

KREATIFITAS ANAK YANG MENGIKUTI PENDIDIKAN *PLAY GROUP*
DAN ANAK YANG TIDAK MENGIKUTI
PENDIDIKAN *PLAY GROUP*
(*Study Kasus Di TK Primagama dan Play Group Kreatif Primagama Cabang Malang*)

SKRIPSI

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

ROYANI AROFAT

99410459



FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

MALANG

2006

KREATIFITAS ANAK YANG MENGIKUTI PENDIDIKAN *PLAY GROUP*
DAN ANAK YANG TIDAK MENGIKUTI
PENDIDIKAN *PLAY GROUP*

(Study Kasus Di TIC Primagama dan Play Group Kreatif Primagama

Cabang Malang)

SKRIPSI

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

Oleh

ROYANI AROFAT

99410459

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MALANG

2006

KREATIFITAS ANAK YANG MENGIKUTI PENDIDIKAN *PLAY GROUP*
DAN ANAK YANG TIDAK MENGIKUTI
PENDIDIKAN *PLAY GROUP*
(Study Kasus Di TK Primagama dan Play Group Kreatif Primagama
Cabang Malang)

SKRIPSI

ROYANI AROFAT

99410459

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

MALANG

Telah disetujui Oleh

Dosen Pembimbing

Fathul Lub, bin Nuqul, M. Si

NIP. 150 269 567

Tanggal 5 Agustus 2006

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi

Drs. H. Mulyadi, M. Pd.I

NIP. 150 206 243

SKRIPSI

ROYANI AROFAT
99410459

Telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi dan dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S. Psi)

Tanggal, Maret 2007

Susunan Dewan Penguji

Tanda Tangan

1. Penguji Utama

.....
NIP.

2. Ketua Penguji

.....
NIP.

3. Pembimbing

Fathul Lubabin Nuqul, M.Si
NIP. 150 269 567

Mengetahui dan Mengesahkan
Rektor UIN Malang

Prof. DR. H. Imam Suprayogo
NIP. 150 196 286

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Royani Arofat

Ttl : Malang, 21 April 1980

NIM : 99410459

Alamat : Sukonolo Rt 14 Rw 04 Bululawang - Malang

Menyatakan bahwa karya ilmiah/ skripsi ini saya buat untuk memenuhi persyaratan mendapat gelar Sarjana Psikologi (S. Psi) pada Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Malang dengan judul : **Kreatifitas Anak Yang Mengikuti Pendidikan *Play Group* Anak Dan Anak Yang Tidak Mengikuti Pendidikan *Play Group***, ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan "Duplikasi" karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya. Selanjutnya apabila di kemudian hari ada klaim dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab dosen pembimbing dan atau Pengelola Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Malang, tetapi tanggung jawab saya pribadi. Demikian surat pernyataan ini saya buat atas kesadaran diri sendiri tanpa ada paksaan dari pihak lain manapun.

Malang 5 Agustus 2006
Hormat Saya

Royani Arofat
994 10459

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Dengan penuh rasa syukur pada Allah SWT: Sebagai tanda terima kasih atas ketulusan do'a,
segenap cinta dan pengorbanan serta motivasi tiada henti yang diberikan kepadaku hingga
mampu menyelesaikan karya ilmiah ini.*

kupersembahkan

karya sederhana ini untuk:

Ayahanda (Alm) Drs. Ali Musa Ad dan Iwunda

Rohmi (Semoga Gahagia senanliasa menyerta):

(Bapak Iwu Mertuaku yang kuhormati Arah

Jama'ali dan Hj. Masitah (terimakasih atas

kesabaranmu)

*Suamiku tersayang, yang kupuja, Hasan Bisri (kau telah menjadikanku "the luckiest women in the
world")*

*Anak-anakku tersayang Akmal dan Lucky (Maaf Iwu seringkali meninggalkan kalian, menyita waktu
dan kebersamaan kita).*

Adik-adikku tersayang Madhfar, Irma dan Rikhan

*"Teman-temanku yang tiada henti beringkah saat aku mendapatkan kesusahan, to sima
Cell Clan, Rinawati, Atik Ida, Ro'i, Dian, Imron dan teman-teman yang tidak mungkin aku
sebutkan satu persatu*

MOTTO

"INGAT LIMA PERKARA SEBELUM DATANG LIMA PERKARA"

SEHAT SEBELUM SAKIT

MUDA SEBELUM TUA

KAYA SEBELUM MISKIN

LAPANG SEBELUM SEMPIT

HIDUP SEBELUM MATI

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT, penguasa alam semesta alam sholawat serta salam pada Nabi Muhammad sang revolusioner sejati. Melalui kasih sayang-Nya semua tugas ini dapat terselesaikan.

Demikian pula ucapan terima kasih pada insan- insan yang telah membantu mewujudkan karya ini antara lain

1. Prof. Dr. H. M. Imam Suprayogo, Rektor UIN Malang, atas kemudahankemudahan yang diberikan.
2. Drs. H. Mulyadi, M. PdI, Dekan Fakultas Psikologi UIN Malang, atas bantuan dan bimbingannya yang sangat berarti
3. Nur Indrayati Puspita Rini, S. Psi, selaku Kepala Sekolah Play Gorup & TK Kreatif Primagama Malang, atas izin melakukan penelitian.
4. Kholilah, S. Psi, selaku guru Play Grop & TK Kreatif Primagama Malang, atas bantuannya pada saat penelitian di lapangan.
5. Dra. Siti Mahmudah, Msi atas kemurahan hatinya, hanya Allah yang bias membalasnya.
6. Dra. Josina Judiari, M.Si, (Life Consultant) melalui do'a dan bimbingannya dalam penggunaan dan scoring -alat test, semoga Allah membalasnya.
7. Fathul Lubabin Nuqul, M. Si, selaku dosen Pembimbing.
8. Para Dewan Penguji Skripsi, atas kritik dan sarannya.
9. Helmi, SH, atas bantuan urusan administrasinya.
10. Bapak Ibu Staff pengajar Fakultas Psikologi UIN Malang.
11. Teman-teman seperjuangan dalam skripsi, yang turut membantu dan sating menyemangati serta mendo'akan keselamatan bersama.
12. Teman-teman seluruh mahasiswa Fakultas Psikologi, atas keistimewaan masing

- masing dalam mewarnai kehidupan Fakultas Psikologi.

Demikian yang dapat disampaikan penulits kepada insan-insan tersebut secara langsung atau tidak langsung membantu penulisan ini, dengan rasa terima kasih yang tak terhingga, dan akhirnya karena Allah jualah semua ini dapat terwujud.

Malang, Maret 2007

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Lembar Persetujuan	
Lembar Pengesahan	
Surat Pernyataan	i
Halaman Persembahan	ii
Halaman Motto	iii
Ucapan Terima kasih	iv
Daftar Isi.....	vi
Abstraksi.....	viii
 BAB I PENDAHULUAN	
A Latar Belakang Masalah	1
B Rumusan Masalah	10
C Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	11
E Sistematika Penulisan	11
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A Kreatifitas	13
1. Pengertian Kreatifitas	13
2. Proses Kreatifitas.....	17
3. Faktor yang Mempengaruhi Kreatifitas	18

B. Pendidikan <i>Play Group</i>	22
C.. Pendidikan Agama	32
D. Hipotesis.....	34

BAB III METODE PENELITIAN

A Tipe Penelitian	35
B Identifikasi Tabel Penelitian.....	35
C. Definisi Operasional.....	36
D. Populasi dan Sampel	37
E. Metode Pengumpulan Data.....	38
F. Uji Kesahihan dan Uji Keandalan Alat Ukur	39
G. Metode Analisa Data	41

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskriptif Data	43
B. Uji Hipotesis Perbedaan Kreatifitas Anak Yang Mengikuti <i>Play Group</i> dengan Anak tidak mengikuti <i>Play Group</i>	44
C. Pembahasan	46

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	51
B. Saran	51

ABSTRAK

Arofat, Royani. Kreatifitas Anak yang Mengikuti Pendidikan *Play Group* dan Anak yang tidak Mengikuti Pendidikan *Play Group* (Study Kasus Di TK Primagama dan Play Group Kreatif Primagama Cabang Malang). Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Malang. Pembimbing Fathul Lubabin Nuqul, M. Si.

Kata Kunci : Pendidikan Play Group, Kreatifitas

Pendidikan pra sekolah pada saat ini sepertinya sudah menjadi kebutuhan yang tak terpisahkan dari rangkaian pendidikan bagi anak. Pendidikan pra sekolah diperuntukkan bagi anak-anak dengan usia mulai 2 sampai 5 tahun. Sudah semacam keharusan bagi orang tua terutama di kota metropolitan untuk memasukkan anak-anaknya ke Play Group sebelum menuju ke TK (Taman Kanak-kanak). Fenomena ini mendorong tumbuh dan menjamurnya lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pra sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeteksi dan menguji sejauh mana perbedaan variabel- variabel berdasarkan perbandingan means dan uji t. Subjek penelitian adalah seluruh siswa TK. Primagama Malang yang berjumlah 35 siswa. Metode penelitian yang dipakai adalah *compare means*, yaitu penelitian yang hasil penelitian variabel-variabel penelitian. Dari 35 siswa TK. sebagai populasi, didapat hasil analisis statistika perbedaan means yang kemudian di periksa lagi dengan uji t.

Perbedaan means tersebut diperoleh t hit sebesar 0,772 dan t tabel sebesar 2,113 den tingkat kepercayaan 0,05.dengan demikian hipotesa tidak adanya perbedaan yang signifikan keikutsertaan anak pada pendidikan play group dengan anak yang tidak mengikuti pendidikan di play group terhadap kreatifitas anak diterima. Dengan kata lain H_0 = diterima, karena hasil uji t menunjukkan $t_{hit} < t_{Tabel}$. Hal ini berarti tidak terdapat perbedaan kreatifitas yang signifikan antara anak yang mengikuti play group dengan anak yang tidak mengikuti play group

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak pada usia dini sebagai usia dimana anak belum memasuki suatu pendidikan formal seperti SD dan biasanya tetap tinggal di rumah atau mengikuti kegiatan dalam bentuk berbagai lembaga pendidikan sekolah seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak dan taman penitipan anak.

Pendidikan pra sekolah pada saat ini sepertinya sudah menjadi kebutuhan yang tak terpisahkan dari rangkaian pendidikan yang diberikan orang tua terhadap anaknya. Anak-anak pada usia dini (pra sekolah) perlu mendapatkan perhatian dari semua pihak, sehingga sudah menjadi semacam keharusan bagi orang tua terutama di kota metropolitan untuk memasukkan anak-anaknya ke play group sebelum menuju ke TK (Taman Kanak-kanak). Fenomena ini mendorong tumbuh dan menjamurnya lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pra sekolah.

Selain prasekolah, di kota-kota besar juga terdapat *clay care center* atau lembaga penitipan anak. Lembaga ini bertugas merawat dan menjaga anak-anak balita yang ditinggalkan ibunya selama bekerja. Sebaliknya, prasekolah juga merupakan lembaga edukasi yang memiliki susunan kurikulum. Memang, tak ada aturan khusus yang mewajibkan tempat penitipan anak sekedar menjaga anak. Ini berangkat dari pemikiran bahwa selain aman dan nyaman, lingkungan untuk balita pun sebaiknya bisa memberikan berbagai hal baru yang positif bagi anak.

Saat ini, banyak *day care center* juga menerapkan kurikulum edukasional dengan alasan demi peningkatan pelayanan. Berkaitan dengan urusan akademik, baik penitipan balita maupun lembaga prasekolah menganut berbagai jenis pendekatan. Lembaga pendidikan prasekolah tidak sedikit yang mengikuti prinsip yang diterapkan, National Association for the Education of Young Children (NAEYC) yang menerangkan ketrampilan sosial, seperti kemampuan bekerja sama, berbagi dengan teman, mendengarkan, memahami, dan mengikuti instruksi. Tujuan prasekolah jenis ini menggabungkan konsep membaca dan matematika untuk memudahkan anak berhubungan dengan akademik pada tingkat pendidikan selanjutnya (Pikiran Rakyat, 20 Juli 2003).

Selebihnya, kebanyakan prasekolah lebih mengutamakan pentingnya interaksi dalam kelompok, pengembangan sosialisasi, mendengarkan guru, dan belajar mengikuti aturan. Hal yang tak kalah pentingnya adalah menanamkan rasa percaya anak, baik pada dirinya sendiri maupun orang dewasa lain yang bukan keluarganya. Seorang guru yang baik akan mengilhami rasa percaya seperti itu dan menimbulkan perasaan nyaman ketika sang murid mengeksplorasi hal-hal baru.

Beberapa prasekolah di Indonesia ada yang sudah mengikuti jejak Perry-Kay Nursery School Souihfield Kichigan, yakni memulai pendidikan dengan eksplorasi total, anak-anak bebas melakukan kegiatan dengan permainan manipulatif, seperti balok, Puzzle, I-eltboard, hurul-huruf, dan angka-angka magnetik. Bahan-bahan ini membantu anak-anak mengembangkan koordinasi dan konsep tentang proporsi warna.

Dalam kesempatan ini anak-anak bisa mempelajari konsep-konsep baru, mengonsumsi ide-ide, mendengarkan pendapat orang lain, dan lebih akrab dengan geografi, ilmu pengetahuan alam, serta berbagai disiplin ilmu lainnya. Lewat bermain, murid belajar melakukan hal-hal baru dan mencapai kelahiran tertentu. Makan sepiring bersama adalah latihan kerja dalam tim dan anak-anak boleh membantu menata meja atau membereskan piring sesudah makan. Mereka juga bisa belajar berhitung, misalnya menghitung jumlah sendok atau lap makan. Ketika bermain di luar, anak-anak makin merasakan perubahan alamiah lingkungan. Misalnya, melihat lebah mengelilingi bunga atau menyaksikan semut yang sedang berbaris menuju sarang. Jadi, idenya, aktivitas di dalam ruangan seimbang dengan aktivitas di luar ruangan. Ada periode tenang dan periode aktif, permainan kelompok atau permainan individu, dan lain-lain.

Secara umum aktivitas anak dalam bermain ini dapat dibagi menjadi 4 macam yaitu: *pertama*, bermain fisik, merupakan kegiatan bermain yang berkaitan dengan upaya pengembangan aspek motorik anak seperti berlari, melompat, memanjat, berayun-ayun. *Kedua*, bermain kreatif, merupakan bermain yang erat hubungannya dengan lilin atau pasir, melukis dengan jari dan sebagainya. Ketika, bermain imajinatif merupakan kegiatan bermain yang menyertakan fantasi anak seperti bermain sandiwara dimana anak dapat mengembangkan imajinasi dengan peran yang berbeda-beda. *Keempat*, bermain manipulasi, merupakan kegiatan bermain yang menggunakan alat tertentu seperti gunting, obeng, palu, lem, kertas lipat dan sebagainya untuk mengembangkan kemampuan khusus anak. Bermain yang menyenangkan bagi anak ini akan memberikan rasa aman dibutuhkan bagi

upaya pengembangan kreatifitas anak. Disamping itu, bermain yang merupakan kesempatan untuk merasakan objek-objek dan tantangan guna menemukan sesuatu dengan cara baru, memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat mengekspresikan dorongan kreatifnya.

Sementara itu di Negara tetangga tepatnya di Malaysia berkembang wacana baru tentang pendidikan pra sekolah. Beberapa waktu lalu, muncul diskusi tentang bagaimana seharusnya pendidikan prasekolah yang mengetengahkan satu model sistem pendidikan prasekolah yang berlandaskan Islam. Hal ini seperti dikatakan salah seorang praktisi wanita JIM, Pertumbuhan Jamaah Islam Malaysia (JIM) "sistem yang mempunyai gambaran mendasar, dan mampu melahirkan insan cemerlang, berbudi tinggi dan dapat menciptakan kebaikan masyarakat. Sebab, tujuan pendidikan hari ini adalah membentuk generasi solehah untuk menanamkan nilai kemanusiaan yang mencakup aqidah, akhlak, akal, dan jasmani yang mampu melahirkan insan gemilang" (Swara Rahima, 24 Juli 2003).

Dalam masyarakat majemuk, setiap etnik clan kelompok agama mempunyai sistem pendidikan yang unik bagi mempertahankan identitas clan nilai masing-masing. Islam sepatutnya dapat diketengahkan sebagai satu unsur penting yang menjamin kesejahteraan, kesetaraan dan perpaduan dalam masyarakat seperti ini.

Barometer kesuksesan pendidikan TK dan kelas satu, bukan "apakah anak kenal abjad dan angka", tetapi "apakah mereka dapat bergaul dengan anak-anak lainnya, mengikuti instruksi, dan tertarik untuk belajar". Meskipun begitu, sebaiknya guru dapat secara aktif mendorong anak-anak yang menunjukkan minat khusus untuk membaca. Misalnya, seorang anak berusia 4 tahun sangat tertarik

pada bentuk-bentuk huruf atau angka.

Jadi, pada hakikatnya masing-masing sekolah bertujuan menghasilkan anak didik yang bisa beradaptasi dengan baik dan memiliki kemampuan di berbagai bidang. Namun, akan lebih baik orang tua memilih prasekolah yang gaya pengajarannya sesuai dengan cara orang tua dalam mendidik dan mengasuh anak. Kunci utamanya adalah kebahagiaan anak-anak di akhir bulan pertama, idealnya anak sudah bisa lepas dari orang tua. Pada akhir bulan kedua, anak sudah harus terlibat, gembira dan selalu ingin tahu tentang dunia prasekolah. Orang tua akan segera tahu apakah sekolah itu tepat untuk anak, yakni dengan memperhatikan perasaan dan keingintahuan anak. Mungkin anak tak bisa menulis namanya, tetapi bertanya tentang huruf atau kata atau apakah anak tertarik pada buku-buku dan minta dibacakan.

Setiap anak menguasai suatu ketrampilan dengan iramanya sendiri. Proses pembelajaran akan berjalan secara alamiah, bila tersedia bahan-bahan dan panduan. Anak-anak juga memiliki sifat bawaan yang ingin menjelajahinya dan memahaminya. Bagaimanapun, proses pembelajaran maupun perkembangan yang sebenarnya terjadi dalam konteks rasa aman dan sarat kasih sayang sehingga anak termotivasi untuk belajar. Melalui proses pembelajaran tersebut ketrampilan dan potensi yang lain dapat berkembang sejak dini oleh karena itu sangat penting memberikan pendidikan sejak usia dini pada anak-anak. Sangat disayangkan kalau karena kurang sadarnya orang tua atau kurangnya sosialisasi sehingga anak tidak mendapatkan pendidikan di usia dini.

Setiap anak pada dasarnya memiliki potensi masing-masing, Bakat yang

disandang anak berasal dari pembawaan seorang anak bisa mencapai tingkat kreativitas yang tinggi, belum tentu mampu mewujudkan potensinya itu. Terutama bila lingkungan keluarganya miskin stimulasi, seperti orang tua bersikap otoriter, kelewat membatasi atau kurang memberikan kebebasan pada anak, dan tak terbiasa mendengarkan pendapat serta ide anak.

Menurut Utami (dalam Nakita, 2005), stimulasi kreativitas anak sangat membutuhkan peran orang tua, khususnya pada tahun-tahun pertama kelahiran sampai anak berusia 5 tahun. Jika anak baru mendapatkan stimulasi ketika memasuki usia SD, tentu saja hasilnya jauh ketinggalan dibanding anak yang sejak lahir/ bayi sudah dirangsang. Meski demikian, orang tua tetap harus optimis. Pada usia dini anak masih dalam taraf pertumbuhan dan perkembangan dalam segi termasuk otaknya.

Otak merupakan pusat dari intelegensi pada anak. Koestler telah mengemukakan suatu teori tentang istilah belahan otak kiri dan kanan yang tugas dan fungsi, ciri dan responnya berbeda terhadap pengalaman belajar, meskipun tidak dalam arti mutlak. Respon kedua belahan otak ini tidak sama, dan menuntut pada pengalaman belajarnya. Seorang anak secara genetis telah lahir dengan suatu organisme yang disebut intelegensi yang bersumber dari otaknya. Kalau struktur otak telah ditentukan secara biologis, berfungsinya otak tersebut sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungannya. Otak tersebut terdiri dari dua belahan otak (kiri dan kanan) yang disambung oleh segumpal serabut yang disebut *corpus callosum*. Kedua belahan otak tersebut berfungsi tugas dan responnya berbeda dari seharusnya tumbuh dalam keseimbangan.

Pada anak-anak usia dini, maka program yang dilakukan seharusnya adalah upaya memaksimalkan perkembangan otak kanan anak. Hal ini disebabkan bahwa belahan otak kanan belum banyak berfungsi untuk mengutamakan respon yang terkait dengan persepsi holistic, imajinatif, kreatif dan biosiatif. Hal ini berbeda dengan otak kiri yang lebih bertugas untuk menangkap persepsi kognitif serta berfikir secara linier, logis, teratur dan lateral. Biasanya fungsi otak kiri lebih pada bidang pengajaran yang verbalistik dengan menekankan pada segi hafalan dan persepsi kognitif saja. Untuk itulah untuk mengefektifkan otak kanan anak sejak usia dini maka diperlukan "*experiential learning*" (belajar berdasarkan pengalaman langsung) untuk anak-anak usia dini guna lebih mengefektifkan fungsi deverengennya (dimana anak-anak dibiasakan untuk selalu memberikan ide dan alternatif yang tidak homogen). Hal ini akan berdampak pada anak yang kreatif, suka berpikir beda dan penuh ide.

Ada beberapa ciri yang bisa dilihat pada anak usia dini yang dipercaya sebagai tanda-tanda positif untuk anak yang kreatif. Ciri-ciri itu antara lain adalah kemampuan motorik yang lebih awal seperti kemampuan untuk berjalan, memanjat, memakai baju dan sepatu ataupun menyuapi diri sendiri. Selain itu, anak mampu bicara dengan kalimat yang lengkap, kosa kata yang banyak, daya ingat yang baik dan menunjukkan keinginan yang kuat untuk belajar dan hasrat yang besar terhadap buku ataupun gambar-gambar. Kemudian membandingkan dengan anak yang lainnya. Biasanya akan terlihat dari kecenderungannya dalam menyukai permainan yang merangsang daya khayalnya. Selain itu juga adanya daya ingat yang baik, kemampuan coba salah dan mampu menyenangkan dirinya

(bersibuk diri) dalam waktu yang cukup lama.

Menurut Munandar (2005) anak-anak yang memiliki taraf kecerdasan maupun tingkat kreativitas tinggi ternyata menunjukkan prestasi belajar yang sama. Dalam arti, walaupun seorang anak memiliki IQ (taraf intelegensi) yang rendah, tapi kalau CQ (taraf kreatifitas)-nya tinggi, bisa mencapai prestasi yang sama tinggi dengan anak yang IQ-nya tinggi. Selain itu ada kesalahan para orang tua dan guru mengenai ciri-ciri anak yang penting untuk dikembangkan agar ia kreatif. Kebanyakan para orang tua dan guru menganggap ciri-ciri kreatifitas yang dimaksud justru tak ada hubungannya dengan kreatifitas. Diantaranya, sehat, patuh, sopan, rajin, dan ulet. Sedikit sekali yang mengemukakan ciri-ciri kreatif, seperti rasa ingin tahu yang tinggi dan imajinatif (Munandar, 2005). Ini menunjukkan para pendidik dan orang tua kurang tahu soal kreatifitas. Jika hal berlanjut maka akan berpengaruh pada pola asuh dan pola didik yang diterapkan pada anak dengan cara yang lebih otoriter dan mengekang sehingga akan menghambat kreatifitas anak itu sendiri.

Tujuan pendidikan agama Islam pada anak adalah mendidik anak menuju kepribadian yang baik yakni pribadi yang tangguh serta dalam kehidupan berbuat baik dan beramal sholeh sebagaimana diungkapkan oleh Zuhairini bahwa tujuan pendidikan agama adalah membimbing anak agar mereka menjadi pribadi muslim yang beriman, tangguh, beramal shaleh, dan berakhlak mulia, serta bahagia dunia dan akhirat (Zuhairini :1993:35).

Filosof dari Inggris John Locke (1632-1704) yakin bahwa pengalaman dan pendidikan bagi anak merupakan faktor yang paling menentukan dalam

perkembangan anak. Isi kejiwaan anak ketika dilahirkan adalah ibarat secarik kertas yang bersih. Locke yakin bahwa pengalaman anak yang diperoleh melalui penginderaannya, akan menentukan apa yang akan dipelajarinya dan konsekuensinya adalah apa yang tampak pada tingkah laku anak. Secarik kertas yang putih bersih menunjukkan ketika anak dilahirkan tidak ada sifat genetik yang dibawa anak lahir tanpa predisposisi. Tabularasa menunjukkan pentingnya pengaruh lingkungan hidup terhadap perkembangan anak. Lingkungan adalah menentukan perkembangan anak, bukan faktor bawaan (Soemiarti Patmonodewo, 2003: 49).

Dalam surat An-Nahl ayat 78 dijelaskan:

اَلَسَّمْعَ لَكُمْ وَجَعَلْ شَيْئًا تَعْلَمُونَ لَا اُمَّهَتِكُمْ بَطُونٍ مِّنْ اَخْرَجَكُمْ وَاللّٰهُ
تَشْكُرُونَ لَعَلَّكُمْ وَالْاَفْعِدَّةَ وَالْاَبْصَرَ

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.”(Departemen Agama Al-qur’an dan Terjemahannya, 1992: 249)

Masalah lain yang dapat diidentifikasi adalah bahwa pola didik yang diterapkan sekolah lebih banyak merangsang pertumbuhan otak kiri yang lebih mengandalkan pada kemampuan intelegensi anak sehingga kurang diimbangi dengan perangsangan pertumbuhan otak kanan yang berkaitan dengan daya imajinatif, kreatifitas dan berfikir holistic.

Konsep kertas putih tersebut mempunyai beberapa implikasi dalam pendidikan atau pengajaran dan pengasuhan anak. Apabila para pendidik mengakui konsep kertas yang masih kosong tersebut, tanpa mempertimbangkan

kebutuhan, minat serta persiapan anak untuk belajar. Yang penting adalah anak belajar apa yang diajarkan. Anak akan melakukan apa yang dilakukan orang dewasa terhadap anak.

Melihat permasalahan yang demikian dapat dikatakan bahwa proses dalam pendidikan pada usia dini sangat penting dalam hal meningkatkan kreatifitas anak. Oleh karena itu fokus permasalahan yang hendak diangkat berkaitan dengan pendidikan play group terhadap kreatifitas anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah ada perbedaan kreatifitas anak yang mengikuti pendidikan play group dan kreatifitas anak yang tidak mengikuti pendidikan play group?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum adalah sebagai sarana bagi penulis dalam mengembangkan konsep-konsep teoritis yang kemudian diterapkan dilapangan secara langsung. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh proses pembelajaran mengikuti pendidikan play group terhadap kreatifitas anak.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis penelitian ini adalah diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pengaruh lingkungan terhadap perkembangan anak, dalam hal ini adalah yang berkaitan dengan proses pembelajaran mengikuti pendidikan play group dan kreatifitas anak.

Manfaat secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pemerhati pendidikan dan anak termasuk juga bagi kalangan profesi psikologi maupun para orang tua dalam menyoroti persoalan pendidikan terutama pendidikan bagi anak-anak di usia dini.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dikelompokkan menjadi lima bab sebagai berikut

BAB I Bab ini merupakan pendahuluan yang berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

BAB II Tinjauan pustaka yang meliputi tingkat kreativitas, pendidikan play group dan hipotesa

BAB III Metode penelitian berisi tentang kerangka teknis yang meliputi Metode penelitian, tipe penelitian, identifikasi variabel penelitian, definisi operasional variabel penelitian, populasi dan sampel, uji kesahihan, manfaat penelitian dan teknis analisa data

BAB IV Laporan hasil penelitian yang meliputi deskriptif data dari penelitian kreatifitas anak yang mengikuti play group dan yang tidak mengikuti play group.

BAB V Kesimpulan dan saran. Bab ini bab terakhir yang menyajikan tentang kesimpulan dan hasil penelitian serta saran-saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kreatifitas

1. Pengertian Kreatifitas

Child (1981), menjelaskan kreatifitas dengan membedakan dua jenis kreatifitas. *Pertama*, adalah kreatifitas dalam seni, yaitu seni lukis, musik, pahat dan sebagainya. Dalam kreatifitas ini tidak ada semacam kriteria yang objektif karena tergantung pada banyak hal untuk menilai kreatifitas seperti unsur-unsur budaya. Tidak memungkinkan untuk dapat menentukan sebuah penelitian objektif yang dapat diterima semua orang tentang kreatifitas. Oleh karenanya penelitian kemudian lebih banyak difokuskan pada kreatifitas yang bersifat ilmiah untuk mempelajari proses berfikir kreatif secara sederhana kemudian kreatifitas kognitif (tidak termasuk kreatifitas estetik) diartikan sebagai kemampuan untuk memunculkan gagasan-gagasan yang baru, bermanfaat dan relevan dengan pemecahan dari masalah yang dihadapi. "Baru" di sini berarti mengkombinasikan atau mengatur kembali pola-pola yang sudah ada dengan bentuk yang unik, namun bagi lingkungan atau dalam budayanya tergolong bukan sesuatu yang baru. Orisinalitas pada tingkatan yang paling tinggi akan muncul dalam konteks yang lebih luas dalam dunia ilmu pengetahuan.

Tidak semua respon yang baru menunjukkan potensi kreatif. Jawaban yang salah bisa saja baru, begitu pula kata-kata aneh dan tindakan orang

yang sakit jiwa. Orisinalitas saja juga tidak cukup, harus ada ukuran relevansi dengan pemecahan masalah pula mengenai kegunaan tidak begitu jelas karena dalam sains sering kali terjadi sebuah penemuan baru belum dapat diterapkan langsung dan harus menunggu perkembangan dari bidang-bidang lain yang mendukung penemuan tersebut.

Munandar (1988) memandang kreatifitas sebagai konsep multi dimensional, yang melibatkan *person*, *process* dan *product* sering pula didefinisikan sebagai kondisi manusia dan lingkungan, yang menekan atau memaksa individu untuk berperilaku kreatif. Perilaku kreatif berarti berlaku untuk menyesuaikan diri dengan harapan pribadi dan tekanan.

Rhodes (dalam Munandar, 1988) mendefinisikan kreatifitas dengan mengemukakan teori 4P, yaitu *Person*, *Press*, *Process* dan *Product*. Keempat aspek ini dapat dijelaskan sebagai berikut

- a. *Person*, bahwa kreatifitas adalah potensi yang menurun dan dimiliki oleh setiap manusia.
- b. *Peress*, adalah kondisi manusia dan lingkungan yang menekankan atau mendorong seseorang untuk berperilaku kreatif.
- c. *Process*, bahwa kreatifitas merupakan proses interaksi antara manusia dengan lingkungannya, yang tumbuh secara unik pada setiap individu dan membuahkan perilaku kreatif.
- d. *Product*, muncul dengan sendirinya setelah persyaratan *Person*.
- e. *Peress* dan *Process* terpenuhi.

Berdasarkan teori ini bahwa setiap individu memiliki potensi kreatif yang kemudian dapat muncul karena adanya tekanan atau dorongan dari manusia dan lingkungan atau stimulus tertentu yang memaksanya muncul perilaku kreatif dengan demikian proses kreatif berlangsung dengan adanya interaksi antara individu dengan manusia dan lingkungan. Proses interaksi itu sendiri terjadi secara unik dan berlainan antara individu satu dengan yang lain. Setelah melalui prasyarat tersebut maka perilaku kreatif membuahkan sebuah hasil kreatif berupa produk.

Anastasi (1982) menyatakan tentang kreatifitas, bahwa kreatifitas dapat dianggap sebagai dasar bagi prestasi ilmiah. Individu yang kreatif adalah individu yang dapat diandalkan, akurat, dan dapat berpikir kritis. Selain itu juga dapat menunjukkan kelihaian, keaslian, dan keahlian dalam menciptakan sesuatu yang baru, serta memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah.

Beberapa ahli menjelaskan kreatifitas dengan membandingkan dengan intelegensi. Disebutkan bahwa potensi kreatif tidak sama dengan intelegensi. Potensi kreatif juga jarang tercakup dalam tes yang mengukur intelegensi (Munandar, 1988). Orang dengan taraf intelegensi yang rendah sulit diharapkan untuk dapat memberikan sumbangan yang kreatif karena itu dituntut kemampuan-kemampuan kognitif tertentu. Sebaliknya orang dengan tingkat intelegensi yang tinggi juga belum tentu kreatif. Konsep MI ada dalam teori "ambang intelegensi" yang berkaitan dengan kreatifitas yang dikemukakan oleh Anderson dan Mc Kinnon (dalam Sadli, 1986). Teori MI menyatakan

bahwa sampai pada taraf intelegensi tertentu yang cukup tinggi terdapat hubungan yang signifikan antara kreatifitas dengan intelegensi seseorang tidak lagi dapat menentukan kreatifitasnya. Pernyataan ini berarti pula bahwa pada kelompok orang yang memiliki intelegensi tinggi ada yang kreatif dan ada yang tidak.

Menurut Guilford (dalam Child, 1981), ada beberapa cara kerja kognitif, diantaranya adalah berpikir *konvergen* dan *divergen*. Seseorang dapat dikatakan berpikir konvergen jika memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang membutuhkan satu solusi yang benar yang bisa didapat dari informasi yang tersedia. Masalah-masalah seperti ini biasa dijumpai pada semua alat tes intelegensi dan di banyak soal objektif, dimana masalah diberikan dengan beberapa jawaban dan hanya satu jawaban yang benar. Sebaliknya seseorang dikatakan berpikir divergen ketika mampu menyelesaikan masalah yang membutuhkan beberapa jawaban yang sama-sama dapat diterima dimana penekanannya adalah pada jumlah, keberagaman dan orisinalitas respon. Pengkategorian Guilford ini berusaha membedakan gaya dalam menyelesaikan masalah. Proses ini tidaklah berdiri sendiri (menyelesaikan masalah konvergen mungkin memerlukan sejumlah *diverging* sebelum solusi didapatkan). Secara umum dalam item-item dalam tes konvergen dan divergen mendorong pendekatan-pendekatan yang lain, dan aspek inilah yang mengarahkan ahli berikutnya untuk kemudian mengkorelasikan berpikir divergen dengan berpikir kreatif.

2. Proses Kreatifitas

Wallas (dalam Child, 1981) setelah melakukan penelitian, mengemukakan adanya empat tahapan dalam proses munculnya kreatifitas.

Tahapan itu adalah:

a. Preparation.

Tahap ini ditandai dengan adanya kemampuan untuk mengenali masalah. Keberadaan sebuah masalah sering kali memancing dan menggoda pikiran yang kreatif sedemikian rupa sehingga menjadi terganggu dan gelisah. Persiapan kemudian dilakukan dengan melibatkan proses penyelidikan yang detail akan semua kemungkinan yang melingkupi permasalahan tersebut. Dengan membaca, berdiskusi, membuat catatan dan mencoba-coba sebuah solusi.

b. Incubation.

Setelah proses yang melibatkan aktifitas sadar dalam mencari petunjuk dan solusi. Periode inkubasi ini bisa sebentar atau sangat lama. Beberapa ahli dalam seni dan sains mencatat bahwa memerlukan waktu supaya benih-benih gagasan berbentuk. Ada dugaan bahwa ide-ide bekerja dalam tingkat di bawah sadar untuk terbentuk dan mengembangkan kombinasi-kombinasi baru ide-ide itu.

c. Inspirasi

Inspirasi adalah kemunculan ide secara tiba-tiba ketika seseorang mengalami kebuntuan ide. Kadang-kadang ini terjadi ketika bangun dari tidur, pada saat jalan-jalan atau ketika sedang mandi. Contoh klasik dari

tahap ini adalah ketika sebiji benih tanaman ditanam pada jiwa yang subur maka dengan cepat akan tumbuh akar menjadi batang, tumbuh daun-daunnya kemudian berbunga.

d. Verification.

Memiliki ide yang cemerlang adalah satu hal, kemudian ide itu memerlukan konfirmasi. Seringkali para penemu meyakini ketepatan solusinya jauh sebelum diujikan, tetapi kemudian tetap melalui tahap revisi dan koreksi.

Dari tahapan proses kreatifitas dapat diketahui bahwa kreatifitas bukanlah sesuatu yang dengan mudah terjadi. Proses kreatifitas memerlukan waktu, aktifitas mental yang teliti dan kuat. Kesimpulan yang dapat ditarik dari tahapan tersebut bahwa kreatifitas memerlukan waktu dan usaha yang keras.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreatifitas

Kreatifitas dalam perkembangannya dipengaruhi oleh banyak hal, sehingga membedakan kreatifitas antara masing-masing individu. Munandar (1988) menyebutkan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kreatifitas, antara lain :

a. Umur

Bahwa pada usia yang lebih muda menunjukkan nilai rata-rata yang lebih tinggi dalam kreatifitas.

b. Urutan dalam keluarga

Anak kedua dan seterusnya lebih kreatifitas. Dan pada anak sulung, Karena anak sulung mendapat tekanan yang lebih besar untuk lebih taat

dan memenuhi harapan pada orang tua.

c. Perbedaan jenis kelamin

Wanita ternyata lebih besar mendapatkan batasan atau sedikit memperoleh kesempatan untuk menunjukkan kreatifitasnya daripada laki-laki.

d. Fasilitas yang tersedia

Semakin lengkap fasilitas yang tersedia dan dimanfatkan akan semakin mendorong seseorang untuk berperilaku kreatif, karena lebih banyak masukan atau informasi baru yang diterimanya. Dalam hal ini perlu dipertimbangkan pula status ekonomi orang tua, karena hal ini akan ikut mempengaruhi kelengkapan fasilitas yang diperoleh dan dimanfaatkan oleh anaknya.

e. Aktifitas-aktifitas dalam mengisi waktu luang

Kegiatan-kegiatan seperti membaca, berbicara, dan bermain akan lebih mendorong kreatifitas anak daripada mendengar, melihat atau membantu orang tua di rumah. Torrance (dalam Munandar, 1988) mengemukakan beberapa ciri yang menggolongkan individu sebagai individu yang kreatif, yaitu antara lain:

- 1) Berani dalam berpendirian, berarti berani mempertahankan pendirian dan gagasannya meskipun itu berbeda dengan kebanyakan orang lain.
- 2) Memiliki sifat ingin tahu.
- 3) Mandiri dalam berpikir dan menilai sesuatu.
- 4) Menjadi orang yang menyenangkan tugas-tugasnya
- 5) Bersifat intuitif, atau mendasarkan pada gerak hati dalam pemenuhan kebutuhannya.
- 6) Teguh dan keras hati

- 7) Tidak mudah menerima penilaian dari orang lain, meskipun banyak orang menyetujuinya.

Sementara itu, Munandar (1988) juga mengemukakan pula karakteristik individu yang kreatif berdasarkan penelitiannya di Indonesia. Bahwa individu yang kreatif adalah individu yang bebas dalam berfikir

- a. Mempunyai daya imajinasi
- b. Memiliki sifat ingin tahu
- c. Ingin mencari pengalaman baru
- d. Mempunyai inisiatif
- e. Bebas dalam mengemukakan pendapat
- f. Mempunyai minat yang luas dalam berbagai bidang kehidupan bermasyarakat
- g. Memiliki kepercayaan diri yang cukup besar
- h. Tidak mau begitu saja menerima pendapat orang lain atau kelompok lain
- i. Tidak mudah putus asa. Selalu mencoba lagi sampai dapat memecahkan masalah.

Berdasarkan pemaparan para peneliti dan para ahli di atas, maka komponen kreatifitas dapat dirangkum sebagai berikut :

a. Originalitas

Berkaitan dengan seberapa besar seseorang mampu untuk mengungkapkan hal-hal yang origin, hal-hal yang merupakan kekhususan yang dilahirkan dari diri sendiri tanpa ada pengaruh dari orang lain.

b. Ekspresif

Yaitu tidak takut menyatakan pemikiran dan perasaan pada siapa saja di mana saja dan kapan saja. Ada semacam perasaan bebas dan spontan dalam pengungkapan ekspresi tersebut.

c. Inovasi

Seberapa besar seseorang mau mencari dan menemukan hal-hal baru dan bermanfaat. Seseorang individu di satu sisi mempunyai keingintahuan yang sangat besar dalam mencari hasil/wujud dan proses berpikirnya. Namun ketika hal tersebut tercapai belum memupuskan keinginannya menciptakan kembali hal yang lainnya.

d. Ideasional

Seberapa besar seseorang individu terlibat aktif dalam proses untuk menghasilkan gagasan-gagasan. Baik ide yang "jelek" maupun ide yang kemudian dianggap "baik". Akan tetapi kemampuan untuk melihat adanya celah gagasan dalam satu masalah merupakan unsur yang penting artinya.

e. Intuisi

Berkaitan dengan pertimbangan langsung atau segera, dengan memotong jalur keterlibatan proses berpikir dalam pengambilan keputusannya. Oleh karenanya intuisi seringkali didengar sebagai seberapa besar kemampuan seseorang dalam mempertimbangkan dan memutuskan berbagai hal tanpa proses berpikir terlebih dahulu.

B. Pendidikan Playgroup

Pendidikan playgroup atau Taman Bermain disebut atau digolongkan sebagai pendidikan prasekolah. Pendidikan prasekolah ini diatur dalam PP 27/1990, Pendidikan Prasekolah (Padmonodewo, 2000). Beberapa hal yang mungkin penting dalam Peraturan Pemerintah itu antara lain adalah:

- a. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan di jalur pendidikan sekolah atau jalur pendidikan luar sekolah.
- b. Taman Kanak-Kanak adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar.
- c. Pendidikan prasekolah bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.
- d. Bentuk satuan pendidikan prasekolah meliputi Taman Kanak-Kanak, Kelompok Bermain, Penitipan Anak, dan bentuk lain yang ditetapkan oleh Menteri. Taman Kanak-Kanak terdapat di jalur pendidikan sekolah. Kelompok Bermain dan Penitipan Anak terdapat di jalur pendidikan luar sekolah. Anak didik Taman Kanak-Kanak adalah anak usia 4-6 tahun. Lama pendidikan di Taman Kanak-Kanak 1 tahun atau 2 tahun.
- e. Pendidikan prasekolah yang diselenggarakan pada kelompok bermain dan

penitipan anak hanya dapat diikuti anak yang usianya sekurang-kurangnya 3 tahun.

Pada bagian penjelasan Peraturan Pemerintah ini menjelaskan tentang beberapa hal di antaranya tentang penyelenggaraan pendidikan prasekolah dan tujuannya. Pendidikan prasekolah diselenggarakan untuk membantu meletakkan dasar pengembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta di luar lingkungan keluarga bagi anak usia sebelum memasuki pendidikan dasar. Usia tersebut merupakan masa yang sangat menentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam masa ini anak tersebut berada pada usia peka untuk menerima rangsangan yang cukup baik, terarah, dan didorong ke tingkat pertumbuhan dan perkembangannya, sehingga diharapkan kemampuan dasar anak didik dapat berkembang dan tumbuh secara baik dan benar. Oleh karena itu, pendidikan dini bagi anak usia prasekolah cukup penting dan sangat menentukan di kemudian hari.

Selain hal tersebut di atas, bagi anak yang memperoleh perkembangan di lingkungan sekolah dapat mempersiapkan diri memasuki pendidikan dasar, sehingga dapat menentukan masa depan anak tersebut lebih baik. Meskipun demikian pendidikan prasekolah ini bukan merupakan persyaratan memasuki pendidikan dasar. Semua bentuk satuan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan prasekolah baik yang berbentuk Taman Kanak-Kanak, Kelompok Bermain, Penitipan Anak ataupun bentuk lainnya, harus memperhatikan aspek pendidikan, agar anak tidak terganggu perkembangan dan pertumbuhannya. Meskipun Berkenan dengan

kesejahteraan mereka.

Dalam perkembangan masyarakat dewasa ini, upaya ini sangat diperlukan untuk membantu orang tua anak didik yang tidak berkesempatan menyelenggarakan kegiatan yang berhubungan dengan kesejahteraan anak mereka pada waktu mereka bekerja.

Kelompok bermain adalah salah satu bentuk usaha kesejahteraan anak dengan mengutamakan kegiatan bermain, yang juga menyelenggarakan pendidikan prasekolah bagi anak usia 3 tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Penitipan anak adalah salah satu bentuk usaha kesejahteraan anak bagi anak yang orang tuanya tidak berkesempatan menyelenggarakan usaha kesejahteraan anak pada waktu mereka bekerja, yang juga menyelenggarakan pendidikan prasekolah bagi anak usia 3 tahun sampai memasuki pendidikan dasar.

Meskipun yang diutamakan adalah usaha kesejahteraan anak, kelompok bermain dan penitipan anak harus pula menyelenggarakan pendidikan prasekolah bagi anak yang telah berusia 3 tahun. Mengingat anak didik di Taman Kanak-kanak berusia dini, mereka memerlukan perhatian khusus. Oleh sebab itu untuk menyelenggarakan pendidikan. Bagi mereka, disamping guru, diperlukan tenaga yang memiliki kemampuan tertentu untuk membantu guru.

Kemampuan tersebut bukan merupakan persyaratan formal tetapi merupakan persyaratan untuk dapat membantu kelancaran kegiatan belajar-mengajar dan bermain (PP. 27/1990) tentang pendidikan prasekolah (dalam

Padmonodewo, 2000).

Peserta didik Taman Bermain adalah anak-anak dengan usia sekurang-kurangnya 3 tahun bahkan pada prakteknya ada yang belum 3 tahun sudah diikutkan pada Taman Bermain atau *playgroup*. Oleh karenanya perlu diketahui juga tentang perkembangan anak. Berikut ini adalah label perkembangan anak berdasarkan kemampuan berpikir dan perseptualnya (Greenspan, 1998).

Tabel 1.

Perkembangan Anak Berdasarkan Kemampuan Berpikir dan Perseptualnya

Usia	Peristiwa Penting
0 - 3 bulan	Bayi yang baru lahir langsung menggunakan inderanya untuk mengeksplorasi sekelilingnya. Sebagian besar bayi dapat: a. Melihat dengan jelas dalam jarak 13 inchi. b. Memperhatikan dan mengikuti benda yang bergerak termasuk manusia c. Melihat semua warna dan membedakan gelap dan terang d. Membedakan volume suara. e. Membedakan rasa manis, asam, pahit dan asin. f. Merespon stimulus yang keras (seperti bau) dengan menunjukkan perubahan ekspresi wajahnya.

	g. Menyukai benda yang kontras dan bentuk geometris. h. Mulai mengantisipasi sesuatu.
3 - 6 bulan	Kemampuan perseptual bayi berkembang pesat, pada usia ini dapat: a. Mengenali wajah. b. Membedakan orang dari wajah, suara atau perasaannya. c. Bereaksi dan meniru ekspresi wajah orang lain.
6 - 9 bulan	Dengan menggunakan metode yang cerdas, para ilmuwan menemukan bahwa bayi sudah dapat mengetahui sedikit tentang bagaimana seharusnya dunia. Pada usia yang masih dini ini bayi dapat: a. Melihat lebih lama pada sesuatu yang tampak tidak mungkin (seperti benda aneh yang tergantung di udara). b. Membedakan antara benda mati dan hidup, dan tahu bahwa benda mati harus digerakkan agar dapat bergerak c. Mengetahui jarak benda dari besar kecilnya benda itu
9 - 12 bulan	Seiring dengan pertumbuhannya anak-anak terus mengeksplorasi atas segala sesuatu yang berlaku di dunia ini dan mencapai pemahaman dengan cepat. Pada usia ini umumnya bayi dapat: a. Memahami bahwa benda akan tetap ada meski tidak lagi berada pada pandangannya. b. Merespon pada perintah yang sederhana dan pertanyaan

	dengan sikap, suara dan mungkin kata-kata. c. Meniru sikap dan tindakan. d. Melakukan eksperimen fisik benda, seperti mencoba apakah suatu benda dapat masuk dalam kontainer, atau bagaimana kalau kontainer itu dibalik. e. Suka melihat buku gambar
1- 2 tahun	Anak-anak pada usia ini lebih banyak melakukan observasi dan meniru tindakan orang dewasa, pada usia ini anak-anak dapat: a. Meniru tindakan dan kata-kata orang lain. b. Memahami kata-kata dan perintah serta merespon dengan tepat. c. Mulai memasang benda benda yang sama. d. Mengenali benda- benda di buku cerita dengan bantuan orang dewasa. e. Membedakan “kamu” dan “aku”
2 - 3 tahun	Banyak proses belajar yang dilakukan melalui eksplorasi anak itu sendiri dan ini mulai dari usia ini, pada usia ini anak dapat: a. Mengelompokkan objek berdasarkan kategori. b. Menyusun lingkaran dalam satu tongkat berdasarkan. c. Mengenali diri mereka di cermin dan menyebut sendiri. d. Menghubungkan apa yang meniru tindakan orang yang

	lebih rumit (seperti tindakan membersihkan rumah, memasak dan lain-lain.
3-4 tahun	Ketika pengalaman anak-anak semakin bertambah, kemampuan analitisnya juga berkembang. Kadang-kadang mereka mengamati dan secara mental memilah-milah berdasarkan ciri-ciri fisiknya. Anak pada usia ini pada umumnya dapat: - Memahami konsep pengelompokan dan pemasangan (seperti mengenali dan mencocokkan warna). - Mengatur benda dengan caranya sendiri, seperti mengurutkan berdasarkan ukurannya. - Mengenali bagian dari keseluruhan, seperti sepotong roti. - Menggambar, dan secara singkat menjelaskan sesuatu yang dikenali sebagai hal yang berarti. - Secara aktif mencari tahu dengan pertanyaan mengapa dan bagaimana. - Memberitahu nama lengkap dan usianya. - Melakukan sebuah aktifitas sedikit lebih lama antar 5 sampai 15 menit. - Belajar melalui mengamati dan mendengarkan orang dewasa. - Menyadari adanya masa sekarang dan masa lalu.
4-5 tahun	Pada usia ini anak-anak secara aktif mencari informasi dan

	pengalaman baru dari orang-orang di lingkungannya. Pada umumnya dapat: - Bermain dengan kata-kata, meniru mimik dan membuat suara-suara. - Menunjukkan dan menyebut banyak warna. - Memahami urutan dan prosesnya. - Menggambar, menyebutkan dan menceritakan gambar. - Berhitung sampai angka 5. - Mengatakan alamat tempat tinggalnya.
--	--

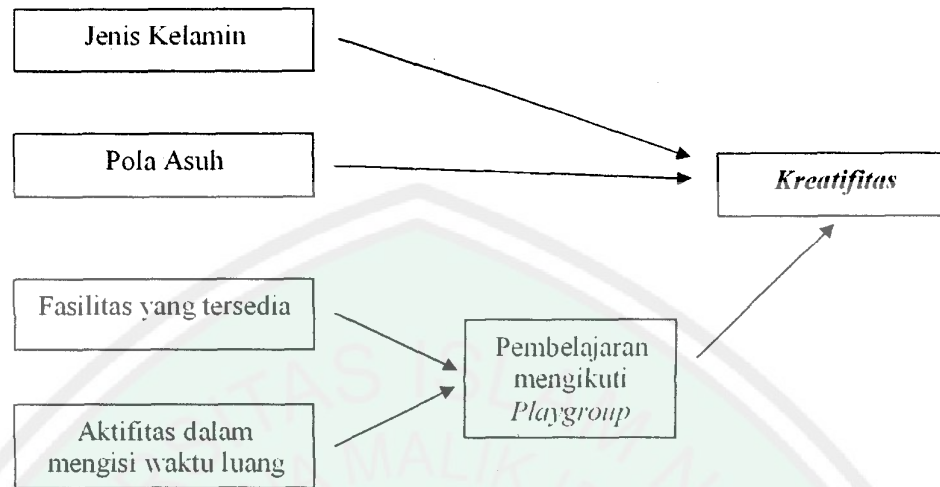
Berdasarkan para ahli terutama ahli perkembangan anak, kreatifitas anak dapat dikembangkan atau dihambat. Anak-anak pada dasarnya kreatif, secara alamiah memiliki kecenderungan untuk berfantasi, bereksperimen dan mengeksplorasi lingkungannya baik secara fisik maupun secara konseptual. Namun tingginya tingkat kreatifitas ini tidak selalu bertahan dari anak-anak sampai dewasa. Tingkat kreatifitas anak menurun pada saat berada pada masa prasekolah dan mencapai puncaknya pada saat mencapai masa puber.

Kreatifitas pada dasarnya merupakan salah satu bentuk pemecahan masalah. Kreatifitas merupakan jenis pemecahan masalah yang termasuk khusus, yang berkaitan dengan masalah yang membutuhkan jawaban yang rumit dimana respon-respon yang sudah umum tidak dapat diterapkan. Kreatifitas melibatkan adaptabilitas dan fleksibilitas berpikir. Beberapa

kemampuan tertentu yang membutuhkan kreatifitas sangat penting bagi siswa.

Kreatititas anak dapat dikembangkan dengan cara antara lain:

1. Menyediakan tempat yang memungkinkan anak untuk mengeksplorasi dan bermain tanpa ada pengekanan yang tidak perlu. Situasinya harus menunjukkan bahwa orang dewasa dapat menerima kesalahan, pengambilan resiko, inovasi dan keunikan.
2. Pemilihan peralatan. Tanpa membutuhkan banyak uang, benda-benda seperti peralatan dari kertas seperti alat tulis dan menggambar, maupun alat-alat yang dapat disusun dan lain-lain. Anak-anak dapat menggunakan peralatan itu secara lebih produktif dan imajinatif kalau dapat memilih sendiri, mengurutkan sendiri dan mengaturnya sendiri.
3. Menerima ide-ide dari anak-anak yang tampak tidak lumrah dengan tidak tergesa-gesa memberikan penilaian atas ide-ide itu. Hargai usaha itu dan tunjukkan bahwa mereka telah melakukannya dengan banyak waktu untuk membimbing anak bisa didapatkan dan sekolah seperti *playgroup* dan Taman Kanak-kanak.



Gb. 1 Bagan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreatifitas Anak

Hill (1990) bersama tiga periset lain dari *University of New York* dan *University of Delaware*, meneliti 95 anak dari kelas menengah untuk mengetahui hasil program akademik usia dini. Mereka menemukan anak-anak yang mengikuti pendidikan di prasekolah, akademik lebih baik dalam menghafal huruf dan angka di TK. Namun, ketika dites ulang di kelas 1 tidak terdapat perbedaan yang bermakna dalam skor membaca program akademik dan non akademik.

Sebagian ahli berpendapat memberikan program akademik pada anak yang berusia muda juga ada resiko. Ketika Hill bersama Pasek (1991) memberikan *Torrence Originality Test* kepada anak-anak prasekolah untuk mengukur kreatifitas anak dari sekolah non akademik mendapatkan nilai lebih tinggi dibandingkan rekannya dari prasekolah akademik.

Fasilitas yang ada di *playgroup* dengan adanya banyaknya pilihan mainan diharapkan dapat mendorong kreatifitas dan potensi maupun ketrampilan

yang lain. Ketika berada di *playgroup* anak didorong untuk berinteraksi dan berperan aktif dalam setiap permainan dan kegiatan lain dalam setiap waktu. Anak diberi kebebasan dan keleluasaan untuk bermain dan memilih permainannya selama masih dalam arahan dan bimbingan gurunya. Hal demikian mungkin tidak akan didapatkan anak yang tidak mengikuti *playgroup*. Namun bisa saja anak yang tidak mengikuti *playgroup* mendapatkan hal yang sama apabila orang tua juga menyediakan waktu dan perhatian yang cukup serta fasilitas yang memadai sehingga dapat mendorong kreatifitas anak.

C. Pendidikan Agama anak

Dalam pendidikan agama Islam di keluarga peran dan fungsi orang tua mempunyai posisi yang strategis dalam menentukan arah kebijakan pendidikan putra-putrinya, karena merekalah yang mendasari pendidikan dan pembelajaran serta menilai keberhasilannya. Hanya orang tualah yang banyak mempengaruhi pribadi anak serta perkembangan agamanya.

Untuk itu perhatian orang tua terhadap putra-putrinya sangat penting dalam kehidupannya. Perlakuan yang baik dari orang tua terhadap anak-anaknya dengan sikap yang bijaksana dalam mengasuh, mengarahkan dan mendidik mereka sesuai dengan kemampuannya. Pada hakekatnya pendidikan anaknya adalah suatu keharusan yang tidak dapat dianggap ringan dalam pelaksanaannya. Karena itu suatu pekerjaan yang dilaksanakan sebaik-baiknya karena merupakan amanah dari Allah.

Agar pendidikan itu benar-benar dapat meresap dalam jiwa anak, maka sedini mungkin anak harus dibiasakan hidup dalam situasi yang

relegius (agamis). Dengan kata lain pihak orang tua harus mampu menciptakan situasi dan kondisi agamis dalam keluarga, sehingga secara tidak langsung dalam diri anak telah tertanam nilai-nilai agama. Pembinaan, keteladanan ajaran agama harus dilaksanakan orang tua sebagai pendidik utama dan pertama bagi anak, dan anakpun harus dibiasakan menjalankan ajaran agama tersebut. Dengan adanya pembiasaan seperti ini diharapkan nantinya anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan ajaran agama yang sudah tertanam dalam jiwanya sejak kecil. Dengan tertanamnya ajaran-ajaran agama dalam jiwa anak tersebut sejak kecil, maka untuk masa selanjutnya anak akan menjadikannya pedoman dalam hidupnya, penentram hidupnya, pengendali emosi dan yang lebih penting dapat menjadikan dorongan baginya untuk senantiasa berjalan diatas kebenaran dan keridloaan Allah SWT.

Dalam pendidikan yang diberikan di tingkat keluarga peran orang tua mempunyai tugas masing-masing. Ayah mempengaruhi perkembangan kognitif putrinya, sedangkan ibu mempengaruhi perkembangan intelektual anaknya terutama melalui interaksi bahasa atau suri tauladan (Save M. Dagun, 1990: 133-134). Melihat pengaruh yang diberikan oleh masing-masing orang tua, maka peran dan fungsi ibu lebih berat dibandingkan dengan peran dan fungsi ayah. Ibu selain dituntut untuk mengurus rumah tangga mereka juga dituntut untuk memberikan keteladanan yang baik bagi putra-putrinya dengan membekali dirinya dengan ilmu pengetahuan. Sebagaimana Rosulullah bersabda:

أطلب العلم من المهد إلى اللحد

Artinya: Tuntutlah ilmu dari buaian (sejak Lahir) hingga liang lahat.

Setiap manusia tentunya ingin selalu memenuhi kebutuhannya baik yang menyangkut kebutuhan rohani dan kebutuhan jasmani. Pemenuhan kebutuhan jasmani saja belumlah cukup tanpa ada pemenuhan kebutuhan rohani. Kebutuhan rohani dalam kehidupan manusia sangat penting karena sebagai salah satu alat untuk menetralsir kegelisahan jiwa yang timbul dalam batinnya. Salah satu usaha untuk memenuhi kebutuhan rohani manusia adalah kehadiran agama. Dengan agama perimbangan kebutuhan manusia akan sejalan dengan kebutuhan jasmani.

D. Hipotesis

Berdasarkan landasan teori yang telah dikemukakan, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_1 = Ada perbedaan kreatifitas antara anak yang mengikuti *play group* dengan anak yang tidak mengikuti *play group*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan ini termasuk dalam tipe *Confirmatory* atau *Explanatory Research* (Penelitian Penjelasan) yang menyoroti perbedaan variabel-variabel penelitian dan menguji hipotesis yang dirumuskan sebelumnya (Singarimbun & Effendi, 1995). Penelitian ini bertujuan menyelidiki sejauh mana variasi pada satu variabel berkaitan dengan variasi pada satu atau lebih variabel lain (Azwar, 2001: 8).

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu sifat yang dapat memiliki bermacam filial, atau seringkali diartikan dengan simbol/lambang yang padanya dilekatkan bilangan atau nilai (Kerlinger, 1995). Secara umum dinyatakan bahwa variabel adalah operasionalisasi dari suatu konsep. Dengan demikian variabel adalah konsep yang telah operasional, yaitu dapat diamati dan dapat diukur sehingga dapat terlihat adanya variasi (Zainuddin, 2000: 23). Variabel dalam suatu penelitian diperoleh dari landasan teoritisnya dan ditegaskan oleh hipotesis penelitian (Suryabrata, 1989).

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah :

Variable X_1 = sampel dari anak yang mengikuti play group

X_2 = sampel dari anak yang ibunya tidak mengikuti play group

Variabel Y = Kreativitas Anak

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel harus dapat diamati dan dapat diukur, maka setiap konsep yang ada dalam permasalahan atau ada dalam hipotesis harus disusun definisi operasional (Zainudin, 2000: 24). Suatu penelitian harus memiliki batasan-batasan yang jelas sehingga memudahkan pengukuran, untuk itu variable-variabel dalam penelitian itu terlebih dahulu harus dijabarkan ke dalam definisi operasional. Definisi operasional merupakan suatu usaha untuk melekatkan arti suatu konstruk atau variabel dengan menetapkan kegiatan-kegiatan yang perlu dilakukan untuk mengukur variabel tersebut (Kerlinger, 1995: 51). Definisi operasional dibuat berdasarkan atas sifat-sifat yang dapat diamati, supaya tidak menutup kemungkinan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian serupa, sehingga apa yang dilakukan peneliti dapat diuji kembali oleh peneliti yang lain (Suryabrata, 1998: 76).

Batasan operasional variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Pendidikan *Playgroup*: Variabel pendidikan *playgroup* yang dimaksud pada penelitian ini adalah keikutsertaan subjek penelitian yang dalam hal ini adalah siswa taman kanak-kanak pada pendidikan *playgroup* sebelum masuk di taman kanak-kanak.
2. Kreatifitas: Kreatifitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sejauhmana anak mampu untuk menemukan dan mengungkapkan cara-cara, respon baru yang original dan relevan dengan penyelesaian masalah, indikator kreatifitas.

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah sejumlah penduduk atau individu yang paling sedikit mempunyai sifat yang sama (Sutrisno Hadi, 1989: 220). Menurut Singh (1986: 331), populasi adalah kelompok yang memiliki karakteristik tertentu yang dapat diidentifikasi. Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa Taman Kanak-kanak Kreatif Primagama, Malang. Adapun alasan pengambilan sampel pada populasi ini adalah:

1. Perbandingan antara siswa yang sebelumnya mengikuti pendidikan *playgroup* dengan yang tidak mengikuti *playgroup* cukup berimbang.
 2. Pada tingkat Taman Kanak-kanak pengaruh pendidikan *playgroup* masih dapat dilihat berbeda secara signifikan, lain halnya pada tingkat pendidikan Sekolah Dasar perbedaannya tidak akan begitu signifikan.
 3. Jumlah siswa secara keseluruhan di Taman Kanak-kanak Primagama
- Sampel dinyatakan oleh Kerlinger (1995: 188) adalah sebagian populasi yang diambil dan dianggap representatif. Sampel merupakan bagian dari populasi yang dijadikan subjek penelitian (kuantitas), yang mempunyai ciri-ciri yang sama dengan populasi (kualitas).

Tujuan pengambilan sampel dalam suatu penelitian (Singarimbun & Effendi, 1995) adalah:

- a. Mengadakan reduksi terhadap kuantitas objek yang direduksi.
- b. Mengadakan generalisasi terhadap hasil penelitian.
- c. Menonjolkan sifat-sifat umum dari populasi.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan *populasi sampling* yaitu seluruh populasi diambil menjadi sampel (Hadi, 1994: Singarimbun dan Effendi, 1989). Alasan peneliti menggunakan teknik sampling ini adalah karena populasinya tidak terlalu besar.

E. Manfaat Pengumpulan Data

Data-data dalam penelitian yang akan dilakukan ini dikumpulkan melalui metode pengujian atau pengukuran dengan menggunakan alat ukur yang sudah terstandarisasi yaitu TKF atau Tes Kreatifitas Figural. Tujuan utama penggunaan alat ukur ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang tingkat kreatifitas anak. Pada lembar TKF ini terdapat 65 lingkaran disusun dalam dua halaman, pada halaman pertama terdapat 25 lingkaran dan pada halaman kedua terdapat 40 lingkaran. Tugas subjek adalah membuat gambar dan lingkaran-lingkaran tersebut sebanyak mungkin dalam waktu 10 menit. Dipilihnya alat ukur TKF ini dilakukan dengan pertimbangan:

1. Alat ukur ini sudah terstandarisasi,
2. Sudah teruji validitas dan reliabilitasnya, dan
3. Dapat digunakan pada usia anak-anak,
4. Perintahnya relatif sederhana dan mudah dipahami,
5. Karena sudah terstandarisasi maka dapat menghindari penafsiran yang berbeda,
6. Tidak membutuhkan waktu yang lama dalam pengerjaannya.

Disamping itu ada beberapa kelemahan yang mungkin terdapat pada pelaksanaan dan administrasinya yaitu antara lain:

1. Penilaiannya yang masih agak rumit dan sedikit subjektif sehingga harus lebih berhati-hati dalam melakukan penilaian.
2. Penilaian yang masih subjektif dapat berakibat pada tidak akuratnya hasil pengukuran.
3. Penilaian yang dilakukan membutuhkan waktu yang relatif lebih lama karena harus dilakukan dengan penuh hati-hati.

Pemberian nilai pada hasil pengukuran menggunakan TKF didasarkan pada banyaknya respon atau banyaknya lingkaran yang berhasil dibuat gambar dan keterkaitan masing-masing gambar sebagai rangkaian cerita. Semakin banyak gambar yang dibuat dan orisinil maka akan semakin tinggi pula skor yang didapatkannya. Semakin banyak gambar yang membentuk rangkaian gagasan maka akan semakin tinggi pula skor yang didapatnya. Alat ukur TKF didapat dari *Life Consultant & Psychodiagnostic* Malang, dan skoring yang dilakukan ini menggunakan petunjuk skoring yang disusun oleh lembaga tersebut.

Data tentang keikutsertaan siswa di pendidikan *playgroup* didapatkan dari data yang ada pada sekolah. Variabel keikutsertaan pendidikan *playgroup* merupakan variabel dikotomi dan datanya nominal, untuk memudahkan tabulasi, subjek yang mengikuti *playgroup* diberi tanda angka 1 sedangkan subjek yang tidak mengikuti *playgroup* diberi tanda angka 2.

F. Uji Kesahihan dan Uji Keandalan Alat Ukur

Validitas (kesahihan) diartikan sebagai sejauh mana suatu alat ukur yang

dibuat itu dapat mengukur apa yang ingin diukur (Singarimbun & Effendi, 1989: 124). Validitas diartikan sebagai ukuran seberapa cermat suatu alat ukur tes melakukan fungsi tesnya (Singh, 1986: 86). Koefisien korelasi yang tinggi menunjukkan kesesuaian antara fungsi butir dengan fungsi ukur tes secara keseluruhan (Azwar, 1997). Menurut Hadi dan Pamardiyanto positif dengan skor total dan jika peluang ralat (p) maksimumnya 0,05 untuk uji signifikansi satu skor.

Reliabilitas atau keandalan dapat diartikan sebagai suatu petunjuk sejauhmana alat ukur yang digunakan dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Dengan kata lain, sejauhmana alat ukur yang digunakan dapat memberi hasil yang relatif tidak berbeda jika dilakukan pengukuran ulang (Azwar, S, 1997: 6). Definisi reliabilitas menurut Anastasi (1988) adalah konsistensi atau keajegan skor yang dicapai oleh individu yang sama pada saat diuji ulang dengan tes yang sama pada kesempatan yang berbeda, atau dengan tes lain yang sederajat, atau di bawah kondisi variabel pengukuran yang lain. Reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauhmana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Jika hasil pengukuran yang dilakukan dua kali itu relatif konsisten, maka alat ukur tersebut dapat dikatakan reliabel. Dengan kata lain, reliabilitas menunjukkan konsistensi suatu alat ukur dalam mengukur gejala yang sama (Singarimbun, 1989). Reliabilitas suatu skor tes ini menurut Murphy dan Davidshoffer (1994) juga berkenaan dengan metode untuk mempelajari, mendefinisikan, dan mengestimasi konsistensi maupun inkonsistensi skor tes, yang merupakan fokus utama dalam penelitian dan teori.

Mengingat alat ukur yang akan dipakai dalam penelitian yaitu TKF adalah

alat ukur yang sudah terstandarisasi maka uji kesahihan dan keandalan tidak perlu lagi dilakukan karena sudah dapat diyakini tingkat kesahihan dan keandalannya. Artinya bahwa alat ukur TKF ini betul-betul dapat mengukur tingkat kreatifitas yang sesungguhnya dan jika dibandingkan dengan hasil pengukuran dengan menggunakan alat ukur lain yang sederajat tidak akan terjadi perbedaan hasil yang bermakna

G. Metode Analisa Data

Metode statistik sebagai alat analisa data yang digunakan dalam peneliitan ini adalah teknik *independed sampling*, karena analisis *independed sampling* dianggap sangat kuat dan sangat luwes. Dengan sekali jalan dapat membandingkan rata-rata variabel Kreativitas Y_1 (Siswa ikut play group) Y_2 (siswa yang tidak mengikuti play group).

Untuk mengetahui mean masing masing variabel (M) digunakan rumus:

Formula 1

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

Keterangan:

M = Mean

Fx = Score X Frekwensi

N = Jumlah sampel

Untuk Mengetahui Standard kesalahan (SD) digunakan rumus:

Formula 2

$$SD = \frac{\sum fx^2}{N} - M^2$$

Untuk mengetahui standar kesalahan mean (SD_M) digunakan rumus sebagai berikut:

Formul 3

$$SD_m^2 = \frac{SD^2}{N}$$

Untuk mengetahui standar kesalahan perbedaan mean (SD_M) digunakan rumus sebagai berikut:

Formula 4

$$SD_{bm} = \sqrt{SD_{M_1}^2 + SD_{M_2}^2}$$

Untuk mengetahui gambaran distribusi perbedaan mean sehingga mempunyai bukti-bukti menerima atau menolak hipotesa sebagai berikut:

Formula 5

$$t = \frac{M_{x1} - M_{x2}}{SD_{bm}}$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Deskripsi data merupakan deskripsi hasil variabel penelitian yang dimaksudkan untuk menjelaskan posisi-posisi variabel peneliti:

Variabel Y₁ (Play Group)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2.9	5.9	5.9
20.00	1	2.9	5.9	11.8
21.00	1	2.9	5.9	17.6
36.00	1	2.9	5.9	23.5
42.00	1	2.9	5.9	29.4
47.00	1	2.9	5.9	35.3
56.00	2	5.7	11.8	47.1
59.00	1	2.9	5.9	52.9
62.00	1	2.9	5.9	58.8
70.00	1	2.9	5.9	64.7
71.00	1	2.9	5.9	70.6
75.00	1	2.9	5.9	76.5
82.00	2	5.7	11.8	88.2
90.00	1	2.9	5.9	94.1
99.00	1	2.9	5.9	100.0
Total	17	48.6	100.0	
Missing	18	51.4		
Total	35	100.0		

Diketahui

Mean = 57, 8828

Std. Dev = 24,90201

Variabel Y₂ non Play Group)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2.9	5.9	5.9
12.00	1	2.9	5.9	11.8
24.00	1	2.9	5.9	17.6
30.00	1	2.9	5.9	23.5
39.00	1	2.9	5.9	29.4
40.00	2	5.7	11.8	41.2
42.00	1	2.9	5.9	47.1
44.00	1	2.9	5.9	52.9
45.00	1	2.9	5.9	58.8
47.00	2	5.7	11.8	70.6
59.00	1	2.9	5.9	76.5
61.00	1	2.9	5.9	82.4
65.00	1	2.9	5.9	88.2
67.00	1	2.9	5.9	94.1
73.00	1	2.9	5.9	100.0
Total	17	48.6	100.0	
Missing	18	51.4		
Total	35	100.0		

Diketahui :

Mean = 43,8824

Std. Dev = 17.87765

B. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis Perbedaan Pendidikan Agama Anak yang ibunya Bekerja Dengan Anak yang ibunya tidak bekerja (Uji t):

Berdasarkan pengujian hipotesis untuk variabel Y₁(Anak yang mengikuti play group) dengan Variabel Y₂ (Anak yang tidak mengikuti play group) menggunakan uji t dengan hipotesis sebagai berikut:

Ho : Tidak ada perbedaan kreativitas anak mengikuti play grup

H₁ : Ada perbedaan kreativitas anak mengikuti play grup

a. D.F (derajat kebebasan) dengan perhitungan N = 19

- b. Tingkat kepercayaan $\alpha = 5\%$
- c. Uji satu sisi (one tail)
- d. Diperoleh nilai "t" tabel = 2,11

Tabel 2
Tabel Distribusi Hasil Test Kreativitas Anak Play Group (X)
dan Anak Non Play Group Y

Interval	Y	f	fY	fY	Y	f	fY	fY
100 - 91	95	1	95	9025	95	0	0	0
90 - 81	85	3	255	21675	85	0	0	0
80 - 71	75	2	150	11250	75	1	75	5625
70 - 61	65	2	130	8450	65	3	195	38025
60 - 51	55	3	165	9075	55	1	55	3025
50 - 41	45	2	90	4050	45	5	225	50625
40 - 31	35	1	35	1225	35	3	105	11025
30 - 21	25	1	25	625	25	2	50	2500
20 - 11	15	2	30	450	15	2	30	900
Total		17	975	65825		17	735	111725

Dengan kode Y_1 (Play Group) dan Y_2 (non play group), maka statistiknya sebagai berikut:

$$M_x = \frac{\sum fx}{N} = 57,4$$

$$M_y = \frac{\sum fy}{N} = 43,3$$

$$SD_x^2 = \frac{\sum f \cdot x^2}{N_x} - M_x^2 = 582,7$$

$$SD_y^2 = \frac{\sum f \cdot y^2}{N_y} - M_y^2 = 470,27$$

$$SD_{m_x}^2 = \frac{SD_x^2}{N_{x-1}} = 36,42$$

$$SD_{m_y}^2 = \frac{SD_y^2}{N_{y-1}} = 29,39$$

Untuk mengetahui standard kesalahan perbedaan mean digunakan rumus sebagai berikut:

$$SD_{bm} = \sqrt{SD^2_{M_1} + SD^2_{M_2}} = 182$$

Sementara untuk menyelidiki gambaran distribusi perbedaan mean sehingga mempunyai bukti-bukti untuk menerima atau menolak hipotesa digunakan uji t

$$t = \frac{M_x - M_y}{SD_{bm}} = 0,77$$

Karena hasil "t" hitung < "t" tabel (0,77 < 2,11), hal tersebut memberikan makna bahwa H_0 yang diajukan diterima dan H_1 ditolak dengan kata lain tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap kreatifitas anak yang mengikuti play group dan anak yang tidak mengikuti play group.

C. Pembahasan

Hasil analisis data yang telah didapatkan dengan teknik uji t menunjukkan bahwa keikutsertaan dalam pembelajaran di *playgroup* tidak memiliki perbedaan yang signifikan terhadap kreatifitas anak, bukan berarti tidak ada perbedaan sama sekali.

Hasil ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Munandar (1988) bahwa usia pra sekolah merupakan usia paling subur dalam mengembangkan kreatifitas anak. Keadaan anak usia pra sekolah menguntungkan untuk mengembangkan kreatifitas karena pada masa ini masih banyak waktu luang untuk melakukan kegiatan-kegiatan kreatif. Ditambahkannya bahwa anak-anak memiliki banyak ciri kepribadian kreatif seperti yang tampak dalam kecenderungan ingin mengenal dunianya, menemukan sesuatu, membuat sesuatu yang baru (bagi dirinya), dan membentuk dengan cara-caranya yang

unik, dan hendaknya bakat alamiah anak-anak prasekolah ini tidak disia-siakan. Kreatifitas merupakan suatu proses perkembangan. Pada anak yang penting adalah bersibuk diri secara kreatif. Merupakan tanggung jawab pendidik dan orang tua untuk mengusahakan suatu lingkungan yang merangsang dan mendorong (*press*) minat anak untuk mengungkapkan keunikan dirinya secara kreatif tanpa perlu ada tekanan untuk menghasilkan sesuatu yang bermakna. Ketika berada dalam kondisi lingkungan yang menghargai dan menunjang perkembangan kreatifitas, anak akan menampilkan dirinya sebagai pribadi yang kreatif dan produk yang bermakna akan tampil dengan sendirinya.

Selain itu menurut Torrance (dalam Munandar, 1988) hasil-hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa ada penurunan kreatifitas pada usia 6 tahun, yaitu pada saat anak masuk kelas satu sekolah dasar. Oleh karena itu saat yang paling tepat untuk mengembangkan kreatifitas anak adalah pada usia dini, yaitu usia pra sekolah ketika anak masih di *playgroup* atau taman kanak-kanak. Pertimbangan lain adalah bahwa usia pra sekolah merupakan masa yang kritis untuk perkembangan kreatifitas dan proses-proses intelektual lainnya. Beberapa penelitian terhadap binatang menunjukkan bahwa dengan memberikan lingkungan yang kaya akan perangsangan dini, di saat sel-sel otak mengalami masa pertumbuhan dan perluasan yang cepat akan sangat menguntungkan perkembangan intelektual. Dengan kata lain, jika anak tidak menerima rangsangan-rangsangan yang diperlukannya pada tahun-tahun pertama dari hidupnya, kemungkinan besar pembawaan atau bakatnya tidak pernah akan terwujud.

Pribadi kreatif tidak muncul dengan tiba-tiba, melainkan berkembang secara berangsur-angsur dan tumbuh dengan menghadapi masalah-masalah dan situasi-situasi, dengan mengenal masalah-masalah dan menyelesaikannya secara kreatif. Pengalaman-pengalaman yang beragam, baik dalam belajar maupun dalam kegiatan rekreatif, dalam kegiatan seni dan lain-lain semuanya menunjang perkembangan pribadi yang kreatif. Keadaan anak usia pra sekolah menguntungkan untuk perkembangan kreatifitas karena pada inasa ini masih banyak waktu luang untuk melakukan kegiatan-kegiatan kreatif. Oleh karena itu pada usia ini sangat tepat jika anak diikutsertakan dalam pendidikan *playgroup* atau kelompok bermain. Pada proses yang terjadi pada kelompok bermain anak-anak akan mendapatkan banyak pengalaman baru, mengikuti kegiatan-kegiatan yang merangsang kreatifitasnya yang mungkin tidak didapatkannya ketika berada di rumah bersama orang tuanya.

Proses belajar di pendidikan *playgroup* atau kelompok bermain lebih banyak mengajak Anak-anak belajar sambil bermain yang permainan yang dilakukan itu dikemas sedemikian rupa hingga menarik, tidak membosankan dan dapat merangsang serta menumbuhkan kreatifitas anak.

Kreatifitas menjadi aspek yang penting untuk dikembangkan pada diri anak pertama, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Menurut Maslow (dalam Munandar, 1985) kreatifitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan

dirinya. Orang yang sehat mental adalah yang bebas dari hambatan-hambatan sehingga dapat mewujudkan dirinya sepenuhnya. Hal ini berarti berhasil mengembangkan dan menggunakan semua bakat dan kemampuannya dan dengan demikian memperkaya hidupnya. Kedua, karena kreatifitas atau berpikir kreatif, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam kemungkinan penyelesaian suatu masalah, merupakan suatu bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih agak kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal. Hal yang utama yang sering dilatih di sekolah adalah pengetahuan, ingatan, dan kemampuan berpikir logis, atau penalaran, yaitu kemampuan menemukan satu jawaban yang paling tepat atas masalah yang diberikan berdasarkan informasi yang tersedia. Pemikiran kreatif perlu dilatih karena membuat anak fleksibel dalam berpikir, mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang, dan mampu melahirkan banyak gagasan.

Pada hakekatnya pendidikan anaknya adalah suatu keharusan yang tidak dapat dianggap ringan dalam pelaksanaannya. Karena itu suatu pekerjaan yang dilaksanakan sebaik-baiknya karena merupakan amanah dari Allah.

Dalam ajaran Islam telah dinyatakan oleh Nabi Muhammad SAW. dalam sabdanya yang

كل مولود يولد على الفطرة...

Artinya: Setiap anak dilahirkan dalam keadaan yang suci atau fitrah, maka sesungguhnya kedua orang tuanyalah yang menjadikan dia Yahudi, Nasrani atau Majusi ".

Berdasarkan hadits tersebut diatas, jelaslah bahwa orang tua memegang

peranan yang penting dalam membentuk kepribadian anak. Anak di lahirkan dalam keadaan suci, adalah menjadi tanggung jawab orang tua untuk mendidiknya, karena anak adalah amanah Allah yang diberikan kepada orang tua tersebut dan kewajiban orang tua untuk memberikan pendidikan kepada anak, sebagaimana hadis Rosulullah:

طلب العلم فريضة على كل مسلم ومسلمة

Artinya: Menuntut ilmu wajib bagi orang Islam baik laki-laki maupun perempuan

Untuk itu perhatian orang tua terhadap putra-putrinya sangat penting dalam kehidupannya. Perlakuan yang baik dari orang tua terhadap anak-anaknya dengan sikap yang bijaksana dalam mengasuh, mengarahkan dan mendidik mereka sesuai dengan kemampuannya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil dari penelitian setelah dilakukan pengujian *compare means (uji t)*. Secara lebih rinci, dari hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Tidak ada perbedaan yang signifikan antara anak yang mengikuti pendidikan *playgroup* dengan anak yang tidak mengikuti pendidikan *playgroup* terhadap kreatifitas anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji *t* dengan tingkat kepercayaan. 0,05 diperoleh *t* hitung sebesar 0,77 dengan *t* tabel sebesar 2,11. Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan pada bab sebelumnya dapat dikatakan bahwa hasil penelitian ini sudah dapat menjawab dan menjelaskan bahwa secara statistik dan empiris tidak ada perbedaan yang signifikan antara anak yang mengikuti pendidikan *playgroup* dengan anak yang tidak mengikuti pendidikan *playgroup* terhadap kreatifitas anak.

B. Saran-saran

Berkaitan dengan kepentingan teoritis, disarankan agar penelitian selanjutnya dapat menambahkan variabel-variabel lain yang mungkin juga berpengaruh terhadap kreatifitas anak seperti pola asuh keluarga, metode pengajaran yang diberikan di sekolah, intelegensi, atau faktor-faktor yang lain.

Jika dilihat secara metodologis, peneliti yang selanjutnya disarankan untuk lebih memperhatikan dan meningkatkan validitas serta reliabilitas alat ukur. Penelitian sejenis disarankan untuk menambahkan alat ukur lain guna memperbandingkan hasil pengukuran sekaligus juga untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas alat ukur.

Peneliti yang selanjutnya dapat juga memperbanyak jumlah sampel, menggunakan teknik sampling yang berbeda atau memperluas area penelitian, misalnya dengan mengambil sampel dari beberapa sekolah sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih representatif.

Bagi masyarakat umumnya terutama para orang tua dan para pendidik lebih menyadari betapa pentingnya pendidikan dan pengajaran bagi anak-anak pada usia dini. Melalui tumbuhnya kesadaran ini diharapkan orang tua dapat menerapkan pola asuh yang lebih merangsang timbulnya kreatifitas dan secara umum dapat memberikan wadah bagi tumbuh kembangnya potensi anak seutuhnya. Bagi para pendidik dapat lebih memperhatikan dan meningkatkan kualitas pengajaran yang diberikan dan lebih serius dalam menekuni dunia pendidikan khususnya pendidikan prasekolah bagi anak-anak usia dini.

Sekolah sebagai bagian dari pendidikan keluarga sekaligus sebagai kelanjutan di dalam pendidikan formal, selain berfungsi untuk menanamkan dasar-dasar yang penting penguasaan pengetahuan-pengetahuan juga sebagai sarana aktualisasi kreativitas dan sikap-sikap yang telah dibina dalam keluarga selama permulaan masa kanak-kanak

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasi, A. (1982). *Psychological Testing*. Fifth Edition. New York: Macmillan Publishine Co. in...
- Azwar, S. (2001). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Child, D. (1981). *Psychology and the Teacher*. London: Holt, Rinehart and Winston Ltd.
- Greenspan, S. I. & Greenspan, N. T. (1985). *First Peelings: Milestones In The Emosional Development of Your Baby and Child*. New York: Viking Penguin.
- Hadi, S. (1991). *Analisis Rutir (In/uk Instrumen Angket, Tes dan Skala Nilai*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hadi, S. & Pamardiningsih, Y. (1997). *Manual SPS (Seri Program Statistik)*. Paket Midi. Yogyakarta: UGM Press.
- Hurlock, E. B. (1991). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Tentang Kehidupan*. Edisi kelima. Jakarta: Prenhallindo.
- Kerlinger, F. (1990). *Azas-azas Penelitian Behavioral* (terjemahan), Edisi keempat. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Munandar, S.C.U. (1988). *Kreatifilas Sepanjang Masa*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Munandar, S.C.U. (1988). *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah: Petunjuk bagi Orang Tua dan Guru*. Jakarta: PT. Grarnedia Widhyasarana Indonesia.
- Munandar, U. (2004). *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Padmonodewo, S. (2000). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pendidikan Prasekolah Islam berspektif gender di Malaysia (2003, 24 Rill). *Suara rahima*.
- Khaltarina, R. R. (2003, 20 Juli). Memihh Lembaga Prasekolah. *Pikiran Rakyat*.

- Singarimbun, M & Effendi, S. (1989). *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: LP3ES.
- Singh, A.K. (1986). *Test Measurements and Research Methods in Behavioral Sciences*. New Delhi: Tata McGraw-Hill Pub.
- Sosialisasi pendidikan untuk anak usia dini di Indonesia (2003, 15 Juli). *Kompas*.
- Suryabrata, S. (1998). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Tabloid Nakita (2005). (online) ([lit Nyvv tabloid-ii,ml a.eomlartikej Bhp,'? Edisi=05234&rubrik=prasekolah-->diakses 20 Juni 2005](#)).
- Zainuddin, M. (2000). *Metodologi Penelitian*. Surabaya.