasil penelitian mengungkapkan Anak usia 5 tahun mencetak skor kreativitas sebanyak 98%, anak usia 10 tahun 32%, remaja berusia 15 tahun 10%, dan orang dewasa hanya 2% hal ini dikarenakan lembaga pendidikan maupun orang tua cenderung mendidik siswa berpikir secara *linier* (searah) atau *konvergen* (terpusat). Subjek didik kurang didorong untuk berpikir *divergen* (menyebar, tidak searah). Metode yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif yang merupakan kegiatan bermain dimana anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia. Dengan memberikan jenis permainan ini anak-anak akan dirangsang untuk meningkatkan rasa keingintahuan mereka, Anak belajar untuk konsentrasi, ketekunan berfikir dan mencoba menemukan jalan keluar.

Desain dari penelitian ini yaitu eksperimen randomized two-group design, posttest only. Peneliti memberikan treatment berupa permainan konstruktif pada kelompok eksperimen selama dua minggu sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan treatment sama sekali, kemudian kedua kelompok diukur kemampuan berfikir kreatifnya menggunakan tes kreativitas figural. Subjek penelitian diambil dari siswa TPQ berusia 10 tahun yang berjumlah 14 siswa. Agar Pembagian kelompok eksperimen dan kontrol sama rata maka berdasarkan hasil nilai tes kemampuan motorik halus dengan metode *matching* dan randomisasi.

Hasil skoring tes kreativitas figural diketahui Mean kelompok eksperimen 71,00. 2 anak dalam kategori tinggi (14.29%) sedangkan mean kelompok kontrol 40,00. 2 anak dalam kategori rendah (14.29%) Walaupun mayoritas kedua kelompok tersebut dalam kategori sedang (71.43%) tapi jumlah nilainya tetaplah berbeda. Perbandingan kedua kelompok dengan Mean 31,00 hal ini menunjukkan nilai kelompok eksperimen mempunyai Mean lebih tinggi hampir dua kali lipat dibanding dengan kelompok kontrol. Hasil output SPSS diketahui Nilai $F = 0,430$ dengan signifikansi ($p = 0,525$). Berdasarkan kriteria statistik data dikatakan homogen jika signifikansi dari F itu $>$ dari 0,05. Karena $p = 0,525 > 0,05$ datanya homogen, dengan nilai $t_{hit} (4,374)$ pada target kebebasan 12 dengan signifikansi 0,01. $T_{hit} (4,374) > t_{tab} (2,179)$. atau signifikasnsi $p = 0,01 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima artinya Ada perbedaan yang signifikan antara nilai kreativitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini berarti permainan konstruktif efektif dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak.

ABSTRACT

Tusadiah, Nurul Halimah. 2009. Thesis. The Effectivity of constructive play increase children creativity in Quran Education Garden of Al-Hikmah Joyosuko of Malang. Psychology Faculty of State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim of Malang.

Advisor : Dr. Rahmat Aziz, M.Si

Keyword : Constructive Play, Creativity

Creativity is Capability of divergen thinking to found many unswer of some problem-with the same right-. Some result revealed the creativity's scor 5 years old children is 98%, 10 years old is 32%, teenager 15 years old is 10%, and adult is only 2%. Its because education or parens disposed the children to thing by convergen or divergen. Children seldom to use divergent thinking. Some exact metod to develop children's creativity by using constructive play. It's some activity where the children make something, create some building by using instrument. By giving this play, the children will stimulate to increase their knowing, they will be contrentation, perseverent of thinking and try to lookfor the colution.

This research's method is eksperiment randomized two group design, posttest only. Researcher give some treatment (constructive play) to eksperiment's group in two weeks, but not give any treatment to control's group. Then both of them measured the capability of creative thinking by using figural creativity test. research's objek are the children that the age are ten. there is 14 children. In orders same in deviding a group, so its based on the result scor of motoric test. by using matching and random's method.

Based on the result scor of figural creativity test, the mean of esperiment's group are 71,00. 2 children in hight category (14.29%). While the mean of control's group are 40,00. 2 children in low category (14.29%). Although most of them in average category, but the scor are direfent by propotion 31,00. It's showed eksperiment's group is highter then control's group. The result of SPSS knowing that $F=0,430$ by significantion ($p=0,525$). Based on statistic category its named homogent if significantion of $F > 0,05$. Because $p=0,525 > 0,05$ the data is homogent, by t hit 4,374 in df 12 by significantion 0,01. T hit 4,374 > t tab 2,174. Or significantion $p=0,01 < 0,05$ it's mean H_0 pushed away and H_a received mean that there is the diferent between skor of esperiment's group and control's group. So constructive play is efective increase capability of creative thinking.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap kemajuan yang diraih manusia selalu melibatkan kreativitas. Ketika manusia mendambakan produktivitas, efektivitas dan efisiensi yang lebih baik atau lebih tinggi dari apa yang sebelumnya dicapai, maka kreativitas dijadikan dasar untuk menggapainya. Karena dirasa pentingnya kreativitas dalam kehidupan, maka usaha-usaha yang dilakukan manusia dalam berbagai konteksnya selalu melibatkan kreativitas. Contohnya seperti Lampu pijar yang ditemukan Thomas Alva Edison, Bill Gates dengan perangkat lunak yang dibuatnya dengan sebutan Microsof, Walt Disney dengan menciptakan film kartun itu merupakan contoh kreativitas yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. (Nashori dan Diana, 2002:21)

Dari apa yang diciptakan oleh para tokoh tersebut diketahui Kreativitas adalah jantung dari inovasi. Tanpa kreativitas tidak akan ada inovasi. Sebaliknya, semakin tinggi kreativitas, semakin lebar pula jalan ke arah inovasi. Kreativitas merupakan suatu dinamika proses yang selalu mengacu ke hal-hal baru yang positif. Baru dimasa sekarang menjadi kuno dimasa depan dan memerlukan pembaharuan lagi. Dalam setiap pembaharuan tersebut diperlukan psoses kreatif. Kreativitas merupakan suatu kegiatan yang bermakna dan bermanfaat tidak hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan tapi juga oleh lingkungan masyarakat. Kreativitas diperlukan dalam

meningkatkan kualitas hidup manusia karena kreativitaslah yang memungkinkan perkembangan ilmu, teknologi dan seni. (Wahyudin, 2007:7)

Maju tidaknya suatu negara akan sangat tergantung kepada sumber daya manusianya. Oleh karena itu, pengembangan sumber daya manusia menjadi prioritas utama jikalau suatu negara ingin maju dan dapat bersaing antar bangsa. Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam mengembangkan sumber daya manusia. Semakin baik dunia pendidikan suatu negara maka semakin baik pula sumber daya manusianya. Di era pembangunan seperti saat ini, kreativitas merupakan salah satu kualitas individu yang sangat penting, kualitas semacam ini sangat bermanfaat untuk membantu memecahkan persoalan-persoalan yang setiap saat menghadang proses pembangunan sebagaimana yang dihadapi bangsa Indonesia (Nashori dan Diana, 2002:22).

Andi (2005) dalam artikelnya mengatakan Negara Jepang dinilai mampu mencetak generasi penerusnya yang kreatif sehingga dapat dilihat bahwa Jepang telah mencipta dan merekayasa mobil-mobil yang merajai pasar Asia bahkan bisa merambat ke Amerika dan Eropa. Hasil kreatif dan inovasi lainnya dapat dilihat dalam pembuatan robot berteknologi canggih, berbagai barang elektronik dengan merek yang sangat akrab ditelinga konsumennya diseluruh dunia seperti Sony, Panasonic, Toshiba, Sharp, Toyota, Yamaha, Honda dan merek lainnya.

Kenapa Jepang bisa menciptakan generasi yang kreatif ? jawabannya karena Negara Jepang menyiapkan generasinya melalui pendidikan sejak usia

dini, dari mulai taman kanak-kanak sudah dirangsang daya kreativitas anak dengan berbagai cara. Jepang sangat menyadari bahwa diusia inilah masa perkembangan otak yang sangat pesat. Semua instrumen pembelajaran dikaitkan dengan perkembangan otak anak terutama otak kanan.

Dari apa yang dilakukan Negara Jepang maka dapat diketahui Perkembangan kreativitas anak memang diakui berkembang begitu pesat terutama anak pada usia pra sekolah. seperti dikemukakan oleh Lawenfeld (dalam Munandar, 1997:75), bahwa saat paling penting dan menentukan dalam upaya pengembangan kreativitas adalah bila seseorang masih berada dalam usia *balita*, karena pada usia prasekolah tersebut seorang anak memiliki daya khayal yang tinggi dan berbeda serta merupakan masa perkembangan dengan daya kreativitas yang pesat.

Setelah melalui proses perkembangan yang begitu pesat pada usia TK, ternyata ada masanya anak mengalami kemandegan proses kreativitas. Proses pemandekan kreativitas telah berlangsung semenjak dini, menurut Mulyadi (dalam Nashori dan Diana, 2002:25) kreativitas ini mengalami proses pemandekan setelah seseorang mengikuti pendidikan di Sekolah Dasar. Ketika berada dibangku Sekolah Dasar anak dilatih untuk memilih hanya satu jawaban yang benar atas satu persoalan dalam ujian. Hal ini menjadikan potensi berfikir kreatif tidak berkembang optimal. Proses pemandekan itu berlangsung hingga jenjang pendidikan tinggi.

Sebuah study yang dilakukan George Land dalam *Break-Point And Beyond* menunjukkan fakta yang sangat dramatis. Anak usia 5 tahun mencetak

skor kreativitas sebanyak 98%, anak usia 10 tahun 32%, remaja berusia 15 tahun 10%, dan orang dewasa hanya 2%. Proses hidup terutama melalui lembaga pendidikan formal, seakan mengantarkan anak pada satu arah yang pasti, yakni menurunnya kreativitas. (Nashori dan Diana, 2002:26)

Berdasarkan data diatas, diketahui penyebab mengapa kreativitas tidak dapat berkembang secara optimal adalah karena seseorang terlalu dibiasakan untuk berpikir secara tertib dan dihalangi kemungkinannya untuk merespon dan memecahkan persoalan secara bebas. Dengan berpikir secara tertib semacam ini, seseorang dibiasakan mengikuti pola bersikap dan perilaku sebagaimana pola yang dikembangkan oleh lingkungannya. Di Indonesia, hasil-hasil penelitian mengungkapkan bahwa lembaga pendidikan maupun orang tua cenderung untuk mendidik siswa berpikir secara *linier* (searah) atau *konvergen* (terpusat). Subjek didik kurang didorong untuk berpikir *divergen* (menyebar, tidak searah), yang merupakan ciri kreativitas (Nashori dan Diana, 2002:26).

Pakar-pakar bidang pendidikan melihat bahwa kreativitas bangsa Indonesia masih tergolong sangat rendah, hal ini diungkapkan oleh Jellen dan Urban (dalam Munandar, 1998:93) ketika melakukan penelitian dengan menggunakan TCD-DP (Test For Creative Thinking Drawing Production) dengan sampel dari delapan Negara, termasuk Indonesia. Tes ini diberikan pada siswa Sekolah Dasar di Jakarta yang termasuk cukup bermutu. Ternyata dari penelitian Jellen-Urban angka Indonesia mencapai skor kreativitas yang paling rendah dibandingkan dengan Negara-negara lain, diantaranya : Filipina,

India dan Afrika Selatan. Semua tes dikirim oleh Utami Munandar dan di skor sendiri oleh Jellen dan Urban untuk menjamin objektivitas dalam penelitian.

Menurut Munandar (dalam Nashori dan Diana 2002:25) pendidikan formal di Indonesia terutama menekankan pada pemikiran konvergen. Murid-murid jarang dirangsang untuk melihat suatu masalah dari berbagai macam sudut pandang atau untuk memberikan alternatif-alternatif penyelesaian suatu masalah.

Mengapa Indonesia menjadi Negara dengan tingkat kreativitas rendah? menurut Andi (2005) ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan hal tersebut terjadi hal ini dikarenakan perhatian pemerintah dalam meningkatkan kreativitas anak khususnya di tingkat sekolah dasar sangat rendah terbukti dengan mata pelajaran yang mendukung kearah itu hanya ada satu yaitu mata pelajaran kerajinan tangan dan kesenian porsinyapun hanya 2 jam seminggu. Kesadaran pendidik tentang pentingnya kreativitas dalam mencetak generasi kreatif sangat rendah. Dengan itu secara tidak sadar pendidikan kita telah membunuh kreativitas anak yang seharusnya berkembang dengan pesat.

Hal ini sangat bertolak belakang dengan apa yang dilakukan oleh Negara Jepang. Penggalan kreativitas tidak hanya sampai ditaman kanak-kanak malah lebih dikembangkan lagi di tingkat SD/Sekolah Dasar dengan beberapa mata pelajaran pendukung seperti : Craft, Art, Music, Home Economics (to learn simple cooking and sewing skill). di tingkat kelas rendah, mata pelajaran yang mendukung kreativitas lebih banyak porsinya dibanding dengan kelas tinggi. Mata pelajaran yang mengarah pada pengembangan

kegiatan kreativitas anak lebih diistimewakan kedudukannya dibanding dengan mata pelajaran populer seperti Matematika, IPA, Biologi, IPS. Hal ini dilakukan karena Jepang sadar betul kalau kemampuan kreativitas inilah yang membuat Negara menjadi maju.

Sekolah merupakan salah satu tempat yang sangat kondusif untuk mengembangkan kreativitas para siswanya, menurut Amabile (dalam Munandar, 2004:76) guru dapat melatih keterampilan bidang pengetahuan dan keterampilan teknis dalam bidang khusus, seperti seni, bahasa, atau matematika. Guru juga dapat mengajarkan keterampilan kreatif, cara berfikir menghadapi masalah secara kreatif, atau memunculkan gagasan orisinal. Keterampilan seperti ini dapat diajarkan secara langsung, tapi paling baik disampaikan melalui contoh.

Kenyataannya justru banyak sekolah yang malah menghambat kreativitas anak. Seperti Pengertian pendidik tentang konsep kreativitas masih kurang, Penekanan pembelajaran lebih pada penilaian bukan pada bermain sambil belajar, metode pembelajaran monoton, memberi tugas yang tidak bervariasi, dan tidak menghargai hasil karya anak. Ruang kelas tidak dipenuhi produk hasil karya anak. Jenis alat permainan yang tergolong alat permainan kreatif masih kurang. Hal tersebut yang dapat menghambat kreativitas anak. (Al-Khalili, 2005:28)

Penelitian Aziz (2008) mengungkapkan bahwasanya pendidikan di Indonesia saat ini lebih berorientasi pada hasil yang bersifat pengulangan, penghapalan, dan pencarian satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang

diberikan. Proses-proses pemikiran tingkat tinggi termasuk berpikir kreatif jarang sekali dilatihkan (Joni, 1992). Demikian juga dengan kemampuan menulis siswa. Hasil temuan Wati (2005) menyatakan bahwa tingkat kemampuan menulis siswa berada pada kategori rendah. Salah satu faktor yang diduga menjadi penyebabnya adalah proses pembelajaran yang kurang variatif.

TPQ Al-Hikmah merupakan lembaga pendidikan Al-Quran yang berada di daerah Joyosuko, walaupun bukan satu-satunya lembaga TPQ yang berada di daerah tersebut. Tapi TPQ ini menjadi satu-satunya lembaga yang memadukan pengajaran Al-Quran dengan Madrasah Diniyah. Jadi selain diajarkan membaca Al-Quran, di TPQ ini juga diajarkan berbagai macam pelajaran islam. Seperti Aqidah Ahlak, Fiqh, Hadis, Bahasa Arab dan Inggris, Surat Pendek, Doa dan salah satu yang menarik yaitu disediakan waktu untuk mengembangkan kreativitas anak pada hari sabtu selama satu bulan sekali. Ini yang menjadikan TPQ Al-Hikmah berbeda dengan TPQ lainnya.

tersedianya waktu untuk mengembangkan kreativitas anak tidak menjadikan kreativitas anak meningkat, tapi malah sebaliknya. yang menjadi masalah disini kreativitas yang dikembangkan di TPQ ini masih sangat minim sekali. Hal ini dikarenakan waktu untuk mengembangkan kreativitas anak hanya satu bulan sekali. pengetahuan para ustadzah tentang kreativitas masih sangat minim, tidak adanya alat bermain yang dapat menunjang kreativitas para santri, metode yang dipakai untuk dapat mengembangkan kreativitas pun tidak bervariasi. Seperti contohnya jika kegiatan pengembangan kreativitas para santri hanya disuruh untuk menggambar dan mewarna. Dengan kegiatan

yang hanya terus seperti ini menyebabkan anak-anak merasa bosan. Bahkan banyak santri yang tidak hadir pada waktu kegiatan kreativitas.

Dari uraian diatas, dapat diketahui kemandekan kreativitas dimulai ketika anak mulai memasuki usia sekolah dasar, untuk itu diperlukan suatu metode untuk meningkatkan kreativitas anak yang cocok dengan usia sekolah dasar. Terdapat beberapa metode yang dapat meningkatkan kreativitas diantaranya yaitu dengan seni, musik, permainan dan metode lainnya. Salah satu metode yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak usia sekolah dasar yaitu melalui permainan. Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik dari pada hasil yang akan didapatkannya (Schwartmen, 1978). dengan bermain, anak-anak dapat mengekspresikan berbagai perasaan maupun ide-ide yang cemerlang tentang berbagai hal. Mereka juga dapat menjelajah kealam imajinasi yang tak terbatas, sehingga dapat merangsang perkembangan kreativitas alaminya yang sangat luas (Prasetyono, 2007:15)

Permainan juga dirasa cocok pada masa usia sekolah dasar hal ini karena masa usia sekolah dasar ini disebut juga *gang age* atau masa suka berkelompok, karena bagi anak usia ini peran kelompok sebaya sangat berarti baginya. Anak sangat mendambakan penerimaan oleh kelompoknya. Pada masa ini pula umumnya mereka lebih mudah diasuh dibandingkan dengan sebelumnya (kanak-kanak) atau sesudahnya (masa remaja). Masa prasekolah dan masa remaja termasuk fase yang penuh gejolak (masa kegoncangan),

sedangkan pada masa usia sekolah dasar atau disebut juga masa intelektual. Peaget menyebutnya dengan sebutan masa operasional konkrit. anak lebih mengutamakan keterbukaan dan keinginan untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman (Santrock, 1995:350)

Permainan konstruktif menjadi alternatif metode untuk merangsang kemampuan berfikir kreatif anak. Terdapat beberapa alasan mengapa permainan konstruktif dirasa mampu untuk meningkatkan kreativitas anak. kreativitas bagi anak-anak adalah suatu permainan. Sejak masih bayi, mereka telah mengembangkan berbagai macam permainan kreatif. Oleh karena itu metode pembelajaran dengan permainan adalah langkah awal menuju pencapaian kreativitas siswa. Anak belajar melalui pengalaman, bakat seorang anak akan tumbuh dan berkembang melalui pengalamannya (Santoso, 2002:147). Bermain merupakan bagian yang amat penting dalam tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia seutuhnya. melalui kegiatan bermain anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan sosial (Prasetyono, 2007:11)

Penelitian yang dilakukan oleh Husodo (2007) menyatakan model permainan cipta lagu pada pembelajaran seni budaya dapat meningkatkan kreativitas siswa. Ihsan (2006), menyimpulkan bahwa permainan yang di kreasikan secara kreatif (permainan konstruktif kardus) dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak. dalam penelitiannya, Mulyadi (2005) mengemukakan bahwa kreativitas anak usia prasekolah dapat ditingkatkan dengan upaya pengembangan kreativitas melalui kegiatan bermain, baik

dilakukan melalui pendekatan terhadap anak maupun ibu. Efek pengembangan kreativitas akan menjadi maksimal apabila upaya pengembangan kreativitas pada anak usia prasekolah dilakukan melalui pendekatan terhadap anak dan ibu sekaligus. jadi dengan memberikan pelatihan cara kreativitas, terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak.

Kreativitas umumnya didefinisikan menjadi empat definisi yaitu person, proses, press dan product. Rhodes menyebutkan keempat jenis definisi kreativitas ini sebagai "*four p's of creatifity*" kebanyakan definisi kreativitas berfokus pada salah satu dari keempat definisi tersebut atau kombinasinya. (Munandar, 2004:20)

Kreativitas yang difokuskan dalam penelitian ini yaitu dari dimensi press dan proses, yang diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel dalam merespon dan mengembangkan pemikiran dan aktivitas. Atau kemampuan berfikir divergen (menyebar, tidak searah) untuk menjajaki bermacam-macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan yang sama benarnya (Nashori dan Diana, 2002:34) sedangkan press diartikan sebagai usaha untuk dapat menciptakan lingkungan yang mendukung pada pengembangan kreativitas anak.

Amidjaja (2007) dalam salah satu penelitiannya mengatakan bahwa permainan menyusun balok-balok, menggambar, dan membuat prakarya adalah contoh dari permainan yang bisa membuat anak lebih kreatif karena anak tidak dipaksa untuk menghasilkan sesuatu yang sudah ditentukan oleh orang dewasa

atau norma yang ada. Sebaliknya, anak-anak mendapatkan kebebasan untuk berpikir dan berkreasi. Dalam penelitian lain yang dilakukan Herlin (2006) mengatakan bahwa permainan pura-pura dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Permainan konstruktif yang dimaksud peneliti yaitu bentuk permainan dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya (Harlock, 1980:160). Peneliti akan memberikan sejumlah permainan konstruktif yang dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu membuat bangunan dari kardus dan menyusun balok kayu. Dengan memberikan permainan konstruktif diharapkan akan meningkatkan kreativitas anak terutama kemampuan berfikir kreatif anak. Dengan memberikan kedua jenis permainan ini anak-anak akan dirangsang untuk meningkatkan rasa keingintahuan mereka, Anak belajar untuk konsentrasi, ketekunan berfikir dan mencoba untuk menemukan jalan keluar (Prasetyono, 2007:162). permainan konstruktif akan meningkatkan kemampuan anak untuk menciptakan hubungan dengan benda-benda yang ada di sekeliling mereka merupakan satu ciri yang penting dalam berfikir kreatif dan memecahkan masalah (Keong, 2006 :92).

Pendekatan yang dilakukan peneliti yaitu dengan menggunakan metode Eksperimen. Alasan penggunaan metode ini karena bertujuan untuk mengetahui akibat manipulasi terhadap perilaku individu yang diamati. Manipulasi yang dilakukan dapat berupa situasi atau tindakan tertentu yang

diberikan kepada individu atau kelompok dan setelah itu dapat dilihat pengaruhnya (Latipun, 2006:8). peneliti akan memberikan permainan konstruktif pada sejumlah anak (kelompok) yang telah dipilih, kemudian dilihat perbandingannya dengan kelompok yang tidak diberi permainan konstruktif.

Pemberian permainan konstruktif pada anak diharapkan dapat mengasah kemampuan berfikir kreatif mereka, yang meliputi kelancaran dalam berfikir, keluwesan, keaslian dan penguraian. permainan konstruktif juga bermanfaat untuk mengembangkan imajinasi dan rasa keingintahuan mereka. Berdasarkan pemikiran tersebut peneliti melakukan penelitian tentang *Efektivitas Permainan Konstruktif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak TPQ AL-Hikmah Joyosuko Malang.*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah :

1. Bagaimana tingkat kemampuan berfikir kreatif anak kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan permainan konstruktif?
2. Bagaimana tingkat kemampuan berfikir kreatif anak kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan permainan konstruktif ?
3. Bagaimana efektivitas permainan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

1. Mengetahui tingkat kemampuan berfikir kreatif anak kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan permainan konstruktif
2. Mengetahui tingkat kemampuan berfikir kreatif anak kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan permainan konstruktif
3. Mengetahui efektivitas permainan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak

4. Manfaat Penelitian

1. Bagi lembaga TPQ Al-Hikmah diharapkan dari hasil penelitian dapat diketahui sejauh mana permainan konstruktif dapat meningkatkan kreativitas/kemampuan berfikir kreatif anak dan diharapkan pihak lembaga dapat mengembangkan metode-metode seperti permainan sederhana yang bisa diterapkan di lembaga TPQ sebagai bahan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak.
2. Bagi peneliti selanjutnya hasil penelitian ini bisa menjadi bahan acuan, pedoman atau pertimbangan dalam melakukan penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan kreativitas, terutama berfikir kreatif anak.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian yang dilakukan Kurniati (2005) mengenai peningkatan kreativitas melalui pelatihan keterampilan kreatif. Ia melakukan penelitian ini pada mahasiswa tingkat akhir dan Freshgraduated Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma yang berjumlah 21 orang. Kreativitas yang diukur yaitu berfikir kreatif dengan menggunakan alat tes berupa tes kreativitas verbal P1 dan untuk pretest menggunakan test kreativitas verbal P2. Intelegensi yang mempengaruhi kreativitas dikontrol pada saat analisis data dan diukur dengan advance progressive matrice. Rancangan eksperimen yang digunakan adalah one group pre test-post test design. Dari hasil pengujian menunjukkan nilai $U = 77,5$ ($p < 0,01$). Hal ini menunjukkan ada perbedaan kreativitas yang signifikan sebelum dan sesudah pelatihan. Rata-rata skor kreativitas pada pretest adalah 104,67 (kategori rata-rata) sementara post test 116,38 (kategori tinggi) hal ini menunjukkan bahwasanya pelatihan keterampilan kreatif efektif untuk meningkatkan kreativitas.

Penelitian lain yang dilakukan Mulyadi (2007) tentang pengembangan kreativitas anak melalui kegiatan bermain. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan paket pelatihan untuk anak dan paket pelatihan untuk ibu agar dapat mengupayakan pengembangan kreativitas anaknya dirumah melalui metode bermain. Dalam pelaksanaanya kelompok penelitian dibagi menjadi empat penelitian yaitu : (1) kelompok anak memperoleh pelatihan dan ibu tidak

memperoleh pelatihan, (2) kelompok anak memperoleh pelatihan tapi ibu tidak memperoleh pelatihan (3) kelompok anak tidak memperoleh pelatihan tetapi ibu memperoleh pelatihan (4) kelompok anak tidak memperoleh pelatihan dan ibu juga tidak memperoleh pelatihan. Sebelum pelatihan dimulai, kepada semua kelompok diberikan pra uji Torrance Test of Creative Thinking (TTCT) Figural Form A. pada akhir masa penelitian, seluruh seluruh kelompok penelitian memperoleh pascauji dengan tes yang sama yaitu (TTCT) Figural Form A. dari hasil penelitian dinyatakan bahwa peningkatan kreativitas pada anak yang telah memperoleh pelatihan pengembangan kreativitas secara bermakna lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan kreativitas anak yang tidak memperoleh pelatihan pengembangan kreativitas.

Peningkatan kreativitas pada anak yang ibunya telah memperoleh pelatihan cara pengembangan kreativitas anak secara bermakna lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan kreativitas anak yang ibunya tidak memperoleh pelatihan cara mengembangkan kreativitas anak.

Secara keseluruhan berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan dengan upaya pengembangan kreativitas melalui kegiatan bermain, baik itu melalui pendekatan terhadap anak maupun ibu.

B. PERMAINAN

1. DEFINISI PERMAINAN (PLAY)

Arti permainan (play) ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela tidak ada paksaan dan tidak ada tekanan dari luar atau kewajiban (Hurlock, 1980:160)

Piaget (dalam Santrock, 1995:273) mengatakan bahwa permainan sebagai suatu media yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Pada waktu yang sama ia mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak-anak membatasi cara mereka bermain. Permainan memungkinkan mereka mempraktekan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan mereka yang diperlukan dengan cara santai dan menyenangkan. Peaget meyakini bahwa struktur-struktur kognitif perlu dilatih dan permainan memberi setting yang sempurna bagi latihan tersebut.

Bermain konstruktif adalah kegiatan bermain dimana anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia. Seperti : membuat rumah-rumahan dengan balok kayu atau potongan lego, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar dan sebagainya. (Tedjasputra, 2007:28)

Hurlock (1980:122) menyebutkan bahwa permainan konstruktif yaitu anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting, dan krayon. Sebagian

besar konstruktif yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop dan televisi. Pada masa ini anak-anak sering menambahkan kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan konstruktif merupakan suatu bentuk permainan umum pada tahun-tahun sekolah dasar, baik didalam maupun diluar kelas. Permainan konstruktif adalah salah satu dari sedikit kegiatan yang mirip permainan yang diizinkan di dalam kelas dan berpusat pada pekerjaan. Permainan konstruktif dapat digunakan pada tahun-tahun sekolah dasar untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan akademik, keterampilan berfikir, dan pemecahan masalah. Banyak pakar pendidikan merencanakan kegiatan-kegiatan kelas yang mencakup humor, dan meningkatkan kreativitas (Santrock, 1995:275)

Main pembangunan (constructive play) dalam sebuah jurnal dibahas dalam kerja Jean Piaget (1962), Sara Smilansky (1968) dan Charles dan Mary Wolfgang (1992) (dalam Chofifah, 2008). Piaget menyatakan bahwa kesempatan main pembangunan membantu anak untuk mengembangkan keterampilan yang akan mendukung keberhasilan sekolahnya di kemudian hari. Dr. Charles Wolfgang dalam bukunya yang berjudul "school for young children" menjelaskan suatu tahap yang berkesinambungan dari bahan yang paling cair atau messy seperti air, ke yang paling terstruktur seperti puzzle. Cat, krayon, spidol, play dough, air,

pasir, dianggap sebagai bahan main pembangunan sift cair atau bahan alam. Balok unit, lego tm, balok berongga, bristle blocks tm, dan bahan lainnya dengan bentuk yang telah ditentukan sebelumnya, yang mengarahkan bagaimana anak meletakkan bahan-bahan tersebut bersama bagaimana anak meletakkan bahan-bahan tersebut bersama menjadi sebuah karya, dianggap sebagai bahan main pembangunan yang terstruktur. Anak dapat mengekspresikan dirinya dalam bahan-bahan ini dengan mengembangkan dari main main proses atau main sensorimotor yang dilihat pada usia di bawah tiga tahun ke tahap main simbolik yang terlihat pada anak usia tiga sampai dengan enam tahun dan awal sekolah dasar yang dapat terlibat dalam hubungan kerjasama dengan anak lain dan menciptakan karya yang nyata.

Jean Piaget (dalam Chofifah, 2008) menyatakan Main pembangunan (konstruktif) bertujuan merangsang kemampuan anak dalam mewujudkan ide, pikiran, gagasannya menjadi karya yang nyata. Saat anak menghadirkan dunia mereka melalui main pembangunan, mereka berada di posisi tengah antara main dan kecerdasan menampilkan kembali ketika anak bermain pembangunan, anak terbantu mengembangkan keterampilan koordinasi motorik halus. Juga berkembangnya kognisi ke pikiran operasional dan membangun keberhasilan sekolah di kemudian hari.

2. SEJARAH PERKEMBANGAN TEORI PERMAINAN

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus dari para ahli ilmu jiwa, hal ini dikarenakan terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak. salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar tentang permainan adalah Plato. Plato dianggap orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai dari bermain. Menurut Plato, anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara menggunakan apel pada anak-anak. juga melalui pemberian alat permainan miniatur balok-balok kepada anak usia tiga tahun pada akhirnya akan mengantar anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan. (Tedjasaputra, 2001:1)

Pertengahan sampai akhir abad 19 teori evolusi sedang berkembang sehingga pembahasan teori bermain banyak dipengaruhi oleh paham tersebut. Spencer (dalam Tedjasaputra, 2001:2) mengemukakan bahwa kegiatan bermain seperti berlari, melompat, bergulingan yang menjadi ciri khas kegiatan anak kecil maupun binatang terjadi akibat energi berlebihan dan ini hanya berlaku pada manusia serta binatang dengan tingkat evolusi tinggi. Pada binatang yang mempunyai tingkat evolusi lebih rendah misalnya serangga, katak, energi tubuh lebih dimanfaatkan untuk mempertahankan hidup.

Stanley Hall, seorang professor psikologi dan paedagogi meninjau bermain dari teori rekapitulasi. Teori ini berhasil memberi penjelasan lebih rinci mengenai tahapan kegiatan bermain yang memberi urutan sama

seperti evolusi makhluk hidup. Contohnya kegiatan anak bermain air dapat dikaitkan dengan kegiatan nenek moyangnya, spesies ikan yang mendapatkan kesenangan di dalam air. Anak berkeinginan untuk memanjat pohon dan berayun dari satu dahan ke dahan yang lain sebagai cerminan kebiasaan monyet dan perilaku berjenis ini muncul sebelum anak terlibat dalam kegiatan bermain kelompok. Antara umur 8-12 tahun, anak senang berkemah, berperahu, memancing, berburu bersama sekelompok teman dan ini merupakan cermin kebiasaan masyarakat primitif. Teori yang diajukan G. Stanley Hall tentu saja mempunyai kelemahan, tapi setidaknya dapat dianggap mempunyai peran besar karena berhasil mendorong minat ilmuan lain untuk mempelajari perilaku anak dalam berbagai tahap usia. (Tedjasaputra, 2007:5)

Jerome Bruner memberi penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas. Dalam bermain, yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain bukan hasil akhirnya. Saat bermain, anak tidak memikirkan sasaran yang akan dicapai, sehingga mampu bereksperimen dengan memadukan berbagai perilaku baru serta tidak biasa. Keadaan tersebut tidak mungkin jika anak berada dalam kondisi kerteakan. Sekali anak mencoba memadukan perilaku baru, mereka dapat menggunakan pengalaman tersebut untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sebenarnya. (Tedjasaputra, 2002:8)

3. BATASAN MENGENAI PERMAINAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith et al; Garvey; Rubin; Fein; dan Vendenberg (dalam Tedjasaputra, 2002:16) mengungkapkan adanya beberapa ciri kegiatan permainan, yaitu :

- a. Dilakukan berdasarkan motivasi instrinstik, maksudnya muncul atas keinginan pribadi serta untuk kepentingan sendiri.
- b. Perasaan dari orang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif.
- c. Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktifitas ke aktivitas lain.
- d. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhirnya.
- e. Bebas memilih, ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak kecil
- f. Mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkan dari kehidupan nyata sehari-hari.

4. TAHAPAN PERKEMBANGAN PERMAINAN

Sejalan dengan kognitif anak, Jean Peaget (dalam Tedjasaputra, 2002:20) mengemukakan tahapan bermain yaitu :

- a. Sensory motor play (1/2 tahun)

Bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum usia 3-4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum dapat

dikategorikan sebagai bermain. Kegiatan anak semata-mata merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperolehnya. Berkaitan dengan kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Ketika umur 3-4 bulan kegiatan anak lebih terkordinasi dan dari pengalamannya anak belajar bahwa dengan menarik mainan dari tempat tidurnya, maka mainan itu akan bergerak dan berbunyi. Pada usia 7-11 bulan kegiatan yang dilakukan anak bukan semata-mata pengulangan tapi sudah berupa variasi, pada umur 18 bulan tampak adanya percobaan- percobaan aktif pada kegiatan anak.

b. Symbolic atau Make Believe Play (2-7 tahun)

Merupakan ciri periode pra operasional yang terjadi antara usia 2-7 tahun yang ditandai dengan bermain hayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak juga lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas, dan sebagainya.

c. Social play games with rules (8-11 tahun)

Dalam bermain tahap yang tertinggi, penggunaan symbol lebih banyak oleh nalar, logika yang lebih objektif, kegiatan lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan.

d. Games with Rules and Sport (usia 11 tahun keatas)

Kegiatan ini masih menyenangkan dan dinikmati anak-anak, meski aturannya jauh lebih ketat dan dibelakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu atau kasti.

Berk (1994) Rubin, Fein, dan Vandenberg dan Smilansky (dalam Tedjasaputra, 2002:28) mengemukakan tahapan perkembangan permainan yaitu :

a. Permainan Fungsional

Bermain seperti ini biasanya nampak Pada usia anak 1-2 tahun, yang berupa gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan atau tanpa alat permainan.

b. Permainan Membangun.

Bermain membangun sudah dapat terlihat pada anak berusia 3-6 tahun. Dalam kegiatan ini anak membentuk bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia.

c. Permainan Pura-pura

Kegiatan bermain ini banyak dilkakukan pada usia 3-7 tahun. Dalam bermain pura-pura anak menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari.

d. Permainan dengan Peraturan

Kegiatan bermain jenis ini umumnya dapat dilakukan anak pada usia 6-11 tahun. Dalam kegiatan ini, anak sudah memahami dan bersedia memahami aturan permainan.

5. MANFAAT PERMAINAN

Tedjasaputra (2007:38) menyebutkan Dari penelitian yang dilakukan para ilmuwan, diperoleh temuan bahwa Permainan mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. manfaat itu yaitu :

a. Untuk perkembangan aspek fisik.

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Dan juga sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah dan mudah tersinggung. Maka dari itu, bermain adalah hal yang sangat penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dan juga membantu anak dalam perkembangan secara fisiologisnya.

b. Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan halus.

Keterampilan-keterampilan anak dibawah usia 5 tahun dapat dirangsang keterampilan motoriknya dengan permainan, anak akan belajar menggenggam, melipat, dan membentuk sesuatu dengan tangannya.

c. Untuk perkembangan aspek sosial.

Dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagai hak milik. Menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina dan mencari cara pemecahan masalah yang sedang dihadapi. Melalui permainan pura-pura anak akan belajar bagaimana berlaku sebagai

orang tua, guru, pembantu, dokter dan lainnya. Anak akan belajar tentang peran dan tingkah laku apa yang diharapkan dari seorang anak perempuan dan laki-laki.

d. Untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian

Dengan bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialaminya sehari-hari. Dengan kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki sehingga dapat membantu konsep diri yang positif.

e. Untuk perkembangan aspek kognisi

Aspek kognisi diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (Daya Cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Kreativitas (daya cipta) dapat dikembangkan dengan percobaan serta pengalaman yang ia peroleh selama bermain. Ketika anak dapat menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain, maka akan memberinya kepuasan.

f. Untuk mengasah ketajaman penginderaan

Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan. Kelima aspek ini dapat diasah jadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung di lingkungannya.

g. Mempengaruhi perkembangan kreativitas anak

Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak memerankan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan tersendiri. Dalam bermainlah anak akan mendapat rangsangan yang positif guna memperoleh daya kreativitas pada ranah kognitifnya

h. Pemanfaatan sebagai media terapi

Bermain dapat digunakan sebagai media terapi karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain

i. Pemanfaatan sebagai media intervensi

Bermain dapat digunakan untuk melatih kemampuan-kemampuan tertentu dan sering digunakan untuk melatih konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu.

6. MACAM-MACAM PERMAINAN

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif dan bermain pasif . (Tedjasaputra, 2001:50) secara umum bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal sedangkan kegiatan bermain pasif lebih mendominasi pada masa akhir kanak-kanak yaitu sekitar usia pra remaja karena adanya perubahan fisik, emosi, minat dan lainnya.

a. Permainan Aktif yaitu jenis permainan yang banyak melibatkan banyak aktifitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh.

1. Permainan bebas dan spontan

kegiatan bermain ini dilakukan diman saja, dengan cara apa saja, and berdasarkan apa yang ingin dilakukan. Tidak ada peraturan permianan yang harus dipatuhi oleh anak. selama ia suka ia dapat melakukannya.

2. Permainan konstruktif

Maksudnya kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu, gunanya untuk meningkatkan kreativitas anak, melatih motorik halus, maltih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan.

3. Permainan Khayal/Peran

Pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih. Dalam bermain khayal anak mempunyai peran penting Karena ia melakukan impersonalisasi terhadap karakter yang dikagumi.

4. Mengumpulkan benda-benda

Kegiatan ini, atas inisiatifnya anak akan mengumpulkan benda-benda yang ia kagumi dan menarik minatnya.

5. Melakukan penjelajahan

Kegiatan penjelajahan dapat dijumpai pada waktu anak-anak berkemah, pramuka, karya wisata ketempat-tempat yang akan memberikan pengalaman-pengalaman yang baru bagi mereka.

6. Permainan (games) dan olah raga

Permainan dan olah raga merupakan kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan.

7. Musik

Kegiatan bermain musik misalnya bernyanyi, memainkan alat musik tertentu atau melakukan gerakan-gerakan tari yang diiringi musik.

8. Melamun

Melamun bisa bersifat reproduktif, artinya mengenang kembali peristiwa-peristiwa yang telah dialami tapi bisa juga produktif dimana kreativitas anak lebih dilibatkan untuk memasukan unsure-unsur baru dalam lamunannya.

b. Permainan Pasif yaitu anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukannya sendiri

1. Membaca

Kegiatan ini akan meningkatkan kreatifitas seseorang tergantung dari apa yang dibaca, dari kegiatan membaca minat anak bisa dipupuk dan dapat memperoleh pengetahuan baru, anak juga akan mendapatkan pemahaman terhadap masalah pribadi mereka dan memberikan ide bagaimana cara memecahkan masalah.

2. Melihat komik

Komik yaitu cerita kartun bergambar dimana unsur gambar lebih penting dari pada ceritanya. Komik dapat memenuhi keingintahuan anak tentang hal-hal supernatural dan imajinasi atau khayalan anak-anak.

3. Menonton film

Dengan adanya kemajuan teknologi, maka anak dapat menikmati film tidak hanya di bioskop tapi juga di rumah. Televisi bisa dianggap pengganti “pengasuh anak” karena anak menjadi asyik sendiri tanpa perlu terlampau banyak diawasi oleh orang tua

4. Mendengarkan radio

Mendengarkan radio kurang disukai oleh anak-anak kecil, tapi cukup disukai oleh anak-anak lebih besar/ remaja awal.

5. Mendengarkan musik

Musik dapat didengar melalui Radio, TV dan Kaset. Dengan meningkatnya usia, anak lebih gemar mendengarkan musik dan akan memuncak pada masa remaja.

7. HAL-HAL YANG DAPAT MEMPENGARUHI PERMAINAN

a. Kesehatan

Anak yang sehat akan lebih banyak melakukan kegiatan bermain aktif dan lebih memperoleh rasa puas dari apa yang mereka lakukan.

b. Penerimaan sosial dari kelompok teman bermain

Kalau anak merasa diterima oleh teman-teman sepermainan, ia akan lebih menyukai jenis kegiatan bermain dan sebagian besar waktu bermainnya akan terisi oleh bermain.

c. Tingkat kecerdasan anak

Anak-anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Anak-anak yang cerdas lebih menyenangi permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya berpikir mereka, misalnya permainan drama menonton film, atau membaca bacaan-bacaan yang bersifat intelektual

d. Jenis kelamin

Anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi, misalnya memanjat, berlari-lari, atau kegiatan fisik yang lain. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan kurang sehat dibanding anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan sebaiknya menjadi anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus.

e. Alat permainan

Alat permainan yang tersedia untuk anak akan menentukan jenis bermainnya, apabila fasilitas yang tersedia untuk bermain tidak banyak, maka permainan yang dilakukan pun semakin sedikit.

f. Lingkungan tempat atau dibesarkan.

Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu, dan ruang bermain bagi anak, akan menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang.

C. KREATIVITAS

1. DEFINISI KREATIVITAS

Walaupun terdapat pengakuan ilmiah terhadap pentingnya kreativitas namun hingga saat ini hanya sedikit sekali penelitian yang telah dilakukan. Hal itu disebabkan adanya kesulitan metodologi dan arena adanya keyakinan bahwa kreativitas adalah suatu faktor bawaan individual sehingga hanya sedikit yang dapat dilakukan untuk mengendalikannya. (Waruru dan Setiadarma, 2003:107)

Dalam bukunya Munandar (2004:20) menyatakan bahwa kreativitas didefinisikan menjadi 4 (4p dari kreativitas) yaitu :

a. Pribadi

Menurut Hulbeck mengatakan “creative action is an imposing of one’s own whole personality on the environment in an unique and characteristic way”. Tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Dimensi kepribadian/ motivasi meliputi ciri-ciri seperti fleksibilitas, toleransi terhadap teman, dorongan untuk berprestasi dan mendapat

pengakuan, keuletan dalam menghadapi rintangan, dan pengambilan resiko yang moderat.

b. Proses

Menurut Torrance tentang kreativitas yang pada dasarnya menyerupai langkah-langkah dalam metode ilmiah yaitu : “ *the proses of 1) sensing difficulties, problem, gap in information, missing element, some thing asked 2) making guesses and formulating hypotheses about these deficiencies 3) Evaluating and testing these guesses and hypotheses; 4) Possibly revising and retesting them and, finally; 5) Communicating the results.* Definisi Torrance ini meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah mulai menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil. Adapun langkah-langkah proses kreatif menurut Wallas (dalam Munandar, 2004 ; 20) yang sampai sekarang masih banyak diterapkan dalam pengembangan kreativitas meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan vertifikasi.

c. Produk

Definisi yang menekankan pada product kreatif menekankan orisinalitas, seperti yang didefinisikan oleh Barron (1969) yang menyatakan bahwa kreativitas adalah “ kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Begitu pula menurut Haefele (1962) “ kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial”.

Definisi Haefel ini menunjukkan bahwa tidak keseluruhan produk itu harus baru, tetapi kombinasinya. Unsur–unsurnya bisa saja sudah ada sebelumnya. Sebagai contoh, kursi dan roda sudah ada sejak selama berabad–abad, tetapi gagasan pertama untuk menggabungkan kursi dan roda menjadi kursi roda merupakan gagasan yang kreatif. Definisi Haeefele menekankan pula bahwa suatu produk kreatif tidak hanya harus baru, tapi juga diakui sebagai bermakna,

d. Press (pendorong)

Press diartikan sebagai dorongan yang bisa berupa dorongan internal maupun eksternal. Vernon (dalam Munandar 2004 ; 22) merujuk pada aspek dorongan internal, yaitu kemampuan kreatif dirumuskan sebagai “*The initiative that one manifests by his power to break from the usual sequence of thought*”, mengenai “press” dari lingkungan.

Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu dari dimensi Press dan Proseses. Berikut ini akan diungkapkan beberapa pengertian kreativitas dari beberapa ahli. Cropley (dalam Munandar, 1985:45) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan gagasan, mengenal kemungkinan alternatif, melihat kombinasi yang tidak diduga, memiliki keberanian untuk menerka sesuatu yang tidak lazim dan sebagainya.

Berbeda dengan Cropley yang lebih menekankan kreativitas sebagai proses mencipta gagasan, Clark (1983, dalam Mulyadi dkk 1996) menekankan pengertian kreativitas sebagai proses sintesis dari empat fungsi dasar yaitu: berpikir, merasa, mengindera, dan merangsang yang dilakukan dengan sengaja dan sadar.

Kreativitas merupakan kemampuan berfikir divergen (menyebar, tidak searah) untuk menjajaki bermacam-macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan, yang sama benarnya (Nashori dan Diana, 2002:34)

2. CIRI-CIRI KREATIVITAS

Pemikiran kreatif itu adalah pemikiran yang berusaha melahirkan sesuatu yang baru, dan disandarkan pada prinsip-prinsip kemungkinan. Pemikiran kreatif ini berkaitan erat dengan pemikiran kritis, hanya saja pemikiran yang sangat jauh dan mendalam. Berbeda dengan pemikiran kreatif yang merupakan pemikiran yang dekat (sederhana). Pemikiran kreatif terwujud dengan adanya beberapa system dan pola pandang dan mewakili salah satu kondisi otak, serta tampak sebagai pemikiran yang diarahkan oleh keinginan-keinginan dalam mencari orisinalitas dan sesuatu yang benar- benar asli.

Pemikiran kreatif merupakan pemikiran yang disandarkan pada gerakan-gerakan nilai. Artinya dalam kreativitas tersebut pemikiran dirinya tampaknya dominan, dengan tanpa menghilangkan objektivitas

secara keseluruhan. Pemikiran ini tampak jelas dalam upaya-upaya penemuan, dan yang menuntut fleksibilitas, serta bergantung pada keberagaman. Sehingga pemikiran kreatif ini menyerupai pemecahan masalah. (Al-Khalili, 2005:38)

Setelah melakukan analisis faktor yang dilakukan Guilford (dalam Nashori dan Diana, 2002:43) mengemukakan bahwa faktor terpenting yang merupakan ciri dari kemampuan berfikir kreatif adalah :

a. Kelancaran berfikir

Yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berfikir yang ditekankan bukan kuantitas tapi kualitas. Dari penelitiannya Guilford menyimpulkan ada 4 bentuk kelancaran berfikir yaitu :

1. Kelancaran kata :

merupakan kemampuan untuk menghasilkan kata-kata dari satu huruf atau kombinasi huruf-huruf. Kemampuan ini tidak mudah dilihat dan pentingnya dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini berhubungan dengan bidang ilmu pengetahuan dan seni

2. Kelancaran asosiasi :

Indikasi yang paling baik untuk kelancaran asosiasi adalah suatu tes yang meminta testi untuk menghasilkan persamaan sebanyak-banyaknya dari kata-kata yang diberikan dalam waktu yang terbatas. Kata-kata yang diberikan harus mempunyai arti.

3. Kelancaran ekspresi

Tes yang meminta testi untuk menghasilkan kalimat-kalimat merupakan tes yang paling baik untuk mengukur kelancaran ekspresi, ciri khas tes yang mengungkapkan kemampuan ini adalah kata-kata harus disusun dengan cepat dan harus memenuhi syarat tata bahasa.

4. Kelancaran gagasan

Merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang memenuhi beberapa syarat sesuatu yang baru dalam waktu yang tak terbatas.

b. Keluwesan berfikir

Yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, dan mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berfikir, mereka dapat dengan mudah meninggalkan cara berfikir lama dan menggantinya dengan cara berfikir yang baru. Guilford kemudian meramalkan ada faktor keluwesan (flexibility) sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas. Terdapat dua bentuk dari keluwesan tersebut yaitu : keluwesan spontan yaitu orang akan fleksibel meskipun dituntut untuk fleksibel sedangkan keluwesan adaptif orang akan fleksibel karena lingkungan menuntut demikian

c. **Elaborasi**

Yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detil-detil dari suatu subjek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Dalam kehidupan sehari-hari elaborasi dapat bersifat kognitif dapat diketahui ketika seseorang menjelaskan sesuatu pada orang lain menjadi lebih terinci, lebih mudah difahami dan lebih menarik.

d. **Keaslian**

Yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik (unusual) atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli, apabila ada gagasan atau hasil karya yang belum ada sebelumnya maka gagasan atau karya tersebut dapat dipandang sebagai sesuatu yang orisinal. Contoh orisinalitas banyak ditemukan dalam fiksi ilmiah (scientific fiction). Untuk mengetahui kemampuan seseorang menghasilkan gagasan yang orisinal dapat diberikan stimulus yang tidak lazim dan menuntut mereka untuk meresponnya.

3. TAHAPAN PERKEMBANGAN KREATIVITAS

Dalam perkembangannya individu kreatif memiliki proses-proses dan tahapan-tahapan dalam berfikir kreatif. Kohler (dalam Nashori dan Diana, 2002:51) berpendapat bahwa kreativitas merupakan proses berasosiatif, yaitu hubungan dari dua matris pikiran yang sebelumnya tidak berkaitan, namun kemudian menghasilkan penemuan (invention) setelah

terjadi insight. Sementara itu, Torrance menandasakan bahwa kreativitas merupakan proses panjang yang diawali dari permasalahan dan berakhir pada hasil.

Secara lebih sistematis, David Campbell (dalam Nashori dan Diana, 2002:52) menyatakan bahwa tahapan-tahapan kreativitas meliputi :

- a. Tahap persiapan, pada periode ini individu meletakkan dasar pemikiran, menyatakan masalah dan mengumpulkan materi-materi yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Individu juga mempelajari mengenai latar belakang masalah seluk-beluknya.
- b. Tahap konsentrasi, perhatian individu tercurah dan pikiran individu terpusat pada hal-hal yang mereka kerjakan. Tahap konsentrasi merupakan waktu pemusatan, waktu untuk menimbang-nimbang, waktu menguji waktu awal untuk mencoba dan mengalami kegagalan.
- c. Tahap inkubasi, individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara dari masalah yang dihadapi atau tidak memikirkan secara sadar, tapi menyimpannya dalam alam pra sadar. Artinya individu mencari mencari kegiatan-kegiatan yang melepaskan diri dari kesibukan pikiran terhadap masalah yang dihadapi, namun untuk sementara waktu
- d. Tahap penerangan. Hasil kreatif baru muncul pada periode ini, individu mengalami insight, ide untuk pemecahan masalah muncul secara tiba-tiba dan diikuti rasa senang.
- e. Tahap pembuktian, pada tahap pembuktian individu mengekspresikan ide-idenya dalam bentuk nyata. Dalam menentukan apakah

penyelesaian masalah Nampak dalam fakta-fakta yang benar, individu mengevaluasi hasil penyelesaian masalah.

4. FAKTOR-FAKTOR PENGHAMBAT DAN PENDUKUNG KREATIVITAS

Faktor lingkungan dapat menghambat perkembangan kreativitas anak. Sikap orang tua dan guru terhadap anak dapat mempengaruhi peningkatan dan kecerdasan dan kreativitas anak. (Munandar, 2007:75) Dari salah satu penelitian diperoleh hasil bahwa peningkatan kemampuan intelektual anak yang paling tinggi ditemukan pada keluarga - keluarga yang dapat menerima anak sepenuhnya dan yang bersikap demokratis dalam pendidikan dibandingkan dengan keluarga – keluarga menolak anak dengan cara otoriter dalam pendidikan (Baldwin, Kalhorn, dan Breeze, 1945)

Tabel I

Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas

N O	FAKTOR	PENDUKUNG	PENGHAMBAT
1	Sikap Pendidik	Sabar, telaten, dan ramah serta menerima anak sebagai pribadi yang unik dan berbeda.	Pengertian pendidik tentang konsep kreativitas masih kurang

2	Strategi Mengajar	Penekanan pada bermain sambil belajar dan bukan pada penilaian, metode pembelajaran bermacam-macam dan berganti-ganti, memberi tugas yang bervariasi, dan menghargai hasil karya anak.	Terdapat metode pembelajaran yang jarang atau bahkan tidak digunakan.
3	Sarana Pembelajaran	Tersedianya bermacam-macam alat permainan	Jenis alat permainan yang tergolong alat permainan kreatif masih kurang.
			Tak ada penambahan alat permainan baru untuk waktu yang lama
			Permainan yang rusak tidak segera diganti.
			Terdapat permainan yang hanya disimpan dalam laci
			Pengadaan bahan belajar butuh waktu lama.
4	Pengaturan Ruang/Fisik	Penataan ruang kelas yang terbuka dan diubah dalam kurun waktu tertentu.	Dinding ruang kelas terkesan kosong dan tidak menarik.
		Tampilan dinding ruang bermain yang menarik.	Ruang kelas tidak dipenuhi produk hasil karya anak.
			Alat permainan tidak ditata dengan rapi dan menarik.
5	Teman	Sikap bersahabat	Sikap memusuhi
6	Orangtua	Memberi kebebasan	Turut masuk di dalam kelas dan membantu anak pada saat istirahat/makan
		Menghargai dan menerima anak	Tidak sabar dengan anak
		Menunjang dan mendorong kegiatan anak	Terlalu memanjakan
		Menyediakan cukup sarana	

Beberapa contoh sikap pendidik yang kurang menunjang kreativitas anak adalah :

- a. Sikap terlalu mengawasi anak
- b. Sikap terlalu khawatir atau takut–takut, sehingga anak terlalu dibatasi dalam kegiatan–kegiatannya
- c. Sikap yang menekankan pada keteraturan dan kebersihan yang berlebihan
- d. Sikap menuntut kepatuhan mutlak dari anak tanpa memandang perlu mempertimbangkan alasan–alasan anak.
- e. Sikap saya lebih tahu dan sikap saya lebih benar
- f. Sikap yang menganggap bahwa berhayal itu tidak baik, tidak berguna karena hanya membuang–buang waktu saja
- g. Sikap mengkritik perilaku atau pekerjaan anak
- h. Sikap yang jarang memberikan pujian atau penghargaan terhadap usaha atau karya anak.

Arasteh (dalam Waruru dan Setiadarma, 2003:114) melaporkan bahwa perkembangan kreativitas mungkin terhambat pada beberapa periode kritis selama masa kanak–kanak dan remaja.

- a. Pada masa usia 5-6 tahun, sebelum anak–anak siap memasuki masa sekolah, mereka belajar harus menerima perintah dan menyesuaikan diri dengan peraturan dan perintah orang dewasa dirumah dan kelak disekolah. Pada periode ini semakin keras kekuasaan orang dewasa

semakin membuat kreativitas anak tersebut membeku dan tidak berkembang

- b. Pada periode usia 8–10 tahun, “keinginan untuk diterima sebagai anggota kelompok” mencapai puncaknya. Kadang anak merasa bahwa untuk dapat diterima, mereka harus dapat menyesuaikan diri dengan pola yang telah ditentukan dan setiap penyimpangan membahayakan proses penerimaan.
- c. Pada periode usia 13–15 tahun, ada upaya untuk memperoleh persetujuan teman sebaya, terutama dari anggota jenis kelamin yang berlawanan. Pada usia ini, remaja menyesuaikan dirinya dengan harapan untuk mendapatkan persetujuan dan penerimaan
- d. Pada periode usia 17–19 tahun, upaya anak untuk memperoleh persetujuan dan penerimaan dan juga latihan untuk pekerjaan yang dipilih mungkin mungkin akan mengekang kreativitas. Apabila pekerjaan menuntut konformitas dengan pola standar serta keharusan mengikuti perintah dan peraturan tertentu, sebagaimana halnya dengan kebanyakan pekerjaan rutin. Hal itu akan membekukan kreativitas

Singkatnya beberapa anak dipengaruhi oleh faktor lingkungan yang menyebabkan kebekuan kreativitas mereka pada periode–periode kritis usia mereka, sedangkan anak lain pada usia itu tidak mengalaminya. Misalnya anak usia taman kanak–kanak mungkin menunjukkan kreativitas yang lebih besar pada usia itu dari pada anak lainnya. Ini dikarenakan memperkenalkan kreativitas dan tidak begitu terstruktur dan evaluative

ketimbang lingkungan rumah atau tetangga cohen (dalam Waruru dan Setiadarma, 2003:114)

5. MEMBANGKITKAN KREATIVITAS DI SEKOLAH

Guru mempunyai dampak yang besar tidak hanya pada prestasi pendidikan anak, tapi juga sikap anak terhadap sekolah dan terhadap belajar pada umumnya. Namun, guru juga dapat melumpuhkan rasa ingin tahu alamiah anak, merusak motivasi, harga diri dan kreativitas. Guru-guru yang baik dan buruk dapat mempengaruhi anak lebih kuat dari pada orang tua. Karena guru lebih banyak kesempatan untuk merangsang atau menghambat kreativitas anak dari pada orang tua (Munandar, 2004:109)

Amabile (dalam Munandar, 2004:109) menyatakan bahwasanya guru dapat melatih keterampilan bidang pengetahuan dan keterampilan teknis dalam bidang khusus, seperti bahasa, matematika atau seni. Guru juga dapat mengajarkan keterampilan kreatif, cara berfikir menghadapi masalah secara kreatif, atau teknik-teknik untuk memunculkan gagasan-gagasan orisinal. Keterampilan seperti ini dapat diajarkan secara langsung, tapi paling baik disampaikan melalui contoh.

Etikawati (dalam Tim Pustaka Familia, 2006:250) Untuk menciptakan suasana belajar kreatif dikelas. Terlebih dahulu yang harus diperhatikan adalah pengaturan fisik kelas, sedemikian rupa setting kelas dibuat agar anak terangsang untuk belajar lebih aktif. Sebagai langkah awal, guru dapat menciptakan budaya bebas berpendapat, mengungkapkan

perasaan dan pengalaman, bertanya dan menambah atau menanggapi pembicaraan dikelas. Guru dapat memulai dengan pertanyaan-pertanyaan terbuka yang dapat menimbulkan minat memancing rasa ingin tahu anak. selanjutnya anak didorong untuk memberikan gagasan berkaitan dengan bahan yang sedang dipelajari menemukan cara untuk menguasai bahan pengetahuan tertentu. cara lain seperti membuat kata sebanyak mungkin dari satu objek suku kata menyebutkan semua hal yang berkaitan dengan objek atau hal tertentu, membuat gambar besar dari pola atau garis yang sederhana, membangun balok-balok, tanah liat atau lilin, menggambar atau membuat kerajinan tangan bebas atau bermain drama, kegiatan tersebut sangat kreatif untuk anak TK dan Sekolah Dasar.

Kegiatan belajar kreatif sering membutuhkan lebih banyak kegiatan fisik dan diskusi di kelas. Tentu saja dalam hal ini guru tetap harus berfungsi sebagai fasilitator yang dapat mengelola kelas agar belajar kreatif tetap dapat berlangsung dengan tertib dan tetap memperhatikan secara individual, hendaknya guru lebih fleksibel dan terbuka terhadap pendapat murid, memberikan klarifikasi tanpa anak merasa dikritik atau dinilai.

D. KREATIVITAS DALAM ISLAM

1. Kreativitas Dalam Al-Qur'an

Menurut Erich Form (dalam Nashori dan 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, mengembangkan persaudaraan dan meningkatkan kualitas daya nalar manusia. Dengan demikian, islam adalah agama yang sangat mendorong peningkatan daya nalar. Agama mendorong manusia berfikir dan bertindak kreatif. Allah aza wazala selalu mendorong manusia untuk berfikir :

كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١٩﴾

Artinya :

"Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir", (Surat Al-Baqoroh : 219)

Ayat diatas merupakan penggalan ayat yang menerangkan tentang larangan minuman keras/khamar. Minuman keras/khamar dan judi merupakan sarana perusakan jasmani dan ruhani. Keduanya menimbulkan mudharat sehingga Minuman keras/khamar dan judi bersamaan munculnya dalam Al-Qur'an. Larangan ini telah ditegaskan oleh Allah yang diperuntukan bagi semua umat muslim dan memerintahkannya untuk berfikir tentang larangan yang telah ditetapkan oleh Allah tersebut. Jadi yang ditekankan dalam ayat ini yaitu berfikirnya (Faqih, 2006:198)

Penjelasan 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 penilaian, abstraksi, penalaran, imajinasi dan

pemecahan masalah. Sebagian ahli mengatakan bahwa sebab berfikir itu muncul karena ada sesuatu yang difikirkan, keinginan terhadap kondisi tertentu, atau ketidakpuasan, yang semuanya selalu terjadi dalam kehidupan manusia. (Suharnan, 2005:282)

kaitannya dengan ayat diatas, Allah memerintahkan manusia pada zaman itu untuk berfikir apa yang telah dilarang oleh allah yaitu larangan tentang meminum minuman khamar. Allah tidak akan melarang sesuatu jika ada *madharatnya*/yang membahayakan. Karena hal ini terbukti pada zaman modern setelah para ahli kesehatan meneliti minuman khamar ternyata dapat merusak kesehatan dan apabila manusia sudah kecanduan minuman ini maka akan merusak sistem syaraf dengan kata lain minuman ini dapat merusak fikiran manusia.

Kreativitas manusia terbentang luas, terutama oleh adanya kenyataan bahwa problem-problem manusia akan terus datang, 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 berinteraksi dengan akal fikirannya dan dengan hati nuraninya (Qalbunya) dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup yang dialaminya. Dalam agama islam dikatakan bahwa tuhan hanya akan mengubah nasib manusia jika manusia melakukan usahanya untuk memperbaikinya. Allah berfirman :

ذَلِكَ بِأَنَّ اللَّهَ لَمْ يَكُ مُغَيِّرًا نِعْمَةً أَنْعَمَهَا عَلَىٰ قَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

وَأَنَّ اللَّهَ سَمِيعٌ عَلِيمٌ ﴿٥٣﴾

Artinya :

“(siksaan) yang demikian itu adalah karena 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”.(Surat Al-Anfal 53 :)

Beberapa hal yang perlu digaris bawahi dalam ayat diatas. (1) ayat tersebut berbicara tentang perubahan sosial yang berlaku bagi masyarakat masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang. Ayat tersebut berbicara tentang hukum-hukum kemasyarakatan, bukan menyangkut orang perorangan atau individu. Ini difahami dari penggunaan kata *kaum/masyarakat* pada ayat tersebut. Karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa perubahan sosial tidak dapat dilakukan oleh seorang manusia saja. Memang boleh saja perubahan bermula dari seseorang, yang ketika ia melontarkan dan menyebarluaskan ide-idenya ia baru sendirian, tapi perubahan baru terjadi bila ide yang disebarluaskannya menggelinding dalam masyarakat. (2) ayat diatas juga berbicara tentang dua pelaku perubahan. Yang pertama adalah Allah yang mengubah *nikmat* seperti bunyi dalam surat ini atau apa saja yang dialami oleh satu masyarakat, atau katakanlah sisi luar/lahiriyah masyarakat. Sedangkan pelaku kedua yaitu manusia dalam hal ini masyarakat yang melakukan perubahan pada sisi

dalam mereka (*Nafs*) atau dalam istilahnya ayat ini apa yang terdapat dalam diri mereka. Tanpa adanya perubahan yang dilakukan masyarakat dalam diri mereka terlebih dahulu, maka mustahil akan terjadi perubahan sosial. Yang paling pokok dalam keberhasilan perubahan sosial adalah perubahan sisi dalam manusia (*Nafs*), karena sisi dalam manusia (*Nafs*) itulah yang melahirkan aktifitas, baik positif maupun negatif. (Shihab, Quraish, 2002:53)

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا
فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ ۗ مِن وَالٍ ﴿١١﴾

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-Radu:11).

Allah ta'ala mengabarkan tentang salah satu sunahnya yang terjadi pada makhluk, yaitu sesungguhnya Allah tidak akan menghilangkan nikmat yang telah ia berikan kepada suatu kaum berupa keselamatan, keamanan, dan kesejahteraan sebab keimanan dan amal baik mereka sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri berupa kemurnian, dan kesucian akibat melakukan dosa-dosa dan bergelimang dengan kemaksiatan sebagai hasil dari berpalingnya mereka pada Allah. (Aljazairi, 2007:43)

Usaha yang berhasil biasanya melibatkan pemikiran dan kreativitas. Jika manusia ingin merubah keadaan yang sedang dihadapinya maka hendaknya manusia itu menggunakan akal fikirannya atau potensi yang ada dalam dirinya untuk merubah keadaan yang dihadapinya. Dan tersebut telah dijelaskan dalam ayat diatas. Dengan demikian agama akan sangat mendukung dan mendorong pengembangan kreativitas.

2. Kreativitas Dalam Hadist

a. Pengaruh Aqidah terhadap Kreativitas

Keimanan yang kuat terhadap Allah akan berbuah lancarnya ide-ide kreatif, hal ini sebagaimana diisyaratkan oleh nabi Muhamad SAW dalam sebuah hadis (dalam kitab Riyadussalihin) :

عَنْ أَبِي بِنِ كَعْبٍ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ يَا أَبَا الْمُنْذِرِ أَتَدْرِي أَيُّ آيَةٍ مِنْ كِتَابِ اللَّهِ مَعَكَ أَعْظَمُ؟ قَالَ: اللَّهُ وَرَسُولُهُ أَعْلَمُ، قَالَ: يَا أَبَا الْمُنْذِرِ أَتَدْرِي أَيُّ آيَةٍ مِنْ كِتَابِ اللَّهِ مَعَكَ أَعْظَمُ؟ قَالَ: فُلْتُ اللَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا هُوَ الْحَيُّ الْقَيُّومُ. قَالَ: فَضْرَبَ فِي صَدْرِي وَقَالَ: وَاللَّهِ لِيَهْنِكَ الْعِلْمُ أَبَا الْمُنْذِرِ.

Artinya :

Dari ubay bin Ka'ab ra, ia berkata : Rasulullah saw bersabda : “ wahai Abu Mundzir, ayat apakah yang terbesar dalam kitab Allah yang engkau ketahui ?” dia menjawab : (aku berkata) : “Allah dan Rasulnya lebih mengetahui” lalu Rasulullah bersabda : “wahai Abu Munzhir, ayat apakah yang terbesar dalam kitab Allah yang engkau ketahui ?” jawabannya : “katakanlah : Allah, tiada sesembahan kecuali dia yang maha hidup dan maha berdiri sendiri (ayat kursi)” dia berkata : “ Rasulullah menepuk dadaku sambil mengatakan : “semoga semakin luas dan mendalam ilmu pengetahuanmu, wahai Abu Mundzir” (HR Muslim)

Berkaitan dengan hadis diatas maka dapat dilihat bahwa ketika Rasul menanyakan pertanyaan yang sama kepada Abu Mundzir, ia dapat menjawab dengan jawaban yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa Abu Mundzir mempunyai kelancaran ide. Guilford (dalam Nashori dan Diana, 2002:43) menjelaskan bahwa kelancaran ide yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berfikir yang ditekankan bukan kuantitas tapi kualitas. Lancarnya ide yang dimiliki oleh Abu Mundzir dikarenakan Abu Mundzir mempunyai keimanan yang kuat pada Allah.

Hubungan peranan akidah terhadap penetasan ide kreatif, terdapat dua pandangan. pandangan pertama yang diungkapkan oleh M. Utsman Najati mempercayai bahwa Qalbu (hati nurani) atau fuad adalah dimensi psiko-spiritual manusia yang berperan menerima ilham atau ide kreatif. ide kreatif ini dapat merupakan karunia dari Allah tanpa diminta manusia, dan dapat merupakan karunia karena usaha manusia. Semakin kuat aqidah atau keyakinan yang dimiliki seseorang semakin kuat fondasi qalbu untuk menerima ilham atau ide dari Allah.

Sedangkan pendapat yang kedua di ungkapkan oleh Osman Bakar, mempercayai bahwa aqidah yang kuat berperan mengaktifkan akal manusia. Keimanan dapat mengaktifkan potensi-potensi yang ada dalam diri manusia. Salah satunya yaitu kecerdasan. Beliau mengungkapkan bahwa keimanan pada wahyu Al-Quran

menyingkapkan semua kemungkinan yang terdapat pada akal manusia. Ketundukan pada wahyu memampukan akal untuk mengaktualisasikan kemungkinan-kemungkinan potensi-potensi manusia hingga berkat dari wahyu membuatnya teraktualisasikan. Dalam perspektif ini sangat berarti seperti ilmuan Ibnu Sina, yang merupakan salah seorang pemikir terbaik dalam sejarah umat manusia untuk sering berusaha berdoa meminta pertolongan Allah dalam memecahkan masalah filosofi dan ilmiyahnya, Ibnu Sina mengatakan bahwa penerimaan ide-ide yang lebih tinggi hanya mungkin bila pikiran dicerahkan oleh akal aktif. Agar bisa tercerahkan akal mesti disinari oleh cahaya iman, dan disentuh oleh keberkatan yang tumbuh dari wahyu(Nashari dan Diana, 2002:100)

b. Pengaruh Ibadah Terhadap Kreativitas

Allah azza wa jalla mengisyaratkan bahwa intensitas praktek ibadah seseorang berpengaruh terhadap tingkat kreativitas yang dimiliki. Kalau seseorang intens melakukan praktek ibadah, maka Allah akan memudahkannya mendapatkan pencerahan. Sebuah Hadis Qudsi yang disampaikan oleh nabi Muhamad menandakan bahwa Allah akan memberikan kemudahan pada seseorang untuk memahami sesuatu bila orang tersebut suka melakukan ibadah sunnah. Tabrani Radiyallahuanhu menuturkan (dalam kitab Al-Mu'jam Al-Kabir

Litabrani bab 2 juz 7 hal 230), bahwa Rasulullah bersabda : Allah azza wa jalla berfirman :

حَدَّثَنَا يَحْيَىٰ بن أَبِي بُرَيْدٍ، حَدَّثَنَا سَعِيدُ بن أَبِي مَرْيَمَ، أَنَا يَحْيَىٰ بن أَبِي بُرَيْدٍ، عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بن زَحْرٍ، عَنْ عَلِيِّ بن يَزِيدَ، عَنِ الْقَاسِمِ، عَنْ أَبِي أَمَامَةَ رَضِيَ اللَّهُ تَعَالَىٰ عَنْهُ، عَنْ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، قَالَ: إِنَّ اللَّهَ عَزَّ وَجَلَّ، يَقُولُ: "مَا يَزَالُ عَبْدِي يَتَقَرَّبُ إِلَيَّ بِالتَّوَّافِلِ حَتَّىٰ أُحِبَّهُ، فَأَكُونَ أَنَا سَمْعُهُ الَّذِي يَسْمَعُ بِهِ، وَبَصَرُهُ الَّذِي يُبْصِرُ بِهِ، وَلِسَانُهُ الَّذِي يَنْطِقُ بِهِ، وَقَلْبُهُ الَّذِي يَعْقِلُ بِهِ، فَإِذَا دَعَا أُجِبْتُهُ، وَإِذَا سَأَلَنِي أُعْطِيتُهُ، وَإِذَا اسْتَنْصَرَنِي نَصَرْتُهُ، وَأَحَبُّ مَا تَعَبَّدَ لِي عَبْدِي بِهِ النَّصْحُ لِي".

Artinya :

Hambaku yang senantiasa mendekatkan diri kepadaku dengan melakukan hal-hal yang sunnah, maka ia kusenangi dan kucintai. Karenanya Aku-lah yang menjadi pendengarannya yang dengannya ia mendengar, menjadi penglihatannya yang dengannya ia melihat, menjadi lidahnya yang dengannya ia bertutur kata, dan menjadi akal yang dengannya ia berfikir. Apabila ia berdoa kepada-ku, aku perkenankan doanya. Apabila ia minta kepada-Ku, niscaya aku mengaruniakannya, dan apabila ia minta pertolongan kepada-Ku, niscaya aku akan menolongnya. Ibadah yang aku senangi ialah menunaikan kewajibannya dengan sebaik-baiknya untuk ku." (HR Thabrani)

Penjelasan diatas, kalimat kunci yang dapat dipegang adalah menunaikan kewajiban dengan sebaik-baiknya dan senantiasa mendekatkan diri kepada Nya dengan memperbanyak ibadah sunnah akan menjadikan akal orang tersebut diaktifkan oleh Allah. Kalau akal manusia telah diaktifkan oleh Allah, maka tidak ada pemikiran yang muncul atau dihasilkan kecuali pemikiran baik dan cemerlang.

Beberapa ibadah sunnah yang utama adalah berdzikir, shalat malam, puasa senin dan kamis, puasa dawud (sehari puasa sehari tidak secara terus menerus) dengan menunaikan kewajiban terutama secara

vertikal pada Allah, maupun berbuat yang sunnat-sunnat, *insyaallah* tuhan akan berkenan menjadikan kita jeli dalam melihat, peka dalam mendengar, lincah dalam bertutur kata dan berfikir dengan cerdas. Dengan demikian mendekati diri pada Allah melalui praktek ibadah akan meningkatkan kreativitas terutama dalam hal kelancaran dan keluwesan berfikir. (Nashori dan Diana, 2002:104)

Nabi Muhamad sebagai pembawa risalah islam, dan seorang pribadi yang religius, sangat kreatif dan menghargai kreativitas. Penghargaan Rasulullah terhadap kreativitas antara lain ditunjukkan pada waktu umat islam menghadapi perang khandak. Atas usulan Salman Al-Farisi maka perang ini menggunakan parit untuk mengelilingi sekitar kota madinah, atas usulan itu akhirnya umat islam berhasil mengalahkana kaum Yahudi dan kafir Quraisy dalam perang tersebut. (Nashori dan Diana, 2002:90)

Semangat menghasilkan kreasi-kreasi baru terus hidup dikalangan umat islam. Pada abad VII hingga abad XIII, pada saat itu umat islam mengalami kejayaan berbagai disiplin ilmu pengetahuan agama maupun ilmu pengetahuan umum. Dalam ilmu pengetahuan agama berkembang pemikiran-pemikiran ilmu Kalam, ilmu Fiqh, ilmu Tasawuf, ilmu Al-Quran dan Al-Hadist. Pribadi kreatif yang member sumbangan kreatif terhadap umat islam dan ilmu pengetahuan diantaranya : Al-Khawarizmi (Matematikawan ulung pertama) Jabir Ibn Hayyan (bapak ilmu kimia, pendiri laboratorium pertama) dan masih banyak tokoh kreatif lainnya.

Sumber pengetahuan adalah Allah azza wazalla. Maka sumber kreativitas adalah Allah. Jika seseorang mengharapkan kreativitas itu menyatu dalam dirinya dan dalam langkah hidupnya, maka salah satu yang diharapkan adalah ilham dari Allah. Lahirnya ilham ditunjang oleh beningnya hati, orang yang bening kalbunya adalah orang yang tidak memiliki tabir atau penghalang terhadap Allah.

Perspektif psikologi islam mempercayai bahwa yang sangat berperan penting dalam menerima ilham atau ide-ide baru bukan hanya akal manusia, tapi juga qalbu atau hati nurani manusia. Optimasi penggunaan akal pikiran akan membuahkan ide-ide kreatif. Hal ini sebagaimana banyak diungkapkan oleh pemikiran dan hasil-hasil penelitian. Yang belum banyak memperoleh sorotan dari psikologi modern adalah berfungsinya qalbu atau hati nurani yang akan membuahkan kreativitas. Imam Ghazali mengungkapkan bahwa manusia dapat memperoleh nur atau cahaya (yang berisi yang berisi pengetahuan, kebenaran, bimbingan dan petunjuk) dari Allah baik diminta maupun tidak diminta Allah dapat begitu saja.

Islam merupakan agama yang sangat mendorong pemeluknya untuk menguasai ilmu pengetahuan keislaman. Karena islam menganjurkan agar orang menuntut ilmu secara terus-menerus, kaitannya dengan kreativitas maka terdapat dua kemungkinan yaitu : semakin banyak pengetahuan agama maka semakin tinggi tingkat kelancaran dalam berfikir (*fluency of thinking*). Dan secara tidak langsung kebiasaan seseorang mencari pengetahuan agama akan mendorongnya menimba pengetahuan lain. Dengan banyaknya pengetahuan,

maka seseorang akan meningkat kelancaran berfikirnya. (Nashori dan Diana, 2002:107)

E. HUBUNGAN ANTARA PERMAINAN DENGAN KREATIVITAS

Kreativitas dalam perkembangannya sangat terkait dengan empat aspek, yaitu: aspek pribadi, proses, pendorong dan produk. Ditinjau sebagai proses menurut Torrance (dalam Munandar, 2004:45) kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya. Kreativitas merupakan kemampuan berfikir divergen (menyebar, tidak searah) untuk menjajaki bermacam-macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan yang sama benarnya (Nashori dan Diana, 2002:34)

Menurut Guilford (dalam Munandar, 1997:65), orang yang kreatif adalah orang yang fleksibel dalam berpikir. Mereka harus dapat meninggalkan cara berpikir lama dan mengganti dengan cara berpikir yang baru dengan mudah. Hawadi dan Akbar (2004:59) mengemukakan Berfikir kreatif mempunyai empat aspek pertama kelancaran berfikir yaitu kecepatan seseorang dalam menghasilkan banyak gagasan, kedua keluwesan berfikir yaitu keanekaragaman gagasan, bisa saja orang menghasilkan banyak gagasan, namun gagasannya kurang beragam. Ketiga elaborasi yaitu kemampuan menyempurnakan gagasan dengan menambahkan detail-detail yang akan

membuatnya semakin bermutu. Keempat orisinalitas yaitu keunikan dari gagasan sesuatu yang tak terpikirkan orang lain.

Proses kreatif meliputi beberapa tahap yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi. Ditinjau Ditinjau dari aspek pendorong, kreativitas dalam perwujudannya memerlukan dorongan internal maupun dorongan eksternal dari lingkungan (Munandar, 2004:102). Wahyudin (2003:45) mengatakan bahwa kreativitas (kemampuan berfikir kreatif) tidak lahir secara tiba-tiba. Agar dapat berkembang secara optimal, penting bagi orang tua dan pendidik untuk menyiapkan landasan yang kukuh dan hal ini membutuhkan suatu proses yang panjang.

Perkembangan kreativitas anak memang diakui berkembang begitu pesat terutama anak pada usia pra sekolah. seperti dikemukakan oleh Lawenfeld (dalam munandar 1997:75), bahwa saat paling penting dan menentukan dalam upaya pengembangan kreativitas adalah bila seseorang masih berada dalam usia *balita*, karena pada usia prasekolah tersebut seorang anak memiliki daya khayal yang tinggi dan berbeda serta merupakan masa perkembangan dengan daya kreativitas yang pesat.

ketika anak memasuki masa sekolah dasar, perkembangan kreativitasnya mengalami kemandekan. Hal ini dikarenakan Ketika berada dibangku sekolah, anak dilatih untuk memilih hanya satu jawaban yang benar atas satu persoalan dalam ujian. Hal ini menjadikan potensi berfikir kreatif tidak berkembang optimal. Salah satu penyebab mengapa kreativitas tidak dapat berkembang secara optimal adalah karena seseorang terlalu dibiasakan

untuk berpikir secara tertib dan dihalangi kemungkinannya untuk merespon dan memecahkan persoalan secara bebas. Dengan berpikir secara tertib semacam ini, maka seseorang dibiasakan mengikuti pola bersikap dan perilaku sebagaimana pola yang dikembangkan oleh lingkungannya (Nashori dan Diana 2002:25)

Lingkungan sekolah dalam hal ini guru mempunyai peran penting dalam meningkatkan kreativitas anak. hal ini Karena guru lebih banyak kesempatan untuk merangsang atau menghambat kreativitas anak dari pada orang tua. Guru dapat mengajarkan keterampilan kreatif, cara berfikir menghadapi masalah secara kreatif, atau teknik-teknik untuk memunculkan gagasan-gagasan orisinil. (Munandar, 2004:109)

Karena proses pemandekan ini dimulai dari sekolah dasar maka diperlukan metode yang sesuai untuk meningkatkan kreativitas anak usia Sekolah Dasar. Metode yang dirasa paling cocok yaitu dengan permainan. Terdapat beberapa alasan mengapa permainan dirasa mampu untuk meningkatkan kreativitas anak. Menurut Santoso (2002:147) kreativitas bagi anak-anak adalah suatu permainan. Sejak masih bayi, mereka telah mengembangkan berbagai macam permainan kreatif. Oleh karena itu metode pembelajaran dengan permainan adalah langkah awal menuju pencapaian kreativitas siswa. Permainan merupakan sarana penting dalam mengembangkan dasar-dasar kreativitas manusia pada umumnya, maka anak-anak kreatif adalah mereka banyak bermain dan berfikir tentang apa yang dimainkannya (Al-Khalili, 2005:210)

Pada dasarnya anak-anak suka membuat sesuatu, kegiatan yang berbau seni dan keterampilan tangan seringkali menjadi pilihan bermain anak. misalnya seperti mewarnai gambar, menempel guntingan kertas sehingga menghasilkan bentuk ataupun membuat rumah menggunakan sofa dan selimut sebagai atapnya, demikian pula alat permainan seperti lego, balok-balok kayu atau plastik dan pasir dapat mengembangkan kreativitas anak (Musbikin, 2006:36)

Tedjasaputra (2007:42) menyebutkan bahwa salah satu manfaat permainan yaitu untuk meningkatkan kreativitas anak. Yang ditekankan disini jenis permainan seperti apa yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia Sekolah Dasar. Parten (dalam Santrock, 2002:274) Menyebutkan ada berbagai macam jenis permainan anak yaitu permainan sensiomotor, permainan pura-pura/symbolis, permainan konstruktif dan games, dari keempat macam permainan diatas yang dirasa dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu permainan konstruktif.

Santrok (2002:275) menyebutkan Permainan konstruktif yaitu jenis permainan mengkombinasikan kegiatan sensiomotor/praktis yang berulang dengan representasi gagasan-gagasan symbolis. Permainan ini terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau suatu pemecahan masalah ciptaan sendiri. Permainan ini dapat digunakan pada tahun-tahun sekolah dasar untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan akademik, keterampilan berfikir, dan pemecahan masalah. permainan konstruktif akan meningkatkan kemampuan anak untuk menciptakan hubungan

dengan benda-benda yang ada di sekeliling mereka merupakan satu ciri yang penting dalam berfikir kreatif dan memecahkan masalah. (Keong, 2006:92)

Dalam merangsang kreativitas, sebaiknya tidak terpaku pada bahan mainan yang sudah jadi. Berbagai barang yang tak terpakai seperti kardus, kancing juga bisa dijadikan mainan. Pada mulanya mungkin anak akan memerlukan bimbingan. Apapun yang dilakukannya bagi anak bermain merupakan sebuah proses belajar (Musbikin, 2006:21) Melalui permainan yang melibatkan kreativitas, anak mulai mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan keterampilan mengambil keputusan, pengetahuan anak mengenai konsep pun akan bertambah seperti ketika meyatukan potongan-potongan balok anak menemukan bentuk balok yang baru (Musbikin, 2006:37)

Anak yang kreatif menghabiskan sebagian waktu bermain untuk menciptakan sesuatu yang orisinil dari mainan-mainan dan alat-alat bermain, sedangkan anak yang tidak kreatif mengikuti pola yang sudah dibuat oleh orang lain. Semakin banyak bimbingan bimbingan yang diterima oleh anak dalam bermain semakin besar variasi dalam kegiatan bermain dan semakin besar kegembiraan yang diperoleh (Hurlock, 1980:122)

Permainan konstruktif juga sangat bermacam-macam jenisnya diantaranya yaitu membuat bentuk dengan balok-balok, kardus, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting dan krayon (Hurlock, 1980:122). Jenis permainan konstruktif Yang dipakai untuk penelitian ini yaitu konstruktif balok-balok dan kardus. Keong (2004:50) mengemukakan bahwa menciptakan permainan sendiri menjadikan anak-anak mengembangkan imajinasinya,

kotak-kotak dan bungkus benda-benda dari kardus menjadi daya tarik yang tak habis-habisnya bagi anak-anak. adapun permainan konstruktif balok dapat merangsang rasa keingintahuan mereka, Anak belajar untuk konsentrasi, ketekunan, berfikir dan mencoba untuk menemukan jalan keluar. dengan permainan konstruktif ini anak akan menjadi lebih kreatif dalam berfikir yang meliputi empat aspek yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian dan penguraian (Prasetyono, 2007:162)

F. HIPOTESIS

Hipotesis dari penelitian ini yaitu Permainan Konstruktif efektif dalam meningkatkan kreativitas anak TPQ Al-Hikmah Joyosuko Malang

BAB III
METODE PENELITIAN

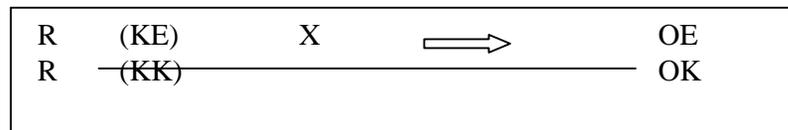
A. RANCANGAN PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan dengan melakukan manipulasi yang bertujuan untuk mengetahui akibat manipulasi terhadap perilaku individu yang diamati. Manipulasi yang dilakukan dapat berupa situasi atau tindakan tertentu yang diberikan kepada individu atau kelompok dan setelah itu dapat dilihat pengaruhnya. Eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui efek yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Pemberian perlakuan inilah yang menjadi suatu kehasan penelitian eksperimen dibandingkan dengan penelitian yang lain. (Latipun, 2006:8)

Alasan pemilihan metode eksperimen karena dirasa paling cocok untuk meneliti masalah dari penelitian ini. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : Randomized Two-Group Design, Posttest Only :

Tabel 2

Skema desain eksperimen



Ket :
R : Prosedur randomisasi
KE : Kelompok Eksperimen
KK : Kelompok Kontrol
X : pemberian perlakuan
O : Pengukuran terhadap variabel dependen

Desain ini adalah desain yang sudah memenuhi syarat dilakukannya penelitian eksperimental karena dilakukan randomisasi. oleh karena itu, kesimpulan mengenai pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat lebih akurat karena kedua kelompok setara (Seniati, 2005:127).

Dalam *Control Group Posttest-Only Design* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dibentuk dengan prosedur random sehingga keduanya dapat dianggap setara. Apabila kelompok eksperimen dan kelompok kontrol telah ditentukan maka perlakuan diberikan pada kelompok eksperimen. Baru setelah itu dilakukan pengukuran terhadap variabel dependen pada kedua kelompok untuk dibandingkan perbedaannya. Setiap perbedaan yang terjadi pada kedua kelompok akan dikembalikan penyebabnya pada perbedaan perlakuan yang diberikan. Desain ini sangat bermanfaat pada kondisi yang tidak memungkinkan adanya pre test, atau ketika kekhawatiran akan adanya interaksi antara pretest dengan perlakuan X. (Azwar, 2007:81)

B. IDENTIFIKASI VARIABEL PENELITIAN

Variabel merupakan konsep yang mempunyai variabilitas, suatu konstruk yang bervariasi atau yang dapat memiliki bermacam nilai tertentu (Latipun, 2006:57). Cristense (dalam Seniati dkk, 2005:48) mengatakan bahwa variabel merupakan karakteristik atau fenomena yang dapat berbeda diantara organism, situasi, atau lingkungan. Untuk dapat memudahkan pemahaman tentang status variabel yang dikaji, maka identifikasi variabel pada penelitian ini

- a) Variabel bebas (X) (independent variabel), yaitu variabel yang dianggap penyebab bagi terjadinya perubahan pada variabel terikat. Pada penelitian eksperimen, variabel bebas adalah variabel yang dimanipulasi, karena itu yang menjadi variabel bebasnya adalah permainan konstruktif
- b) Variabel tak bebas (Y) (dependent variabel), yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, dalam eksperimen perubahannya diukur untuk mengetahui efek dari suatu perlakuan. Pada penelitian ini, variabel terikatnya adalah kreativitas. Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu kreativitas/kemampuan berfikir kreatif

C. DEFINISI OPERASIONAL

Dalam desain eksperimen terdapat sejumlah variabel yang digunakan. Variabel-variabel tersebut perlu diberi pengertian operasional, yaitu mendeskripsikan variabel penelitian sehingga bersifat spesifik atau tidak

berinterpretasi ganda dan terukur atau teramati. (Latipun, 2006:59) Adapun batasan istilah untuk masing-masing variable adalah sebagai berikut :

1. Permainan konstruktif yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu permainan dimana anak-anak membuat sesuatu dari bahan balok kayu dan kardus bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan pada kegembiraan dari membuatnya.
2. Kreativitas yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu : kreativitas dari dimensi kemampuan berfikir kreatif diartikan kemampuan berfikir divergen (menyebar, tidak searah) untuk menjajaki bermacam-macam alternatif jawaban terhadap suatu persoalan yang sama benarnya yang mencakup pada empat aspek yaitu kelancaran berfikir Yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat, Keluwesan berfikir Yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, dan mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran, Elaborasi Yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu subjek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik, Keaslian Yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik (unusual) atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

D. SUBJEK PENELITIAN

Subjek Diambil dari siswa TPQ yang berusia 10 tahun, Alasan pengambilan sampel pada siswa tersebut karena pada masa ini disebut masa operasional konkrit yaitu anak dapat berfikir secara logis tentang peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengklasifikasikan benda-benda kedalam bentuk-bentuk yang berbeda (Santrock, 1995:46). Pada masa ini juga merupakan masa sekolah dasar dimana telah disebutkan bahwa pada masa ini merupakan awal mula kemandekan kreativitas terjadi pada anak. Setelah mengetahui subjek penelitian, peneliti akan memberikan tes motorik halus. pembagian kelompok menjadi kelompok eksperimen dan kontrol berdasarkan Dengan menggunakan teknik *matching*. *matching* dilakukan dengan mengurutkan nilai atau skor yang paling tinggi sampai ke yang paling rendah. Kemudian di buat pasangan berdasarkan urutan tersebut. Yaitu pasangan pertama subjek urutan nomor 1 dan 2, pasangan kedua yaitu subjek no 3 dan 4 dan begitu seterusnya. Jadi setelah dilakukan *matching* dilakukan juga randomisasi ketika memasukan subjek kedalam setiap kelompok penelitian untuk mengupayakan kesetaraan (Seniati dkk, 2005:96).

Tabel 3

Komposisi jumlah subjek penelitian

KELOMPOK	PERLAKUAN	JUMLAH	
Eksperimen	Permainan konstruktif balok dan kardus	7 anak	14 anak
Kontrol	-	7 anak	

E. TREATMENT

Treatment dilakukan peneliti di bantu oleh rekan psikologi. Treatment ini berupa permainan konstruktif balok dan kardus, Yang dilakukan peneliti dan tim di sini bukan mengajarkan anak untuk membuat sesuatu dari permainan konstruktif, tapi membimbing mereka agar dapat berfikir kreatif melalui permainan konstruktif balok dan kardus yang mereka lakukan. Treatment ini hanya diberikan hanya pada kelompok eksperimen sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan treatment sama sekali.

Treatment diberikan lima kali dalam seminggu yaitu mulai dari hari senin hingga hari jum'at selama dua minggu dengan waktu tiap kali treatment selama 30 menit. Untuk menghindari ancaman validitas internal dari treatment yang diberikan, peneliti, rekan psikologi dan ustadzah dengan ketat mengawasi, membimbing, membuat kesepakatan dan aturan kepada semua siswa agar tidak bertukar informasi dengan teman yang lain.

F. PROSEDUR EKPERIMEN

1. TAHAP PERSIAPAN

Tahap persiapan adalah tahap dimana peneliti memilih dan menentukan subjek penelitian sebagai kelompok ideal untuk diberikan perlakuan. peneliti akan membagi langsung anak yang berusia 10 tahun menjadi 2 kelompok dengan teknik *matching* dan randomisasi. setelah menentukan kelompok, peneliti akan membuat jadwal perlakuan untuk

kelompok eksperimen yang meliputi jadwal materi, waktu, dan siapa saja yang akan memberikan materi tersebut.

2. TAHAP PELAKSANAAN

Dalam pelaksanaannya, peneliti dibantu oleh tim (2 rekan) yang akan memberikan 2 jenis permainan konstruktif balok dan kardus yang terdiri dari 5 macam permainan konstruktif balok dan 5 macam permainan konstruktif kardus pada kelompok eksperimen yang berjumlah 7 anak. dimulai pada tanggal 22 juni – 04 juli 2009. setiap hari dari hari senin-sabtu mereka akan mendapatkan permainan balok dan kerdus secara bergantian. Pemateri akan menunjukan bentuk awalnya kemudian mereka akan menyusun bagian-bagian balok tersebut.

3. MATERI

Adapun materi dari penelitian ini yaitu jenis permainan konstruktif yang bisa meningkatkan kreativitas (kemampuan berfikir kreatif) anak. yang diberikan terdapat 2 jenis permainan konstruktif yaitu balok dan kerdus. Untuk uraian lebih lanjut tentang materi terdapat dalam lampiran.

4. PEMATERI

Perlakuan ini akan diberikan oleh Peneliti dibantu oleh dua rekan peneliti dan satu orang guru TPQ. dalam melakukan post test peneliti di bantu oleh anggota LPT (Lembaga Penelitian Terapan) psikologi dan asisten

Lab Psikologi. Adapun dalam skoring tes peneliti dibantu oleh psikolog yang ahli di bidangnya hal ini untuk menjaga kefalidan hasil tes. Adapun data pemateri tersebut :

Tabel 4
Identitas Pemateri

NO	NAMA	PROFESI
1	Hilda Nuriyah	Mahasiswa Psikologi
2	Elok Puspita Sari	Mahasiswa Psikologi (asisten Lab Psikologi)
3	Khulaimata zalfa	Mahasiswa Psikologi (asisten Lab Psikologi)
4	Fina hidayati	Mahasiswa Psikologi (Anggota LPT)
5	Iftitah Intikhobah	Mahasiswa Psikologi (Anggota LPT)
6	Rizkon karimah	Mahasiswa Psikologi (Anggota LPT)
4	Didik Wahyuningtiyas	Ustadzah TPQ

5. WAKTU

Penelitian ini dilakukan lima kali dalam seminggu selama 30 menit dari hari senin sampai hari jum'at. pada waktu sore hari dari jam 15.00-15.30 selama 2 minggu.

6. TEMPAT

Penelitian ini di laksanakan di TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah, Yang terletak di jalan Joyosuko no 60 A Malang. Alasan pengambilan lokasi tersebut karena ditempat tersebut media permainan konstruktif

masih sangat minim. Media /alat permainan masih asing sehingga diharapkan perubahan yang terjadi pada anak betul-betul menggambarkan hasil tindakan atau treatment yang dilakukan peneliti

G. INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Untuk mendapatkan data yang valid dalam penelitian, maka perlu ditentukan teknik-teknik pengumpulan data yang sesuai. Untuk mengetahui apakah permainan konstruktif dapat mempengaruhi kemampuan berfikir kreatif anak, maka peneliti akan menggunakan instrument berupa tes. Tes digunakan Untuk mengukur ada tidaknya serta besarnya kemampuan objek. Dalam penelitian ini menggunakan tes standar (Standardized Test) yaitu tes yang biasanya sudah tersedia di lembaga testing yang sudah terjamin keampuhannya. Tes bersandar adalah tes yang sudah mengalami uji coba dan revisi berkali-kali sehingga bisa dikatakan baik dan bisa dipercaya validitas dan realibitasnya (Arikunto, 2006:224) Adapun tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Test Creative Figural. Tes ini berfungsi untuk mengukur kemampuan berfikir kreatif.

H. METODE ANALISIS DATA

Dalam penelitian kuantitatif, analisis datanya menggunakan analisis statistik yang meliputi uraian kecenderungan, perbandingan kelompok yang berbeda, atau hubungan antara variabel, serta melakukan interpretasi perbandingan antara hasil penelitian dengan yang diprediksi sebelum

penelitian. Dalam penelitian kuantitatif peneliti menganalisa data yang terkumpul dengan menggunakan proses matematika yang disebut prosedur stasistik (Alsa, 2004:17)

Setelah memberikan treatmen pada kelompok eksperimen, peneliti akan melakukan tes kreativitas figural pada kedua kelompok/ kelompok eksperimen dan kontrol. setelah mengetahui skor dari masing-masing kelompok, peneliti akan membandingkan skor keduanya untuk mengetahui apakah ada perbedaan atau tidak dan untuk mengetahui efektivitas permainan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak TKQ–TPQ–MADIN PLUS Al-Hikmah Joyosuko Malang maka dihitung uncorelated data/independent sample T-test, Rumus statistik Uji-t digunakan untuk menguji apakah pertanyaan hipotesis benar (Komputer, 2007:155). T-test pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh suatu variabel penjelas secara individual dalam menerangkan variabel terikat. Untuk mengetahui maka digunakanlah teknik bantuan SPSS (*statistical package for the social science*) versi 15.0 *for windows*.

Adapun rumus dari T-tes yaitu :

$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{(n_1 - 1)(n_2 - 1)} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

M_1	Rata-rata skor kelompok 1
M_2	Rata-rata skor kelompok 2
SS_1	Sum of square kelompok 1
SS_2	Sum of square kelompok 2
n_1	Jumlah subjek kelompok 1
n_2	Jumlah subjek kelompok 2

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

1. Sejarah Berdirinya TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah

Berawal dari bimbingan belajar sekolah yang diselenggarakan oleh PPP Al-Hikmah Al-Fathimiyah sejak tahun 1998-1999 yang diikuti oleh siswa-siswi dari berbagai lembaga pendidikan tingkat Sekolah Dasar di daerah Joyosuko, program pendidikan santri luar pesantren ini mendapat respon positif dari masyarakat dalam upaya meningkatkan prestasi akademik mereka. salah satu tujuan didirikannya PPP. Al-Hikmah Al-Fathimiyah adalah untuk mengabdikan masyarakat, disamping itu pesantren juga berfungsi sebagai laboratorium santri untuk pelatihan mengajar, pelatihan manajemen pengelolaan Madrasah dan peningkatan keterampilan serta kreativitas.

Berdasarkan tujuan yang sangat mulia tersebut, pada tahun 1999 pengasuh PPP Al-Hikmah Al-Fathimiyah, mendirikan Madrasah Diniyah Plus yang merupakan pendidikan After Scholl. Yang dimaksudkan untuk lembaga pengajian pasca TPQ karena di Joyosuko sudah ada dua TPQ. Harapan pengasuh untuk mendirikan madrasah ini adalah agar santri yang telah lulus TPQ, tidak berhenti untuk memperdalam Al-Quran dan ilmu-ilmu agama. Sehingga jenjang pendidikannya meliputi : Madrasah Qiroa'tul Qur'an, Madrasah Diniyah Ibtidaiyah, Madrasah Diniyah

Tsanawiyah. Sedangkan kurikulumnya menggunakan kitab-kitab salaf yang masih dasar.

Lembaga ini dalam aktifitasnya tidak hanya memberikan pendidikan Al-Quran dan bidang materi keagamaan saja tapi juga berupaya meningkatkan prestasi akademik santri. Usaha yang direalisasikan untuk mewujudkan tujuan tersebut adalah dengan cara membimbing dan mendidik santri yang memiliki pekerjaan rumah atau tugas disekolah setelah pengajian selesai. Hal tersebut juga ditunjang dengan pemberian penghargaan kepada santri yang berprestasi disekolah sehingga dapat menambah motivasi santri.

Diawal perjalanannya lembaga ini mengalami penurunan kualitas santri yang hanya berjumlah 5 orang, termasuk putra-putri pengasuh sendiri. Hal tersebut disebabkan karena santri merasa keberatan dengan materi pelajaran yang sudah menggunakan kitab-kitab salaf. Namun Keadaan tersebut tidak menyurutkan semangat para Ustadzah untuk tetap melaksanakan proses belajar mengajar, walaupun terkadang hanya satu anak yang masuk, akhirnya dengan berbagai inovasi yang dilakukan para ustadzah termasuk perubahan kurikulum, tahun demi tahun banyak santri yang mendaftar ke lembaga ini dari berbagai jenjang usia mulai dari tingkat TK, SD, SLTP dan SLTA.

Pada tahun ajaran 2001/2002, upaya pengembangan di segala bidang telah dilakukan terutama pengembangan kurikulum, disamping materi pendidikan agama santri juga dibekali bahasa asing yaitu bahasa

Arab dan bahasa Inggris, serta pengembangan metode pengajaran. Dari perkembangan tersebut maka kepercayaan masyarakat semakin tumbuh dan banyak yang mendaftarkan putra-putri mereka yang masih berusia dini, padahal target awal adalah untuk santri yang pasca TPQ, karena ruang yang kurang memadai dan waktu belajar pada malam hari yaitu setelah magrib maka pengajian menjadi kurang inovatif, sehingga atas hasil evaluasi bersama dengan pengasuh, maka jam belajar santri di pindah menjadi sore hari. Upaya ini ternyata dapat membawa keberhasilan, terbukti dengan belajar semakin kondusif dengan metode Joyfull Learning. Dalam perkembangannya pada tahun ajaran 2002/2003 secara resmi didirikan TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah

Lembaga TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah dikelola secara professional untuk memberikan kontribusi yang konstruktif dan meningkatkan sumber daya muslim yang kompeten di bidang keagamaan dan adaptif untuk masa depan serta untuk membenahi pendidikan Indonesia yang sangat memerlukan pembenahan, baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Saat ini pada tahun ajaran 2008/2009 lembaga ini semakin berkembang dengan semakin banyak santri yang mendaftar dan menyebar tidak hanya pada masyarakat Joyosuko saja tapi juga diluar Joyosuko.

2. Visi, misi dan tujuan TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah

a. Visi

Mengembangkan potensi anak agar menjadi generasi Quran yang soleh, cerdas dan inovatif

b. Misi

- 1) Mengembangkan fitrah keagamaan anak melalui pemahaman ajaran islam secara komprehensif sehingga dapat mengaktualisasikan nilai-nilai keislaman dan akhlak Qur'ani dalam kehidupan sehari-hari
- 2) Mengembangkan IQ, EQ, SQ melalui enjoyfull learning sehingga dapat mencetak pribadi muslim yang inovatif.

c. Tujuan

- 1) Mendidik anak agar memiliki keimanan dan ketakwaan kepada allah SWT dan berakhlakul karimah yang diaplikasikan dalam bentuk keshalehan individu dan kesalehan sosial.
- 2) Mendidik anak agar mampu membaca Al-Quran secara tartil (benar, baik, fashih dan lancar)
- 3) Membekali anak dengan kemampuan dasar berbahasa asing (Arab dan Inggris) baik dalam bentuk aktif maupun pasif
- 4) Membekali anak dengan keterampilan menuju *life skill*

d. Profile

Lulusan TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1) Beriman dan bertakwa kepada Allah SWT serta berakhlakul karimah
- 2) Mampu membaca Al-Quran dengan baik dan benar
- 3) Melakukan *amaliyah ubudiyah* dengan baik
- 4) Terbiasa dalam suasana islami
- 5) Mampu bersosialisasi dengan lingkungan sekitar
- 6) Mempunyai kemampuan dasar berbahasa arab dan inggris dengan baik dan benar secara lisan maupun tulisan.

3. Jenjang Pendidikan dan Kurikulum TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah

Dalam proses belajar mengajar TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah secara ideal dapat ditempuh selama 6 tahun dengan jenjang pendidikan yaitu :

- a. TKQ yang ditempuh selama satu tahun, Santri yang tergolong pada jenjang ini berusia 5-6 tahun, adapun santri yang berumur 3-4 tahun dimasukan pada golongan pra TK
- b. TPQ yang ditempuh selama tiga tahun, santri yang tergolong pada jenjang ini berusia 7-10 tahun.
- c. Madin yang ditempuh selama dua tahun. Santri yang tergolong pada jenjang ini berusia 11-13 tahun.

Sebagaimana lembaga TPQ pada umumnya, dengan penambahan dan modifikasi materi bahasa asing (B. Arab-Inggris) untuk semua jenjang, kurikulum tersebut yaitu :

- a. Kurikulum TKQ meliputi : Qiroati, Imla, Hafalan surat pendek, Doa sehari-hari, Aqidah Akhlaq, Fiqih, Hadist, Bahasa Arab-Inggris.
- b. Kurikulum TPQ meliputi : Qiroati, Imla, Hafalan surat pendek, Doa sehari-hari, Aqidah Akhlaq, Fiqih, Hadist, Bahasa Arab-Inggris.
- c. Kurikulum Madin meliputi : Al-Quran, Amtsilati, Hafalan surat pilihan, Tafsir, Aqidah Akhlaq, Fiqih, Hadist, Bahasa Arab-Inggris

Kurikulum diatas, telah diperjelas lagi melalui silabus tiap semester yang digunakan pedoman ustadzah sebagai perencanaan pengajaran. Jadwal materi pelajaran dapat dilihat :

Tabel 5

Jadwal Materi TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah

HARI	MATERI	TEMPAT
Senin	Hafalan surat pendek	Kelas
Selasa	Hafalan doa-doa	Kelas
Rabu	Bahasa arab-inggris	Kelas
Kamis	Fiqih	Kelas
Jumat	Aqidah akhlaq	Kelas
Sabtu	Ekstra	Aula

4. Struktur Organisasi Kepengurusan

Organisasi dipandang sebagai bentuk hubungan kerjasama yang harmonis dan didasarkan atas tanggung jawab untuk mencapai tujuan bersama. Organisasi dalam arti struktur merupakan gambaran secara sistematis tentang hubungan-hubungan dalam bentuk kerjasama dalam rangka usaha untuk mencapai satu tujuan. Adanya struktur organisasi yang jelas akan dapat memudahkan untuk melaksanakan tanggung jawab yang dipikulnya, karena pada akhirnya akan menghasilkan bidang-bidang serta job description dari masing-masing bidang.

Lembaga TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah merupakan salah satu unit pengembangan PPP Al-Hikmah Al-Fathimiyah dibawah naungan satu pengasuh. Disamping telah dibentuk susunan personalia dengan jelas, juga dilengkapi job description yang meliputi tugas dan wewenang sebagai pedoman dalam pelaksanaan organisasi. Adapun susunan personalia TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah yaitu :

Susunan Personalia

TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah

Pengasuh	:	Drs. H. Yahya Dja'far, MA Dra. Hj. Syafiyah, MA
Penasehat	:	Drs. Lutfi Mustofa, M.Ag Drs. Fauzan , M.Ag
Pembimbing	:	Mamluatul Hasanah, S.Ag
Kepala madrasah	:	Layli Fitriana Rohmawati

Sekretaris	:	Aimmatus Sholihah
Bendahara	:	Mariyam
Bid Kurikulum	:	Mega Oktavia M Halimatusadiyah
Bid Kesantrian	:	Nurul Halimatus Sa'diyah Lailis Saidah Eva Sofiana
Bid Humas	:	Dwi Pangestu Sundus hidayah
Bid Sarpras	:	Didik Wahyuningtyas Khoiriyah

5. Keadaan Ustadzah TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah

Keberadaan tenaga pengajar yang professional akan mendukung terhadap upaya peningkatan kualitas keilmuan santri. Oleh karena itu pengurus TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah melakukan perekrutan ustadzah yang profesional yaitu memiliki kualitas baca tulis Al-Quran dengan bagus, memiliki komitmen yang tinggi dalam mengajar dan memiliki keterampilan mengajar yang baik. Segenap ustadzah yang mengajar merupakan adalah santri PPP. Al-Hikmah Al-Fathimiyah. Adapun data ustadzah TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah adalah :

Tabel 6

Nama dan jabatan ustadzah TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah

NO	NAMA	ALAMAT	JABATAN
1	Layli Fitriana Rohmawati	Lamongan	Kepala madrasah
2	Aimmatus Sholihah	Surabaya	Sekretaris
3	Mariyam	Malang	Bendahara
4	Mega Oktavia M	Jombang	Bid kurikulum
5	Halimatusadiyah	Madura	Bid kurikulum
6	Nurul Halimatus Sa'diyah	Karawang	Bid kesantrian
7	Lailis Saidah	Pasuruan	Bid kesantrian
8	Eva Sofiana	Jombang	Bid kesantrian
9	Dwi Pangestu	Lamongan	Bid humas
10	Sundus hidayah	Kediri	Bid humas
11	Didik Wahyuningtyas	Blitar	Bid Sarpras
12	Khoiriyah	Gresik	Bid Sarpras

Sedangkan untuk pembagian mengajar menggunakan sistem guru kelas, sehingga selama satu semester tiap kelas dipegang oleh ustadzah tetap dengan mengajarkan seluruh materi. Hal tersebut bertujuan agar para ustadzah dapat mengetahui perkembangan prestasi tiap individu santri maka akan dituntut profesionalisme dalam mengajar agar tidak terjadi kebosanan terhadap belajar santri.

6. Keadaan santri TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah

Santri merupakan unsur paling penting dalam proses belajar mengajar. Adapun latar belakang asal santri TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah sangat beragam. Mereka tidak hanya berasal dari daerah joyosuko tapi berasal dari Gasek, perumahan Sigura-Gura, Sunan Kalijaga,

dan Simpang Gajayana. Usia mereka pun sangat beragam mulai dari 3 tahun sampai usia 12 tahun. Jumlah santri TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah yang telah terdaftar hingga sekarang berjumlah 478

Tabel 7

Jumlah Santri Mulai tahun 1999-2009

No	Tahun ajaran	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	1999-2000	2	3	5
2	2000/2001	5	8	13
3	2001/2002	15	13	28
4	2002/2003	7	7	14
5	2003/2004	25	26	51
6	2004/2005	30	40	70
7	2005/2006	20	40	60
8	2006/2007	33	45	78
9	2007/2008	32	51	81
10	2008/2009	26	52	78
JUMLAH		195	285	478

7. Aktivitas Santri TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah

Proses belajar mengajar santri TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah dilaksanakan setiap sore hari, dimulai pada hari senin sampai hari jumat, sedangkan hari sabtu digunakan untuk kegiatan kesantrian. Rutinitas pembelajaran di TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah setiap harinya di mulai dengan pembacaan asmaul Husna, Doa sebelum belajar dan pembacaan syahadat dan ikrar santri. Aktifitas dilanjutkan dengan pengajian Qiroati yang diklasifikasikan menurut jilid.

Setelah pengajian berakhir, santri langsung wudhu dibawah bimbingan ustadzah kemudian melaksanakan shalat ashar berjamaah menurut tingkatan kelompok usia. Untuk santri yang masih kecil usia pra

TK- kelas II SD melaksanakan shalat di aula dengan bacaan suara keras hal ini dimaksudkan untuk pelatihan agar mudah dalam menghafal. Sedangkan santri yang sudah besar usia kelas III SD-VI SD melaksanakan shalat di Mushola dengan suara pelan hal ini bertujuan agar mereka dapat shalat dengan khusu' Semua kegiatan itu dilakukan santri secara mandiri, ustadzah hanya mengontrol dan mengevaluasi kegiatan santri.

Aktifitas santri setelah melaksanakan shalat jamaah yaitu memasuki kelas tambahan materi. Klasifikasi ini ditentukan oleh jenjang pendidikan yang meliputi Pra TK-TKQ-TPQ dan MADIN. Metode yang digunakan dalam pemberian materi tambahan ini yaitu Joyful Learning yaitu cara belajar menyenangkan melalui bermain, cerita dan menyanyi sehingga santri lebih mudah menerima materi yang diberikan.

Sebelum para santri pulang, mereka akan berkumpul bersama di Aula untuk membaca doa bersama. Adapun aktifitas santri telah tergambar dalam jadwal kegiatan sebagai berikut :

Tabel 8

Jadwal Kegiatan Santri

NO	WAKTU	KEGIATAN	TEMPAT
1	15.15-15.30 WIB	Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> • Pembacaan asmaul husna • Doa-doa sebelum belajar 	Aula
2	15.30-16.30 WIB	Inti <ul style="list-style-type: none"> • Qiroati • Belajar menulis 	Masing-masing kelas
3	16.30-16.45 WIB	Wudhu dan shalat ashar	Aula dan Mushola
4	16.45-17.00 WIB	Materi tambahan	Aula
5	17.00-17.15	Penutupan	Aula

8. Program Penunjang

Terdapat beberapa program penunjang yang harus diikuti oleh seluruh santri guna menunjang potensi dan kreativitas, program itu yaitu :

Tabel 9

Program Penunjang

NO	KEGIATAN	PELAKSANAAN
1	Cinta Rasul	1 X Sebulan
2	Safari Al-Quran	1 X Sebulan
3	Tadabur Alam	1 X Sebulan
4	Kegiatan kreativitas	1 X Sebulan
5	Imtihan dan pembagian raport	1 X Semester
5	Isro Mi'roj	1 X Setahun
6	Pesantren Ramadhan	1 X Setahun
7	Manasik Haji	1 X Setahun
8	Takbir Keliling	1 X Setahun
9	Musabaqoh Gebyar Mukharam	1 X Setahun
10	Tali Asih	1 X Setahun
11	Studi Komperatif	1 X Setahun
12	Rihlah Ilmiah	1 X Setahun

9. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana pendidikan adalah semua jenis pelaksanaan prasarana yang digunakan untuk mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Untuk memperlancar dan mendukung berbagai aktivitas santri di TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah, maka sangat diperlukan sarana yang memadai. Sarana yang ada yaitu :

a. Aula

Aula ini berfungsi sebagai tempat berlangsungnya aktifitas belajar mengajar santri. kegiatan mengaji Qiroati, pembukaan dan penutup

mengaji dilakukan di Aula, tempat ini juga digunakan untuk shalat jamaah dan berkumpulnya para santri untuk acara-acara tertentu.

b. Mushola

Mushola sebagai tempat aktifitas santri dalam melakukan shalat ashar berjamaah secara mandiri. Mushola juga digunakan untuk melaksanakan praktek ibadah lainnya

c. Perpustakaan

Perpustakaan merupakan sarana paling penting dalam meningkatkan wawasan bagi santri. Adapun koleksi buku mayoritas adalah majalah anak-anak yang memiliki nilai edukatif, disamping itu juga terdapat buku-buku penunjang baik pelajaran agama maupun pelajaran umum.

d. Kelas

Ruang kelas berfungsi sebagai proses belajar mengajar santri. Ruangan ini terdiri dari 6 kelas yang di desain secara variatif dan edukatif. Dengan gambar-gambar dan warna-warni yang dapat meningkatkan imajinasi anak.

e. Media belajar

Media belajar ini digunakan sebagai penunjang aktifitas proses belajar-mengajar setiap harinya. Media belajar yang terdapat di TPQ ini yaitu 6 buah alat peraga Qiroati,

B. DESKRIPSI PELAKSANAAN PENELITIAN

1. Hari/tanggal : Senin 22 Juni 2009

Program	pemberian permainan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak
Kegiatan	Perkenalan dan melakukan tes motorik halus
tujuan	Untuk dapat membagi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
Waktu	30 menit
	15.00-15.30 WIB
Tempat	Aula
Pemateri	Peneliti dengan 3 rekan psikologi dan seorang Ustadzah

2. Hari/tanggal : Selasa 23 Juni 2009

Program	pemberian permainan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak
Kegiatan	permainan konstruktif balok "bola"
Alat dan Cara	5 buah Balok kayu, hubungkan 4 buah balok, kemudian masukan balok terakhir sebagai kunci
Tujuan	Anak belajar untuk konsentrasi, ketekunan, berfikir dan mencoba untuk menemukan jalan keluar
Waktu	30 menit
	15.00-15.30 WIB
Tempat	Perpustakaan
Pemateri	Peneliti dengan dua orang rekan psikologi

3. Hari/tanggal : Rabu 24 Juni 2009

Program	pemberian permainan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak
Kegiatan	permainan konstruktif kardus “boneka kardus”
Alat dan Cara	Kertas, gunting, lem, kardus tipis. Mulailah menggambar orang dalam kertas kemudian hiasu dengan kertas warna, dan tempelkan pada kerdus kecil. Bentuk kerdus itu sesuai dengan ukuran gambar orang yang telah ditempel
Tujuan	Anak belajar untuk memperhatikan sesuatu dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan. Ia akan mengetahui bahwa untuk mencapai suatu hasil, diperlukan keterampilan tangan, imajinasi, perencanaan dan bekerja.
Waktu	30 menit 15.00-15.30 WIB
Tempat	Perpustakaan
Pemateri	Peneliti dengan dua orang rekan psikologi

4. Hari/tanggal : Kamis 25 Juni 2009

Program	pemberian permainan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak
Kegiatan	permainan konstruktif balok “telur”
Alat dan Cara	9 buah balok kayu, hubungkan 2 buah balok panjang, kemudian di sambung dengan 4 balok kecil, di bawah, dan 2 balok kecil di samping, masukan balok terakhir sebagai kunci
Tujuan	Anak belajar untuk memperhatikan sesuatu dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan. Ia akan mengetahui bahwa untuk mencapai suatu hasil, diperlukan keterampilan tangan, imajinasi, perencanaan dan bekerja.
Waktu	30 menit 15.00-15.30 WIB

Tempat	Perpustakaan
Pemateri	Peneliti dengan dua orang rekan psikologi

5. Hari/tanggal : Jum'at 26 Juni 2009

Program	pemberian permainan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak
Kegiatan	permainan konstruktif kardus "Rumah"
Alat dan Cara	Kumpulkan berbagai pembungkus, kotak kecil atau besar, alas triplek, lem mulailah untuk menempel dan menyusun kotak – kotak tersebut menjadi bentuk bangunan rumah.
Tujuan	Anak belajar untuk memperhatikan sesuatu dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan. Ia akan mengetahui bahwa untuk mencapai suatu hasil, diperlukan keterampilan tangan, imajinasi, perencanaan dan bekerja.
Waktu	30 menit 15.00-15.30 WIB
Tempat	Perpustakaan
Pemateri	Peneliti dengan dua orang rekan psikologi

6. Hari/tanggal : Sabtu 27 Juni 2009

Program	pemberian permainan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak
Kegiatan	permainan konstruktif balok "Segi Empat"
Alat dan Cara	6 buah balok kayu, hubungkan 3 balok di bagian bawah 2 bagian di samping dan terakhir masukan balok terakhir sebagai kunci
Tujuan	Anak belajar untuk memperhatikan sesuatu dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan. Ia akan mengetahui bahwa untuk mencapai suatu hasil, diperlukan keterampilan tangan, imajinasi, perencanaan dan bekerja.

Waktu	30 menit
	15.00-15.30 WIB
Tempat	Perpustakaan
Pemateri	Peneliti dengan dua orang rekan psikologi

7. Hari/tanggal : Senin 29 Juni 2009

Program	pemberian permainan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak
Kegiatan	permainan konstruktif kardus “tempat barang”
Alat dan Cara	Sediakan kardus, lem, gunting, dan kertas warna. Bentuk kardus menjadi kotak segi 5 (tergantung anak) dengan menekuknya. Kemudian rekatkan. Hiasi dengan kertas warna.
Tujuan	Anak belajar untuk memperhatikan sesuatu dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan. Ia akan mengetahui bahwa untuk mencapai suatu hasil, diperlukan keterampilan tangan, imajinasi, perencanaan dan bekerja.
Waktu	30 menit
	15.00-15.30 WIB
Tempat	Perpustakaan
Pemateri	Peneliti dengan dua orang rekan psikologi

8. Hari/tanggal : Selasa 30 Juni 2009

Program	pemberian permainan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak
Kegiatan	permainan konstruktif balok “Gembok”
Alat dan Cara	3 buah balok kayu, yang terdiri dari 2 C dan 1 O, masukan 1 C kedalam O, kemudian masukan lagi C keatas O, geser kekanan. Dan gembok pun terkunci

Tujuan	Anak belajar untuk konsentrasi, ketekunan, berfikir dan mencoba untuk menemukan jalan keluar
Waktu	30 menit
	15.00-15.30 WIB
Tempat	Perpustakaan
Pemateri	Peneliti dengan dua orang rekan psikologi

9. Hari/tanggal : Rabu 01 Juli 2009

Program	pemberian permainan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak
Kegiatan	permainan konstruktif kardus “Hewan”
Alat dan Cara	Sediakan 3 kardus tipis, spidol hitam, karton warna, Koran, lem. Bentuk hewan sesuai keinginan, rekatkan pada kardus, lapiasi dengan karton warna sesuai dengan warna hewan.
Tujuan	Anak belajar untuk memperhatikan sesuatu dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan. Ia akan mengetahui bahwa untuk mencapai suatu hasil, diperlukan keterampilan tangan, imajinasi, perencanaan dan bekerja.
Waktu	30 menit
	15.00-15.30 WIB
Tempat	Perpustakaan
Pemateri	Peneliti dengan dua orang rekan psikologi

10. Hari/tanggal : Kamis 02 Juli 2009

Program	pemberian permainan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak
Kegiatan	permainan konstruktif balok “piramida”
Alat dan	6 buah balok kayu, kemudian di tumpuk mennjadi 2 dan

Cara	direkatkan dengan karet
Tujuan	Anak belajar untuk konsentrasi, ketekunan, berfikir dan mencoba untuk menemukan jalan keluar
Waktu	30 menit
	15.00-15.30 WIB
Tempat	Perpustakaan
Pemateri	Peneliti dengan dua orang rekan psikologi

11. Hari/tanggal : Jum'at 03 Juli 2009

Program	pemberian permainan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak
Kegiatan	permainan konstruktif kardus “gedung pencakar langit”
Alat dan Cara	Sediakan kerdus dengan berbagai macam bentuk, lem, kertas warna, dan gunting. Susunlah kerdus-kerdus tersebut menjadi sebuah susunan bangunan dengan lem, (terserah kreasi anak) kemudian buatlah sketsa bangunan bapa ketas warna, gunting dan tempelkan.
Tujuan	Anak belajar untuk memperhatikan sesuatu dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan. Ia akan mengetahui bahwa untuk mencapai suatu hasil, diperlukan keterampilan tangan, imajinasi, perencanaan dan bekerja.
Waktu	30 menit
	15.00-15.30 WIB
Tempat	Perpustakaan
Pemateri	Peneliti dengan dua orang rekan psikologi

12. Hari/tanggal : Sabtu 04 Juli 2009

Program	pemberian permainan konstruktif dalam meningkatkan kreativitas anak
Kegiatan	Post test
Tujuan	Untuk mengukur dan mengetahui tingkat karakteristik kreativitas anak setelah diberikan permainan konstruktif dengan kelompok yang tidak diberikan permainan konstruktif
Waktu	30 menit
	15.00-15.30 WIB
Tempat	Aula
Pemateri	Peneliti dengan dua orang rekan psikologi dibantu oleh anggota LPT, asisten Lab Psikologi dan Ustadzah

C. PAPARAN DATA

Sebelum membagi kelompok menjadi kelompok eksperimen dan kontrol peneliti melakukan tes terlebih dahulu dengan menggunakan tes motorik halus yang telah dikembangkan oleh Harlock. Randomisasi ini dilakukan agar peneliti dapat membaginya menjadi dua kelompok yang setara. Adapun hasil skoring dari tes motorik halus yaitu :

Tabel 10

Nilai Hasil Tes Motorik Halus

No	Nama	Ketepatan	Kecermatan	Kekuatan	Kecepatan	Jumlah
1	Iffah Febrianti	1	1	1	1	4
2	Nadifa R	1	1	1	1	4
3	Devita Nadila	0	1	1	1	4
4	Tazkiyah Ratri	1	1	1	0	4
5	Novia	1	1	1	1	3

	Puspita Sari					
6	Delia Dwi Arsita	1	0	1	1	3
7	Iga	1	1	0	1	3
8	Maulidiyan Alviana	1	1	1	0	3
9	Farida Lutfiyatul	1	1	1	0	3
10	Ilhamudin	1	0	1	1	3
11	Naufal Abdul Hakim	1	1	1	0	3
12	Miranda Andani	1	1	1	0	3
13	Nurlailiyah	0	1	1	1	3
14	Riska Eva	1	1	0	1	3

Berdasarkan tabel diatas maka diketahui anak yang mempunyai nilai tinggi sebanyak 4 orang (35,71%), sedangkan anak yang ada dalam kategori sedang terdapat 10 orang (64,29%). Berdasarkan hasil tes diatas rata-rata anak dalam kategori sedang. Setelah mengetahui kemampuan motorik halus maka peneliti membagi mereka menjadi dua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan menggunakan teknik *matching*. *matching* dilakukan dengan mengurutkan nilai atau skor yang paling tinggi sampai ke yang paling rendah. Kemudian di buat pasangan berdasarkan urutan tersebut. Yaitu pasangan pertama subjek urutan number 1 dan 2, pasangan kedua yaitu subjek no 3 dan 4 dan begitu seterusnya. Jadi setelah dilakukan *matcing* dilakukan juga randomisasi ketika memasukan subjek kedalam setiap kelompok penelitian untuk mengupayakan kesetaraan. (Latipun, 2005:96)

Adapun hasil pembagian kelompok eksperimen dan kontrol yaitu :

Tabel 11

Pembagian kelompok eksperimen dan kontrol berdasarkan kemampuan motorik halus

No	Kelompok eksperimen		Kelompok kontrol	
	Nama	Skor	Nama	Skor
1	Iffah Febrianti	4	Nadifa R	4
2	Devita Nadila	4	Tazkiyah Ratri	4
3	Novia Puspita Sari	3	Delia Dwi Arsita	3
4	Iga	3	Maulidiyan Alviana	3
5	Farida Lutfiyatul	3	Ilhamudin	3
6	Naufal Abdul Hakim	3	Miranda Andani	3
7	Nurlailiyah	3	Riska Eva	3

Setelah melakukan treatment selama dua minggu pada kelompok eksperimen, peneliti memberikan tes kreativitas figural pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk skoring hasil tes, peneliti dibantu oleh psikolog yang ahli dalam memberikan tes. Adapun nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu :

Tabel 12

Daftar Nilai Kelompok Eksperimen

No	Nama	Fluence	Flexibility	Originality	Elaboraty	Total
1	Iffah Febrianti	22	23	24	4	73
2	Devita Nadila	20	28	26	5	79
3	Novia Puspita Sari	25	21	35	11	92
4	Iga	12	19	18	6	55
5	Farida Lutfiyatul	21	17	23	5	66
6	Naufal Abdul Hakim	19	21	22	–	62
7	Nurlailiyah	15	19	32	4	70

Tabel 13

Daftar Nilai Kelompok Kontrol

NO	Nama	Fluence	Flexibility	Originality	Elaboraty	Total
1	Nadifa R	11	16	11	5	43
2	Tazkiyah Ratri	16	17	18	5	56
3	Delia Dwi Arsita	13	14	13	5	45
4	Maulidiyan Alviana	13	14	16	6	49
5	Ilhamudin	10	22	15	-	47
6	Miranda Andani	5	7	5	-	17
7	Riska Eva	8	7	8	-	23

Untuk mengetahui dan mempermudah dalam mengklasifikasian tingkat perbedaan nilai kreativitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka data tersebut dikelompokkan menjadi tiga kategori norma yaitu tinggi, sedang, rendah.

Tabel 14

Penggolongan dan Batasan Nilai

No	Kategori	Interval nilai
1	Tinggi	$\text{Mean} + \text{SD} \geq X$
2	Sedang	$\text{Mean} - 1 \text{SD} \leq X < \text{Mean} + 1 \text{SD}$
3	Rendah	$X < \text{Mean} - 1 \text{SD}$

Penentuan Norma penilaian dapat dilakukan setelah diketahui nilai Mean (M) dan Standart Deviasi (SD). Adapun mean dan standar deviasi dari tes kreativitas yaitu :

Tabel 15

Mean dan Standar Deviasi kreativitas

No	Mean	Standar deviasi
1	55.50	20.52

Tabel 16

Penggolongan dan batasan nilai

No	Kategori	Interval nilai
1	Tinggi	$X > 76$
2	Sedang	$35 \leq X \leq 76$
3	Rendah	$X < 35$

Tabel 17

Penggolongan dan batasan nilai

Kategori	Frekuensi	Prosentase
Tinggi	2	14.29%
Sedang	10	71.43%
Rendah	2	14.29%
TOTAL	14	100%
MEAN	55.50	

Tabel 18

Hasil prosentase kelompok Eksperimen dan kelompok Kontrol

no	Kelompok eksperimen			Kelompok kontrol		
	Nama	Skor	Kriteria	Nama	Skor	Kriteria
1	Novia	92	Tinggi	Ratri	56	Sedang
2	Devita	79	Tinggi	Maulidiya	49	Sedang
3	Iffah	73	Sedang	Ilhamudin	47	Sedang
4	Nurlailiyah	70	Sedang	Sita	45	Sedang
5	Farida	66	Sedang	Nadifa	43	Sedang
6	Naufal	62	Sedang	Riska	23	Rendah
7	Iga	55	Sedang	Miranda	17	Rendah

Dari hasil skoring hasil tes kreativitas figural diatas, maka dapat dilihat perbedaan nilai antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam Kelompok eksperimen terdapat dua anak yang nilainya tinggi (14.29%) sedangkan lima anak lainnya dalam kategori sedang, begitu juga dengan kelompok kontrol anak yang mempunyai nilai rendah terdapat 2 orang (14.29%) dan lima lainnya dalam kategori sedang. Walaupun mayoritas kedua kelompok tersebut berada dalam kategori sedang (71.43%) tapi jumlah nilainya tetaplah berbeda. Kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding dengan kelompok kontrol.

Tabel 19

Nilai Uji t kelompok Eksperimen dan kelompok Kontrol

Group Statistics

KELOMPOK	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NILAI KELOMPOK EKSPERIMEN	7	71.00	12.055	4.557
KELOMPOK KONTROL	7	40.00	14.364	5.429

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
NILAI	Equal variances assumed	.430	.525	4.374	12	.001	31.000	7.088	15.557	46.443
	Equal variances not assumed			4.374	11.649	.001	31.000	7.088	15.505	46.495

Berikut adalah tampilan tabel out put dari SPSS, nilai F berfungsi untuk menguji homogenitas data dari kedua sampel tersebut. Dari hasil out put diatas diketahui Nilai F= 0,430 dengan signifikansi (p=0,525). Berdasarkan kriteria statistik data dikatakan homogen jika signifikansi dari F itu lebih besar dari 0,05.

Karena $p = 0,525 > 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa tidak ada perbedaan varians antara skor kreativitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan kata lain data kreativitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol homogen. Karena data nya homogen maka tabel yang dilihat yaitu pada kolom Equal Variances Assumed. Dapat dilihat nilai t_{hit} (4.374) pada darget kebebasan 12 dengan signifikansi 0,01. T_{hit} (4.374) > t_{tab} (2,179). atau signifikasnsi $p < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima artinya Ada perbedaan yang signifikan antara nilai kreativitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

D. HASIL PENELITIAN

Setelah memberikan treatment berupa permainan konstruktif selama dua minggu pada kelompok Eksperimen maka dapat dilihat perbedaan nilai hasil tes kreativitas yang sangat signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam Kelompok eksperimen terdapat dua anak yang nilainya tinggi (14.29%) sedangkan lima anak lainnya dalam kategori sedang, begitu juga dengan kelompok kontrol anak yang mempunyai nilai rendah terdapat 2 orang (14.29%) dan lima lainnya dalam kategori sedang. Walaupun mayoritas kedua kelompok tersebut berada dalam kategori sedang (71.43%) tapi jumlah nilainya tetaplah berbeda. Kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding dengan kelompok kontrol.

Mean kelompok eksperimen berjumlah 71,00 sedangkan mean kelompok kontrol berjumlah 40,00. Perbandingan kelompok eksperimen dan kontrol dengan Mean sekitar 31,00 hal ini menunjukkan bahwa nilai kelompok

ekperimen mempunyai nilai Mean lebih tinggi hampir dua kali lipat dibanding dengan kelompok kontrol, Dengan nilai T hit (4.374) > t tab (2,179) yang artinya Ada perbedaan yang signifikan antara nilai kreativitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Adanya perbedaan nilai tes kreativitas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dikarenakan kelompok eksperimen mendapatkan treatment berupa permainan konstruktif selama 2 minggu, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan sama sekali. Perlu ditekankan bahwa Kedua kelompok eksperimen dan kontrol telah dibagi berdasarkan randomisasi, hal ini dilakukan agar kedua kelompok itu dapat dinilai setara. Tidak ada kelompok yang kemampuan anaknya lebih dominan dibanding kelompok lainnya. Jadi kedua kelompok eksperimen dan kontrol diasumsikan mempunyai kemampuan yang sama-sama setara, dengan kemampuan yang sama-sama rata antara kedua kelompok tersebut jika ada peningkatan pada kelompok eksperimen, hal ini disebabkan oleh treatment yang diberikan.

Hal ini menunjukkan bahwa permainan konstruktif dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa TPQ Al-Hikmah.

E. PEMBAHASAN

Secara umum kreativitas dipahami sebagai suatu kemampuan untuk menghasilkan produk baru atau gagasan yang baru dan berbeda atau tidak lazim. Namun, sebenarnya kreativitas lebih merupakan proses bukanlah hasil. Kreativitas merupakan suatu cara berfikir, bukan sekedar hasil berfikir.

Berbeda dengan cara berfikir yang terpusat atau pemikiran menuju satu jawaban yang sering diajarkan disekolah, cara berfikir kreatif mengarah pada berbagai kemungkinan penyelesaian menghasilkan banyak ide.

Menurut Erich Form (dalam Nashori dan 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, mengembangkan persaudaraan dan meningkatkan kualitas daya nalar manusia. Dengan demikian, islam adalah agama yang sangat mendorong peningkatan daya nalar. Agama mendorong manusia berfikir dan bertindak kreatif. Allah aza wazala selalu mendorong manusia untuk berfikir :

كَذَٰلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١٩﴾

Artinya :

"Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir", (Surat Al-Baqoroh : 219)

Ayat diatas merupakan penggalan ayat yang menerangkan tentang larangan minuman keras/khamar. Minuman keras/khamar dan judi merupakan sarana perusakan jasmani dan ruhani. Keduanya menimbulkan mudharat sehingga Minuman keras/khamar dan judi bersamaan munculnya dalam Al-Qur'an. Larangan ini telah ditegaskan oleh Allah yang diperuntukan bagi semua umat muslim dan memerintahkannya untuk berfikir

tentang larangan yang telah ditetapkan oleh Allah tersebut. Jadi yang ditekankan dalam ayat ini yaitu berfikirnya (Faqih, 2006:198)

Penjelasan 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 penilaian, abstraksi, penalaran, imajinasi dan pemecahan masalah. Sebagian ahli mengatakan bahwa sebab berfikir itu muncul karena ada sesuatu yang difikirkan, keinginan terhadap kondisi tertentu, atau ketidakpuasan, yang semuanya selalu terjadi dalam kehidupan manusia. (Suharnan, 2005:282)

kaitannya dengan ayat diatas, Allah memerintahkan manusia pada zaman itu untuk berfikir apa yang telah dilarang oleh allah yaitu larangan tentang meminum minuman khamar. Allah tidak akan melarang sesuatu jika ada *madharatnya*/yang membahayakan. Karena hal ini terbukti pada zaman modern setelah para ahli kesehatan meneliti minuman khamar ternyata dapat merusak kesehatan dan apabila manusia sudah kecanduan minuman ini maka akan merusak sistem syaraf dengan kata lain minuman ini dapat merusak fikiran manusia.

Kreativitas manusia terbentang luas, terutama oleh adanya kenyataan bahwa problem-problem manusia akan terus datang, 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 berinteraksi dengan akal fikirannya dan

dengan hati nuraninya (Qalbunya) dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup yang dialaminya. Dalam agama islam dikatakan bahwa tuhan hanya akan mengubah nasib manusia jika manusia melakukan usahanya untuk memperbaikinya. Allah berfirman :

ذَلِكَ بِأَنَّ اللَّهَ لَمْ يَكُ مُغَيِّرًا نِعْمَةً أَنْعَمَهَا عَلَىٰ قَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

وَأَنَّ اللَّهَ سَمِيعٌ عَلِيمٌ ﴿٥٣﴾

Artinya :

“(siksaan) yang demikian itu adalah karena 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”.(Surat Al-Anfal 53 :)

Beberapa hal yang perlu digaris bawahi dalam ayat diatas. (1) ayat tersebut berbicara tentang perubahan sosial yang berlaku bagi masyarakat masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang. Ayat tersebut berbicara tentang hukum-hukum kemasyarakatan, bukan menyangkut orang perorangan atau individu. Ini difahami dari penggunaan kata *kaum/masyarakat* pada ayat tersebut. Karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa perubahan sosial tidak dapat dilakukan oleh seorang manusia saja. Memang boleh saja perubahan bermula dari seseorang, yang ketika ia melontarkan dan menyebarluaskan ide-idenya ia baru sendirian, tapi perubahan baru terjadi bila ide yang disebarluaskannya menggelinding dalam masyarakat. (2) ayat diatas juga berbicara tentang dua pelaku perubahan. Yang pertama adalah Allah yang

mengubah *nikmat* seperti bunyi dalam surat ini atau apa saja yang dialami oleh satu masyarakat, atau katakanlah sisi luar/lahiriyah masyarakat. Sedangkan pelaku kedua yaitu manusia dalam hal ini masyarakat yang melakukan perubahan pada sisi dalam mereka (*Nafs*) atau dalam istilahnya ayat ini apa yang terdapat dalam diri mereka. Tanpa adanya perubahan yang dilakukan masyarakat dalam diri mereka terlebih dahulu, maka mustahil akan terjadi perubahan sosial. Yang paling pokok dalam keberhasilan perubahan sosial adalah perubahan sisi dalam manusia (*Nafs*), karena sisi dalam manusia (*Nafs*) itulah yang melahirkan aktifitas, baik positif maupun negatif. (Shihab, Quraish, 2002:53)

Islam merupakan agama yang sangat mendorong pemeluknya untuk menguasai ilmu pengetahuan keislaman. Karena islam menganjurkan agar orang menuntut ilmu secara terus-menerus, kaitannya dengan kreativitas maka terdapat dua kemungkinan yaitu : semakin banyak pengetahuan agama maka semakin tinggi tingkat kelancaran dalam berfikir (*fluency of thinking*). Dan secara tidak langsung kebiasaan seseorang mencari pengetahuan agama akan mendorongnya menimba pengetahuan lain. Dengan banyaknya pengetahuan, maka seseorang akan meningkat kelancaran berfikirnya. (Nashori dan Diana, 2002:107)

Semua anak memiliki potensi kreatif, perbedaan pada masing-masing anak terletak pada bidang dan kadarnya. Potensi unik pada setiap anak merupakan aspek pertama dalam kreativitas. Selanjutnya masih dibutuhkan faktor-faktor pendorong agar bakat kreatif yang unik pada seorang anak dapat

berproses. Potensi kreatif mulai tampak pada usia prasekolah yaitu sekitar usia dua sampai lima tahun. Anak usia prasekolah memiliki banyak ciri-ciri kepribadian kreatif seperti senang menjelajah, memiliki keingintahuan yang besar, senang bertanya, senang berimajinasi, peka pada pengamatan, terbiasa pada pengalaman-pengalaman baru. Namun jika sejak dini anak selalu diatur dan dikekang, selalu diberi contoh bagaimana seharusnya berperilaku maka lama-kelamaan anak akan kehilangan kemampuan berinisiatif dan berkreasi Etikawati (dalam Familia, 2006:245).

Lawenfeld (dalam Munandar, 1997:75) mengemukakan bahwa saat paling penting dan menentukan dalam upaya pengembangan kreativitas adalah bila seseorang masih berada dalam usia *balita*, karena pada usia prasekolah tersebut seorang anak memiliki daya khayal yang tinggi dan berbeda serta merupakan masa perkembangan dengan daya kreativitas yang pesat.

Setelah melalui proses perkembangan yang begitu pesat pada usia TK, ternyata ada masanya anak mengalami kemandegan proses kreativitas. Ternyata proses pemandekan kreativitas telah berlangsung semenjak dini, menurut Mulyadi (dalam Nashori dan Diana 2002:25) kreativitas ini mengalami proses pemandekan setelah seseorang mengikuti pendidikan di Sekolah Dasar. Ketika berada di bangku Sekolah Dasar anak dilatih untuk memilih hanya satu jawaban yang benar atas satu persoalan dalam ujian. Hal ini menjadikan potensi berfikir kreatif tidak berkembang optimal. Proses

pemandekan itu berlangsung hingga jenjang pendidikan mereka ada dilembaga pendidikan tinggi.

Sebuah study yang dilakukan George Land dalam *Break-Point And Beyond* menunjukkan fakta yang sangat dramatis. Anak usia 5 tahun mencetak skor kreativitas sebanyak 98%, anak usia 10 tahun 32%, remaja berusia 15 tahun 10%, dan orang dewasa hanya 2%. Proses hidup terutama melalui lembaga pendidikan formal, seakan mengantarkan anak pada satu arah yang pasti, yakni menurunnya kreativitas. (Nashori dan Diana 2002 ; 26)

Penyebab mengapa kreativitas tidak dapat berkembang secara optimal adalah karena seseorang terlalu dibiasakan untuk berpikir secara tertib dan dihalangi kemungkinannya untuk merespon dan memecahkan persoalan secara bebas. Dengan berpikir secara tertib semacam ini, maka seseorang dibiasakan mengikuti pola bersikap dan perilaku sebagaimana pola yang dikembangkan oleh lingkungannya. Di Indonesia, hasil-hasil penelitian mengungkapkan bahwa lembaga pendidikan maupun orang tua cenderung untuk mendidik siswa berpikir secara *linier* (searah) atau *konvergen* (terpusat). Subjek didik kurang didorong untuk berpikir *divergen* (menyebar, tidak searah), yang merupakan ciri kreativitas (Nashori dan Diana, 2002:26).

Etikawati (dalam Familia, 2006:244) Penyebab keunikan berfikir dan berekspresi pada anak semakin menurun yaitu dikarenakan orang tua lebih senang menciptakan susana keteraturan menyangkut segala aktifitas anak. demikian pula disekolah, semakin banyak anak mampu mengulang dan menghafal bahan-bahan pelajaran, maka akan dinilai semakin baik.

Dari uraian diatas, maka dapat diketahui kemandekan kreativitas dimulai ketika anak mulai memasuki usia Sekolah Dasar, maka diperlukan suatu metode untuk dapat meningkatkan kreativitas anak yang cocok dengan usia Sekolah Dasar. Terdapat beberapa metode yang dapat meningkatkan kreativitas diantaranya yaitu dengan cerita, seni (lukisan), musik dan permainan (Al-Khalili, 2005:183). Salah satu metode yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak usia sekolah dasar yaitu melalui permainan. dengan bermain, mereka dapat mengekspresikan berbagai perasaan maupun ide-ide yang cemerlang tentang berbagai hal. Mereka juga dapat menjelajah kealam imajinasi yang tak terbatas, sehingga dapat merangsang perkembangan kreativitas alaminya yang sangat luas. (Prasetyono, 2007:15)

Menurut Amidjaja (2007) dalam salah satu penelitiannya mengatakan bahwa Permainan menyusun balok-balok, menggambar, dan membuat prakarya adalah contoh dari permainan yang bisa membuat anak lebih kreatif karena anak tidak dipaksa untuk menghasilkan sesuatu yang sudah ditentukan oleh orang dewasa atau norma yang ada. Sebaliknya, anak-anak mendapatkan kebebasan untuk berpikir dan berkreasi.

Permainan konstruktif merupakan suatu bentuk permainan umum pada tahun-tahun sekolah dasar, baik didalam maupun diluar kelas. Permainan konstruktif adalah salah satu dari sedikit kegiatan yang mirip permainan yang diizinkan di dalam kelas dan berpusat pada pekerjaan. dengan mendorong anak menciptakan suatu permainan tentang suatu topik studi sosial yang meliputi permainan konstruktif. Permainan kostruktif dapat digunakan pada tahun-tahun

sekolah dasar untuk meningkatkan pembelajaran keterampilan akademik, keterampilan berfikir, dan pemecahan masalah. Banyak pakar pendidikan merencanakan kegiatan-kegiatan kelas yang mencakup humor, dan meningkatkan kreativitas (Santrock, 1995:275)

Peneliti telah memberikan treatment berupa permainan konstruktif terhadap kelompok eksperimen yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif selama 2 minggu, analisis data yang peneliti lakukan dengan menggunakan Uji t, pemakaian jenis uji ini untuk mengetahui perbedaan nilai tes kreativitas diantara kelompok eksperimen yang diberi treatment permainan konstruktif dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan treatment sama sekali.

Dapat dilihat perbedaan nilai hasil tes kreativitas yang sangat signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam Kelompok eksperimen terdapat dua anak yang nilainya tinggi (14.29%) sedangkan lima anak lainnya dalam kategori sedang, begitu juga dengan kelompok kontrol anak yang mempunyai nilai rendah terdapat 2 orang (14.29%) dan lima lainnya dalam kategori sedang. Walaupun mayoritas kedua kelompok tersebut berada dalam kategori sedang (71.43%) tapi jumlah nilainya tetaplah berbeda. Kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding dengan kelompok kontrol.

Group Statistics

KELOMPOK		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NILAI	KELOMPOK EKSPERIMEN	7	71.00	12.055	4.557
	KELOMPOK KONTROL	7	40.00	14.364	5.429

Dari hasil analisis data diketahui perbedaan nilai hasil tes kreativitas yang sangat signifikan Mean kelompok eksperimen berjumlah 71,00 sedangkan mean kelompok kontrol berjumlah 40,00. Perbandingan kelompok eksperimen dan kontrol dengan mean sekitar 31,00 hal ini menunjukkan bahwa nilai kelompok eksperimen mempunyai nilai Mean hampir dua kali lipat dibanding dengan kelompok kontrol. Dengan nilai T hit (4.374) > t tab ($2,179$) yang artinya Ada perbedaan yang signifikan antara nilai kreativitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

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
NILAI	Equal variances assumed	.430	.525	4.374	12	.001	31.000	7.088	15.557	46.443
	Equal variances not assumed			4.374	11.649	.001	31.000	7.088	15.505	46.495

hasil out put diatas diketahui Nilai $F = 0,430$ dengan signifikansi ($p = 0,525$). Berdasarkan kriteria statistik data dikatakan homogen jika signifikansi dari F itu lebih besar dari 0,05. Karena $p = 0,525 > 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa tidak ada perbedaan varians antara skor kreativitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan kata lain data kreativitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol homogen.

Karena data nya homogen maka tabel yang dilihat yaitu pada kolom Equal Variances Assumed. Dapat dilihat nilai t hit (4.374) pada darget kebebasan 12 dengan signifikansi 0,01. T hit (4.374)>t tab (2,179). atau signifikasnsi $p < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima artinya Ada perbedaan yang signifikan antara nilai kreativitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Akhirnya dapat disimpulkan bahwa hipotesis “*permainan konstruktif efektif dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah*” terbukti.

Dalam penelitian ekperimen, terdapat dua jenis validitas, yaitu validitas internal dan validitas eksternal yang berkaitan dengan kontrol terhadap variabel sekunder. Validitas internal berkaitan dengan sejauhmana hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat yang ditemukan dalam penelitian. Semakin kuat hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat maka semakin besar validitas intenal suatu penelitian. Validitas eksternal berkaitan dengan generalisasi hasil penelitian, yaitu sejauh mana hasil penelitian dapat diterapkan pada subjek, situasi dan waktu di luar situasi penelitian (Seniati, 2006 ; 67) adapun beberapa hal yang dapat mempengaruhi validitas internal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penelitian ini serta berpengaruh pada hasil akhir eksperimen yaitu : Maturasi (*maturation Proses*)

Maturasi adalah proses perubahan pada subjek eksperimen yang terjadi seiring dengan berjalannya waktu. dalam suatu ekperimen yang memerlukan waktu pelaksanaan panjang, subjek dapat terpengaruh Misalnya subjek

menjadi lebih siap, serius, disiplin, tertib atau disiplin ataupun sebaliknya subjek menjadi lelah, bosan, lapar atau karena bertambahnya usia. (Azwar, 2003:113)

Selama melakukan treatment sekitar dua minggu pada kelompok eksperimen, peneliti sering menemukan subjek yang kurang serius dan sering bercanda, pada minggu kedua mulai terlihat subjek yang malas-malasan hal ini dikarenakan jenis permainan yang diberikan hanya dua macam, tidak mau diajak untuk berfikir bagaimana menyelesaikan permainan yang sedang dilakukan dan Mudah menyerah, Ada subjek yang tidak mau untuk membuat bangunan konstruktif karena takut tangannya kotor. Hal-hal tersebut diatas yang mungkin mempengaruhi validitas internal

Adapun Hal-hal yang dapat mempengaruhi validitas eksternal yaitu :

1. Validitas Populasi

Validitas populasi berkaitan dengan teknik pengambilan sampel, apakah dilakukan secara acak ataupun tidak. Apabila dilakukan secara acak (Random Sampling), maka validitas populasi akan semakin tinggi. (Seniati, 2005:77) adapun pengambilan sampel dalam penelitian ini berdasarkan nilai tes motorik halus, dan membagi kelompok eksperimen dan kontrol dengan teknik *matching* dan randomisasi.

2. Validitas Ekologis

Validitas Ekologis berkaitan dengan situasi atau kondisi lingkungan. (Seniati, 2005:78) pemberian treatment permainan konstruktif pada kelompok eksperimen selama dua minggu diberikan di ruangan khusus

(perpustakaan) yang mana tempat ini jauh dari jangkauan orang asing. Dan waktu treatment pun bukan pada waktu mengaji, treatment diberikan setengah jam sebelum santri masuk mengaji. Jadi tidak ada siswa yang ada selain kelompok eksperimen. Kemungkinan nya kecil sekali jika ada anak lain (kontrol) yang melihat permainan konstruktif yang diberikan.

3. Validitas *temporal*

Validitas *temporal* berkaitan dengan lamanya rentangan waktu antara pemberian variabel bebas dengan pengukuran variabel terikat. Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, pemberian Treatment permainan konstruktif pada kelompok eksperimen diberikan selama 2 minggu berturut-turut setiap harinya. Jadi peneliti memang benar-benar berusaha agar treatment ini diberikan secara terus-menerus tanpa diselangai apapun. Hal ini dilakukan agar dalam waktu yang telah ditentukan permainan konstruktif yang diberikan bisa memberikan efek pada subjek penelitian. Waktu 2 minggu pun peneliti rasa merupakan waktu yang tepat, tidak terlalu lama dan tidak terlalu sebentar. Karena jika terlalu lama dikhawatirkan subjek menjadi tambah malas dan bosan atau malah bisa jadi mereka enggan untuk mengikuti treatment.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari hasil eksperimen tentang efektivitas permainan konstruktif dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak, maka dapat disimpulkan :

1. Berdasarkan nilai hasil tes kreativitas figural diketahui mean kelompok eksperimen berjumlah 71,00. Dalam Kelompok eksperimen terdapat dua anak yang nilainya tinggi (14.29%) sedangkan lima anak lainnya dalam kategori sedang.
2. Mean kelompok kontrol berjumlah 40,00 Perbandingan kelompok eksperimen dan kontrol dengan mean sekitar 31,00 hal ini menunjukkan bahwa nilai kelompok eksperimen mempunyai nilai Mean hampir dua kali lipat lebih tinggi dibanding dengan kelompok kontrol. anak kelompok kontrol yang mempunyai nilai rendah terdapat 2 orang (14.29%) dan lima lainnya dalam kategori sedang. Walaupun mayoritas kedua kelompok tersebut berada dalam kategori sedang (71.43%) tapi jumlah nilainya tetaplah berbeda. Kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding dengan kelompok kontrol.
3. Setelah melakukan Uji t dapat dilihat nilai T hit (4.374) pada darget kebebasan 12 dengan signifikansi $0,01 < 0,05$. T hit (4.374) > T tab (2,179). H_0 ditolak dan H_a diterima artinya Ada perbedaan yang signifikan antara nilai kreativitas kelompok eksperimen dan kelompok

kontrol. Hal ini berarti permainan konstruktif efektif dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak.

B. SARAN

Hasil penelitian ini, perlu ditindaklanjuti untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, dengan demikian hasil maksimal akan diperoleh.

Hasil eksperimen ini perlu ada tindak lanjut dari beberapa pihak:

1. Lembaga TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah
 - a. Untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa bisa dengan memberikan permainan. Jika dirasa alat permainan dilembaga belum lengkap, maka Permainan yang biasa juga bisa diberikan. Misalnya dengan permainan puzzle kata, tebak-tebakan kata atau permainan lainnya.
 - b. Dalam merangsang kreativitas anak, sebaiknya tidak terpaku pada bahan mainan yang sudah jadi, berbagai barang tak terpakai bisa digunakan seperti kaleng, kardus atau stik es krim bila bahan tersebut disatukan dapat menjadi mainan baru yang tidak terbayangkan sebelumnya.
 - c. Disarankan untuk menyediakan waktu khusus yang lebih banyak bagi anak untuk bermain dan berkreasi dan Bagi ustadzah bisa lebih kreatif dalam memilih metode untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak. gunakan metode-metode sederhana tapi menyenangkan.

2. Peneliti Selanjutnya

- a. Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk menggunakan metode lain untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif anak, carilah metode-metode sederhana tapi punya pengaruh yang besar, misalnya dengan menggunakan game kreatif.
- b. Perhatikan hal-hal yang dapat mempengaruhi validitas internal maupun eksternal penelitian pada penelitian sebelumnya sebagai bahan materi, wacana ilmiah dan pedoman untuk melakukan eksperimen selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____ . (1995). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azwar, Saifuddin (2007) *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Al-khalili, Amal Abdusalam (2005) *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar
- Al-jazairy, Abu Bakar Jabir (2007) *Tafsir Al-Quran Al-Aisar*. Jakarta: Darus Sunah Press
- Amidjaja, Arlin. *Mainan murah meriah untuk meningkatkan imajinasi dan kreativitas anak*. <http://www.penapendidikan.com/mengajar-dengan-sentra-dan-lingkaran>. diakses: 20 Maret 2009
- Andi. *Pentingnya Pembinaan Kreativitas Anak*. <http://www.Pdf.Search.Engine.com>. Diakses: 20 Maret 2009
- Alsa, Asmadi. *Pendekatan Kuantitatif Kualitatif Serta Kombinasinya Dalam Penelitian Psikologi* Jakarta: Pustaka Al-Kautsar
- Aziz, Rahmat. *Model Pengembangan Kreativitas Melalui Kegiatan Synectics*. <http://www.Azirahma.blogspot.com>. Diakses: 2 januari 2009
- B Hurlock , Elizabeth. (1980). *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Chofifah, Siti (2008). *Penerapan Metode BCCT (Beyond Centers and Circle Time) di Paud Unggulan Nasional Anak Saleh Malang*. Skripsi (tidak diterbitkan). Malang: Fakultas Psikologi UIN Malang
- Faqih, Alamal Kamal (2006) *Tafsir Nurul Quran jld 2*. Jakarta: Al-Huda
- Hawadi, Akbar Reni (2004) *Akselerasi*. Jakarta: PT Grasindo
- Hosodo, Sri (2007) *Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Permainan Cipta Lagu Dalam Pembelajaran Seni Budaya Di Smp Nasima Semarang*. www.pdf.search.engine.com. Diakses 26 April 2009
- Ihsan, dkk (2006) *Pengembangan Piranti Permainan Alternatif Bagi Anak Dini Usia*. [http://lembaga penelitian dan pemberdayaan masyarakat ITB.ac.id/](http://lembaga%20penelitian%20dan%20pemberdayaan%20masyarakat%20ITB.ac.id/). Diakses: 20 Maret 2009

- Keong, Yew Kam (2006) *30 Kiat Mencetak Anak Kreatif Mandiri*. Nuansa: Bandung
- Kurniati, Nimade Taganing (2005) *Pengaruh Pelatihan Keterampilan Kreatif Terhadap Kreativitas*. Taganing@yahoo.com. Diakses: 15 Pebruari 2009
- Komputer,Wahana. (2007) *Pengolahan Data Statistik Dengan SPSS 15*. Semarang: Penerbit Andi
- Latipun (2006) *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press
- Munandar, Utami (2004) *pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mulyadi, Seto (2007) *Kreativitas Dan Bermain : studi eksperimental dalam upaya mengembangkan kreativitas anak usia pra sekolah melalui kegiatan bermain, dengan pendekatan terhadap anak dan ibu di beberapa taman kanak-kanak di jakarta*.
<http://www.digilib.ui.ac.id/themes/libri2/detail.jsp?id+=91309&lokasi=lokal>
Diakses : 26 Maret 2009
- Musbikin, Imam (2005) *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein* Yogyakarta: Mitra Pustaka
- Muhamad, Abdullah (1994) *Tafsir Ibnu Katsir*. Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i
- Nashori, Fuad-Diana Mucharam, Rachmi (2002) *Mengembangkan Kreativitas Dalam Perspektif Psikologi Islami*. Jogjakarta: Menara kudus
- Prasetyono, Sunar Dwi (2007) *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Jogjakarta: Think
- Rowe, Alan j (2005) *Creative Intelegence Mengembangkan Potensi Inovasi Dalam Diri Dan Organisasi Anda*. Bandung: Mizan Pustaka
- Safaria, Triantoro (2005) *Creativity Quotion*. Jogjakarta: Platinum Diglosia Media Baru
- Santoso, AM Ruki (2003) *Mengembangkan Kemampuan Otak Kanan Anak*. Jakarta: Gramedia
- Seniati, dkk (2005) *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: Indeks
- Shihab, Quraish (2002) *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati

- Suharnan, (2005) *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi
- Tedjasaputra, Maykes (2001) *Bermain, Mainan Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Tim Pustaka Famiila.(2006) *Warna-Warni kecerdasan anak*. Yogyakarta: kanisius
- Waruru,Fidelis–Satiardarma, Monty (2003) *Mendidik Kecerdasan*. Jakarta: Pustaka Popular Obor
- Wahyudin (2007) *A To Z Anak Kreatif*. Jakarta: Gema Insani
- _____. (2003) *Menuju Kreativitas*. Jakarta: Gema Insani
- W. Santrock, John. *Life- Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga

LAMPIRAN

DATA KASAR SKORING KREATIVITAS FIGURAL

NO	KELOMPOK	NILAI
1	1	55
2	1	62
3	1	70
4	1	73
5	1	66
6	1	79
7	1	92
8	2	43
9	2	47
10	2	56
11	2	49
12	2	45
13	2	23
14	2	17

KET : 1 = KELOMPOK EKSPERIMEN
2 = KELOMPOK KONTROL

```

T-TEST
  GROUPS = KELOMPOK(1 2)
  /MISSING = ANALYSIS
  /VARIABLES = NILAI
  /CRITERIA = CI(.95) .

```

T-Test

[DataSet0]

Group Statistics

	KELOMPOK	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NILAI	KELOMPOK EKSPERIMEN	7	71.00	12.055	4.557
	KELOMPOK KONTROL	7	40.00	14.364	5.429

Independent Samples Test

		NILAI	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	.430	
	Sig.	.525	
t-test for Equality of Means	t	4.374	4.374
	df	12	11.649
	Sig. (2-tailed)	.001	.001
	Mean Difference	31.000	31.000
	Std. Error Difference	7.088	7.088
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower Upper	15.557 46.443
			15.505 46.495

```

SAVE OUTFILE='D:\te2h tea\ARUL SEMANGAT\SKRIPSI\HASIL OUT PUT
DATA\KREATIVITAS 2
.sav'
/COMPRESSED.

```

MODUL PENELITIAN PERMAINAN KONSTRUKTIF

NO	JENIS PERMAINAN KONSTRUKTIF	NAMA	TUJUAN	ALAT DAN CARA PERMAINAN	PEMATERI	WAKTU
1	Konstruktif Balok	Bola	Anak belajar untuk konsentrasi, ketekunan, berfikir dan mencoba untuk menemukan jalan keluar	5 buah Balok kayu, hubungkan 4 buah balok, kemudian masukan balok terakhir sebagai kunci	Peneliti dengan dua orang rekan	30 menit
		Telur		9 buah balok kayu, hubungkan 2 buah balok panjang, kemudian di sambung dengan 4 balok kecil, di bawah, dan 2 balok kecil di samping, masukan balok terakhir sebagai kunci	Peneliti dengan dua orang rekan	30 menit
		Segi Empat		6 buah balok kayu, hubungkan 3 balok di bagian bawah 2 bagian di samping dan terakhir masukan balok terakhir sebagai kunci	Peneliti dengan dua orang rekan	30 menit
		Gembok		3 buah balok kayu, yang terdiri dari 2 C dan 1 O, masukan 1 C kedalam O, kemudian masukan lagi C keatas O, geser kekanan. Dan gembok pun terkunci	Peneliti dengan dua orang rekan	30 menit
		Piramida		6 buah balok kayu, kemudian di tumpuk menjadi 2 dan direkatkan dengan karet	Peneliti dengan dua orang rekan	30 menit
2	Konstruktif Kardus	Boneka kardus	Anak belajar untuk memperhatikan sesuatu dan	Kertas, gunting, lem, kardus tipis. Mulailah menggambar orang dalam kertas kemudian hiasu dengan kertas	Peneliti dengan dua orang rekan	30 menit

			mempertimbangkan berbagai kemungkinan. Ia akan mengetahui bahwa untuk mencapai suatu hasil, diperlukan keterampilan tangan, imajinasi, perencanaan dan bekerja.	warna, dan tempelkan pada kerdus kecil. Bentuk kerdus itu sesuai dengan ukuran gambar orang yang telah ditempel		
		Rumah		Kumpulkan berbagai pembungkus, kotak kecil atau besar, alas triplek, lem mulailah untuk menempel dan menyusun kotak – kotak tersebut menjadi bentuk bangunan rumah.	Peneliti dengan dua orang rekan	30 menit
		Tempat barang		Sediakan kardus, lem, gunting, dan kertas warna. Bentuk kardus menjadi kotak segi 5 (tergantung anak) dengan menekuknya. Kemudian rekatkan. Hiasi dengan kertas warna.	Peneliti dengan dua orang rekan	30 menit
		Hewan		Sediakan 3 kardus tipis, spidol hitam, karton warna, Koran, lem. Bentuk hewan sesuai keinginan, rekatkan pada kardus, lapis dengan karton warna sesuai dengan warna hewan.	Peneliti dengan dua orang rekan	30 menit
		Gedung pencakar langit		Sediakan kerdus dengan berbagai macam bentuk, lem, kertas warna, dan gunting. Susunlah kerdus-kerdus tersebut menjadi sebuah susunan bangunan dengan lem, (terserah kreasi anak) kemudian buatlah sketsa bangunan bapa ketas warna, gunting dan tempelkan.	Peneliti dengan dua orang rekan	30 menit

JADWAL PENELITIAN EKSPERIMEN PERMAINAN KONSTRUKTIF

NO	HARI/TANGGAL	KEGIATAN	PEMATERI	WAKTU
1	Senin 22 Juni 2009	Melakukan perkenalan dan melakukan tes motorik halus untuk membagi kelompok eksperimen dan kontrol	Peneliti dengan 2 orang tim dibantu Ustadzah	15.00-15.30
2	Selasa 23 Juni 2009	permainan konstruktif balok bola	Peneliti dengan dua orang rekan	15.00-15.30
3	Rabu 24 Juni 2009	permainan konstruktif Boneka kardus	Peneliti dengan dua orang rekan	15.00-15.30
4	Kamis 25 Juni 2009	permainan konstruktif balok telur	Peneliti dengan dua orang rekan	15.00-15.30
5	Jumat 26 Juni 2009	permainan konstruktif rumah kardus	Peneliti dengan dua orang rekan	15.00-15.30
6	Sabtu 27 Juni 2009	permainan konstruktif balok segi empat	Peneliti dengan dua orang rekan	15.00-15.30
7	Senin 29 Juni 2009	permainan konstruktif kotak kardus	Peneliti dengan dua orang rekan	15.00-15.30
8	Selasa 30 Juni 2009	permainan konstruktif balok gembok	Peneliti dengan dua orang rekan	15.00-15.30
9	Rabu 01 Juli 2009	permainan konstruktif hewan kardus	Peneliti dengan dua orang rekan	15.00-15.30
10	Kamis 02 Juli 2009	permainan konstruktif balok piramida	Peneliti dengan dua orang rekan	15.00-15.30
11	Jumat 03 Juli 2009	permainan konstruktif gedung kardus pencakar langit	Peneliti dengan dua orang rekan	15.00-15.30
12	Sabtu 04 Juli 2009	Melakukan posttest berupa tes kreativitas figural	Peneliti dengan 2 orang tim dibantu oleh anggota LPT, Asisten Lab Psikologi dan Ustadzah	15.00-15.30



**TKQ-TPQ-MADIN PLUS AL HIKMAH
PONDOK PESANTREN PUTRI AL-HIKMAH
AL-FATHIMIYYAH**

*Jl. Joyosuko 60 A Merjosari Lowokwaru Malang Telp
(0341) 564172*

Nomor : 24/B/TKQ-TPQ-MADIN PLUS AL HIKMAH/VIII/2009

Hal : **Surat Keterangan**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Layli Fitriana Rohmawati

Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan bahwa :

Nama : Nurul Halimah Tusadiah

NIM : 05410055

Fakultas : Psikologi

Jurusan : Psikologi

Universitas : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Konstruktif dalam Meningkatkan
Kreativitas Anak di Taman Pendidikan Qur'an (TPQ) Al-Hikmah
Joyo Suko Malang

Yang tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian untuk menyelesaikan tugas akhir (skripsi) di TKQ-TPQ-MADIN PLUS Al-Hikmah.

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk digunakan sebagaimana mestinya. Semoga bisa bermanfaat di masa mendatang.

Malang, 07 Agustus 2009

Kepala Madrasah

Layli Fitriana Rohmawati

cv. sife

CONSULTANT & PSYCHODIAGNOSTIC

Dra. Joshina Judiarti, M.Si

Office : Jln. Bukit Hijau C55 Tlogomas Malang

Telp. (0341) 582067. Fax. (0341) 582067. HP. 081334641939

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. Joshina Judiarti, M.Si

Jabatan : Psikolog

Menerangkan bahwa :

Nama : Nurul Halimah Tusadiah

NIM : 05410055

Fakultas : Psikologi

Universitas : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Konstruktif dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di Taman Pendidikan Quran (TPQ) Al-Hikmah Joyosuko Malang

Yang tersebut di atas benar-benar telah melakukan konsultasi dan skoring Tes Kreativitas Figural di lembaga kami untuk menyelesaikan tugas akhir (skripsi).

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk digunakan sebagaimana mestinya. Semoga bisa bermanfaat di masa mendatang.

Malang, 30 Juli 2009

Psikolog

Dra. Joshina Judiarti, M.Si

BUKTI KONSULTASI

Nama Mahasiswa : Nurul Halimah Tusadiah
NIM : 05410055
Fakultas : Psikologi
Pembimbing : Dr. Rahmat Aziz, M.Si
Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Konstruktif dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di Taman Pendidikan Qur'an (TPQ) Al-Hikmah Joyosuko Malang

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	TTD Pembimbing
1.	14 Mei 2009	Seminar Proposal	1.
2.	18 Mei 2009	Konsultasi BAB I	2.
3.	25 Mei 2009	Konsultasi BAB 1	3.
4.	3 Juni 2009	Konsultasi BAB II	4.
5.	10 juni 2009	Konsultasi BAB III	5.
6.	16 juni 2009	Konsultasi BAB III	6.
7.	22 juni 2009	Penelitian	7.
8.	18 juli 2009	Konsultasi BAB IV	8.
9	25 juli 2009	Konsultasi BAB IV-V	9
10	27 juli 2009	ACC Bab I-V	10.

Malang, 19 Agustus 2009
Mengetahui,
Dekan

Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I
NIP. 150 206 243

FOTO PENELITIAN



Permainan konstruktif balok piramida



Permainan konstruktif balok Gembok



Permainan konstruktif boneka kardus



Permainan konstruktif kardus tempat barang



Postest dengan tes kreativitas figural



Tim LPT Dan asisten Lab Psikologi