

**PENGARUH KREATIVITAS VERBAL
SISWA TK HALIMAH SURABAYA DENGAN
PENGUNAAN METODE BERMAIN**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)**



PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA	
Oleh : K D-2009 004	No. KLAS : No. REG : D-2009 / PSI / 004 ASAL BUKU : PST ANGGAL :

**NUR ASIYAH ZUNI MUWACHIDAH
NIM : BO 7301372**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS DAKWAH
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FEBRUARI 2009**



DEPARTEMEN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
FAKULTAS DAKWAH
Alamat : Jl. A. Yani 117 Tromol Pos 4JWQ Surabaya 64237
Telp. (031) 8437987 Fax. (031) 8482245

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Nur asiyah Zuni Muwachidah ini telah diperiksa dan disetujui untuk
Diujiikan

Surabaya, 10 Januari 2009
Pembimbing

Rizma Fithri, S. Psi, M.Si
NIP. 150 291 149

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh **Nur Asiyah Zuni Muwachidah** ini telah dipertahankan di depan
Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 6 Februari 2009

Mengesahkan

Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel

Fakultas Dakwah

Dekan,



Prof. Dr. H. Shonhadji Sholeh, Dip.IS

NIP. 150 194 059

Ketua Tim Penguji

Rizma Fithri, S.Psi, M.Si

NIP. 150 291 149

Sekretaris

Lukman Fahmi, M.Pd

NIP. 150 370 173

Penguji I

Dra. Hj. Sui Astutik, M.Si

NIP. 150 228 391

Penguji II

Lucky Abrerry, M.Psi

NIP. 150 378 239

membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi. Oleh karena itu sistem pendidikan yang mengacu pada pengembangan kreativitas mutlak dibutuhkan.

Kreativitas sangat penting dikembangkan agar anak mampu meningkatkan kualitas hidupnya agar menjadi pribadi yang mandiri. Kreativitas bisa dihubungkan dengan apapun, entah seni, bahasa, matematika, atau lainnya. Bila sedari dini kreativitas anak sudah dikembangkan, berarti kita sudah memberi dasar kokoh pada kehidupannya di masa depan.

Banyak kita jumpai seseorang yang kreatif dan berhasil dibidangnya, misalnya Iwan Fals yang berhasil dan tetap eksis dibidang musik balada. Seperti yang banyak kita ketahui perkembangan musik di Indonesia sangat beragam, tapi Iwan Fals tetap bisa bersaing dengan tetap berada pada aliran musiknya tapi dalam kemasan yang bisa diterima semua orang. Di luar negeri terdapat tokoh musik klasik yang melegenda antara lain Mozart dan Bethoveen. Arsitektur luar negeri yang tetap konsisten pada desain posmodern kususnyalah bentuk terdapat Aldo Rosi, sedangkan di Indonesia ada Yosi Antar seorang pengurus IAI (Ikatan Arsitek Indonesia) di Jakarta yang tetap konsisten pada Urban Design atau arsitektur perkotaan. Pada bidang seni rupa Indonesia memiliki salah satu tokoh yang konsisten pada lukisan abstrak yaitu Afandi.

Pada dasarnya semua anak punya bakat kreatif, hanya saja bidangnya berbeda-beda. Seperti kreativitas dalam bidang motorik kasar, misalnya menghafal gerakan senam, menghafal gerakan tari pendidikan (gerak dan lagu), bermain musik, melompat, bermain bola, berlari, dan meniti balok keseimbangan. Sedangkan pada bidang motorik halus kreativitas terdapat pada kegiatan

Semua murid di TK Halimah memiliki kreativitas yang berbeda-beda. Misalnya kreativitas pada motorik kasar seperti menghafal gerakan senam, pada motorik halus seperti mewarnai, meronce, menyulam, dan lain-lain. Sedangkan yang berhubungan dengan bahasa misalnya menguasai banyak kosa kata, ada juga yang kecerdasan kreativitasnya itu meliputi aspek akhlak perilaku misalnya anak bersikap seolah-olah seperti mamanya atau gurunya dalam menjaga kebersihan kelas, menenangkan temannya yang menangis, tidak berebut mainan, bersedia antri, dan lain-lain.

Akan tetapi, sayangnya mereka masih seringkali mengucapkan kata-kata kasar dan jorok. Jika diberi tahu bahwa hal itu tidak baik dilakukan karena tidak sopan, mereka hanya mengangguk-angguk seolah-olah mengerti padahal tidak. Mungkin wajar jika hal ini dikembalikan lagi pada usia mereka yang masih anak-anak, tapi kalau dibiarkan berlarut-larut akan berdampak sangat tidak baik bagi perkembangan sosial emosinya. Karena hal semacam itu masih sering kali diulang-ulang. Sampai-sampai temannya disekolah juga banyak yang ikut-ikutan berkata kasar. Ada juga yang susah sekali berbicara dengan menggunakan bahasa Indonesia, bisanya hanya bahasa jawa atau madura. Walaupun masih banyak juga yang bisa berbahasa Indonesia dengan baik dan tidak berkata kasar.

Anak dengan potensi kreatif yang besar, sangat mudah menirukan hal-hal negatif maupun positif disekitarnya, karena pada dasarnya dia sendiri tidak tahu apa yang sebenarnya diucapkan. Seharusnya kreativitas tersebut disertai dengan kemampuan verbal yang baik, dan sesuai dengan kecerdasan emosi anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas berasal dari kata kreatif, artinya memiliki daya cipta atau memiliki kemampuan untuk menciptakan. Sedangkan kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta. Pengertian kreativitas menurut Defdhal yang dikutip oleh Hurlock merupakan kemampuan seseorang menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, ide baru atau hasil baru⁵.

Para ahli yang lain West. M memberikan pengertian kreativitas adalah penyatuan pengetahuan dari berbagai bidang pengalaman yang berlainan untuk menghasilkan ide-ide yang baru dan lebih baik. Sementara menurut Ford seperti yang dikutip oleh West, pengertian kreativitas adalah suatu pertimbangan subyektif yang berkontek spesifik mengenai kebaruan dan nilai suatu hasil dari perilaku individual/kolektif⁶

Beberapa ahli merumuskan pengertian kreativitas menurut sudut pandang masing-masing. Haefele dalam Chandra merumuskan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang bernilai sosial, sedangkan Chandra mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan mental dan berbagai jenis kemampuan khas manusia yang dapat melahirkan pengungkapan

⁵ E. B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan; Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Jakarta : Erlangga, 1992), hal 4

⁶ D.J. West, *The Young Offender*, Harmondworth : Penguin Books, 1967

maupun pengaruh negatif misalnya berkata kasar, tidak mau berbagi, suka memukul, dan lain-lain, dan yang pasti pengaruh tersebut sangat mungkin berdampak pada anak.

Akan tetapi bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan, sehingga hal ini dapat memberikan rasa aman pada anak. Dalam suasana bermain aktif anak memperoleh kesempatan luas untuk melakukan eksplorasi guna memenuhi rasa ingin tahunya. Anak bebas mengekspresikan gagasan-gagasan melalui khayalan, drama, bermain konstruktif dan sebagainya.

Bermain, dalam hal ini bermain drama atau bermain peran, merupakan bentuk bermain aktif, dimana anak melalui suatu perilaku dan bahasa yang jelas berhubungan dengan benda-benda atau situasi seolah-olah hal tersebut memiliki atribut yang lain dari pada sebenarnya. Bermain drama atau peran selain dapat mengembangkan kemampuan imajinasi anak juga memungkinkan anak berkreasi dengan aneka macam dialog dan skenario sesuai dengan kreativitas masing-masing.

Bermain memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru, menemukan penggunaan suatu hal secara berbeda. Juga untuk menemukan hubungan yang baru antara sesuatu dengan sesuatu yang lain serta mengartikannya dalam banyak alternatif cara.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan jenis kuantitatif. Sesuai dengan namanya, banyak diintut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya⁷⁴.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yaitu penelitian yang dilakukan dengan melakukan manipulasi yang bertujuan untuk mengetahui akibat manipulasi terhadap perilaku individu yang diamati⁷⁵.

Penelitian eksperimen ini termasuk dalam desain eksperimen kuasi atau bisa juga disebut eksperimen semu (*quasi-eksperimental*), atau bisa juga disebut sebagai pra-eksperimental. Disebut demikian karena penelitian ini mengandung beberapa ciri eksperimental tapi dalam jumlah yang kecil, sehingga belum memenuhi syarat-syarat eksperimen.

Jenisnya adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, dimana dalam rancangan ini digunakan satu kelompok subyek. Pertama-tama dilakukan pengukuran, lalu dikenakan perlakuan untuk jangka waktu tertentu, kemudian dilakukan pengukuran untuk kedua kalinya.

⁷⁴ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, Cet. XIV, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hal 10

⁷⁵ Latipun, *Psikologi Eksperimen*, Cet I, (Malang: UMM Press, 2002) hal 6

dengan seksama dan tidak secara kebetulan. Jadi dalam kegiatan bermain itu terlebih dahulu dikomunikasikan kepada anak dan diutarakan apa yang akan diperoleh dari kegiatan bermain tersebut. Tema bermain tentang kehidupan hewan di hutan dengan judul ketika musim berganti, yang diambil dari dongeng untuk aku dan kau dari Dancow.

- b. Macam kegiatan bermain. Sesuai dengan usia anak TK dan kegemarannya maka bermain peran atau imajinatif sangat cocok bagi mereka. Contohnya kegiatan bermain tentang kehidupan hewan di hutan yang mencerminkan tentang kebijaksanaan dan toleransi terhadap sesama. Kegiatan bermain pura-pura ini dilaksanakan dalam kelompok (\pm 10 orang anak) dibawah bimbingan dan pengarahan guru.
- c. Tempat dan ruang bermain. Tempat dan ruang bermain bisa dilakukan di dalam atau di luar ruangan. Untuk kegiatan bermain imajinatif ini dipilih dilakukan di dalam ruang kelas TK B karena ruangan ini jauh dari gangguan murid TK A dan PG sehingga memungkinkan dan kondusif.
- d. Bahan dan peralatan bermain. Sebelum melakukan kegiatan bermain, bermacam bahan dan peralatan yang sesuai dengan tujuan kegiatan bermain perlu disiapkan terlebih dahulu secara lengkap. Agar selama kegiatan bermain berlangsung tidak ada hambatan yang berarti. Dalam permainan ini bahan dan peralatan yang di perlukan adalah buku cerita, mainan replika binatang sesuai dengan tokoh dalam dongeng, gambar

- 1). Nilai 3 diberikan apabila anak mampu memberikan jawaban-jawaban yang jarang diberikan anak lain.
 - 2). Nilai 2 diberikan apabila anak mampu memberikan jawaban-jawaban yang biasa diberikan anak lain.
 - 3). Nilai 1 diberikan apabila anak tidak mampu memberikan jawaban.
 - 4). Pertanyaannya adalah tentang pelajaran apa yang dapat diambil dari permainan tadi?
- d. Elaborasi, yaitu kemampuan menggabungkan atau memberi gagasan-gagasan atas jawaban yang dikemukakan, sehingga ia mampu mengembangkan, memperkaya jawabannya dengan memperinci sampai hal-hal kecil.
- 1). Nilai 3 diberikan apabila anak mampu menggabungkan atau memberi gagasan atas jawaban yang dikemukakan dengan lengkap dan detail.
 - 2). Nilai 2 diberikan apabila anak mampu menggabungkan atau memberi gagasan atas jawaban yang dikemukakan dengan sederhana.
 - 3). Nilai 1 diberikan apabila anak tidak mampu menggabungkan atau memberi gagasan atas jawaban yang dikemukakan.
 - 4). Pertanyaannya adalah coba ceritakan kembali dongeng tadi.

BAB IV

PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

TK Halimah berdiri pada tahun 1954. Beralamat di Jl. Kawatan VI / 17-22 Surabaya. dengan status Disamakan. Jumlah murid keseluruhan 27 dengan rincian TK A sebanyak 15 siswa dan TK B sebanyak 12 siswa. Usia TK A antara 4-5 tahun dan usia TK B antara 5-6 tahun. Keunggulan TK Halimah antara lain Juara harapan lomba mewarnai tingkat kota, dan juara 2 lomba karnaval di tingkat kecamatan. Sarana bermain di luar terdapat 3 jungkat-jungkit, sebuah prosotan, sebuah tangga melingkar, bak pasir dan bak air. Sedangkan sarana bermain yang ada di dalam diantaranya balok, plastisin, meronce, menyulam, puzzle, geometri, replika binatang, dan lain-lain yang tentunya dapat menunjang perkembangan motorik kasar dan motorik halus siswa TK Halimah.

Ibu Fadilah selaku Guru kelas TK B berpendapat bahwa penelitian yang telah dilakukan tergolong cukup bagus karena pada penyampaian cerita dan permainan bisa menyerap perhatian seluruh murid, bahkan mereka semua ikut terlibat. Alat peraga yang digunakan sudah memadai, seperti boneka, dan buku cerita. Akan tetapi pada saat mengajukan pertanyaan (pengantar bercerita) agar dilakukan secara klasikal supaya tidak terlalu lama. Untuk pertanyaan yang diajukan kepada anak-anak pada instrumen kelancaran berpikir, pertanyaan tentang apa saja yang dilakukan tadi? Dan pada instrumen keluwesan berpikir, pertanyaan tentang apa yang kamu lakukan jika kamu menjadi raja kera dan apa

yang kamu lakukan jika kamu menjadi singa? dianggap sudah sesuai untuk diajukan pada anak TK, karena memungkinkan mereka untuk bisa memahami maksud pertanyaan tersebut. Sedangkan pada instrumen orisinalitas pertanyaan tentang hikmah apa yang dapat diambil dari permainan tadi? dan elaborasi pertanyaan tentang coba ceritakan kembali? dianggap cukup sesuai untuk diajukan pada anak TK. Akan tetapi dalam penyampaian bahasa yang digunakan sebaiknya lebih luwes dan mudah dimengerti anak agar tidak membingungkan.

Qur'an. Akan tetapi mereka ada yang naik-naik meja dan berlarian keliling ruangan, walaupun guru sudah memberi tahu berulang kali tapi mereka tidak mau mendengarkan. Mungkin karena mereka masih duduk di bangku TK maka perilaku merekapun masih sangat alami, dalam arti belum seberapa mengerti harus bagaimana bersikap jika di dalam kelas. Pada saat diberi pertanyaan mereka banyak yang malu-malu, mungkin karena baru pertama bertemu dengan peneliti, tidak seperti pada saat perkenalan, mereka sangat antusias. Oleh karena itu peneliti harus dengan luwes memberikan pertanyaan. Pretest dilakukan selama \pm setengah jam mulai pukul 07.30- 08.00. Hal ini dengan sebanyak 2 siswa atau 20% yang menunjukkan kreativitas verbal dan pada pretes ini menunjukkan mininnya kreativitas verbal kelas sebesar 59%.

Kemudian perlakuan dimulai dengan bercerita, disini peneliti memberikan pengantar tentang tema bermain kepada anak-anak yaitu bermain peran. Topiknya tentang kehidupan hewan di hutan. Pada saat bercerita peneliti membuat suasana gelap seperti di hutan dengan cara mematikan lampu dan terus berinteraksi dengan anak-anak, dengan melibatkan mereka pada tiap lembar cerita. Seluruh siswa terlihat sangat antusias mengikuti dan menebak-nebak apa yang terjadi di halaman selanjutnya. Setelah pengantar bermain selesai diberikan, maka dimulai pembagian peran untuk bermain, dengan cara membebaskan mereka memilih boneka binatang mana yang disukai. Mereka sempat berebut mainan, akan tetapi peneliti mengarahkan agar mau bergantian dengan temannya. Pada akhirnya mereka bermain dengan bebas dan berhayal seolah-olah sedang berada di hutan, sampai-sampai masuk kolong meja agar mendapatkan suasana yang lebih gelap.

Mereka ada juga yang berlarian, naik kursi, melompat-lompat, meraung, dan lain sebagainya, menirukan gerak dan suara binatang.

Setelah memberikan treatment selama satu jam, mulai jam 08.00-09.00, peneliti mengajukan posttest. Karena pada saat itu waktunya istirahat (15 menit) maka posttest dilakukan mulai jam 09.20-09.50. sambil menunggu giliran diberi posttest mereka bermain didalam kelas bersama ibu guru dengan diberi pertanyaan tentang apa yang sudah dilakukan tadi bersama peneliti. Akan tetapi mereka dengan tidak sabar menunggu giliran diberi pertanyaan, sehingga ada saja yang ikut mendengarkan pada saat peneliti mengajukan posttest. Bahkan ada yang tidak mau dipisahkan dari temannya, mintanya diberi pertanyaan bersama-sama, ada juga yang berlarian sampai terjatuh dan menyebabkan tidak mau menjawab pertanyaan. Padahal saat diberikan pertanyaan satu persatu dari mereka terlihat malu-malu, akan tetapi ada juga yang menjawab dengan tegas dan lancar. Hal ini dengan sebanyak 3 siswa atau 30% yang menunjukkan kreativitas verbal dan pada postes ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas verbal kelas sebesar 88%.

Dari gambaran di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat peningkatan kreativitas verbal siswa maupun kelas meskipun peningkatan tersebut sangat kecil dibandingkan dengan banyaknya siswa yang tidak menunjukkan adanya kreativitas verbal baik pada pretes sebanyak 8 siswa atau 80% dan postes sebanyak 7 siswa atau 70% jika menggunakan metode bermain peran pada siswa TK Halimah.

Senada dengan gambaran hasil penelitian tersebut di atas, setelah diuji dengan menggunakan analisis data uji t, dimana nilai probabilitas 0.029 dan t

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dikemukakan dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis kerja “ditolak”, artinya tidak terdapat kreativitas verbal jika menggunakan metode bermain peran di TK Halimah Surabaya.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, yang dapat disarankan peneliti sebagai masukan adalah:

1. Kepada pihak TK Halimah dan Pengajar

Diharapkan kepada TK Halimah untuk tetap mengembangkan kreativitas siswa menggunakan metode bermain dengan memperhatikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas, agar kreativitas siswa bisa tumbuh dengan maksimal. Misalnya, guru yang mendorong otonomi anak dapat meningkatkan motivasi internal dan prestasi belajar siswa, karena siswa tidak merasa dibatasi untuk mengembangkan bakat kreatifnya disekolah dan guru melibatkan siswa dalam pemberian penilaian, pemberian reward ketika siswa berhasil melakukan sesuatu, memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatan belajar.

- , “Mengembangkan Inisiatif dan Kreativitas Anak”,
Psikologika, No 2, Tahun II, Jakarta: Universitas Indonesia,
Januari 1997
- R Moeslichatoen, 2004, *Metode Pengajaran di TK*, Cet I, Jakarta: Rineka Cipta
- S Mayke, 2005, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan* Jakarta:
Grasindo, cet ketiga
- Suryabrata Sumadi, 2003, *Metodologi Penelitian*, Cet. XIV, Jakarta: PT Raja
Grafindo Persada
- West D.J., 1967, *The Young Offender*, Harmondworth : Penguin Books
- Yoenanto, Nono Hery, “Hubungan Kemampuan Memecahkan Soal Cerita
Matematika Dengan Tingkat Kreatifitas Siswa Sekolah
Menengah Umum”, *Insan*, No 4 Vol 2, Jurnal Psikologi,
Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, Agustus 2002