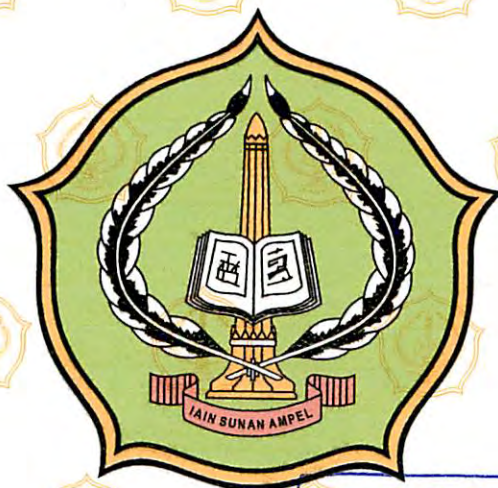


**EFEKTIVITAS PERMAINAN *LEGO* DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS ANAK USIA PRASEKOLAH**



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

ASAL BUKU :

TANGGAL :

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) 717 82976
(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

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
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Sistematika Pembahasan.....	9
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 10
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

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 egosentris, 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.

Permainan konstruktif memiliki sumbangan bagi penyesuaian pribadi yang baik tetapi hanya sedikit meningkatkan penyesuaian sosial. Secara langsung kegiatan bermain konstruktif dapat memberikan kepuasan ego yang diperoleh anak karena dapat membangun sesuatu sendiri dan secara tidak langsung kegiatan bermain ini dapat menghalau rasa bosan dan perasaan sial bila mereka tidak mempunyai teman bermain. Permainan konstruktif biasanya lebih dilakukan sebagai kegiatan perseorangan daripada kegiatan kelompok sehingga tidak membantu penyesuaian sosial. Seringkali bermain konstruktif dapat berkembang menjadi hobi seumur hidup sehingga sumbangannya dalam penyesuaian pribadi menetap.⁵

Penelitian ini dipandang penting dilihat dari berbagai alasan. *Pertama*, peneliti beranggapan bahwa fenomena kreativitas yang dimiliki oleh

⁵ Hurlock, *Perkembangan Anak (Jilid 1, edisi keenam)*, (Jakarta: Erlangga, 1978). Hal 15

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 tehnik 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.⁶

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. ⁷

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

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

Munandar juga merumuskan kreativitas secara operasional sebagai suatu proses yang tercermin dalam kelancaran, kelenturan (fleksibilitas) dan originalitas dalam berpikir.⁸

Barron secara sederhana merumuskan kreativitas sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru.⁹

Mochtar Lubis, menegaskan bahwa kreativitas adalah kebebasan untuk berpikir dari menyatakan pikiran, kebebasan berkomunikasi dan mencipta. Dasarnya adalah kebebasan individu untuk melakukan pilihan yang bebas dalam proses kreatif.¹⁰

Menurut Campbell kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya :

a. Baru (*novel*)

Kreatif memiliki sifat yang inovatif, belum ada sebelumnya, segar, menarik, aneh, mengejutkan.

b. Berguna (*useful*)

Maksudnya berpikir kreatif menghasilkan sesuatu yang lebih enak, lebih praktis, mempermudah, memperlancar, mendorong, mengembangkan, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, mengatasi kesulitan, mendatangkan hasil yang lebih baik / banyak.¹¹

⁸ Munandar, *Kreativitas Sepanjang Masa*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1988). Hal 3

⁹ Munandar, *Kreativitas Sepanjang Masa*, ... , hal 3

¹⁰ Munandar, *Kreativitas Sepanjang Masa*, ... , hal 16

¹¹ D. Campbell, *Mengembangkan Kreativitas*, (Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 1986). Hal 11

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

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.¹⁷

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

c. Urutan kelahiran

Anak yang dilahirkan di tengah, lahir di belakang, dan anak tunggal lebih kreatif daripada anak pertama. Umumnya anak yang lahir pertama lebih ditekan untuk menyesuaikan dirinya dengan keinginan orang tuanya. Anak tengah lebih jadi penurut karena anak tengah mempunyai saudara kandung sehingga diberi kesempatan untuk mengembangkan individunya.

d. Ukuran keluarga

Anak yang berasal dari keluarga kecil cenderung lebih kreatif daripada keluarga besar. Dan keluarga besar cara mendidik anak otoriter dan kondisi sosial ekonomi yang kurang menguntungkan maka akan mempengaruhi perkembangan kreativitasnya.

e. Lingkungan kota versus lingkungan pedesaan

Anak yang berasal dari lingkungan kota cenderung lebih kreatif daripada anak yang berasal dari lingkungan desa. Hal ini disebabkan lingkungan desa kurang memberi stimulus bagi perkembangan kreativitas anak.

f. Inteligensi

Anak yang lebih pandai lebih menunjukkan kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan anak yang kurang pandai, Anak yang pandai lebih banyak memiliki ide - ide atau gagasan baru untuk menghadapi konflik dalam situasi. sosial dan mampu menghadapinya.¹⁸

¹⁸ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak (Jilid 2, Edisi Keenam)*, ... , hal 9.

Hurlock, yaitu :

- ### Beberapa faktor yang menghambat kreativitas anak menurut Hurlock

- Kegagalan merangsang kreativitas
- Ketidakmampuan mendeteksi kreativitas pada waktu yang tepat
- Sikap sosial yang tidak menguntungkan bagi kreativitas
- Kondisi rumah yang tidak menguntungkan
- Kondisi sekolah yang tidak menguntungkan
- Melamun berlebihan

¹⁹ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak (Jilid 2, Edisi Keenam)* ... , hal 11.

dorongan orang tua serta lingkungannya dan memberi kesempatan untuk memperkaya imajinasinya dan sebaliknya, kreativitas dapat terhambat jika kondisi lingkungan tidak menguntungkan serta ketidakmampuan orang di lingkungan anak untuk mendeteksi kreativitas anak pada waktu yang tepat sehingga membuat kurangnya rangsangan yang seharusnya diberikan pada anak.²⁰

4. Cara Mengukur Kreativitas

Ada lima pendekatan dalam menilai kreativitas yang diungkapkan oleh Supriadi adalah sebagai berikut :

a. Analisis obyektif terhadap produk kreatif

Pendekatan ini dimaksudkan untuk menilai secara langsung kreativitas suatu produk berupa benda atau karya-karya kreatif lain yang bisa diobservasi. Kelebihan analisis obyektif adalah metode ini secara langsung menilai kreativitas yang melekat pada obyeknya, yaitu karya kreatif. Kelemahannya adalah, metode ini hanya dapat digunakan terbatas pada produk-produk yang dapat diukur kualitas intrinsiknya secara statistik, dan tidak mudah melukiskan kreativitas suatu produk berdasarkan rincian yang benar-benar bebas dari subyektivitasnya.

b. Pertimbangan subyektif

Pendekatan ini adalah pertimbangan subyektif yang diarahkan kepada “orang” atau “produk” kreatif. Kelebihan pertimbangan subyektif ini adalah

²⁰ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak (Jilid 2, Edisi Keenam)* ... , hal 27-30.

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 penyekornya, 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.²¹

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

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

²³ Dr. Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal 19.

- 2) Iri hati sering terjadi pada anak prasekolah, mereka seringkali memperebutkan perhatian guru.

d. *Ciri Kognitif Anak Prasekolah atau TK*

- 1) Umumnya telah terampil dalam berbahasa, biasanya mereka senang berbicara khususnya dalam kelompoknya.
- 2) Terdapat jiwa kompetensi dalam diri anak.²⁶

3. Tugas Perkembangan Anak Prasekolah

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.²⁷

Menurut Havighurst, tugas - tugas perkembangan bayi dan awal masa kanak - kanak adalah belajar memakan makanan padat, belajar berjalan, belajar berbicara, belajar mengendalikan pembuangan kotoran tubuh, mempelajari perbedaan seks dan tata caranya, mempersiapkan diri untuk membaca dan membedakan benar dan salah serta mulai mengembangkan hati nurani.²⁸

²⁶ Dr. Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, ... , hal 35.

²⁷ Hurlock, E. B, *Psikologi Perkembangan*, ... , Hal 109

²⁸ Hurlock, E. B, *Psikologi Perkembangan*, ... , hal 10

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, dan teman bermain.²⁹

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 -

²⁹ Hurlock, E. B, *Psikologi Perkembangan*, ... , hal 109

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

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.³¹

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.³⁷

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.³⁸

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.³⁹

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

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

³⁸ Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, ... , hal 8

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

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

mengeluarkan banyak energi karena banyak dilakukan aktivitas fisik, (2) *permainan pasif*, yaitu permainan yang menyebabkan anak mengeluarkan sedikit energi karena aktivitas fisik yang sedikit.⁵⁴

Macam – macam permainan aktif :

a. Permainan bebas dan spontan

Ciri dari kegiatan bermain ini dilakukan dimana saja, dengan cara apa saja dan berdasarkan apa yang ingin dilakukan dan tidak ada aturan yang harus dipatuhi oleh anak.⁵⁵

b. Permainan konstruktif

Yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu.⁵⁶

c. Permainan khayal / permainan peran

Bermain khayal atau bermain peran termasuk salah satu jenis bermain aktif, diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih. Apa yang dilakukan anak tampil dalam tingkah laku yang nyata dan dapat diamati dan biasanya menggunakan bahasa.⁵⁷

d. Mengumpulkan benda-benda (Colecting)

Kegiatan bermain ini termasuk kegiatan bermain aktif karena atas inisiatifnya. Ia mengumpulkan barang yang menarik minatnya.⁵⁸

⁵⁴ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak (Jilid 1, Edisi Keenam)*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1978), hal 321.

⁵⁵ Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, ... , hal 55

⁵⁶ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan, ...*, hal 56

⁵⁷ Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan, ...*, hal 57

⁵⁸ Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, ... , hal 58

e. Melakukan penjelajahan (eksplorasi)

Eksplorasi biasanya dilakukan secara terencana dan ada pengaturannya karena biasanya melibatkan sekelompok teman.⁵⁹

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.⁶⁰

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.⁶¹

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

⁹⁾ Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan, ...* , hal 59

⁽⁴⁾ Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan, ...*, hal 60

⁶¹ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, M ainan, dan Permainan, ...* , hal 62

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 frustrasi 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.⁶⁴

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 olah raga.

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.

⁶⁴ Mayke S, Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan, ...*, hal 82

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 penyesuaian sosial.⁶⁸

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.⁶⁹

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.

⁶⁸ Hurlock, *Perkembangan Anak (Jilid 1, Edisi Keenam)*, ... , hal 15

⁶⁹ 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 populer di dunia anak-anak, *lego* adalah sebuah permainan yang tidak hanya menikmati tetapi juga untuk mengembangkan imajinasi dan kemampuan berpikir kreatif.⁷⁰

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.⁷¹

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

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

⁷¹ Bong Yiong Ling, dkk., "Mencetak Anak Kreatif", *NAKITA*, Cet I, (Jakarta: PT Sarana Kinasi 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 menjelmakan berbagai karya dari tingkat yang paling sederhana sampai paling lengkap merupakan stimulan yang sangat berharga dalam upaya menumbuhkan kreativitas anak.⁷²

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.⁷³

⁷² Munandar, *Kreativitas Sepanjang Masa*, ... , hal 33

⁷³ 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.⁷⁷

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

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

fisik-motorik, tapi juga sosial-emosional, daya pikir dan kreativitasnya. Penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu psikologi, orang tua, pendidik maupun institusi Taman Kanak-Kanak.

Dalam mengembangkan kreativitasnya anak banyak cara pembelajaran yang dapat digunakan. Salah satu cara tersebut adalah menggunakan permainan *lego*. Permainan *lego* ini akan lebih menarik dan menyenangkan karena menggunakan balok-balok warna yang telah dikenal oleh anak, sehingga anak akan lebih termotivasi dalam belajar dan meningkatkan kreativitasnya khususnya pada imajinasi dan daya pikir seorang anak. Selain menyenangkan anak, bermain *lego* juga dapat membantu anak untuk berpikir kreatif dan meningkatkan kreativitasnya dan memecahkan masalah. Permainan *lego* dapat dirancang dengan baik jika anak telah mahir dalam menggunakan atau menggabungkan permainan *lego* supaya dapat menghasilkan karya yang sesuai dengan keinginan anak.

Salah satu cara atau strategi kreativitas agar dapat memahami sebuah permainan adalah dengan cara mempunyai imajinasi dan daya berpikir kreatif dalam bermain *lego* dari hal yang bersifat konkret menuju ke hal yang abstrak yang dilakukan secara bertahap. Sehingga kreativitas anak akan meningkat jika menggunakan media bermain *lego*.

Dalam kerangka teori ini juga didukung adanya teori tentang perkembangan anak yaitu :

Freud mengemukakan bahwa perkembangan psikoseksual anak terdiri atas :

- 1) Selama masa bayi, sumber kesenangan anak berpusat pada aktifitas oral: mengisap, mengigit, mengunyah, dan mengucapkan serta ketergantungan yang sangat tinggi dan selalu minta dilindungi untuk mendapatkan rasa aman.
- 2) Masalah yang diperoleh pada tahap ini adalah menyapih dan makan.

- 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 keinginannya.
- 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 genitalia 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 tidak 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.

- 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.

- 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.

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.

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan jenis kuantitatif. Sesuai dengan namanya, banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.⁸¹

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen, yaitu merupakan yang dilakukan dengan melakukan manipulasi yang bertujuan untuk mengetahui akibat manipulasi terhadap perilaku individu yang diamati. Manipulasi yang dilakukan dapat berupa situasi atau tindakan tertentu yang diberikan kepada individu atau kelompok, dan setelah itu dapat dilihat pengaruhnya. Eksperimen dilakukan untuk mengetahui efek yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti. Sesuai dengan tujuannya untuk mengetahui efek suatu perlakuan, maka penelitian eksperimen merupakan penelitian yang bersifat prediktif, yaitu meramalkan akibat dari suatu manipulasi terhadap variabel terikatnya. Dengan pemberian suatu perlakuan, peneliti dapat meramalkan akibat apa yang akan terjadi pada variabel terikatnya.⁸²

Penelitian eksperimen ini termasuk dalam desain eksperimen kuasi atau bisa juga disebut eksperimen semu (*quasi-eksperimental*), atau bisa juga

⁸¹ Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian*, Cet XIV, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hal 10

⁸² Latipun, *Psikologi Eksperimen*, (Malang: UMM Press, 2002), hal 6

pengaturan variabel-variabel dan kondisi-kondisi eksperimen dapat dilakukan secara seksama.⁸⁴

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.⁸⁵

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.⁸⁶

1. Validitas internal

Cook dan Campbell mengemukakan sejumlah pengganggu 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.

⁸⁴ Latipun, *Psikologi Eksperimen*, (Malang: UMM Press, 2002), hal 67

⁸⁵ Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001), hal 117

⁸⁶ Latipun. *Psikologi Eksperimen*, ... , Hal.76.

- ## 2. Validitas Eksternal

a) Interaksi seleksi dan perlakuan yang berkaitan dengan populasi yang ditargetkan. Karena itu seleksi sampel dilakukan dari populasi yang jelas.

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.

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.

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 ± 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.⁸⁹ Dengan cara undian, dimana pada kertas kecil-kecil dituliskan satu nomor untuk setiap kertas, kemudian digulung dengan tanpa prasangka mengambil separuh dari jumlah murid.⁹⁰ Pada penelitian ini terdapat 35 populasi, dan hanya diambil 20 anak yang 10 kelompok eksperimen dan yang 10 lagi kelompok kontrol sebagai sample.

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

⁹⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, ...*, hal 114

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.

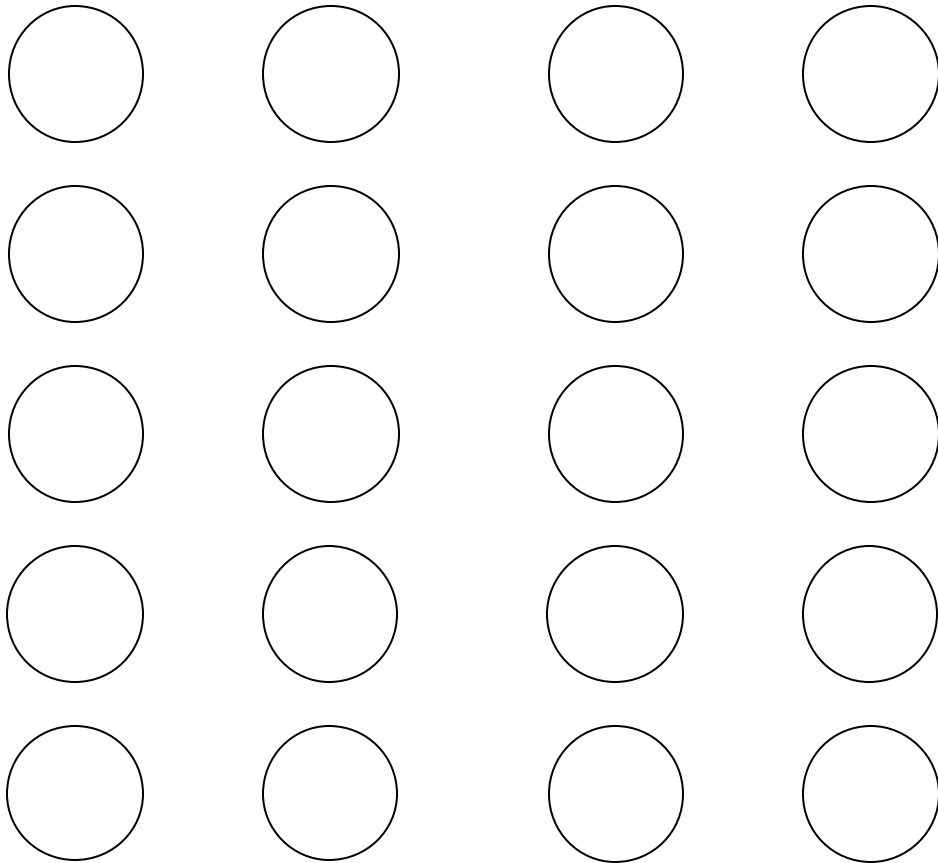
Dalam hal ini peneliti akan menggunakan *Tes kreativitas*. Tes ini dapat digunakan melalui tingkat kanak-kanak sampai tingkat perguruan tinggi, tes kreativitas ini merupakan bagian dari *Torrance Test Of Creativity Thinking* yang diciptakan oleh Torrance pada tahun 1966. Tes kreativitas bentuk lingkaran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

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.



Pedoman penilaian kreativitas bentuk lingkaran

- a. Skor kelancaran (fluency) ialah skor yang diberikan jika anak itu menggambar semua atau diantaranya terdapat macam-macam buah, dengan demikian anak tersebut mendapatkan skor 3.
- b. Skor fleksibilitas, ialah skor yang diberikan jika anak mampu memberikan jawaban yang berbeda-beda. Untuk gambar lingkaran, contohnya: anak mengasosiasikannya sebagai piring, bulan, bola, telur dadar dan sebagainya. Anak juga diminta untuk membuat sebanyak mungkin objek mati maupun hidup pada gambar lingkaran tadi. Namun tes kreativitas ini bukan dimaksudkan sebagai tes menggambar, melainkan sebagai tes gagasan, sehingga unsure “keindahan” tidak diprioritaskan. Dengan demikian anak tersebut mendapatkan skor 2.
- c. Skor orijinalitas, ialah skor yang diberikan jika anak itu menggambar berbagai macam bentuk sesuai dengan wujud gambar aslinya dengan demikian mendapatkan skor 5, tetapi jika anak tidak dapat menggambar sesuai dengan gambar aslinya mendapatkan skor 4, selain itu anak akan mendapatkan skor 1 jika anak itu menginginkan gambar sesuai wujud aslinya tetapi dia hanya menggambar coret-coretannya saja.
- d. Skor bonus orijinalitas, pada tes lingkaran kecuali skor untuk orijinalitas berdasarkan ke langkaan jawaban juga yang diberi skor bonus orijinalitas, yaitu untuk respon yang mengkombinasikan 2 atau lebih lingkaran.

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.

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

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

- 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 negative 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 $H_0 : p = 0.5$; $H_a : p \neq 0.5$.⁹⁴

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

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

Keterangan:

$$n_1 = \text{Jumlah data positif}$$
$$n_2 = \text{Jumlah data negative}$$

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 out put komputer dapat diketahui besarnya nilai Z diakhir semua tehnik statistik yang diuji.

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

⁹⁶ 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

No.	Tanggal	Pukul	Keterangan
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 Ulfa, 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.

a. Observasi

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

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*.

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*.

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*.

kelompok eksperimen dengan menerapkan metode permainan lego. Dengan siswa, yaitu: Arya dan Ayu. Dengan tujuan untuk mengetahui hasil yang diperoleh pada saat melakukan bermain *lego*, apakah hasil yang dicapai selama kegiatan bermain *lego* sudah maksimal atau belum.

h) Observasi kedelapan

Pada tanggal 24 Mei 2010 pukul 08.00-09.30 merupakan observasi treatment putaran kedua yang ketujuh di ruang bermain, dilakukan pada kelompok eksperimen dengan menerapkan metode permainan *lego*. Dengan siswa, yaitu: Sameer, Zaki dan Najwa. Dengan tujuan untuk mengetahui hasil yang diperoleh pada saat melakukan bermain *lego*, apakah hasil yang dicapai selama kegiatan bermain *lego* sudah maksimal atau belum.

i) Observasi kesembilan

Pada tanggal 26 Mei 2010 pukul 08.00-09.30 merupakan observasi treatment putaran kedua yang kedelapan di ruang bermain, dilakukan pada kelompok eksperimen dengan menerapkan metode permainan *lego*. Dengan siswa, yaitu: Putri, Sabrina dan Rifqi. Dengan tujuan untuk mengetahui hasil yang diperoleh pada saat melakukan bermain *lego*, apakah hasil yang dicapai selama kegiatan bermain *lego* sudah maksimal atau belum.

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

kegiatan 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

- (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.

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*).

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 An-Nur Taman Sepanjang Sidoarjo.

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.

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.⁹⁵

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

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

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

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_o 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.

2. Kepada orang tua

Orang tua sebaiknya bersikap aktif dan menghargai kreativitas anak sehingga anak terdorong untuk bersikap kreatif karena mereka merasa didukung oleh orang tuanya.

3. Kepada peneliti selanjutnya

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 subyek yang lebih banyak dan bervariasi, misalnya penelitian dengan subyek anak-anak berbakat. Sehingga hasil penelitiannya pun dapat menjadi lebih baik dan lebih maksimal.

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).
- Hildayani, 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 bagiannya*. 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.

