

EFEKTIVITAS PERMAINAN LEGO DALAM MENINGKATKAN  
KREATIVITAS ANAK USIA PRASEKOLAH



**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

No. KLAS	No. REG : D-2010/PSI/028
D-2010 028 PSI	ASAL BUKU :
TANGGAL : 1 :	

Oleh :

DYAH ERY TRISNAWATI  
NIM : B37206002

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS DAKWAH  
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
JULI 2010

BETA

JL. KETINTANG 145 SBY  
FOTO COPY  
(031) 81782976  
(031) 8289289

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

NAMA : DYAH ERY TRISNAWATI

NIM : B37206002

JUDUL : Efektivitas *Permainan Lego* Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Prasekolah

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 12 Juli 2010

## Pembimbing,

Dra. Hj. Sri Astutik, M. Si

NIP. 195902051986032004

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Dyah Ery Trisnawati ini telah dipertahankan di depan  
Tim penguji skripsi

Surabaya, 21 Juli 2010

Mengesahkan,  
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel  
Fakultas Dakwah  
Dekan

Fakultas Dakwah  
Dekan,  
  
**Dr. Aswadi, M. Ag** ✓  
Nip. 196004121994031001

Ketua,

Dra. Hj. Sri Astutik, M. Si  
Nip. 195902051986032004

Sekretaris,

Nailatin Fauziyah, S. Psi, M. Si  
Nip. 197406122007102006

## Pengaji I,

Dr. Abdul Muhib, M. Si  
Nip. 197502052003121002

## Pengaji II,

**Drs. Sjahudi Si'odji, M. Si**  
Nip. 195205041980031003

## ABSTRAK

Dyah Ery Trisnawati, NIM. B37206002, 2010. Skripsi Program Studi Psikologi Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. **Efektivitas Permainan *Lego* Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Prasekolah.**

Penelitian bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan *lego* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Prasekolah. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK An-Nur Taman Sepanjang Sidoarjo, yang berjumlah 10 anak. Dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif serta pendekatan eksperimental, jenis desain penelitian *one group pretest posttest design*.

Instrumen pengumpul data melalui observasi, *tes kreativitas*, dan dokumentasi. Sehingga hasil data dianalisis dengan menggunakan analisis uji Tanda (*sign test*) pada program SPSS 15.0 for windows.

Hasil penelitian ini adalah nilai rata-rata sebelum lebih kecil dari nilai rata-rata sesudah diberikan permainan *lego* yaitu  $6.85 < 14,3$  menyatakan adanya perubahan yang signifikan pada kreativitas anak TK An-Nur. Berdasarkan data pada kolom Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.002, atau signifikansi  $< 0.05$  (0.002  $< 0.05$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan permainan *lego* dalam meningkatkan kreativitas anak usia prasekolah. Jadi dapat disimpulkan permainan *lego* secara efektif dapat meningkatkan kreativitas anak TK An-Nur Taman Sepanjang Sidoarjo, terbukti.

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan kesimpulan di atas maka peneliti ajukan saran-saran sebagai berikut: Lebih mampu mengembangkan penelitian ini dengan mengangkat permasalahan-permasalahan lain yang masih berkaitan dengan kreativitas dan perkembangan anak melalui kegiatan bermain, misalnya penelitian tentang pengaruh bermain *lego* terhadap perkembangan inteligensi, emosi dan sosial anak. Dapat menambah waktu dalam penelitian eksperimen dan menambah permainan serta mengambil subjek yang lebih banyak dan bervariasi, misalnya penelitian dengan subjek anak-anak berbakat. Sehingga hasil penelitiannya pun dapat menjadi lebih baik dan lebih maksimal.

Kata Kunci : *permainan lego , kreativitas anak*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	XV
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Sistematika Pembahasan .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Kreativitas .....	11
1. Pengertian Kreativitas .....	11
2. Aspek Kreativitas .....	12
3. Faktor dan Kondisi yang Mempengaruhi Kreativitas .....	14
4. Cara Mengukur Kreativitas .....	17
B. Anak Prasekolah .....	20
1. Pengertian Anak Prasekolah .....	20
2. Ciri-ciri Anak Prasekolah .....	21
3. Tugas Perkembangan Anak Prasekolah .....	23
4. Kreativitas Anak Prasekolah .....	25
C. Bermain .....	29
1. Pengertian Bermain .....	29
2. Manfaat Bermain .....	31
3. Ciri-ciri Kegiatan Bermain .....	36
4. Jenis-jenis Permainan .....	36
5. Alat Permainan Edukatif .....	39
6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak .....	41
7. Permainan Konstruktif .....	43
D. Permainan <i>Lego</i> .....	44
E. Pengaruh Permainan <i>Lego</i> Dalam Kreativitas Anak .....	45
F. Kerangka Teori .....	48
G. Hipotesis .....	57

<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>58</b>
A.	Pendekatan dan Jenis Penelitian. ....	58
B.	Prosedur Eksperimen. ....	63
C.	Variabel Penelitian.....	65
D.	Definisi Operasional. ....	65
E.	Indikator Variabel. ....	66
F.	Subyek Penelitian. ....	68
G.	Instrumen Pengumpul Data. ....	70
H.	Analisis Data.....	76
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>78</b>
A.	Hasil Penelitian. ....	78
B.	Deskripsi Hasil Penelitian.....	80
C.	Analisis Data.....	91
D.	Pembahasan. ....	97
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>101</b>
A.	Simpulan .....	101
B.	Saran .....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>103</b>
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Teori-Teori Modern Tentang Bermain.....	29
Tabel 2.	Data Anak TK An-Nur Taman Sepanjang Sidoarjo.....	69
Tabel 3.	Skor Skala Masing-Masing Aspek Kreativitas. ....	74
Tabel 4.	Hasil Konversi Skor Skala Total. ....	75
Tabel 5.	Jadwal Penelitian di TK An-Nur. ....	78
Tabel 6.	Hasil Pretest Kelompok Treatment. ....	91
Tabel 7.	Hasil Pretest Kelompok Kontrol. ....	91
Tabel 8.	Hasil Posttest Kelompok Treatment.....	92
Tabel 9.	Hasil Posttest Kelompok Kontrol.....	92
Tabel 10.	Perbedaan Kreativitas Anak TK An-Nur Sebelum dan Sesudah diberikan <i>Permainan Lego</i> . ....	93

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Tes Kreativitas .....	105
Lampiran 2.	Data dan Hasil Data Pretest.....	107
Lampiran 3.	Data dan Hasil Data Posttest.....	127
Lampiran 4.	Analisis Data Statistik .....	150
Lampiran 5.	Dokumentasi. ....	152
Lampiran 6.	Kartu Konsultasi.....	154
Lampiran 7.	Surat Ijin Penelitian.....	155
Lampiran 8.	Surat Keterangan Penelitian.....	156
Lampiran 9.	Berita Acara Seminar Proposal. ....	157
Lampiran 10.	Surat Keterangan Lulus Ujian Proposal.....	158
Lampiran 11.	Berita Acara Sidang skripsi.....	159

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Anak merupakan sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan yang pesat bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakteristik tersendiri yang jauh berbeda dengan orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias, bersifat egosentrisk, kaya akan imajinasi, fantasi, memiliki daya perhatian yang relative pendek dan merupakan masa yang potensial untuk belajar.

Kreativitas merupakan aspek yang dibutuhkan anak untuk menghadapi masa depannya yang semakin ketat dalam persaingan global. Kreativitas sangat besar manfaatnya bagi kehidupan seseorang maupun kehidupan masyarakat sebab tanpa adanya kreativitas seseorang tidak akan mengalami kemajuan dalam hidupnya. Bagi pribadi atau kelompok masyarakat, kreativitas sangat diperlukan agar mereka mampu bertahan dalam menjalani kehidupan. Sebagaimana diketahui bahwa kreativitas adalah ungkapan dari keunikan-keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya, maka diharapkan ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif dapat timbul dari pribadi yang kreatif.

Anak sebagai tunas bangsa yang nantinya akan melanjutkan perjuangan dan pembangunan Negara perlu dididik dan dilatih supaya menjadi orang yang kreatif. Seorang anak kreatif suka berkreasi.

Dengan berkreasi anak akan dapat mengaktualisasikan dan mengekspresikan dirinya. Aktualisasi diri ini merupakan hal yang penting dalam kehidupan seseorang. Selain bermanfaat bagi dirinya sendiri dan lingkungannya, orang yang berkreasi akan mendapat kepuasan batin. Kreativitas anak-anak nampak dari kecenderungan ingin mengenal dunianya, menjajaki lingkungannya, menemukan sesuatu, membuat sesuatu yang baru, membentuk dengan cara-caranya yang unik dan kreatif. Salah satu hal yang penting untuk dilakukan seorang anak adalah proses bersibuk diri secara kreatif. Dalam hal ini tanggung jawab seorang pendidik adalah mengusahakan suatu lingkungan yang merangsang dan mendorong minat anak untuk mengungkapkan keunikan dirinya secara kreatif tanpa perlu ada tekanan atau tuntutan untuk menghasilkan produk yang bermakna.

Pengembangan kreativitas pada anak sebaiknya dilakukan sedini mungkin agar nantinya setelah dewasa akan mendapat hasil yang optimal. Keadaan anak usia prasekolah menguntungkan untuk pengembangan kreativitas, karena pada masa ini masih banyak waktu luang untuk melakukan kegiatan-kegiatan kreatif. Anak yang dari kecil sudah biasa dan senang menyibukkan diri secara kreatif kelak akan menjadi pribadi yang kreatif dimana hal itu akan memberikan kepuasan tersendiri bagi individu tersebut. Anak yang kreatif akan dapat mengembangkan potensi dirinya dan menyelesaikan masalahnya dengan berbagai alternative penyelesaian masalah





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.

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya, juga kesempatan untuk merasakan obyek-obyek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru. Untuk mencapai tujuan tersebut “menumbuhkan kreativitas” dibutuhkan intensitas bermain yang baik dan berkualitas dalam merangsang imajinasi untuk mengembangkan kreativitas anak. Karena proses-proses mental yang dikembangkan sejak usia dini akan menjadi bagian menetap dari individu dan akan memberikan dampak-dampak terhadap perkembangan intelektual selanjutnya.

Pada masa usia prasekolah anak akan mulai menghabiskan waktunya dengan bermain, bermain bagi anak usia prasekolah bukan hanya sekedar membuang-buang waktu saja tetapi bermain bagi mereka adalah hal yang menyenangkan dan dapat memperkaya hidup anak. Namun kesempatan bermain sedikit demi sedikit akan berkurang jika anak sudah mulai masuk sekolah, anak-anak akan lebih disibukkan dengan pelajaran serta pekerjaan rumah (PR) atau hal-hal yang lebih bersifat akademis, tetapi bagaimanapun juga dimana ada anak di situ ada permainan, dunia anak tidak dapat dipisahkan dari kegiatan bermain.



kebanyakan anak-anak TK cenderung semakin rendah yang kemudian mengakibatkan berbagai masalah-masalah sosial yang semakin kompleks. *Kedua*, perlunya mencari solusi atas fenomena tersebut, yaitu dengan memberikan permainan. Salah satu teknik permainan yang tepat untuk membantu anak adalah dengan permainan *lego*. Dengan permainan *lego* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas anak TK yang rendah. Permainan *lego* ini juga tergolong ke dalam permainan konstruktif.

Berdasarkan pembahasan diatas maka penulis akan mengadakan penelitian dengan judul “ **Efektivitas Permainan *Lego* Dalam Peningkatan Anak Usia Prasekolah di TK An-Nur Taman Sepanjang**”

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka peneliti mengungkapkan permasalahan yaitu apakah permainan *lego* efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia prasekolah pada anak TK An-Nur Taman Sepanjang Sidoarjo.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang akan dicapai adalah untuk mengetahui efektivitas permainan *lego* dalam meningkatkan kreativitas anak usia prasekolah pada anak TK An-Nur Taman Sepanjang Sidoarjo.

## D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang akan dilakukan maka diharapkan adanya manfaat positif yang akan diambil, yaitu:

## 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peneliti yang berkenaan dengan meningkatkan kreativitas melalui permainan *lego* selain itu dapat digunakan sebagai tambahan wawasan ilmu pengetahuan di bidang kognisi dan motorik anak. Dalam bidang motorik dan kognisi anak, penelitian ini memberikan kontribusi yang bermanfaat dalam kelompok bermain, sehingga dengan informasi tersebut bisa menerapkan cara-cara yang bervariasi untuk meningkatkan kreativitas anak.

## 2. Secara Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat lebih menguak manfaat permainan *lego* bagi anak usia prasekolah bagi perkembangan kreativitasnya.
  - b. Memberikan informasi pada orangtua tentang pengaruh permainan *lego* bagi kreativitas anak.
  - c. Bagi para pengajar diharapkan penelitian ini dapat dijadikan salah satu teknik pendekatan pada anak dalam rangka meningkatkan kreativitasnya.
  - d. Dapat memberikan sumbangan pikiran, saran, serta tindakan yang berarti terhadap pihak-pihak yang berkepentingan. Khususnya sekolah TK dan guru, sehingga anak dapat mengembangkan kreativitasnya semaksimal mungkin.



## BAB II

# KAJIAN PUSTAKA

## A. Kreativitas

## 1. Pengertian Kreativitas

Menurut Drevdahl dalam Hurlock, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.<sup>6</sup>

Kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Kreativitas mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencakokan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Kreativitas harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Kreativitas mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.

Rogers merumuskan bahwa proses kreatif sebagai munculnya dalam tindakan suatu produk baru yang tumbuh dari keunikan individu di satu pihak, dan dari kejadian, orang - orang, dan keadaan hidupnya dilain pihak.<sup>7</sup>

<sup>6</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak (Jilid 2, Edisi Keenam)*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1978), hal 4.

<sup>7</sup> Munandar, *Kreativitas Sepanjang Masa*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1988). Hal 3



c. Dapat dimengerti (*understanding*)

Maksudnya berpikir dan hasil kreativitas dapat dimengerti dan dapat dibuat lain waktu. Peristiwa - peristiwa terjadi begitu saja, tidak dapat dimengerti, tidak dapat diramalkan, tidak dapat diulangi, mungkin saja baru dan berguna tetapi lebih merupakan keberuntungan bukan kreativitas.<sup>12</sup>

Kreativitas adalah proses kognitif untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru yang berguna. Bidang-bidang kreativitas sangat luas dan menjangkau hampir semua kehidupan manusia, mulai dari gagasan-gagasan yang bersifat mahakarya (monumental) sampai pada kebutuhan hidup sehari-hari, dari gagasan-gagasan yang rasional dan ilmiah sampai pada hal-hal yang lucu dan liar.<sup>13</sup>

Dari uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas merupakan proses berpikir dimana anak bebas berekspresi dalam kaitannya dengan kelancaran, kelenturan (fleksibilitas) dan originalitas serta kemampuan untuk menuangkan dan mengembangkan ide - ide yang berguna bagi dirinya maupun masyarakat.

## 2. Aspek Kreativitas

Munandar mengatakan untuk memahami kreativitas anak menyangkut empat aspek (4P), yaitu :

<sup>12</sup> D. Campbell, *Mengembangkan Kreativitas*, ... , hal 12

<sup>13</sup> Prof. Dr. Suharnan, MS., *Psikologi Kognitif*, (Surabaya: Penerbit Srikandi, 2005). Hal 412.

a. Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide - ide dan produk - produk yang inovatif.<sup>14</sup>

### b. Proses

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri dengan kreatif. Pendidikan hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan yang kreatif, dengan membantu sarana dan prasarana yang diperlukan.

c. Produk

Kreativitas sebagai produk, merupakan suatu ciptaan yang baru dan bermakna bagi individu dan bagi lingkungannya.<sup>15</sup>

d. Pendorong (*Press*)

Bakat anak akan terwujud jika ada dorongan dari lingkungannya baik lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat, ataupun jika ada dorongan kuat dari dalam dirinya sendiri (motivasi internal) berupa minat, hasrat, dan motivasi untuk menghasilkan sesuatu.<sup>16</sup>

<sup>14</sup> Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan : Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, (Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama, 2002) hal. 26

<sup>15</sup> Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan : Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat, ... , hal. 27*

<sup>16</sup> Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan : Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, ..., hal. 28

### 3. Faktor dan Kondisi Yang Mempengaruhi Kreativitas

Setiap anak memiliki potensi kreatif dalam derajat yang berbeda - beda dan dalam bidang yang berbeda - beda. Potensi ini perlu dipupuk sejak dini agar dapat diwujudkan. Untuk itu diperlukan kekuatan - kekuatan pendorong baik dari luar (lingkungan) maupun dari diri individu sendiri sehingga perlu diciptakan kondisi lingkungan yang dapat memupuk kreativitas individu.

Hurlock menyebutkan faktor - faktor yang mempengaruhi kreativitas, yaitu :

a. Jenis Kelamin

Anak laki - laki menunjukkan kreativitas lebih besar daripada anak perempuan terutama setelah berlakunya masa kanak - kanak. Hal ini disebabkan oleh perbedaan perlakuan terhadap anak laki - laki dan perempuan, karena anak laki - laki diberi kesempatan untuk lebih mandiri.

b. Status Sosial Ekonomi

Anak yang berasal dari kelompok sosial yang lebih tinggi cenderung mempunyai kreativitas yang lebih tinggi karena sebagian besar dididik secara demokratis oleh orang tuanya maka akan mempermudah anak mengembangkan minat dan kegiatan yang dipilihnya. Sedangkan anak yang berasal dari kelompok sosial ekonomi rendah, sebagian besar diasuh secara otoriter dan hanya mendapatkan sedikit dorongan serta kesempatan mengembangkan dirinya.<sup>17</sup>

<sup>17</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak (Jilid 2, Edisi Keenam)* ... , hal 8.







metode ini praktis penggunaannya, dapat diterapkan pada berbagai bidang kegiatan kreatif, dapat menjaring orang-orang atau produk-produk yang sesuai dengan kriteria kreativitas yang telah ditentukan oleh pengukuran dan sesuai dengan prinsip bahwa pada akhirnya kreativitas sesuatu atau seseorang ditentukan oleh apresiasi pengamat yang ahli. Kelemahannya adalah setiap penimbang mungkin mempunyai persepsi yang berbeda-beda terhadap apa yang disebut “kreatif” itu pertimbangan yang diberikan dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar konteks kreativitas yang dinilai.

c. Inventori kepribadian

Inventori kepribadian ditujukan untuk mengetahui kecenderungan kecenderungan kepribadian kreatif seseorang atau korelat-korelat kepribadian yang berhubungan dengan kreativitas. Diartikan secara luas, kepribadian kreatif meliputi sikap, motivasi, minat, gaya berpikir dan kebiasaan-kebiasaan dalam berperilaku. Berbagai alat ukur dikembangkan untuk mengungkap kepribadian yang kreatif, dengan alat-alat ukur itu dapat diidentifikasi perbedaan karakteristik orang-orang yang kreativitasnya tinggi dan orang-orang yang kreativitasnya tinggi dan orang-orang yang kreativitasnya rendah. Butir-butir alat ukur inventori kepribadian pada umumnya berbentuk forced choice (ya-tidak) atau skala Likert (setuju sekali, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju).

d. Inventori biografis

Inventori biografis digunakan untuk mengungkap berbagai aspek kehidupan orang-orang kreatif, meliputi identitas pribadi, lingkungan, dan pengalaman-pengalaman hidupnya.

e. Tes kreativitas

Tes kreativitas banyak digunakan untuk mengidentifikasi orang - orang kreatif yang ditunjukkan oleh kemampuannya dalam berpikir kreatif. Tes kreativitas berbeda dengan tes intelegensi, terutama pada kriteria jawaban. Tes intelegensi menguji kemampuan berpikir memusat (konvergen), karena itu ada jawaban yang benar dan salah. Di pihak lain, tes kreativitas mengukur kemampuan berpikir menyebar (divergen) dan tidak ada jawaban yang benar dan salah. Kualitas respon seseorang diukur dari sejauh manakah memiliki keunikan dan berbeda dari kebanyakan orang. Makin unik orisinal atau keasliannya, makin tinggi skornya.

Kriteria lain adalah keluwesan, yaitu sejauh manakah jawaban yang satu dengan yang lain berbeda - beda dan tidak monoton; kelancaran yaitu berapa banyak jumlah jawaban; dan penguraian yaitu seberapa rinci jawaban yang diberikan. Akibatnya, meskipun sudah ada norma penyekorannya, hasil tes kreativitas sangat tergantung kepada pertimbangan penyekor. Hal ini berbeda dengan tes intelegensi dimana kunci jawaban sudah standar sehingga obyektivitasnya lebih tinggi.

Kelebihan tes kreativitas adalah mampu mengungkapkan sebanyak mungkin informasi mengenai apa yang ingin diketahui; dapat diberlakukan

untuk jumlah subyek yang besar dalam waktu yang singkat; indikator – indikator kreativitas lebih operasional, spesifik, dan terukur; dan memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi secara lebih spesifik korelat – korelat biografis dan lingkungan dari kreativitas.

Kelemahan tes kreativitas adalah berbagai jenis tes kreativitas bertolak dari definisi, konstruk, dan indikator - indikator yang berbeda - beda tentang kreativitas; skor kreativitas yang tinggi belum menjadi jaminan bahwa seseorang mampu menampilkan prestasi kreatif yang tinggi dalam kehidupannya sehari - hari; apa yang diungkap oleh tes sangat peka terhadap pengaruh hasil belajar; system penyekoran yang obyektif pada dasarnya adalah subyektif karena sangat tergantung pada pertimbangan penyekor.<sup>21</sup>

## B. Anak Prasekolah

## 1. Pengertian Anak Prasekolah

Para ahli psikologi menggunakan sejumlah sebutan pada awal masa kanak-kanak, salah satunya adalah *usia kelompok* karena anak-anak mempelajari dasar-dasar perilaku sosial sebagai persiapan bagi kehidupan sosial yang lebih tinggi yang diperlukan untuk penyesuaian diri pada waktu mereka masuk kelas satu. Awal masa kanak-kanak juga merupakan *usia menjelajah* karena anak prasekolah mempunyai keinginan untuk mengetahui keadaan lingkungannya, bagaimana mekanismenya dan perasaannya, serta bagaimana dia dapat menjadi bagian dari lingkungan. Usia menjelajah juga

<sup>21</sup> Supriadi, *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*, (Jakarta: Alfabeta, 1996), hal: 24-35

sering disebut dengan *usia bertanya*. Dalam masa prasekolah, yang paling menonjol adalah meniru pembicaraan dan tindakan orang lain hal ini dikenal sebagai *usia meniru*. Meskipun demikian, anak lebih cenderung menunjukkan kreativitasnya melalui bermain dengan kehidupannya, sehingga periode ini disebut usia kreatif.<sup>22</sup>

Menurut Biecher dan Snowman yang dimaksudkan dengan anak prasekolah adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program prasekolah dan taman kanak – kanak.<sup>23</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa anak prasekolah adalah mereka yang berusia 3-6 tahun dimana mereka berada pada masa persiapan anak untuk memasuki pendidikan formal yang lebih tinggi yaitu di kelas satu sekolah dasar, biasanya mereka berada di rumah, di lingkungan prasekolah, di pusat perawatan, taman indria atau taman kanak-kanak

## 2. Ciri - Ciri Anak Prasekolah

Ciri - ciri anak prasekolah menurut Snowman adalah :

- a. *Ciri Fisik Anak Prasekolah atau TK*
    - 1) Anak prasekolah umumnya sangat aktif
    - 2) Anak membutuhkan istirahat yang cukup setelah melakukan berbagai kegiatan.

<sup>2</sup> Hurlock, E. B, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1980). Hal 109

<sup>23</sup> Dr. Soemarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal 19.

- 3) Otot - otot besar pada anak prasekolah lebih berkembang dari kontrol terhadap jari dan tangan, biasanya mereka belum terampil, belum bisa melakukan kegiatan yang rumit seperti mengikat tali sepatu.
  - 4) Anak masih sering mengalami kesulitan apabila harus memfokuskan pandangannya pada objek - objek yang ukurannya kecil sehingga koordinasi tangan dan matanya masih kurang sempurna.
  - 5) Tengkorak kepala yang melindungi otak masih lunak<sup>24</sup>

b. *Ciri Sosial Anak Prasekolah atau TK*

- 1) Umumnya memiliki satu atau dua sahabat, tetapi mereka juga cepat berganti sahabat.
  - 2) Kelompok bermainnya cenderung kecil dan tidak terlalu terorganisasi secara baik sehingga kelompok tersebut cepat berganti - ganti.
  - 3) Seringkali bermain dengan anak yang lebih besar
  - 4) Pola bermain anak prasekolah sangat bervariasi fungsinya dan sesuai dengan kelas sosial dan gender.
  - 5) Perselisihan sering terjadi tetapi sebentar kemudian mereka telah berbaikan kembali, anak laki - laki lebih banyak melakukan tingkah laku agresif dan perselisihan.
  - 6) Mereka telah menyadari peran jenis kelamin.<sup>25</sup>

c. *Ciri Emosional Anak Prasekolah atau TK*

- 1) Anak TK cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka.

<sup>24</sup> Dr. Soemarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal 32.

<sup>25</sup> Dr. Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, ..., hal 19.



Pada saat masa bayi berakhir, semua bayi normal telah belajar berjalan meskipun dalam tingkat kecakapan yang berbeda - beda, telah belajar makan makanan keras dan telah mencapai tingkat stabilitas fisiologis yang cukup baik. Tugas pokok dalam belajar mengendalikan pembuangan kotoran sudah hampir sempurna dan akan sepenuhnya dikuasai dalam setahun atau dua tahun lagi. Kemampuan mereka untuk berkomunikasi dengan orang lain dan untuk mengerti apa yang dikatakan orang lain masih dalam taraf yang rendah. Masih banyak yang harus dikuasai sebelum mereka masuk sekolah.

Anak di usia ini sudah mempunyai pengertian sederhana mengenai kenyataan sosial dan fisik tetapi masih sangat kurang untuk mencapai cakrawala sosial serta lingkungan fisik yang semakin meluas. Mereka hanya sedikit yang mengerti tentang perilaku seks yang benar. Pengetahuan tentang benar dan salah masih terbatas pada situasi rumah dan harus diperluas dengan pengertian benar dan salah dalam hubungannya dengan orang - orang di luar rumah terutama di lingkungan tetangga, sekolah, danteman bermain.<sup>29</sup>

Lebih penting lagi anak - anak harus meletakkan dasar - dasar hati nurani sebagai sumber motivasi bagi mereka untuk melakukan apa yang diketahuinya sebagai hal yang salah bilamana mereka sudah terlalu besar untuk selalu diawasi orang tua atau pengganti orang tua.

Salah satu tugas perkembangan yang terpenting dan yang paling sulit menurut anak - anak adalah belajar untuk berhubungan secara emosional dengan orang tua, saudara - saudara kandung dan orang - orang lain. Anak -

<sup>29</sup> Hurlock, E. B., *Psikologi Perkembangan*, ... , hal 109

anak harus belajar memberi dan menerima kasih sayang, mereka harus belajar terikat keluar dari pada dirinya sendiri.<sup>30</sup>

#### 4. Kreativitas Anak Prasekolah (5-6 tahun)

Periode anak prasekolah merupakan usia periode kreatif. Keadaan anak usia prasekolah menguntungkan untuk pengembangan kreativitas, karena pada masa ini masih banyak waktu luang untuk melakukan kegiatan - kegiatan kreatif.

Perkembangan kreativitas anak terus berkembang sejalan dengan perkembangan individu, tapi perkembangan kreativitas mungkin akan mengalami masa - masa kritis yaitu masa dimana perkembangan kreativitas dapat mengalami hambatan bila tidak adanya dukungan yang maksimal dari lingkungan sekitarnya.

Periode - periode kritis tersebut terjadi pada usia lima sampai enam tahun dimana periode ini anak mulai memasuki dunia sekolah dan siap untuk menyesuaikan diri dengan peraturan dan perintah orang lain, peran orang sekitarnya sangat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Akan tetapi pada usia tersebut anak yang mulai masuk taman kanak - kanak mungkin menunjukkan kreativitas yang lebih besar pada usia itu dari pada anak yang belum masuk sekolah. Ini sebagian karena lingkungan taman kanak – kanak memperkenalkan kreativitas yang tidak begitu terstruktur dan evaluatif ketimbang lingkungan rumah.<sup>31</sup>

<sup>30</sup> Hurlock, E. B, *Psikologi Perkembangan*, ... , hal 110

<sup>31</sup> Hurlock, E. B., *Psikologi Perkembangan*, ... , hal 8

Pada usia ini perkembangan kreativitas seorang anak sangat ditentukan oleh lingkungan dan perkembangan yang ada sekarang sangat mempengaruhi perkembangan selanjutnya. Oleh karena itu dilakukan tes untuk mengetahui seberapa besar perkembangan kreativitas pada seorang anak dengan menggunakan tes kreativitas untuk anak usia dibawah sepuluh tahun karena dianggap sudah bisa berkreasi dengan bentuk - bentuk.

Menurut Munandar ciri - ciri kreatif anak usia prasekolah (3-5 tahun) adalah :

- a. Mereka senang menjajaki lingkungannya
  - b. Mereka senang melakukan eksperimen
  - c. Anak prasekolah selalu ingin mendapatkan pengalaman - pengalaman baru
  - d. Mereka bersifat spontan dan cenderung menyatakan pikiran sebagaimana adanya, tanpa hambatan
  - e. Anak prasekolah jarang merasa bosan
  - f. Biasanya mereka senang mengajukan pertanyaan
  - g. Mereka mempunyai rasa takjub dan imajinasi yang kuat<sup>32</sup>

Munandar juga menyatakan bahwa ciri - ciri anak kecil yang mempunyai kreativitas alamiah yaitu :

- a. Spontanitas
  - b. Keterbukaan dalam sikap
  - c. Rasa ingin tahu yang kuat
  - d. Semangat memajukan pertanyaan

<sup>32</sup> Munandar, *Kreativitas Sepanjang Masa*, ... , hal 37-38

- e. Memiliki daya imajinatif
  - f. Selalu ingin mencari pengalaman baru <sup>33</sup>

Ciri - ciri tersebut tercermin dari pengalaman perilaku anak sehari - hari yang asyik bersibuk diri secara kreatif.

Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, mempunyai kegemaran dan menyukai aktivitas yang kreatif. Anak kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dalam perhitungan) dari pada anak pada umumnya,artinya dalam melakukan sesuatu bagi mereka amat berarti, penting dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik atau ejekan dari orang lain. Merekapun tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak disetujui orang lain. Orang yang kreatif berani untuk berbeda, menonjol membuat kejutan, atau menyimpang dari tradisi. Rasa percaya diri, keuletan dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa mencapai tujuannya.<sup>34</sup>

Menurut para ahli anak yang kreatif memiliki spontanitas dan energi yang luar biasa. Mereka memiliki sifat sebagai petualang. Pribadi yang kreatif biasanya memiliki rasa humor yang tinggi, dapat melihat suatu masalah dari berbagai sudut, serta memiliki kemampuan untuk menciptakan suatu ide baru, konsep - konsep ataupun keinginan - keinginan yang diimajinasikan yang dituangkan menjadi penemuan, karya, sastra, ataupun seni. <sup>35</sup>

<sup>33</sup> Munandar, *Kreativitas Sepanjang Masa*, ... , hal 8

<sup>34</sup> Munandar, *Kreativitas Sepanjang Masa*, ... , hal 54

<sup>35</sup> Nandar, *Kreativitas Sepanjang Musa*, ..., hal 34  
<sup>36</sup> Pamilu, *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*, (Yogyakarta: Citra Media, 2007). hal 16-17

Dari uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa anak yang mulai masuk taman kanak - kanak menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari pada anak yang belum masuk sekolah, mereka memiliki spontanitas dan energi yang luar biasa, memiliki minat yang luas, mempunyai kegemaran dan menyukai aktivitas yang kreatif karena lingkungan taman kanak - kanak memperkenalkan kreativitas yang tidak begitu terstruktur dan evaluatif dari pada lingkungan rumah. Namun terkadang anak yang kreatif juga bersifat tidak kooperatif, terlalu menuntut, terlalu asertif, kurang sopan, acuh tak acuh terhadap aturan, menarik diri, keras kepala, serta emosional.



bermain memegang peranan penting dalam perkembangan emosi anak dan bermain sebagai cara yang digunakan anak untuk mengatasi masalahnya.<sup>37</sup>

b. *Teori Kognitif* (Jean Peaget)

Menurut Piaget, anak menjalani tahapan perkembangan kognisi sampai akhirnya proses berpikir anak menyamai proses berpikir orang dewasa. Kegiatan bermain mengalami perubahan dari tahap sensori-motor, bermain khayal sampai kepada bermain sosial yang disertai aturan permainan. Menurut Piaget, bermain adalah keadaan tidak seimbang dimana proses penggabungan informasi baru yang ditemui dalam realitas dengan struktur kognisi seseorang (asimilasi) lebih dominan daripada akomodasi, yaitu mengubah struktur kognisi seseorang untuk disesuaikan, diselaraskan dengan atau meniru apa yang diamati dalam realitas. Maka taraf kecerdasan seorang anak akan mempengaruhi kegiatan bermainnya.<sup>38</sup>

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar / kewajiban.<sup>39</sup>

Menurut Huizinga bermain merupakan tindakan atau kesibukan suka rela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara suka rela dengan tujuan yang ada dalam dirinya sendiri, disertai dengan perasaan tegang dan senang dan dengan

<sup>37</sup> Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan* (Jakarta: Grasindo, cet ketiga, 2005), hal 7

<sup>38</sup> Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, ..., hal 8

<sup>39</sup> Elizabeth B. Hurlock. *Perkembangan Anak (Jilid 2, Edisi Keenam)*, ..., hal 320.

pengertian bahwa bermain merupakan sesuatu "yang lain" dari pada kehidupan biasa.<sup>40</sup>

Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.<sup>41</sup>

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

## 2. Manfaat Bermain

Dari penelitian yang dilakukan oleh para ilmuwan, diperoleh temuan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan perasaan tertekan dan masih banyak lagi manfaat yang dapat dipetik dari kegiatan bermain.<sup>42</sup> Manfaat bermain bagi perkembangan anak, diantaranya adalah :

- a. Untuk perkembangan aspek fisik, bila anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh akan membuat tubuh anak menjadi sehat, otot – otot tubuh akan tumbuh dan

<sup>40</sup> Monks, F. J. Knoers, A. M. P. Haditono, S. R., *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. (Yogyakarta: UGM Press, 2002). Hal 134

<sup>41</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak (Jilid 2, Edisi Keenam)* ... , hal 320.

<sup>42</sup> Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, ... , hal 38

menjadi kuat. Anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan, anak juga dapat menyalurkan tenaga (energi) yang berlebihan sehingga ia tidak merasa gelisah.<sup>43</sup>

- b. Untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus. Seorang bayi yang baru lahir hanya dapat menggerakkan tangan dan kakinya sambil menangis. Pada usia sekitar tiga bulan, bayi mulai belajar meraih mainan yang ada didekatnya, sampai pada akhirnya bisa menggenggam. Usia sekitar 1 tahun anak senang memainkan untuk membuat coret coretan, sekitar 2 tahun ia sudah dapat membuat coretan yang kusut, pada usia 3 tahun berhasil membuat garis lengkung. Usia sekitar 4-5 tahun mulai belajar menggambar bentuk-bentuk tertentu. Sedangkan aspek motorik kasar bisa diamati misalnya pada saat anak yang berlari / kejar-kejaran bersama temannya, naik turun tangga, berjalan diatas papan titian, melempar dan menangkap bola dan lain-lain. Pada awalnya anak kurang terampil tapi lama kelamaan ia akan terbiasa mengkoordinasikan mata tangan dan kakinya (menyeimbangkan gerakan).<sup>44</sup>

c. Untuk perkembangan aspek sosial. Dengan meningkatnya usia, anak perlu belajar berpisah dengan pengasuh atau ibunya (dalam waktu sementara). Misalnya saja dalam permainan "Ciluk-ba" dan petak umpet, anak akan memperoleh pengalaman tersebut. Dengan teman sepermainan yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagi hak milik, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, mencari cara pemecahan

<sup>43</sup> Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, ... , hal 39

<sup>44</sup> Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, ... , hal 40

masalah, sampai membuat aturan permainan sehingga pertengkaran bisa dihindari.<sup>45</sup>

- d. Untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian. Melalui bermain, seorang anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialami dalam hidupnya sehari-hari. Selain itu ia dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata. Jika anak dapat menyalurkan ketegangan dengan bermain maka ia bisa lega dan rileks. Dari kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan dan kekurangan yang ia miliki, sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif. Mempunyai rasa percaya diri dan harga diri, anak juga belajar bagaimana bertingkah laku dan bersikap agar dapat bekerja sama, bersikap jujur, ksatria, murah hati dan sebagainya.<sup>46</sup>
  - e. Untuk perkembangan aspek kognisi. Anak usia pra sekolah diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah dan besaran sebagai landasan untuk belajar menulis bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan lain. Dengan bermain sambil mengenalkan konsep konsep tersebut, maka anak akan merasa senang, tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar.<sup>47</sup>
  - f. Untuk mengasah ketajaman penginderaan. Penginderaan menyangkut penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan dan perabaan. Kelima

<sup>45</sup> Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, ... , hal 41

<sup>46</sup> Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan, ...*, hal 42

<sup>47</sup> Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, ... , hal 43

aspek penginderaan ini perlu diasah agar anak menjadi lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang berlangsung dilingkungan sekitarnya. Menjadikan anak yang aktif, kritis, kreatif, dan bukan sebagai anak yang acuh tak acuh, pasif, tidak tanggap, tidak mau tahu terhadap kejadian-kejadian yang muncul di sekitarnya.<sup>48</sup>

- g. Untuk mengembangkan keterampilan olah raga dan menari. Bila seorang anak tubuhnya sehat, kuat, cekatan melakukan gerakan-gerakan baik berlari, meniti, bergelantungan, melompat, menendang, melempar serta menangkap bola, maka ia lebih siap menekuni bidang olah raga tertentu pada usia yang lebih besar. Ia juga merasa lebih percaya diri dan merasa mampu melakukan gerakan-gerakan yang lebih sulit. Begitu juga dalam hal menari yang membutuhkan gerakan yang cekatan, lentur dan tidak cengeng. Walaupun belum bisa dilakukan dengan sempurna oleh anak prasekolah, yang penting ia menyukai kegiatan tersebut, sehingga nantinya dapat dikembangkan menjadi minat, bakat, hobi, bahkan menjadi sumber pencaharian dikemudian hari.<sup>49</sup>
  - h. Pemanfaatan bermain oleh guru Guru dapat menggunakan bermain sebagai alat untuk melakukan pengamatan dan penilaian atau suatu evaluasi terhadap anak. Kegunaan evaluasi selain untuk memantau kemajuan anak selama mengikuti program di Taman Kanak-kanak juga bisa digunakan sebagai alat bantu untuk deteksi dini atau menemukan adanya penyimpangan atau gangguan yang akan bertambah parah bila

<sup>48</sup> Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, ... , hal 44

<sup>49</sup> Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, ... , hal 45

dibiarkan berlarut-larut. Melalui cara ini, bila guru menemukan cara yang tidak lazim pada perilaku anak, guru dapat merujuk pada seorang ahli sehingga dapat dilakukan penanganan lebih lanjut.<sup>50</sup>

- i. Pemanfaatan bermain sebagai media terapi. Bermain dapat digunakan sebagai media psikoterapi atau "pengobatan" terhadap anak yang dikenal dengan sebutan terapi bermain. Melalui bermain anak dapat tampil bebas karena bermain ada secara alami pada setiap anak. Untuk melakukan terapi ini diperlukan pendidikan dan pelatihan khusus dari ahli yang bersangkutan dan tidak boleh dilakukan dengan sembarangan.<sup>51</sup>
  - j. Pemanfaatan bermain sebagai media Intervensi dapat diberikan pada penderita autisme yaitu anak yang mengalami gangguan perkembangan dengan hambatan dalam aspek bahasa, sosial, komunikasi, menunjukkan perilaku stereotip, diulang-ulang, minat yang sempit pada suatu hal. Dengan teknik tertentu diusahakan agar anak mampu memberi respon terhadap rangsangan-rangsangan yang diberikan. Baik rangsangan cahaya, suara, gerakan dan sebagainya. Dapat juga diterapkan pada anak yang mempunyai keterbelakangan mental, hambatan fisik, motorik karena penyakit yang pernah diderita seperti cerebral palsy, radang otak, cacat mata, cacat pendengaran dan sebagainya.<sup>52</sup>

Berdasarkan beberapa uraian diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa bermain dapat memberikan manfaat bagi perkembangan anak karena

<sup>50</sup> Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, ... , hal 46-48

<sup>51</sup> Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, ... , hal 48

<sup>52</sup> Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, ... , hal 49

melalui bermain anak - anak akan belajar mengenai banyak hal dan keterampilan anak -anak yang meliputi aspek fisik, motorik, kognitif, sosial, serta emosinya juga akan berkembang.

### 3. Ciri - Ciri Kegiatan Bermain

Berdasarkan analisa fenomenologis maka Buytendijk menemukan ciri-ciri kegiatan bermain, yaitu sebagai berikut :

- a. Permainan adalah selalu bermain dengan sesuatu.
  - b. Dalam permainan selalu ada sifat timbal balik, sifat interaksi.
  - c. Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis, merupakan proses dialektik yaitu tese-antiteze-sintese. Karena proses yang berputar ini, dapat dicapai suatu klimaks dan mulailah prosesnya dari awal lagi.
  - d. Lebih menekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. Tidak adanya tekanan untuk mencapai prestasi membebaskan anak untuk mencoba berbagai variasi kegiatan.
  - e. Bebas memilih dan ciri ini merupakan elemen yang sangat penting bagi konsep bermain pada anak.
  - f. Mempunyai kualitas pura-pura, kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari.<sup>53</sup>

#### 4. Jenis - Jenis Permainan

Berdasarkan aktivitas yang dilakukan, Hurlock membagi permainan menjadi; (1) *permainan aktif*, yaitu permainan yang menyebabkan anak

<sup>53</sup> Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, ... , hal 17



- e. Melakukan penjelajahan (eksplorasi)

Eksplorasi biasanya dilakukan secara terencana dan ada pengaturannya

karena biasanya melibatkan sekelompok teman. <sup>59</sup>

- f. Permainan (games) dan Olah raga (sport)

Permainan dan olah raga adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan.<sup>60</sup>

- ## g. Musik

Dalam aktivitas ini anak bisa melakukan kegiatan bernyanyi, bermain musik, menari dengan diiringi musik.

- ## h. Melamun

Melamun termasuk kegiatan bermain aktif walaupun lebih banyak melibatkan aktivitas mental daripada aktivitas tubuh. Melamun bisa bersifat reproduktif artinya mengenang kembali peristiwa-peristiwa yang telah dialami tapi bisa juga produktif dimana kreativitas anak lebih dilibatkan untuk memasukkan unsur-unsur baru didalam lamunanya.<sup>61</sup>

Permainan pasif, contohnya hiburan karena dalam hal ini anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukan sendiri. Jenis bermain pasif biasanya lebih banyak digemari anak-anak yang memasuki usia remaja. Macam-macam kegiatan bermain pasif :

- a. Membaca

- b. Melihat komik

<sup>59</sup> Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, ... , hal 59

<sup>④</sup> Mayke S, Tedjasaputra, Bermain, Mainan, dan Permainan, ... , hal 59

<sup>61</sup> Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, ... , hal 62

- c. Menonton film
  - d. Mendengarkan radio
  - e. Mendengarkan musik. <sup>62</sup>

## 5. Alat Permainan Edukatif

Alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri yaitu ;

- a. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
  - b. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia prasekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.
  - c. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.
  - d. Membuat anak terlibat secara aktif.
  - e. Sifatnya konstruktif.<sup>63</sup>

Setiap alat permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna. Sekalipun masing-masing alat memiliki kekhususan, dalam artian mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak, tidak jarang satu alat dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan. Alat permainan

<sup>2</sup> Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, ... , hal 63-70  
<sup>3</sup> Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, ... , hal 81

edukatif dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usianya dan tingkat perkembangannya serta berguna untuk: pengembangan aspek fisik, yaitu kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang atau merangsang pertumbuhan fisik anak; pengembangan bahasa, dengan melatih berbicara, menggunakan kalimat yang benar; pengembangan aspek kognitif, yaitu dengan pengenalan suara, ukuran, bentuk, warna, dan lain-lain; pengembangan aspek sosial, khususnya dalam hubungannya dengan interaksi antara orang tua dan anak.

Sebagian alat permainan edukatif dikenal sebagai alat manipulatif. Manipulatif berarti menggunakan secara terampil, dapat diperlukan menurut kehendak dan pemikiran serta imajinasi anak. Belajar mengelolanya dengan baik akan memberi kepuasan dan manfaat bagi anak, ia juga merasa dapat menguasai permainannya dan itu berarti anak benar-benar memahami konsep-konsep yang terkandung di dalam alat permainan edukatif itu.

Kesemuannya terjadi tanpa paksaan, berarti apa yang dilakukan anak didasarkan atas motivasi yang muncul dalam dirinya. Alat permainan edukatif selalu dirancang dengan pemikiran yang dalam, karena melalui bermain alat tersebut, anak mampu mengembangkan penalarannya. Biasanya ukuran, bentuk dan warnanya dibuat dengan rancangan tertentu, sehingga bila anak salah mengerjakan dia pulalah yang segera menyadari dan membetulkannya.

Bila alat tersebut menimbulkan frustasi atau kemarahan yang tidak terkendalikan, maka jelas alat tersebut terlalu sulit bagi anak, sebaik-baiknya

pula alat itu disimpan dan menunggu saat yang tepat bagi anak tersebut untuk digunakan pada kesempatan lain.<sup>64</sup>

## 6. Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak

Menurut Hurlock, ada delapan faktor yang dapat mempengaruhi permainan anak, yaitu :

a. Kesehatan

Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan dan olahraga.

b. Perkembangan motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

### c. Inteligensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif dari pada yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia , mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi dan membaca.

d. Jenis kelamin

Pada masa kanak - kanak, anak laki - laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang anak perempuan, tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak.

<sup>64</sup> Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, ... , hal 82

e. Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain bermain ketimbang anak yang lainnya karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota, karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

f. Status sosial ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda, sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang.

g. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

#### h. Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya, misalnya, dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura; banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.<sup>65</sup>

<sup>6</sup> Hurlock, *Perkembangan Anak (Jilid 1, Edisi Keenam)*, ..., hal 327

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa anak akan dapat bermain aktif jika didukung oleh beberapa faktor diantaranya kondisi yang sehat, berenergi, pengendalian motorik yang baik, tingkat intelegensi yang tinggi, berada pada lingkungan yang baik, status sosial ekonomi yang tinggi yang dapat menjadikan anak dapat menghabiskan waktu yang luang mereka dengan peralatan permainan yang lengkap.

## 6. Permainan konstruktif

Bermain konstruktif adalah kegiatan bermain yang menggunakan objek atau bahan tertentu untuk membentuk sesuatu, misalnya membangun rumah-rumahan dari balok - balok atau kardus bekas, menggambar, melukis, membentuk lilin mainan ataupun *play dough*, dan sebagainya.<sup>66</sup>

Menurut Hurlock bermain konstruktif dilakukan anak-anak bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh melalui menciptakan sesuatu. Bermain konstruktif awal sifatnya reproduktif, anak meniru apa saja yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bertambahnya usia, anak-anak kemudian menciptakan konstruksi dengan menggunakan benda dan situasi sehari-hari serta mengubahnya agar sesuai dengan khayalannya.<sup>67</sup>

Bermain konstruktif menyumbang bagi penyesuaian pribadi yang, baik tetapi, hanya sedikit meningkatkan penyesuaian sosial. Secara langsung, permainan konstruktif memberikan sumbangan berupa kepuasan ego karena

<sup>66</sup> Hildayani, dkk, *Materi pokok PGTK2104/4SKS/Modul. 1-12, Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2006). Hal 24

<sup>67</sup> Hurlock, *Perkembangan Anak (Jilid 1, Edisi Keenam)*, ... , hal 330

mampu membangun sesuatu sendiri dan mereka memperoleh penghargaan sosial berkat bangunannya itu. Secara tidak langsung, permainan konstruktif dapat menghalau rasa bosan dan perasaan sial bila anak tidak mempunyai teman bermain. Permainan konstruktif biasanya bersifat perseorangan dari pada kegiatan kelompok sehingga tidak membantu penyeuaian sosial.<sup>68</sup>

Kegiatan bermain konstruktif merangsang kreativitas serta imajinasi anak, anak harus dapat membayangkan bentuk yang akan dibuat, cita rasa seni pun dibutuhkan sehingga hasilnya enak dilihat. Keterampilan motorik halus pun akan terasah melalui kegiatan bermain konstruktif. Ketekunan serta konsentrasi juga diperlukan sehingga kegiatan bermain konstruktif sangat sarat dengan berbagai manfaat. Mengingat kemampuan anak berkembang secara bertahap, tidaklah mengherankan bila hasil karyanya terlihat belum indah di mata orang dewasa. Hal yang terpenting adalah anak mau mencoba dan menikmati kegiatan bermain konstruktif.<sup>69</sup>

#### D. Permainan *Lego*

*Lego* adalah sejenis alat permainan balok yang terbuat dari plastik kecil yang terkenal di dunia khususnya di kalangan anak-anak atau remaja tidak memandang laki-laki ataupun perempuan. Balok-balok ini serta kepingan lain bisa disusun menjadi model apa saja. Mobil, kereta api, bangunan, kota, patung, istana, kapal terbang, rumah, semuanya bisa dibuat.

<sup>68</sup> Hurlock, *Perkembangan Anak (Jilid 1, Edisi Keenam)*, ..., hal 15

<sup>⑨</sup> Hildayani, dkk, Materi pokok PGTK2104/4SKS/Modul. 1-12, Psikologi Perkembangan Anak, ..., hal 24

Bermain bongkar pasang balok warna alias *lego* memang mengasyikkan. Permainan ini tidak mengenal batas usia. Mulai dari anak-anak sampai orang dewasa senang bermain *lego*. Permainan ini menyenangkan dan bisa meningkatkan kreativitas karena bermain membutuhkan imajinasi dan daya pikir pemainnya. Model tertentu yang diinginkan pemain seperti gedung, hewan, kapal, maupun bentuk lainnya menjadi buah karya yang bisa memacu daya pikir otak. Permainan *lego* adalah salah satu permainan yang paling popular di dunia anak-anak, *lego* adalah sebuah permainan yang tidak hanya menikmati tetapi juga untuk mengembangkan imajinasi dan kemampuan berpikir kreatif.<sup>70</sup>

Permainan lego disini tergolong ke dalam permainan konstruktif dan permainan konstruktif sendiri tergolong ke dalam permainan produktif.

## E. Pengaruh Permainan *Lego* Dalam Kreativitas Anak

Kreativitas adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah. Kreativitas dapat dilihat dari segi kognitif (berpikir kreatif), afektif (sikap kreatif), dan psikomotor (ketrampilan, misalnya mampu menggunakan kuas atau membentuk dan lainnya), kreativitas juga menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru dengan kegiatan kreatif.<sup>71</sup>

Bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga bagi anak-anak. Sepanjang masa kanak-kanak, bermain sangat mempengaruhi

<sup>70</sup> Andrewongso, Artikel Motivasi dan Cerita Motivasi, diunduh 16 April 2010 dari <http://www.Andriewongso.com/awartikel-1553-Tahukah Anda Lego>.

<sup>71</sup> Bong Yiong Ling, dkk, "Mencetak Anak Kreatif", NAKITA, Cet I, (Jakarta: PT Sarana Kinasih Setya Sejati, Agustus 2003), hal 30

penyesuaian pribadi dan sosial anak. Pengaruh ini mungkin sedikit berbeda dari satu tingkat perkembangan ke tingkat perkembangan lainnya. Melalui bermain seorang anak dapat memperoleh kesempatan belajar diantaranya pemecahan masalah dan kreativitas. Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak - anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan dan mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.

Anak yang sedang tumbuh memerlukan sarana dan fasilitas yang cukup untuk bisa mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya. Bentuk-bentuk permainan yang memberi banyak peluang kepada pemainnya untuk menjelaskan berbagai karya dari tingkat yang paling sederhana sampai paling lengkap merupakan stimulan yang sangat berharga dalam upaya menumbuhkan kreativitas anak.<sup>72</sup>

Anak harus merasa aman dan bebas secara psikologis, diterima apa adanya, diterima keunikannya dan tidak terlalu di evaluasi. Kondisi inilah yang penting bagi tumbuhnya kreativitas.

Dalam hal ini permainan *lego* turut menyumbang bagi swadaya dan sosialisasi. Karena anak memperoleh kegembiraan dari membuat sesuatu pada saat sendirian, mereka belajar menghibur diri apabila tidak ada teman bermainnya dengan bekerja sama dan menghargai prestasinya. Permainan *lego* juga merangsang kreativitas.<sup>73</sup>

<sup>72</sup> Munandar, *Kreativitas Sepanjang Masa*, ... , hal 33

<sup>73</sup> Hurlock, *Perkembangan Anak (Jilid 1, Edisi Keenam)*, ... , hal 331



dan alat - alat bermain, sedangkan anak yang tidak kreatif mengikuti pola yang sudah dibuat oleh orang lain.

Para ahli menekankan fungsi 'kesenangan' (pleasure) yang dihasilkan kegiatan bermain *lego* dan juga merupakan stimulasi untuk bermain. Ketika kemampuan fantasi anak mulai berkembang, fungsi 'kesenangan' ini juga semakin meluas sehingga anak merasakan adanya kenikmatan dalam memproyeksikan serta menciptakan sesuatu yang baru dari apa yang ada dilingkungan sekitarnya. Dengan demikian bermain *lego* sangat erat kaitannya dengan kreativitas bahkan merupakan awal tumbuhnya kreativitas. Dengan bermain gembira melalui suasana aman dan bebas, anak tampil dengan gagasan-gagasannya yang unik dan lain dari pada yang lain, ia berani bertanya, berani mencoba, tidak takut salah dan berani mengekspresikan pendapat-pendapatnya. Semua ini merupakan awal dari tumbuhnya kreativitas.<sup>77</sup>

## **F. Kerangka Teori**

Penelitian ini menggunakan teori Psikoanalisa yaitu Freud memandang bermain sama seperti fantasi atau lamunan. Melalui bermain ataupun fantasi, seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi. Dengan demikian Freud percaya bahwa bermain memegang peranan penting

<sup>77</sup> Kak Seto, *Bermain dan Kreativitas* (Jakarta: Papas Sinar Sinanti, cet pertama 2004), hal 20-21

dalam perkembangan emosi anak dan bermain sebagai cara yang digunakan anak untuk mengatasi masalahnya.<sup>78</sup>

Aspek psikologis dalam penelitian ini terlihat pada pola perkembangan anak. Salah satu tugas perkembangan pada masa usia prasekolah merupakan setiap tahap perkembangan mempunyai tugas - tugas perkembangan masing - masing, begitu juga dengan tahap perkembangan di usia awal kanak -kanak. Menurut Havighurst tugas perkembangan adalah tugas yang muncul pada saat atau sekitar suatu periode tertentu dari kehidupan individu, yang jika berhasil akan menimbulkan rasa bahagia dan membawa ke arah keberhasilan dalam melaksanakan tugas - tugas berikutnya. Akan tetapi, jika gagal, menimbulkan rasa tidak bahagia dan kesulitan dalam menghadapi tugas - tugas berikutnya. <sup>79</sup>

Dari proses bermain *lego* yang dilakukan anak pasti timbul ide-ide yang cemerlang untuk membangun atau menggabungkan *lego*, karena bentuk yang ditimbulkan tersebut sangatlah beragam, dalam artian masih ada anak yang belum bisa membuat bentuk dari *lego*. Maka penelitian merasa ada input atau masukan untuk dilakukan penelitian. Dengan observasi yang dilakukan, maka diadakan penelitian dengan menggunakan metode eksperimen kuasi jenis one shot pretest and posttest desain dengan harapan akan ada kesimpulan yang bisa diambil seperti, adanya peningkatan kreativitas yang digunakan jika menggunakan permainan *lego*. Karena mengembangkan kreativitas anak antara lain bisa dilakukan dengan metode bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain. Sambil bermain anak dapat mengembangkan, tak cuma aspek

<sup>78</sup> Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, ... , hal 7

<sup>79</sup> Hurlock, E. B., *Psikologi Perkembangan*, ..., hal 109



## 1. Perkembangan Psikoseksual ( Freud)

Freud mengemukakan bahwa perkembangan psikoseksual anak terdiri atas :

- a. Fase oral ( 0 - 11 bulan )
    - 1) Selama masa bayi, sumber kesenangan anak berpusat pada aktifitas oral: mengisap, mengigit, mengunyah, dan mengucap serta ketergantungan yang sangat tinggi dan selalu minta dilindungi untuk mendapatkan rasa aman.
    - 2) Masalah yang diperoleh pada tahap ini adalah menyapah dan makan.
  - b. Fase anal ( 1 - 3 tahun )
    - 1) Kehidupan anak berpusat pada kesenangan anak terhadap dirinya sendiri, sangat egoistik, mulai mempelajari struktur tubuhnya.
    - 2) Pada fase ini tugas yang dapat dilaksanakan anak adalah latihan kebersihan.
    - 3) Anak senang menahan feses, bahkan bermain-main dengan fesesnya sesuai dengan keinginanya.
    - 4) Untuk itu ***toilet training*** adalah waktu yang tepat dilakukan dalam periode ini.
    - 5) Masalah yang dapat diperoleh pada tahap ini adalah bersifat obsesif (gangguan pikiran) dan bersifat impulsif yaitu dorongan membuka diri, tidak rapi, kurang pengendalian diri.

- c. Fase phalik/oedipal ( 3 - 6 tahun )
  - 1) Kehidupan anak berpusat pada genetalia dan area tubuh yang sensitif.
  - 2) Anak mulai suka pada lain jenis.
  - 3) Anak mulai mempelajari adanya perbedaan jenis kelamin.
  - 4) Anak mulai memahami identitas gender ( anak sering meniru ibu atau bapak dalam berpakaian).
- d. Fase laten ( 6 - 12 tahun )
  - 1) Kepuasan anak mulai terintegrasi, anak akan menggunakan energi fisik dan psikologis untuk mengeksplorasi pengetahuan dan pengalamannya melalui aktifitas fisik maupun sosialnya.
  - 2) Pada awal fase laten, anak perempuan lebih menyukai teman dengan jenis kelamin yang sama, demikian juga sebaliknya.
  - 3) Pertanyaan anak semakin banyak, mengarah pada sistem reproduksi (Orang tua harus bijaksana dan merespon). Oleh karena itu apabila ada anak tidak pernah bertanya tentang seks, sebaiknya ortu waspada (Peran ibu dan bapak sangat penting dalam melakukan pendekatan dengan anak).
- e. Fase genital ( 12 - 18 tahun ).
  - 1) Kepuasan anak akan kembali bangkit dan mengarah pada perasaan cinta yang matang terhadap lawan jenis.

## 2. Perkembangan Psikososial ( Erik Erikson )

a. Percaya versus tidak percaya ( 0 - 1 tahun )

- 1) Pada tahap ini bayi sudah terbentuk rasa percaya kepada seseorang baik orang tua maupun orang yang mengasuhnya atau perawat yang merawatnya.
  - 2) Kegagalan pada tahap ini apabila terjadi kesalahan dalam mengasuh atau merawat maka akan timbul rasa tida percaya.

b. Tahap otonomi versus rasa malu dan ragu ( 1 - 3 tahun )

- 1) Anak sudah mulai mencoba dan mandiri dalam tugas perkembangan seperti dalam motorik kasar dan motorik halus : berjinjit, memanjat, berbicara, dan lain-lain.
  - 2) Sebaliknya perasaan malu dan ragu akan timbul apabila anak merasa dirinya terlalu dilindungi atau tidak diberikan kemandirian atau kebebasan anak dan menuntut tinggi harapan anak.

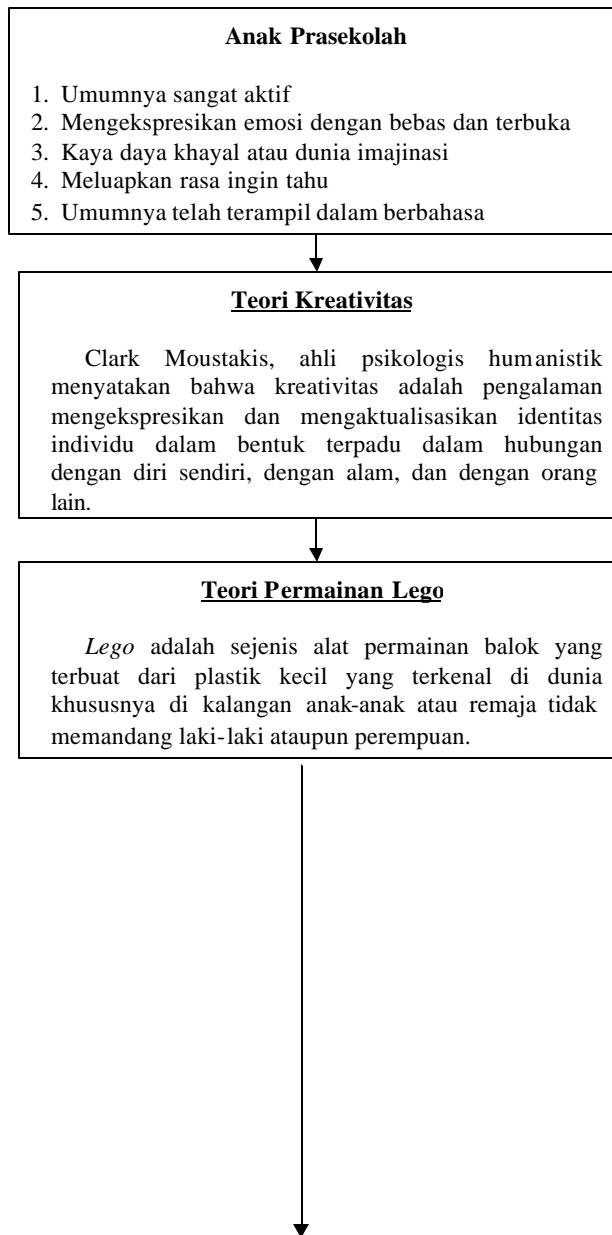
c. Tahap inisiatif versus rasa bersalah ( 3 – 6 tahun ).

- 1) Anak akan mulai inisiatif dalam belajar mencari pengalaman baru secara aktif dalam melakukan aktifitasnya melalui kemampuan indranya.
  - 2) Hasil akhir yang diperoleh adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu sebagai prestasinya.
  - 3) Apabila dalam tahap ini anak dilarang atau dicegah maka akan timbul rasa bersalah pada diri anak.

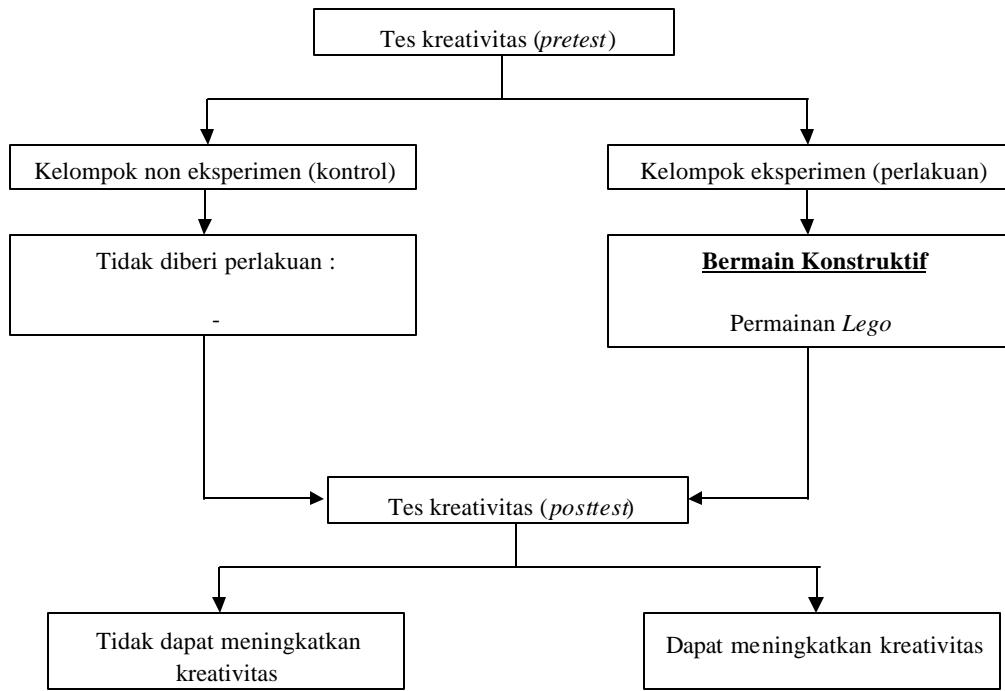
- d. Industry versus inferiority (6-12 tahun)
    - 1) Anak akan belajar untuk bekerjasama dan bersaing dalam kegiatan akademik maupun dalam pergaulan melalui permainan yang dilakukan bersama.
    - 2) Anak selalu berusaha untuk mencapai sesuatu yang diinginkan sehingga anak pada usia ini rajin dalam melakukan sesuatu.
    - 3) Apabila dalam tahap ini anak terlalu mendapat tuntutan dari lingkungannya dan anak tidak berhasil memenuhinya maka akan timbul rasa inferiority (rendah diri ).
    - 4) Reinforcement dari orang tua atau orang lain menjadi begitu penting untuk menguatkan perasaan berhasil dalam melakukan sesuatu.
  - e. Tahap identitas dan kerancuan peran ( 12 - 18 tahun)
    - 1) Pada tahap ini terjadi perubahan dalam diri anak khususnya dalam fisik dan kematangan usia, perubahan hormonal, akan menunjukkan identitas dirinya seperti siapa saya kemudian.
    - 2) Apabila kondisi tidak sesuai dengan suasana hati maka dapat menyebabkan terjadinya kebingungan dalam peran.
3. Perkembangan Kognitif ( Piaget )
- a. Tahap sensorik – motorik ( 0 - 2 tahun )
    - 1) Anak mempunyai kemampuan dalam mengasimilasi dan mengakomodasi informasi dengan cara melihat, mendengar, menyentuh dan aktifitas motorik.

- 2) Semua gerakan akan diarahkan kemulut dengan merasakan keingintahuan sesuatu dari apa yang dilihat, didengar, dan disentuh.
- b. Tahap praoperasional ( 2- 7 tahun)
  - 1) Perkembangan anak masih bersifat egosentrik.
  - 2) Pikiran anak bersifat transduktif: menganggap semua sama, contoh : seorang pria di kalangan adalah ayah, maka semua pria itu adalah ayah)
  - 3) Pikiran anak bersifat animisme: selalu memperhatikan adanya benda mati, contoh: apabila anak terbentur benda mati maka anak akan memukulnya kearah benda tersebut.
- c. Tahap Kongkret ( 7 - 11 tahun)
  - 1) Pemikiran anak meningkat atau bertambah logis dan koheren.
  - 2) Kemampuan berpikir anak sudah operasional, imajinatif dan dapat menggali objek untuk memecahkan suatu masalah.
- d. Tahap operational ( 11 - 15 tahun)
  - 1) Anak dapat berpikir dengan pola yang abstrak menggunakan tanda atau simbol dan menggambarkan kesimpulan yang logis.
  - 2) Anak dapat membuat dugaan dan mengujinya dengan pemikiran yang abstrak, teoritis dan filosofis.

3) Pola berfikir logis membuat mereka mampu berfikir tentang apa yang orang lain juga memikirkannya dan berfikir untuk memecahkan masalah<sup>80</sup>



<sup>80</sup> Hurlock, *Perkembangan Anak (Jilid 1, Edisi Keenam)*, ... , hal 5-10



## G. Hipotesis

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka dalam penelitian ini peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut : “Permainan *lego* secara efektif dapat meningkatkan kreativitas anak TK An-Nur antara sebelum dan sesudah diberikan permainan *lego*”.





pengaturan variabel-variabel dan kondisi-kondisi eksperimen dapat dilakukan secara seksama.<sup>84</sup>

Desain eksperimen dirancang sedemikian rupa guna meningkatkan validitas internal dengan memperhatikan faktor efisiensi, disamping kondisi yang menyangkut subyek dan pelaksanaan eksperimen. Dengan mengenal keunggulan dan keterbatasan suatu desain, tidak saja peneliti dapat memilih desain yang paling sesuai dengan kondisi subyeknya untuk mencapai validitas internal yang tinggi, tetapi dapat pula memahami keterbatasan kesimpulan hasil dan generalisasinya.<sup>85</sup>

Sehubungan dengan hasil suatu eksperimen, maka validitas penelitian terdapat dua macam, yaitu (1) validitas yang berhubungan dengan efek yang ditimbulkan atau validitas internal, dan (2) validitas yang berhubungan dengan penerapan hasil eksperimen atau validitas eksternal.<sup>80</sup>

## 1. Validitas internal

Cook dan Campbell mengemukakan sejumlah penganggu validitas internal yang perlu diperhatikan antara lain:

- a) *History* adalah kejadian-kejadian khusus yang terjadi antara pengukuran pertama dan kedua yang mempengaruhi penelitian.
  - b) *Maturity* adalah proses yang dialami subyek seiring berjalannya waktu, seperti lapar, haus, dan sakit.

<sup>84</sup> Latipun, *Psikologi Eksperimen*, (Malang: UMM Press, 2002), hal 67

<sup>8</sup> Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001), hal 117

<sup>86</sup> Latipun. *Psikologi Eksperimen*, ... , Hal.76.





Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Memberikan T1, yaitu pre test untuk mengukur skor kreativitas anak TK An-Nur Taman Sepanjang Sidoarjo sebelum pelaksanaan permainan *lego*.
  2. Memberikan treatment (perlakuan) pada anak yaitu dengan melakukan permainan *lego* kepada anak yang mempunyai skor terendah pada tes kreativitas.
  3. Memberikan T2, yaitu post test untuk mengukur skor kreativitas anak TK An-Nur Taman Sepanjang setelah menggunakan permainan *lego*.
  4. Membandingkan T1 dan T2 untuk menentukan seberapa besar perbedaan yang timbul, sebelum dan sesudah pemberian permainan *lego*.

## B. Prosedur Eksperimen

Adapun deskripsi proses dalam permainan *lego* diantaranya, langkah persiapan, langkah pelaksanaan, dan tahap akhir.

- a. Tahap Persiapan:

Pertama kali memberikan *tes kreativitas* untuk mengetahui kreativitas dari masing-masing anak, peneliti melakukan *treatment* dengan penggunaan permainan *lego* yang peneliti lakukan secara berkelompok.

b. Tahap pelaksanaan:

Dalam tahap pelaksanaan hal-hal yang dilakukan diantaranya, a) guru bersama peneliti mengucapkan salam pembuka sebagai awal proses kegiatan bermain *lego* berlangsung, b) guru mengajak seluruh anak TK untuk berdoa, c) menjelaskan pelaksanaan permainan *lego* serta diharapkan anak yang mengikuti bermain *lego* dapat berperan aktif, d) menjelaskan peranan pemimpin dan peranan anggota kelompok, sehingga pelaksanaan bermain *lego* dapat berjalan sesuai dengan harapan, e) menanyakan kesiapan anak, karena tanpa kesiapan yang baik misalnya fikiran belum fokus, hasil yang diharapkan tidak optimal, f) masing-masing anak bertanya tentang masalah yang sedang dibahas, yaitu tentang permainan *lego*, g) peneliti merangkum celotehan dari anak-anak, dan h) anak yang ikut dalam bermain *lego* diminta untuk bisa menghasilkan kreasi baru dari permainan *lego*.

Proses pengambilan data *pretest* atau *posttest* dilakukan pada saat pelajaran berlangsung jadi guru memba gikan tes kreativitas.

c. Tahap akhir

Dalam tahap pelaksanaan hal-hal yang dilakukan diantaranya, a) peneliti menyampaikan bahwa kegiatan akan segera selesai, b) anak yang mengikuti bermain *lego* diminta untuk menyampaikan tentang perasaannya selama mengikuti proses bermain *lego*, c) peneliti merangkum hasil yang diperoleh selama proses permainan *lego* sebagai data pendukung atau memberikan solusi untuk dihadapi siswa, dan e) do'a mengakhiri kegiatan.

### C. Variabel Penelitian

Variabel merupakan konsep yang mempunyai variabilitas. Suatu konstruk yang bervariasi atau yang dapat memiliki bermacam nilai tertentu.<sup>87</sup>

Dalam penelitian ini terdapat dua variable :

1. Variabel eksperimental atau Variabel bebas (*Independent Variabel*), yaitu variable yang dimanipulasi untuk dipelajari efeknya pada variable -variabel lain. Merupakan perlakuan, situasi, atau stimulus yang dimanipulasi, sengaja dilakukan dan kekhasan bentuk atau prosedurnya ditentukan dan direncanakan oleh peneliti, sebagai variable yang diharapkan akan mempengaruhi variable terikat.

Variabel bebas / variabel eksperimen : Bermain *lego*

2. Variabel Terikat atau Variabel Terpengaruh (*Dependent Variabel*), yaitu variable yang berubah jika berhubungan dengan variable bebas, atau variable yang dipelajari perubahannya performansinya setelah diberikan manipulasi atau variable bebas.<sup>88</sup>

Variabel terikat : Kreativitas

#### D. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi yang diberikan kepada suatu konstrak variabel dengan cara memberikan arti atau menspesifikasikan kegiatan, ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur konstrak atau variabel tertentu.

<sup>87</sup> Latipun, *Psikologi Eksperimen*, ..., hal 40

<sup>88</sup> Latipun, *Psikologi Eksperimen*, ..., hal 41-42

1. Bermain *lego*, yaitu suatu permainan yang berbentuk bongkah plastik kecil yang mempunyai macam-macam warna bentuk dan dapat menjadi suatu bentuk yang disukai dan diinginkan anak-anak.
  2. Kreativitas, yaitu merupakan kemampuan anak dalam menuangkan ide-idenya melalui kegiatan bermain *lego*. Dalam hal ini kreativitas anak diukur menggunakan tes kreativitas bentuk lingkaran dengan melihat aspek fluency, fleksibilitas, orijinalitas dan elaborasi.

Dengan demikian bermain *lego* sangat kuat kaitannya dengan kreativitas bahkan merupakan awal tumbuhnya kreativitas. Dengan bermain gembira melalui suasana aman dan bebas, anak tampil dengan gagasan gagasannya yang unik dan lain dari pada yang lain, ia berani bertanya, berani mencoba tidak takut salah dan berani mengekspresikan pendapat-pendapatnya. Semua ini merupakan awal tumbuhnya kreativitas.

## E. Indikator Variabel

Dalam suatu penelitian, penentuan variabel sangat diperlukan, karena variabel tersebut dapat menentukan alur hubungan yang akan diteliti.

Indikator kreativitas adalah:

1. Fluency adalah aspek yang mengukur seberapa banyak gambar yang dapat dihasilkan oleh anak atau aspek yang melihat kelancaran anak dalam mengeluarkan ide-ide menggambarnya.

### Penjelasan :

Kelancaran si anak jika anak dapat menggambar dengan lancar tanpa mengalami coretan garis pensil yang digunakannya, sehingga gambar yang dihasilkannya baik atau sesuai dengan keinginan si anak.

2. Flexibility adalah aspek yang mengukur bagaimana anak menghasilkan variasi gambar yang berbeda-beda dalam satu jangka waktu yang diberikan.

*Penjelasan:*

Anak dapat menggambar berbagai macam bentuk gambar atau menggambar dengan berbagai kreasi gambar.

3. Originality adalah aspek yang melihat keaslian atau originalitas gambar yang dibuat dan gambar tersebut jarang atau langka dan berbeda-beda.

*Penjelasan:*

Anak dapat menggambar berbagai macam bentuk gambar sesuai dengan aslinya dan si anak juga dapat menggambar sesuatu gambar yang langka yang orang lain tidak dapat menggambarnya.

4. Elaboration adalah aspek yang mengukur sejauhmana gagasan yang nampak pada setiap objek atau respon.

*Penjelasannya:*

Anak dapat menggambar berbagai bentuk gambar dan dapat menilainya bahwa gambar itu mempunyai nama, misalnya gambar buah jeruk, anak dapat menamainya jika gambar itu namanya jeruk.

## **F. Subyek Penelitian**

Obyek penelitian adalah siswa TK An-Nur Taman Sepanjang Sidoarjo.

Jumlah siswa TK A 20 dan TK B sebanyak 15. Sekolah ini beralamat di Jl. Ngelom V / 114, Kecamatan Taman Sidoarjo.

Penelitian dilakukan di TK An-Nur ini, karena peneliti menganggap disekolah ini terdapat hal menarik yang berhubungan dengan kreativitas. Setelah dilakukan pengamatan ternyata hal yang diperkirakan dapat membantu perkembangan kreativitas adalah dengan menggunakan permainan *lego*. Karena permainan ini dekat dengan anak.

Obyek yang dipilih dalam eksperimen ini adalah anak yang berusia  $\pm$  5 tahun, karena pada usia ini kreativitas anak terus berkembang, anak cenderung meniru apa saja yang mereka lihat dan dengar, maka orang tua sangat perlu mengarahkan dengan memberi fasilitas permainan yang edukatif.

Teknik sampling dapat dilakukan dengan cara random, atau sample acak. Yaitu dengan mencampur subyek-subyek di dalam populasi, sehingga semua subyek dianggap sama.<sup>89</sup> Dengan cara undian, dimana pada kertas kecil-kecil dituliskan satu nomor untuk setiap kertas, kemudian digulung dengan tanpa prasangka mengambil separuh dari jumlah murid.<sup>90</sup> Pada penelitian ini terdapat 35 populasi, dan hanya diambil 20 anak yang 10 kelompok eksperimen dan yang 10 lagi kelompok kontrol sebagai sample.

<sup>89</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, Cet XII, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal 111

<sup>90</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, Cet XII, (Jakarta: Pustaka Setia, 2004), hal 114.

Sehingga nomor-nomor yang tertera pada gulungan kertas yang terambil merupakan nomor subyek sample penelitian.

**Tabel 2. Data Anak TK An-Nur Taman Sepanjang Sidoarjo**

No.	Nama Siswa
1	Zuhudil Akmal
2	Zerlina Yasmin
3	Zakiyyatus Sholihah A.
4	Sabrina Nabila Auliasari
5	Rifqi Anugrah
6	Putri Salsabila
7	Sameer Husin Al Amri
8	Lintang Ayu Wahyu Winarno
9	Reswara Arya Putra Suroso
10	Najwa Saind Putri
11	Moch. Rajwa Mukti
12	Natasya Aqilla Putri
13	Farhan Nur Fahzika
14	Radhiyan Afan Bahrudin
15	Rizqi Ali Amrullah
16	Rendi Rahmatulloh Akbar
17	Reza Fahlevi Tamrin
18	Sifa'ul Rahmadani
19	Valina Aurora Hidayah
20	Fitri Nur Aisyah

## **G. Instrumen Pengumpul Data**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar penelitiannya mudah dan lebih baik hasilnya dalam artian lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah. Dalam penelitian ini menggunakan tes kreativitas sebagai berikut:

### **Tes Kreativitas**

Tes kreativitas adalah untuk mengidentifikasi orang-orang kreatif yang ditunjukkan oleh kemampuannya dalam berpikir kreatif. Tes kreativitas berbeda dengan tes intelegensi, terutama pada kriteria jawaban. Tes intelegensi menguji kemampuan berpikir memusat (konvergen), karena itu ada jawaban yang benar dan salah. Di pihak lain, tes kreativitas mengukur kemampuan berpikir menyebar (divergen) dan tidak ada jawaban yang benar dan salah. Kualitas respon anak diukur dari sejauh manakah memiliki keunikan dan berbeda dari kebanyakan orang. Makin unik orisinal atau keasliannya, makin tinggi skornya.

Dalam hal ini peneliti akan menggunakan *Tes kreativitas*. Tes ini dapat digunakan melalui tingkat kanak-kanak sampai tingkat perguruan tinggi, tes kreativitas ini merupakan bagian dari *Torrance Test Of Creativity Thinking* yang diciptakan oleh Torrance pada tahun 1966. Tes kreativitas bentuk lingkaran untuk mengungkap kelancaran, keluwesan, keaslian dan kerincian.

Pada test ini nanti subyek diminta untuk membuat sebanyak mungkin gambar yang dibentuk oleh lingkaran yang disediakan dan berjumlah 20 lingkaran.<sup>91</sup>

Dalam hal ini tes kreativitas akan diberikan pada anak TK An-Nur, tes kreativitas ini berupa lingkaran sebanyak 20 lingkaran, dimana si anak harus menggambar berbagai bentuk gambar di dalam lingkaran tersebut.

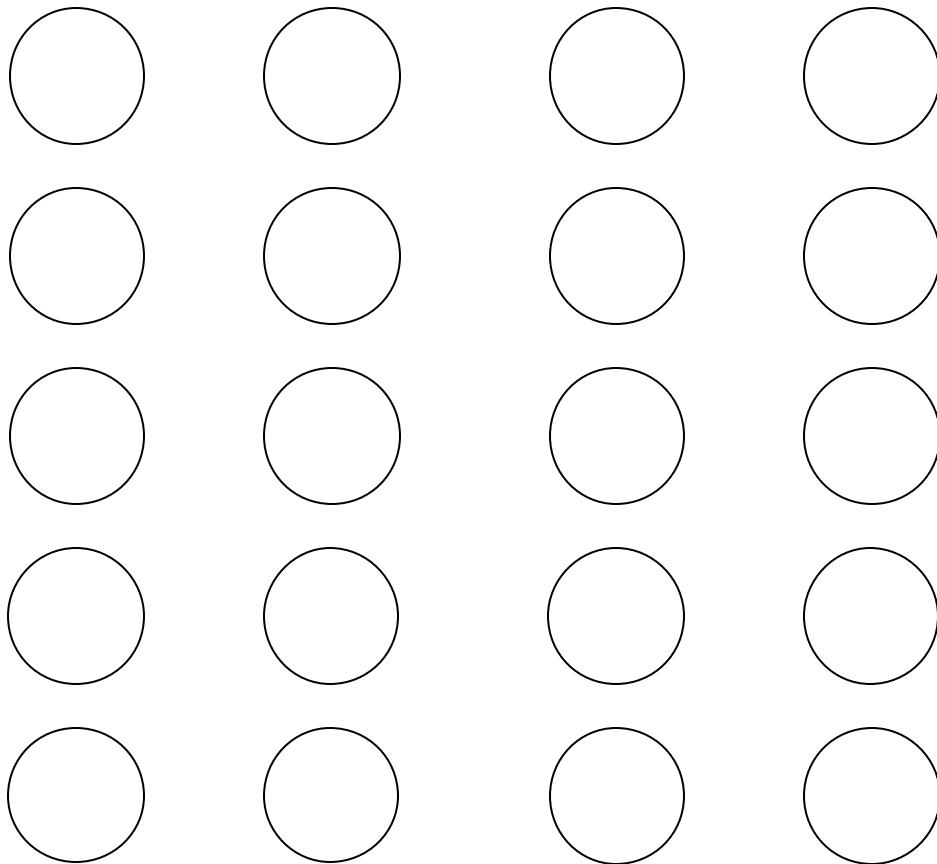
<sup>91</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Penerbit Rineka Cipta, 2009), hal 69

**TES KREATIVITAS****A. IDENTITAS SISWA**

- 1. Nama** :  
**2. Jenis kelamin** : L / P (Lingkari salah satu)  
**3. Kelas** : TK A / TK B

**B. PETUNJUK**

Buatlah gambar, sesuka hati adek-adek dari lingkaran-lingkaran di bawah ini. adek-adek boleh menggambar di luar lingkaran maupun di dalam lingkaran dan adek-adek boleh menggambar berbagai macam gambar dan jangan lupa menuliskan nama pada setiap gambar yang adek-adek buat.





Torrance menentukan patokan sebagai berikut :

- a) Menggabungkan 2 lingkaran mendapat 2 bonus points
  - b) Menggabungkan 3 – 5 lingkaran mendapat 5 bonus points
  - c) Menggabungkan 6 – 10 lingkaran mendapat 10 bonus points
  - d) Menggabungkan 11 – 15 lingkaran mendapat 15 bonus points
  - e) Menggabungkan semua lingkaran mendapat 25 bonus points

e. Elaborasi, adalah skor yang diberikan jika seorang anak menggambar lingkaran dan ia dapat menuliskan gambar tersebut “jeruk” dan tanpa menambah gambar sedikitpun maka jawaban ini mendapat skor 0. <sup>92</sup>

Dari perhitungan skor tersebut, maka hasil skor dari masing-masing aspek dikategorikan lagi dalam skor skala untuk masing-masing aspek. Adapun skor skala untuk masing-masing aspek dapat dilihat pada table berikut :

**Tabel 3**  
**Skor Skala Masing-masing Aspek Kreativitas**

SS	Fluency	flexibility	Originality	Elaboration
5	> 10	> 8	> 13	> 13
4	9 – 10	8	10 – 13	10 – 13
3	7 – 8	6 – 7	8 – 9	7 – 9
2	5 – 6	4 – 5	6 – 7	4 – 6
1	< 5	< 4	< 6	< 4

<sup>92</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, ... , hal 70-71

Selanjutnya total dari skor skala untuk masing-masing aspek dikategorikan dalam tingkatan kreativitas yang meliputi kategori sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, sangat tinggi. Adapun skor skala untuk kategori kreativitas dapat dilihat pada table berikut :

**Tabel 4**

<b>Kategori</b>	<b>Skor Skala Total</b>
Sangat Tinggi	> 20
Tinggi	14 - 16
Sedang	11 – 13
Rendah	9 - 10
Sangat Rendah	< 9

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk eksperimen yang dimulai dari tahapan pretest kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan berupa bermain *lego* dan diakhiri dengan posttest. Pretest dilakukan untuk mengetahui kreativitas dari 10 subyek dimana subyek adalah siswa TK An-Nur Taman Sepanjang Sidoarjo.

## H. Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data statistik karena data yang diperoleh berbentuk kuantitatif dengan analisis uji Tanda (*sign test*) yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel berpasangan bila datanya berbentuk ordinal.<sup>93</sup>

Langkah - langkah *sign test* :

- 1) Uji tanda (*sign test*) digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel berpasangan bila datanya berbentuk ordinal.
  - 2) Teknik ini dinamakan dengan uji tanda (*sign test*) karena data yang akan dianalisis dinyatakan dalam bentuk tanda-tanda, yaitu tanda positif dan negatif. Makna tanda positif dan negatif di sini berarti dalam suatu penelitian tidak menanyakan berapa besar pengaruhnya secara kuantitatif, tetapi hanya pernyataan mempunyai pengaruh positif atau negatif.
  - 3) Uji tanda (*sign test*) digunakan pada sampel yang berpasangan, misalnya: pria-wanita, sendiri-kelompok, negeri-swasta, dan lain-lain. Tanda positif dan negatif akan dapat diketahui berdasarkan perbedaan nilai antara satu dengan yang lain dalam pasangan.
  - 4) Hipotesis nol ( $H_0$ ) yang diuji adalah :  $p (X_A > X_B) = p (X_A < X_B) = 0,5$ . Peluang berubah dari  $X_A$  ke  $X_B$  = peluang berubah dari  $X_B$  ke  $X_A$  = 0,5, atau peluang untuk memperoleh beda yang bertanda positif sama dengan peluang untuk memperoleh beda negatif. Jadi kalau tanda positif jauh lebih banyak dari negatif, dan sebaliknya, maka  $H_0$  ditolak.

<sup>98</sup>Abdul Muhib. *Hand Out Analisis Data Statistik Inferensial Statistik Parametrik*. IAIN Sunan Ampel : Surabaya. Hlm. 66.

- 5)  $X_A$  = nilai setelah perlakuan (*treatment*), dan  $X_B$  = nilai sebelum ada perlakuan (*treatment*).  $H_0$  juga dapat diketahui berdasarkan median dari kelompok yang diobservasi. Bila jarak antara median dengan tanda positif dan negatif sama dengan nol, maka  $H_0$  diterima.

6) Jika  $(X_A - X_B)$  menunjukkan nilai perbedaan, dan merupakan median dari perbedaan ini, maka uji tanda (sign test) dapat digunakan untuk menguji  $H_0 : m = 0$ , dan  $H_A : m \neq 0$ , dengan peluang masing-masing = 0.5. jadi  $H_0 : p = H_A; p = 0.5$ .<sup>94</sup>

Rumus yang digunakan untuk uji tanda (*sign test*) adalah sebagai berikut:<sup>95</sup>

$$Z = \frac{n_1 - n_2}{\sqrt{n_1 + n_2}}$$

### Keterangan:

$n_1$  = Jumlah data positif

$n_2$  = Jumlah data negative

Untuk memudahkan perhitungan, maka seluruh perhitungan dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS 15.0 *for windows* sehingga tidak diperlukan melakukan perbandingan antara hasil penelitian dengan tabel statistik karena dari output komputer dapat diketahui besarnya nilai Z diakhir semua teknik statistik yang diuji.

<sup>94</sup> Abdul Muhid. *Hand Out Analisis Data Statistik Inferensial Statistik Parametrik*, ... , hal 43-44.

45-44  
95 Dr. Abdul Muhid, M.Si, *Analisis Statistik SPSS for Windows: Cara Praktis Melakukan Analisis Statistik*, ..., hal 29.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Proses Pelaksanaan Penelitian**

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 03 Mei s/d 31 Mei 2010 di TK An-Nur Ngelom Taman Sepanjang Sidoarjo. Subyek penelitian ini adalah anak TK An-Nur yang berjumlah 20 siswa, yang terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen 10 anak dan kelompok kontrol 10 anak. Jadwal kegiatan pada anak TK adalah sebagai berikut.

**Tabel 5**

#### **Jadwal Penelitian di TK An-Nur Ngelom Taman Sepanjang Sidoarjo**

<b>No.</b>	<b>Tanggal</b>	<b>Pukul</b>	<b>Keterangan</b>
1.	03 Mei 2010	08.00	Menyerahkan surat izin penelitian kepada Ibu Ani Nur Aini, S.Pd selaku kepala sekolah TK An-Nur Ngelom Taman Sidoarjo.
2.	04 Mei 2010	07.30-08.30	Meninjau ruang kelas dan siswa kelas TK A dan TK B, serta menyusun jadwal penelitian dengan Ibu Nuriyah Ulfah, A. Ma dan Ibu Dian Maya Sofa, S. Pd selaku guru pembimbing.
3.	06 Mei 2010	08.30-09.00	Pengambilan subyek secara acak

4.	08 Mei 2010	08.30-09.00	Penyebaran tes kreativitas (pengambilan <i>pretest</i> )
5.	10 Mei 2010	08.30-09.30	Observasi pertama di kelas.
6.	11 Mei 2010	08.00-09.00	Wawancara pada guru pembimbing.
7.	12 Mei 2010	08.00-09.30	Observasi ke-2, pemberian <i>treatment</i> pertama.
8.	13 Mei 2010	08.00-09.30	Observasi ke-3, pemberian <i>treatment</i> kedua.
9.	14 Mei 2010	08.00-09.30	Observasi ke-4, pemberian <i>treatment</i> ketiga.
10.	17 Mei 2010	08.00-09.30	Observasi ke-5, pemberian <i>treatment</i> keempat.
11.	21 Mei 2010	08.00-09.30	Observasi ke-6, pemberian <i>treatment</i> kelima.
12.	22 Mei 2010	08.00-09.30	Observasi ke-7, pemberian <i>treatment</i> keenam.
13.	24 Mei 2010	08.00-09.30	Observasi ke-8, pemberian <i>treatment</i> ketujuh.
14.	26 Mei 2010	08.00-09.30	Observasi ke-9, pemberian <i>treatment</i> kedelapan.
15.	31 Mei 2010	08.00-09.30	Penyebaran tes kreativitas (pemberian <i>posttest</i> ) dan pengambilan surat keterangan telah mengadakan penelitian di TK An-Nur Ngelom Taman Sidoarjo.

## B. Deskripsi Hasil Penelitian

### a. Observasi

### 1) *Kegiatan*

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan delapan kegiatan observasi yaitu sebagai berikut:

### a) Observasi pertama

Pada tanggal 10 Mei 2010 pukul 08.00-09.30 merupakan observasi treatment yang pertama di ruang bermain, dilakukan pada kelompok eksperimen dengan menerapkan metode permainan *lego* pertama. Dengan siswa, yaitu: Arya dan Najwa. Dengan tujuan untuk mengetahui hasil yang diperoleh pada saat melakukan bermain *lego*.

b) Observasi kedua

Pada tanggal 12 Mei 2010 pukul 08.00-09.30 merupakan observasi treatment yang pertama di ruang bermain, dilakukan pada kelompok eksperimen dengan menerapkan metode permainan *lego* pertama. Dengan siswa, yaitu: Ayu dan Akmal. Dengan tujuan untuk mengetahui hasil yang diperoleh pada saat melakukan bermain *lego*.

c) Observasi ketiga

Pada tanggal 13 Mei 2010 pukul 08.00-09.30 merupakan observasi treatment yang kedua di ruang bermain, dilakukan pada kelompok eksperimen dengan menerapkan metode permainan *lego*. Dengan siswa, yaitu: Sameer dan Yasmin. Dengan tujuan untuk mengetahui hasil yang diperoleh pada saat melakukan bermain *lego*.

d) Observasi keempat

Pada tanggal 14 Mei 2010 pukul 08.00-09.30 merupakan observasi treatment yang ketiga di ruang bermain, dilakukan pada kelompok eksperimen dengan menerapkan metode permainan *lego*. Dengan siswa, yaitu: Putri dan Zaki. Dengan tujuan untuk mengetahui hasil yang diperoleh pada saat melakukan bermain *lego*.

e) Observasi kelima

Pada tanggal 17 Mei 2010 pukul 08.00-09.30 merupakan observasi treatment yang keempat di ruang bermain, dilakukan pada kelompok eksperimen dengan menerapkan metode permainan *lego*. Dengan siswa, yaitu: Rifqi dan Sabrina. Dengan tujuan untuk mengetahui hasil yang diperoleh pada saat melakukan bermain *lego*.

f) Observasi keenam

Pada tanggal 21 Mei 2010 pukul 08.00-09.30 merupakan observasi treatment putaran kedua yang kelima di ruang bermain, dilakukan pada kelompok eksperimen dengan menerapkan metode permainan *lego*. Dengan siswa, yaitu: Akmal dan Yasmin. Dengan tujuan untuk mengetahui hasil yang diperoleh pada saat melakukan bermain *lego*, apakah hasil yang dicapai selama kegiatan bermain *lego* sudah maksimal atau belum.

g) Observasi ketujuh

Pada tanggal 22 Mei 2010 pukul 08.00-09.30 merupakan observasi treatment putaran kedua yang keenam di ruang bermain, dilakukan pada



**b. Hasil Kegiatan**

### 1) Observasi pertama

Berdasarkan observasi kedua ini di ruang bermain hasil yang diperoleh adalah bahwa Akmal kurang serius dalam bermain *lego*, siswa tersebut bermain dengan sambil tiduran.

## 2) Observasi kedua

Berdasarkan observasi kedua ini di ruang bermain hasil yang diperoleh adalah bahwa Sameer kurang serius dalam bermain *lego*, siswa tersebut bermain dengan sambil tiduran.

### 3) Observasi ketiga

Berdasarkan observasi ketiga di ruang bermain hasil yang diperoleh adalah bahwa Sabrina kurang serius dalam bermain *lego*, siswa tersebut tidak bisa diam.

#### 4) Observasi keempat

Berdasarkan observasi keempat di ruang bermain hasil yang diperoleh adalah bahwa Putri tidak serius dalam bermain *lego*, siswa tersebut selalu berbincang-bincang sama temannya.

## 5) Observasi kelima

Berdasarkan observasi kelima di ruang bermain hasil yang diperoleh adalah bahwa Yasmin terlalu diam dalam bermain *lego*, siswa tersebut tidak mau menyentuh permainan *lego* sama sekali dia lebih suka bermain mainan yang lain.



## 6) Observasi keenam

Berdasarkan observasi keenam putaran kedua di ruang bermain hasil yang diperoleh adalah bahwa Zaki sudah mulai bisa serius dalam bermain lego, siswa tersebut duduk diam sambil asyik bermain lego.

## 7) Observasi ketujuh

Berdasarkan observasi ketujuh putaran kedua di ruang bermain hasil yang diperoleh adalah bahwa Arya serius dalam bermain *lego*, siswa tersebut sangat menyenangi permainan *lego*.

### 8) Observasi kedelapan

Berdasarkan observasi kedelapan putaran kedua di ruang bermain hasil yang diperoleh adalah bahwa Rifqi tidak serius dalam bermain *lego*, siswa tersebut lebih suka melihat punya temannya.

### 9) Observasi kesembilan

Berdasarkan observasi kesembilan putaran kedua di ruang bermain hasil yang diperoleh adalah bahwa Ayu dan Najwa tidak serius dalam bermain *lego*, siswa tersebut lebih suka mengganggu temannya yang sedang asyik bermain.

## b. Wawancara

*a. Kegiatan*

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan kegiatan wawancara kepada guru pembimbing.

### 1) Wawancara guru pembimbing

Guru pembimbing mengatakan bahwa kelas TK A terdapat beberapa siswa yang termasuk memiliki kreativitas dan kemauan yang rendah. Pada saat Bu Ulfa, selaku salah satu guru pembimbing yang mengajar dikelas tersebut juga mengetahui bahwa siswa-siswi tersebut memiliki kreativitas sangat rendah dibandingkan teman yang lainnya.

## 2) Wawancara guru pembimbing

Guru pembimbing mengatakan bahwa kelas TK B terdapat juga beberapa siswa yang termasuk memiliki kreativitas dan kemauan yang rendah. Pada saat Bu Dian, selaku salah satu guru pembimbing yang mengajar dikelas tersebut juga mengetahui bahwa siswa-siswi tersebut memiliki kreativitas sangat rendah dibandingkan teman yang lainnya.

### c. Tes Kreativitas

a. *Kegiatan*

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan dua kegiatan untuk penyebaran tes kreativitas yaitu sebagai berikut:

## 1) Pretest

Peneliti melakukan penyebaran tes kreativitas (pretest) pada 20 siswa, yang memiliki tujuan untuk mengetahui hasil awal dari kemampuan

kreativitas siswa yang ditimbulkan sebelum menerapkan metode bermain lego pertama maupun kedua. Pretest ini nantinya dilakukan pada kedua kelompok, baik kelompok eksperimen (treatment) maupun kelompok kontrol.

## 2) Posttest

Peneliti melakukan penyebaran tes kreativitas (posttest) pada 20 anak, yang memiliki tujuan untuk mengetahui hasil akhir dari kemampuan kreativitas siswa yang ditimbulkan setelah menerapkan metode bermain lego pertama maupun kedua. Posttest ini dilakukan pada kedua kelompok, baik kelompok eksperimen (*treatment*) maupun kelompok kontrol.

**b. *Hasil Kegiatan***

### 1) Pretest

Berdasarkan hasil pretest atau penyebaran tes kreativitas bentuk lingkaran, maka hasil yang diperoleh adalah tes tersebut di analisa secara kuantitatif, sehingga dari hasil tes tersebut diperoleh bahwa dalam kelompok eksperimen (*treatment*) terdapat 20 anak yang memiliki kategori kreativitas rendah. Anak tersebut antara lain: Kelompok Eksperimen dan kelompok kontrol diantaranya: Arya, Ayu, Sameer, Putri, Rifqi, Sabrina, Zaki, Yasmin, Akmal, Najwa, Mukti, Tasya, Farhan, Afan, Rizqi, Rendi, Reza, Dani, Lina dan Fitri.

## 2) Posttest

Berdasarkan hasil posttest atau tes kreativitas, maka hasil yang diperoleh adalah tes tersebut di analisa secara kuantitatif, sehingga dari



- (a) Kategori kreativitas rendah.
  - (b) Anak harus bisa melakukan permainan *lego* dengan melakukan banyak kreasi bentuk dari permainan tersebut.
  - (c) Anak diminta menyampaikan hal-hal yang telah diperoleh dalam melakukan permainan *lego*.

**c) Tahap Pengakhiran**

- (1) Guru menyampaikan bahwa kegiatan akan segera selesai.
  - (2) Guru menanyakan kepada anak tentang tata cara permainan *lego* (sudah mengerti, memahami dan mengambil tindakan selanjutnya).
  - (3) Anak diminta pesan dan kesannya selama mengikuti proses permainan *lego* tersebut.
  - (4) Peneliti merangkum.
  - (5) Kesepakatan dengan anak untuk menindak lanjuti hasil dari permainan *lego*.
  - (6) Do'a mengakhiri kegiatan.

2) Treatment kedua (bermain *lego* II), tahap-tahap treatment kedua meliputi:

**a) Tahap Pembentukan**

- (1) Salam.
  - (2) Ucapan terima kasih tentang kehadirannya untuk permainan *lego*.
  - (3) Berdo'a.
  - (4) Menjelaskan pengertian permainan *lego*.

(5) Menjelaskan pelaksanaan permainan *lego* (waktu pelaksanaan bermain).

**b) Tahap Kegiatan**

- (1) Masing-masing anak menyampaikan alasan mengapa mereka tidak dapat melakukan permainan *lego* dengan baik.
  - (2) Peneliti merangkum pendapat anak.
  - (3) Guru memberi informasi:
    - (a) Kategori kreativitas rendah.
    - (b) Anak harus mempunyai banyak kreasi dalam berbagai kreativitas.
    - (c) Anak diminta menyampaikan hal-hal yang telah diperoleh dalam permainan *lego*.

**c) Tahap Pengakhiran**

- (1) Guru menyampaikan bahwa kegiatan akan segera selesai.
  - (2) Guru menanyakan kepada anak tentang topik yang telah dibahas (sudah mengerti, memahami dan mengambil tindakan selanjutnya).
  - (3) Anak diminta pesan dan kesannya selama mengikuti proses permainan *lego* tersebut.
  - (4) Peneliti merangkum.
  - (5) Kesepakatan anak untuk menindak lanjuti hasil dari permainan *lego*.
  - (6) Do'a mengakhiri kegiatan.

**b. Hasil Kegiatan**

### 1) Treatment pertama (bermain *lego* I)

Berdasarkan dari pelaksanaan treatment pertama (bermain *lego* I), maka hasil yang diperoleh adalah bahwa tingkat kreativitas anak sudah terdapat peningkatan. Namun masih ada beberapa anak yang kurang sesuai harapan. Sehubungan dengan hal tersebut maka perlu ditindak lanjuti dengan treatment kedua (bermain II) dan untuk melihat hasil dari dinamika bermain *lego*.

## 2) Treatment kedua (bermain *lego* II)

Berdasarkan dari pelaksanaan treatment kedua (bermain lego II), maka hasil yang diperoleh adalah bahwa tingkat kreativitas pada anak sudah terjadi peningkatan.

### C. Analisis Data

**Tabel 6. Hasil *pretest* tes kreativitas  
( *Kelompok Treatment* )**

No.	Nama Siswa	Fluency	Fleksibility	Originality	Elaboration	Total skor
1	Reswara Arya Putra	1	1	1	1	4
2	Lintang Ayu Wahyu	1	2	1	1	5
3	Sameer Husin Al Amri	2	1	3	3	9
4	Putri Salsabila	2	1	1	1	5
5	Rifqi Anugrah	2	1	2	1	6
6	Sabrina Nabila	3	3	3	2	11
7	Zakiyyatus Sholihah	3	3	2	3	11
8	Zerlina Yasmin	2	1	2	1	6
9	Zuhudi Akmal	1	2	1	2	6
10	Najwa Saind Putri	1	1	1	1	4

**Tabel 7. Hasil *pretest* tes kreativitas  
( *Kelompok Kontrol* )**

No.	Nama Siswa	Fluency	Fleksibility	Originality	Elaboration	Total skor
1	Moch. Rajwa Mukti	2	1	2	1	6
2	Natasya Aqilla Putri	3	2	3	1	9
3	Farhan Nur Fahzika	1	2	2	3	8
4	Radityan Afan Bahrudin	1	2	3	1	7
5	Rizqi Ali Amrullah	2	1	1	2	6
6	Rendi Rahmatulloh Akbar	1	2	3	3	9
7	Reza Fahlevi Tamrin	3	2	2	3	10

8	Sifa'ul Rahmadani	1	2	1	1	5
9	Valina Aurora Hidayah	2	2	1	1	6
10	Fitri Nur Aisyah	1	1	1	1	4

**Tabel 8. Hasil *posttest* tes kreativitas  
(*Kelompok Treatment*)**

No.	Nama Siswa	Fluency	Fleksibility	Originality	Elaboration	Total skor
1	Reswara Arya Putra	4	4	4	4	16
2	Lintang Ayu Wahyu	3	5	5	3	16
3	Sameer Husin Al Amri	5	5	2	2	14
4	Putri Salsabila	2	7	3	4	16
5	Rifqi Anugrah	3	3	4	2	12
6	Sabrina Nabila	8	1	3	2	14
7	Zakiyyatus Sholihah	6	2	2	2	12
8	Zerlina Yasmin	5	3	5	2	15
9	Zuhudi Akmal	2	1	6	4	13
10	Najwa Saind Putri	1	4	4	6	15

**Tabel 9. Hasil *posttest* tes kreativitas  
(*Kelompok Kontrol*)**

No.	Nama Siswa	Fluency	Fleksibility	Originality	Elaboration	Total skor
1	Moch. Rajwa Mukti	2	1	2	1	6
2	Natasya Aqilla Putri	1	1	2	1	5
3	Farhan Nur Fahzika	1	1	1	1	4
4	Radhityan Afan Bahrudin	1	2	3	1	7
5	Rizqi Ali Amrullah	2	1	1	2	6

6	Rendi Rahmatulloh Akbar	1	2	1	1	5
7	Reza Fahlevi Tamrin	1	2	2	3	8
8	Sifa'ul Rahmadani	1	2	1	1	5
9	Valina Aurora Hidayah	1	1	1	1	4
10	Fitri Nur Aisyah	1	1	1	1	4

**Tabel 10. Perbedaan kreativitas anak TK An-Nur Taman Sepanjang Sidoarjo sebelum dan sesudah diberikan *permainan lego***

Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
4	16	6	15
5	16	9	12
9	14	8	14
5	16	7	14
6	12	6	16
11	14	9	16
11	12	10	13
6	15	5	12
6	13	6	15
4	15	4	16
<b><math>\Sigma</math> Sebelum = 137</b>		<b><math>\Sigma</math> Sesudah = 286</b>	
<b>Nilai rata-rata sebelum = 6,85</b>		<b>Nilai rata-rata sesudah = 14,3</b>	



## 1. Pembahasan interpretasi output SPSS

- a) Berdasarkan pada table pertama, terlihat bahwa dari 10 data, terdapat 0 data dengan perbedaan negatif (*negative differences*), terdapat 10 data dengan perbedaan positif (*positive differences*), dan terdapat 0 data dengan perbedaan data nol atau pasangan sama nilainya (*ties*).

### Hipótesis:

Ho : Tidak ada perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan permainan *lego* dalam meningkatkan kreativitas anak usia prasekolah pada anak TK An-Nur Taman Sepanjang Sidoarjo.

Ha : Ada perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan permainan *lego* dalam meningkatkan kreativitas anak usia prasekolah pada anak TK An-Nur Taman Sepanjang Sidoarjo.

- b) Berdasarkan data tersebut di atas maka dapat dilakukan pengujian hipotesis dengan membandingkan taraf signifikansi (p-value) dengan galatnya,

Jika signifikansi > 0,05, maka  $H_0$  diterima

Jika signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak

Berdasarkan data pada kolom Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,002, atau signifikansi  $< 0,05$  ( $0,002 < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan permainan *lego* dalam meningkatkan kreativitas anak usia prasekolah pada anak TK Nur Taman Sepanjang Sidoarjo.

Berdasarkan data penelitian ini dapat disimpulkan, nilai rata-rata sebelum lebih kecil dari nilai rata-rata sesudah diberikan permainan *lego* yaitu  $6,85 < 14,3$  menyatakan adanya perubahan yang signifikan pada kreativitas anak usia TK. Dan hipotesis nol ( $H_0$ ) yang diajukan bahwa tidak ada perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan permainan *lego* dalam meningkatkan kreativitas anak usia prasekolah pada anak TK An-Nur Taman Sepanjang Sidoarjo, ditolak, dengan uji hipotesis membandingkan taraf signifikansi ( $p$ -value) dengan galatnya. Artinya antara Sebelum dan sesudah diberikan permainan *lego* banyak pengaruhnya dalam meningkatkan kreativitas anak usia prasekolah pada anak TK An-Nur Taman Sepanjang Sidoarjo,

Berdasarkan hasil analisis data di atas yang menunjukkan bahwa sebelum dan sesudah diberikan permainan *lego* banyak pengaruhnya dalam meningkatkan kreativitas anak usia prasekolah pada anak TK An-Nur Taman Sepanjang Sidoarjo. Berarti sesuai dengan hipotesis penelitian yang menyatakan permainan *lego* secara efektif dapat meningkatkan kreativitas anak usia prasekolah pada anak TK An-Nur Taman Sepanjang Sidoarjo. Yaitu anak lebih sering bermain *lego* supaya dapat menciptakan ide-ide baru yang telah mereka curahkan lewat permainan *lego*.

## D. Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan analisis data diketahui bahwa anak yang setelah diberikan permainan *lego* dengan anak yang sebelum diberikan permainan *lego* ada perbedaan, karena ada perbedaan skor kreativitas sehingga signifikan dan dianggap ada perbedaan. Oleh sebab itu, hipotesis berbunyi ada perbedaan antara sebelum dengan sesudah diberikan permainan *lego* diterima.

Indikator-indikator kreativitas dalam penelitian ini adalah Fluency, Flexibility, Originality, Elaboration telah dilaksanakan dengan baik oleh anak TK An-Nur Taman Sepanjang Sidoarjo. Dengan menggunakan pendekatan eksperimental selama 8x pertemuan selama 1 bulan.

Kreativitas merupakan aspek yang dibutuhkan anak untuk menghadapi masa depannya yang semakin ketat dalam persaingan global. Kreativitas sangat besar manfaatnya bagi kehidupan seseorang maupun kehidupan masyarakat sebab tanpa adanya kreativitas seseorang tidak akan mengalami kemajuan dalam hidupnya. Bagi pribadi atau kelompok masyarakat, kreativitas sangat diperlukan agar mereka mampu bertahan dalam menjalani kehidupan. Sebagaimana diketahui bahwa kreativitas adalah ungkapan dari keunikan-keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya, maka diharapkan ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif dapat timbul dari pribadi yang kreatif.

Kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Kreativitas mungkin mencakup

pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencakokan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Kreativitas harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Kreativitas mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusastraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.

Kreativitas merupakan proses berpikir dimana anak bebas berekspresi dalam kaitannya dengan kelancaran, kelenturan (fleksibilitas) dan originalitas serta kemampuan untuk menuangkan dan mengembangkan ide - ide yang berguna bagi dirinya maupun masyarakat.

Aspek psikologis dalam penelitian ini terlihat pada pola perkembangan anak. Salah satu tugas perkembangan pada masa usia prasekolah merupakan setiap tahap perkembangan mempunyai tugas - tugas perkembangan masing - masing, begitu juga dengan tahap perkembangan di usia awal kanak -kanak. Menurut Havighurst tugas perkembangan adalah tugas yang muncul pada saat atau sekitar suatu periode tertentu dari kehidupan individu, yang jika berhasil akan menimbulkan rasa bahagia dan membawa ke arah keberhasilan dalam melaksanakan tugas - tugas berikutnya. Akan tetapi, jika gagal, menimbulkan rasa tidak bahagia dan kesulitan dalam menghadapi tugas - tugas berikutnya. <sup>95</sup>

Berdasarkan data penelitian yang dianalisis dengan uji tanda (*sign test*) pada SPSS 15.0 ini dapat disimpulkan, nilai rata-rata sebelum lebih kecil dari

<sup>95</sup> Hurlock, E. B, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1980). Hal 109

nilai rata-rata sesudah diberikan permainan *lego* yaitu  $6,85 < 14,3$  menyatakan adanya perubahan yang signifikan pada kreativitas anak TK. Dan hipotesis nol ( $H_0$ ) yang diajukan bahwa tidak ada perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan permainan *lego* dalam kreativitas anak usia prasekolah pada anak TK An-Nur Taman Sepanjang Sidoarjo, ditolak, dengan uji hipotesis membandingkan taraf signifikansi (*p*-value) dengan galatnya. Artinya antara Sebelum dan sesudah diberikan permainan *lego* pada kreativitas banyak pengaruhnya dalam meningkatkan kreativitas anak usia prasekolah pada anak TK An-Nur Taman Sepanjang Sidoarjo.

Berdasarkan hasil analisis data di atas yang menunjukkan bahwa sebelum dan sesudah diberikan permainan *lego* banyak pengaruhnya dalam kreativitas anak usia prasekolah pada anak TK An-Nur Taman Sepanjang Sidoarjo. Berarti sesuai dengan hipotesis penelitian yang menyatakan permainan *lego* secara efektif dapat meningkatkan kreativitas anak usia prasekolah pada anak TK An-Nur Taman Sepanjang Sidoarjo. Yaitu anak lebih sering bermain *lego* supaya dapat menciptakan ide-ide baru yang telah mereka curahkan lewat permainan *lego*.

Dari data tersebut maka bila dirujukan pada teori Psikoanalisa yaitu Freud memandang bermain sama seperti fantasi atau lamunan. Melalui bermain ataupun fantasi, seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi. Dengan demikian Freud percaya bahwa bermain memegang peranan penting dalam perkembangan emosi anak dan bermain

sebagai cara yang digunakan anak untuk mengatasi masalahnya.<sup>96</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas pada anak usia prasekolah TK An-Nur meningkat seiring dengan pemberian permainan *lego* yang menuntut anak untuk bermain dengan anggota kelompoknya dalam memecahkan suatu ide-ide baru.

<sup>96</sup> Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan* (Jakarta: Grasindo, cet ketiga, 2005), hal 7

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Hasil dari analisis data menggunakan analisis *uji tanda (Sign Test)*, diperoleh hasil adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hal ini dapat dilihat dari besarnya signifikansi  $0.002 < 0.05$ , maka  $H_a$  diterima dan berarti  $H_0$  ditolak. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara tingkat kreativitas anak TK An-nur antara sebelum dan sesudah diberikan permainan *lego*.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, maka dikemukakan beberapa saran yang diharapkan dapat berguna bagi semua pihak, yaitu:

1. Bagi tenaga pengajar (guru) di TK An-Nur Taman Sidoarjo, dengan kreativitas yang cukup, hal ini mengindikasikan kepada guru untuk lebih meningkatkan pelaksanaan pembelajaran yang dapat mempengaruhi tumbuhnya kreativitas anak dalam mencapai prestasi dan menciptakan kondisi tertentu agar anak itu selalu butuh dan ingin terus belajar. Memberikan kreativitas kepada seorang anak, berarti menggerakkan anak untuk atau ingin melakukan atau membuat sesuatu yang baru.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anima, *Indonesian Psychological Journal*, (Surabaya: ISSN 0215-0158, Juli 2000), Vol.15, No. 4.
- Azwar, S. (2001). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Champbell, D. (1986). *Mengembangkan kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius
- Heru Basuki, M.Psi, *Pengembangan Kreativitas*, diunduh 15 April 2010 dari <http://heru.staff.gunadarma.ac.id/Kreativitas.Doc>
- Hadi, Sutrisno, *Metodelogi Research*, jilid III, Cet XII, (Yogyakarta: Andi Offset, 1991).
- Hidayani, R., Tarigan, R. S., Pujiati, R., Mayke S., Alzena M, & Handayani, Eko. (2006). *Materi pokok PGTK2104/4SKS/MODUL 1-12, psikologi perkembangan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hurlock, E.B. (1978). *Perkembangan anak (Jilid 1, Edisi Keenam)*. Jakarta: Erlangga
- \_\_\_\_\_. (1978). *Perkembangan anak (Jilid 2, Edisi Keenam)*. Jakarta: Erlangga
- \_\_\_\_\_. (1980). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Ismail, A. (2006). *Education games*. Yogyakarta: Pilar Media
- Iswinarti & Istiqomah. (2004). *Laporan penelitian penyusunan norma tes kreativitas bentuk lingkaran*. Malang: UMM
- Latipun. 2002. *Psikologi eksperimen*. Malang: UMM Press
- Monks, F. J. Knoers, A. M. P. Haditono, S. R. (2002). *Psikologi perkembangan: pengantar dalam berbagai bagianya*. Yogyakarta: UGM Press
- Munandar, U., Achir, Y. A., Winata, S., Lestari, P., Rosemini, Rifameutia, T. & Gagan. (1988). *Laporan penelitian standarisasi tes kreativitas*. Jakarta: UI
- Munandar, U. (1988). *Kreativitas sepanjang masa*. Jakarta : Pustaka Sinar Harapan.

- \_\_\_\_\_. (2004). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Mayke S. Tedjasaputra (2003). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo

Pamilu. (2007). *Mengembangkan kreativitas dan kecerdasan anak*. Yogyakarta: Citra Media

Patmonodewo, S. (2003). *Pendidikan anak prasekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta xiii

Prof. Dr. Suharnan, MS., *Psikologi Kognitif*, (Surabaya: Penerbit Srikandi, 2005).

Supriadi, D. (1996). *Kreativitas, kebudayaan dan perkembangan iptek*. Jakarta: Alfabeta

Winarsunu, T. (2004). *Statistik dalam penelitian psikologi dan pendidikan*. Malang: UMM Press

Zulkifli. (1999). *Psikologi perkembangan*. Bandung: Remaja Rosda Karya

Zuriah. (2006). *Metodologi penelitian sosial dan pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara