

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa terletak pada rakyatnya. Kemampuan yang di miliki rakyat pada mulanya merupakan proses belajar dalam mengembangkan pengetahuan yang di milikinya. Pengetahuan tersebut didapatkan melalui pendidikan yang ditempuhnya serta interaksinya dengan lingkungan sekitarnya. Pendidikan sangatlah penting untuk kemajuan bangsa. Menurut Undang - Undang SISDIKNAS no. 20 tahun 2003:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.

Tujuan pendidikan yaitu menyediakan lingkungan yang dapat mengembangkan bakat dan minat anak secara optimal. Pendidik sebagai fasilitator bertanggung jawab untuk membina serta membantu mengembangkat bakat anak. (Munandar, 2012)

Pada zaman globalisasi sekarang ini, pendidikan sebaiknya sudah diajarkan pada anak usia dini karena dengan pendidikan yang di perolehnya dapat menentukan kesuksesannya di masa depannya. Periode penting dalam tumbuh kembang anak

adalah masa anak – anak karena pada masa anak - anak tersebut, kemampuan berbahasa, kreativitas, sosial, emosional dan *intellegens* berjalan sangat cepat dan merupakan landasan perkembangan berikutnya. Sedangkan untuk perkembangan moral serta dasar-dasar kepribadian juga dibentuk pada masa ini. Tentunya banyak sekali aspek perkembangan yang di ukur melalui pendidikan baik pendidikan dari anak usia dini maupun hingga pendidikan di perguruan tinggi. Sahlan dan Maswan (1988, dalam Khotimah S, 2010) menyatakan bahwa sumber keberhasilan terletak pada studi kreativitasnya.

Kreativitas dapat didefinisikan dalam beraneka ragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyurutinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan. Menurut Munandar (2012) bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Hasil yang diciptakan tidak selalu hal-hal yang baru, tetapi juga dapat berupa gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Csikszentmihalyi (dalam Clegg, 2008) menyatakan kreativitas sebagai suatu tindakan, membuat sesuatu yang lama menjadi sesuatu yang baru. Ada juga teori psikologi yang menyinggung masalah kreativitas salah satu diantaranya yaitu menurut teori eksistensial menyebutkan bahwa kreativitas merupakan proses penciptaan sesuatu yang baru dari hasil interaksi manusia dengan alam dan manusia sehingga manusia terinspirasi oleh lingkungannya

dan terciptanya hasil karya (Murniati, 2012). Kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain (Moustakis, 1967 dalam Munandar, 2012). Perspektif psikologis melihat kreativitas dari segi kekuatan pada diri seseorang sebagai penentu kreativitas seperti *intelligensi*, bakat, motivasi, sikap, minat, dan disposisi kepribadian lainnya. Asumsi pendekatan ini adalah manusia dapat memenuhi kebutuhannya dan mewujudkan potensinya termasuk potensi kreatif dan memandang lingkungan sebagai faktor sekunder (Murniati, 2012).

Perkembangan kreativitas dalam era globalisasi saat ini cukup menjadi perhatian di dunia pendidikan karena dengan adanya kreativitas yang cukup baik akan mengantarkan manusia dalam kesuksesan untuk kedepannya. Kreativitas sendiri tidak hanya di nilai dari produk yang dihasilkan namun juga di lihat dari cara berfikir secara unik dan berbeda dari yang lain. Untuk itu, sebaiknya perkembangan kreativitas diajarkan sejak dini untuk mencetak generasi yang lebih baik.

Mengapa kreativitas begitu bermakna ? menurut Utami Munandar karena dengan berkreasi, orang dapat menunjukkan dirinya akan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah, penyesuaian diri dan peningkatan kualitas hidup (Munandar, 2012). Selain itu, kreativitas dapat membantu memecahkan persoalan-persoalan yang setiap saat menghadang proses pembangunan sebagaimana yang dihadapi bangsa Indonesia (Nashori dan Diana, 2002, dalam Tusadiah, 2009). Torrance menyebutkan bahwa pentingnya adanya upaya peningkatan kreativitas pada masa anak - anak

karena dalam periode ini anak mulai mengembangkan perasaan otonomi dan ingin melaksanakan segalanya secara sendiri. Ada juga yang menyebutkan bahwa kreativitas anak berkembang tergantung motivasi intrinsik mereka yang mendorong mereka untuk lebih kreatif. dan mencoba hal baru (Fasko, 2001)

Pengembangan kreativitas terkait dengan masa kritis yaitu pada masa kanak – kanak ketika anak menduduki bangku sekolah dasar. Ahli psikologi yaitu Justman & Susman (Hurlock, 2014) menamakan masa tersebut adalah masa kreatif karena untuk menentukan apakah anak–anak pada masa tersebut menjadi konformis atau sebagai pencipta karya yang baru dan orisinal. Pada masa ini, anak memasuki tahap *operasional konkrit* dan masa peralihan *operasional formal*. Pada saat ini juga, sikap egosentris pada anak mulai berkurang. Menurut Piaget, anak mampu untuk memperhatikan lebih dari satu dimensi sekaligus dan juga untuk menghubungkan dimensi – dimensi satu sama lain (dalam hal mengadakan konservasi). Anak dalam masa ini juga mampu untuk mengerti dalam situasi yang konkrit. Artinya anak mampu menyelesaikan masalah dengan baik apabila dihadapkan pada hal yang konkrit. (Monks, 2002). Dalam tahap tersebut juga, anak belajar menjadi realis kecil yang berhasrat ingin mempelajari dan menguasai dunia secara objektif sehingga ia memerlukan banyak informasi dan haus bertanya, meminta bimbingan, menuntut pengajaran serta pendidikan (Kartono, 2002).

Namun pada kenyataannya, perkembangan kreativitas di beberapa negara termasuk Indonesia tergolong rendah. Adapun bukti yaitu menurut Utami Munandar berdasarkan hasil survey yang dilakukan *Indonesian Education Sector Survey Report*

(Juliantine, 2009) dijelaskan bahwa pendidikan di Indonesia menekankan pada keterampilan-keterampilan rutin dan hafalan semata-mata. Anak biasanya tidak didorong mengajukan pertanyaan dan menggunakan daya imajinasinya, mengajukan masalah-masalah sendiri, mencari jawaban-jawaban terhadap masalah atau menunjukkan banyak inisiatif. Hal tersebut menunjukkan anak menjadi pasif dan kurang mengembangkan daya imajinasi dan kemampuan kreativitasnya. Akibatnya, anak tidak terlatih untuk berpikir secara divergen dan kreatif. Menurut Munandar (Nashori & Diana, 2002, dalam Tusadiah, 2009) pendidikan formal di Indonesia terutama menekankan pada pemikiran konvergen. Murid – murid jarang dirangsang untuk melihat suatu masalah dari berbagai macam sudut pandang atau untuk memberikan alternatif-alternatif penyelesaian suatu masalah.

Berdasarkan hasil penelitian (Nashori & Diana, 2002, dalam Tusadiah, 2009) mengungkapkan Anak usia 5 tahun mencetak skor kreativitas sebanyak 98%, anak usia 10 tahun 32%, remaja berusia 15 tahun 10%, dan orang dewasa hanya 2% hal ini menunjukkan bahwa skor kreativitas pada usia sekolah dasar menjadi menurun dikarenakan lembaga pendidikan maupun orang tua cenderung mendidik siswa berpikir secara *linier* (searah) atau *konvergen* (terpusat). Subjek didik kurang didorong untuk berpikir *divergen* (menyebar, tidak searah). Selain itu, terjadinya penurunan kreativitas pada umur 7–12 tahun seperti dilaporkan oleh Torrance menyebutkan hal ini merupakan akibat dan terabaikannya otak belahan kanan pada rentang usia tersebut. Otak belahan kanan sendiri merupakan aktivisasi otak yang melibatkan cara berpikir kreatif sehingga pada usia tersebut daya kreatif mereka

kurang terasah dikarenakan dalam usia tersebut lebih sering dihadapkan pada kegiatan membaca, menulis, dan sebagainya yang sering melibatkan aktivasi otak belahan kiri. (Murniati, 2012)

Mengapa indonesia menjadi negara dengan tingkat kreativitas rendah? menurut (Andi, 2005, dalam Tusadiah, 2009) ada beberapa faktor yang dapat menyebabkan hal tersebut terjadi dikarenakan perhatian pemerintah dalam meningkatkan kreativitas anak khususnya di tingkat sekolah dasar sangat rendah terbukti dengan mata pelajaran kerajinan tangan atau kesenian hanya 2 jam atau sekali pertemuan dalam seminggu sehingga menyebabkan kreativitas anak menjadi rendah karena pengetahuan atau pelatihan akan bidang keterampilan sangat kurang. Secara tidak sadar pendidikan kita telah membunuh kreativitas anak yang seharusnya berkembang dengan pesat. Penekanan pembelajaran pada masa sekarang lebih pada penilaian akademis bukan pada bermain sambil belajar, metode pembelajaran monoton, memberi tugas yang tidak bervariasi, ruang kelas tidak dipenuhi produk hasil karya anak. Selain hal tersebut, pada masa sekolah, kreativitas anak mengalami penurunan dikarenakan pemikiran dan ungkapannya yang spontan dan terbuka kurang mendapat perhatian dari guru dan orangtua sehingga hal tersebut juga menghambat rasa keingintahuan dan daya imajinasinya. Hal tersebut sangat disayangkan sebab pada masa ini seharusnya anak mengembangkan dan mengungkapkan kreativitasnya. (Intisari, 1999, dalam Khotimah, 2010)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Ngagelrejo III/398 Surabaya terlihat beberapa anak belum menunjukkan kreativitas yang baik. Hal ini

ditunjukkan oleh anak-anak kurang berinisiatif aktif menjawab pertanyaan dari guru wali kelas ketika diberikan pertanyaan mengenai materi pembelajaran sehingga guru wali kelas menunjuk salah satu murid untuk menjawab. Selain itu, anak masih belum percaya diri dalam menjawab tugas yang telah diberikan guru wali kelas dan ada juga beberapa anak yang mencontek jawaban teman lainnya dalam mengerjakan tugas. Metode pembelajaran masih monoton dimana anak dihadapkan pada hafalan, tugas-tugas rutin, dan pengajaran dengan metode ceramah sehingga membuat anak menjadi pasif dalam belajar. Selain dari hasil observasi, penulis juga melakukan wawancara dengan salah satu guru yang mengajar di sekolah tersebut menjelaskan bahwa belum ada penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa mengenai pengaruh permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari barang bekas terhadap kreativitas di sekolah tersebut dan menurut keterangan penjual makanan di kantin sekolah tersebut dan beberapa siswa sempat menjelaskan bahwa pihak sekolah pernah mengajarkan mengadakan pelatihan kerajinan tangan dari barang bekas namun mereka mengerjakannya dengan arahan guru dimana guru akan memberikan contohnya sedangkan siswa akan menirukannya tanpa menambahkan kombinasi baru sehingga hal ini menunjukkan bahwa mereka kurang bisa berfikir inovatif. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara dengan siswa-siswi di sekolah tersebut dan penulis mendapatkan informasi bahwa kebanyakan siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran yang hanya menekankan pada tugas-tugas dan hafalan semata, kebanyakan dari mereka juga mengakui apabila diberikan tugas oleh guru, mereka cenderung mencari jawaban pada satu jawaban yang benar sesuai pedoman buku dan

tidak berusaha untuk mencari jawaban dari referensi lain. Hal itu menunjukkan bahwa mayoritas siswa kurang dapat mencetuskan banyak alternatif gagasan maupun jawaban. Beberapa gambaran tersebut kurang mencerminkan sikap kreatif dimana anak yang kreatif memiliki ciri sebagai berikut memiliki ketekunan tinggi, kritis terhadap orang lain, berani menyatakan pendapat, selalu ingin tahu, peka, ulet atau rajin, percaya diri, mempunyai rasa humor, dan penuh imajinasi (Munandar, dalam Ansori, 2007, dalam Tusadiah, 2009)

Kemampuan berpikir kreatif akan berkembang secara optimal jika anak diberikan kesempatan oleh guru untuk menemukan gagasannya sesuai minat dan kebutuhannya. Dengan kata lain, proses berpikir kreatif berkaitan erat dengan proses belajar dan cara mengekspresikan kreativitas. Adapun ekspresi kreativitas di masa kanak – kanak seperti anisme (mengganggap benda mati sebagai hidup), bermain drama, permainan konstruktif, teman imajiner (orang, hewan, atau benda diciptakan anak dalam khayalannya untuk memainkan peran seorang teman), melamun, melucu/humor, dan bercerita. (Hurlock, 2014)

Melihat permasalahan yang ada di SDN Ngagelrejo III/398 Surabaya, maka salah satu metode untuk mengembangkan kreativitas melalui permainan. Di sini penulis memilih permainan konstruktif sebagai salah satu ekspresi anak dalam berkreasi atau menstimulasi anak dalam meningkatkan perkembangan kreativitas.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari paparan di latar belakang tersebut menunjukkan ada kesenjangan antara pendidikan yang seharusnya membantu mengembangkan kreativitas anak namun pada kenyataannya, pendidik justru menghambat perkembangan kreativitas anak dengan bukti yang telah dijelaskan di atas. Pada kenyataannya, masih banyak sekolah dasar lebih menekankan cara berpikir konvergen (tidak dibiasakan melatih berpikir dengan memberikan gagasan yang berbeda dan lebih menekankan pada satu jawaban yang di anggap benar) sehingga aspek kreativitas anak menjadi lemah. Memang tidak mudah memikirkan metode belajar seperti apakah yang akan memudahkan untuk mengembangkan kreativitas anak. Anak yang berada di bangku sekolah dasar menurut teori pegamatan William Stern berada pada usia (0-8 tahun) dimana mereka lebih mengamati benda-benda dan beberapa orang secara teliti. Sedangkan pada usia 8-9 tahun, mereka mulai minat terhadap pekerjaan dan perbuatan orang dewasa serta tingkah laku binatang, ketika menginjak usia 9-10 tahun, anak mulai mengamati hubungan dalam dimensi ruang dan waktu juga hubungan kausal dari benda-benda dan peristiwa dan selanjutnya mereka menganalisa hasil pengamatannya dengan mengkonstantir ciri-ciri dari benda. Pada masa ini juga, hasrat untuk mengetahui realita benda dan peristiwa, mendorong anak untuk meneliti dan melakukan eksperimen. (Kartono, 2002)

Faktanya, pendidikan di Indonesia masih belum mampu mengembangkan potensi dan kreativitas anak secara optimal, siswa masih dipandang sebagai objek bukan subjek. James, W.B (dalam Kartono, 2002) berpendapat bahwa suasana belajar

yang inovatif juga dapat berpengaruh pada bagaimana mengembangkan bakat dan kemampuan anak sehingga perlu adanya suasana belajar yang dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan yang menyenangkan yaitu permainan. Pada masa sekolah dasar yaitu masa anak mengeksplorasi diri melalui bermain. Pada usia ini anak sangat senang sekali dengan permainan karena hal tersebut menyenangkan bagi mereka dan dengan bermain, anak bisa mengeksplorasi banyak hal. Hurlock (1999, dalam Khotimah, 2010) mengatakan bahwa salah satu ciri anak usia sekolah adalah usia bermain dan dengan bermain, anak dapat memiliki minat untuk melakukan sesuatu dan dapat mengembangkan kreativitasnya. Waktu bermain merupakan sarana pertumbuhan dalam budaya dan kesiapannya dalam belajar di pendidikan formal atau masuk ke jenjang sekolah dasar (Hawadi, 2001). Bermain juga berpengaruh pada kreativitas anak. Hal ini juga diutarakan oleh Bubler (dalam Ayah Bunda, 2000, dalam Khotimah, 2010) mengatakan bahwa bermain dapat memicu kreativitas. Hal ini ditunjukkan melalui bereksperimen dalam bermain akan membuat anak dapat merancang sesuatu yang baru dan berbeda dan menimbulkan kepuasan (Hurlock, 2014). Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreativitas ke situasi dunia luar bermain. Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak. Oleh karena itu, perlu kiranya bagi anak-anak untuk diberi kesempatan dan sarana di dalam kegiatan permainannya (Abu, 1991, dalam Khobir, 2009). Salah satu permainan yang dapat

mengembangkan imajinasi anak adalah permainan konstruktif (Hurlock, 2014). Anak-anak, menurut Piaget (Bjorklund, 2005) bukanlah makhluk yang pasif namun mereka adalah inisiator yang aktif dan selalu mencari stimulasi baru. Menurut Piaget, anak dapat belajar dengan baik bila mereka aktif dan mencari solusi secara mandiri. Perlu adanya eksperimen dan berdiskusi daripada hanya sebagai penerima pasif seperti menirukan guru atau melakukan sesuatu secara hafalan (Elkind & Heuwinkel, dalam Santrock, 2002 dalam Soetjiningsih, 2012). Sifat permainan yang memberikan stimulasi memungkinkan terjadinya eksplorasi yang mampu mengasah kemampuan anak. Salah satu permainan yang dapat membuat anak mengeksplorasi dirinya yaitu permainan konstruktif. Santrock (2002) mengemukakan bahwa permainan konstruktif dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran ketrampilan akademik, ketrampilan berpikir, dan pemecahan masalah pada anak di usia sekolah dasar. Permainan konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya. (Hurlock, 2014). Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop atau televisi. Permainan konstruktif tidak akan membuat anak merasa bosan karena dalam permainan ini yang dipentingkan adalah hasilnya dan kesenangan. (Khobir, 2009). Anak-anak akan sangat sibuk dengan membuat hal yang baru. Permainan ini juga tidak akan membuat anak menjadi malas karena dalam permainan ini anak terus menggunakan daya imajinasinya untuk menghidupkan

permainan ini dengan membuat hal-hal yang baru dan unik. Anak yang kreatif menghabiskan sebagian besar waktu bermain untuk menciptakan sesuatu yang orisinal dari mainan-mainan dan alat-alat bermain, sedangkan anak tidak kreatif akan mengikuti pola yang sudah dibuat oleh orang lain (Hurlock, 2014). Cara terbaik untuk memfasilitasi objek bermain adalah memberikan anak-anak dengan berbagai bahan atau peluang: beberapa hal yang dimaksudkan yaitu menimbulkan bermain fungsional dan eksplorasi yang dirancang untuk bermain konstruktif. (Power, 2000, dalam Goldstein, 2003). Permainan konstruktif akan meningkatkan kemampuan anak untuk menciptakan hubungan dengan benda-benda yang ada di sekeliling mereka merupakan satu ciri yang penting dalam berfikir kreatif dan memecahkan masalah (Keong, 2006, dalam Tusadiah, 2009).

Dalam penelitian ini, penulis memilih permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari barang bekas karena bahan – bahan tersebut sering dijumpai disekeliling anak. Permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari barang bekas sendiri ada kaitannya dengan kreativitas yaitu kaitannya sama halnya dengan teori yang mengatakan bahwa kreativitas melibatkan kemampuan kelancaran dimana subjek akan menghasilkan ide sebanyak mungkin dari bahan barang bekas, keterampilan keluwesan dimana subjek mampu menghasilkan beberapa ide dengan kategori yang berbeda, keterampilan *originalitas* dimana subjek mampu membuat hasil karya yang unik dan tidak terpikirkan oleh subjek lain, keterampilan elaborasi dimana subjek menambahkan detail – detail atau hiasan – hiasan pada hasil karyanya agar lebih menarik, dan keterampilan evaluasi dimana subjek mampu menerapkan karyanya dan

cocok digunakan untuk sehari – hari. Hal tersebut sama halnya dengan tes kreativitas figural yang melibatkan beberapa komponen diatas dan stimulus kreativitas figural sendiri mengakomodasi sesuatu nyata dalam kehidupan sehari-hari kedalam stimulus tersebut sehingga penulis rasa ada hubungan antara permainan konstruktif dengan alat ukur yang juga mengukur kreativitas.

1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, dapat di ambil intisari mengenai batasan masalah sebagai berikut :

- a. Kreativitas dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam membuat kreasi dari bahan yang telah disediakan dan memberikan mereka kesempatan untuk bereksplorasi diri dengan cara bermain.
- b. Permainan memanfaatkan bahan bekas misal kertas, kardus, botol bekas dan lain–lain. Alasan penulis memilih permainan dari bahan bekas karena ingin mengetahui perkembangan eksplorasi kreativitas anak sekolah dasar apabila dihadapkan barang bekas dan apakah kerajinan tangan tersebut berpengaruh pada kreativitas anak. Permainan ini tidak perlu mahal cukup sederhana namun menyenangkan yang membuat tingkat kreativitas anak menjadi semakin meningkat. Permainan ini melibatkan bagaimana anak membuat sesuatu dari apa yang ia lihat dan bersifat menyenangkan.

- c. Perlu adanya observasi dan wawancara sebelum menentukan rancangan permainan dan apakah permainan tersebut memang sesuai untuk perkembangan kreativitas bagi anak sekolah dasar.
- d. Sasaran subjek yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah anak usia minimal usia 11 tahun yang menduduki bangku kelas 5 Sekolah Dasar. Alasan penulis memilih usia tersebut lantaran menurut teori Piaget mengatakan anak dengan minimal usia 11 tahun mulai dapat mengerjakan sesuatu yang logis artinya suka bernalar, memiliki pemikiran yang masuk akal dan dapat berpikir secara kreatif, inovatif sehingga dapat menghasilkan produk sesuai kemampuannya. Usia ini bisa termasuk batas usia bawah fase operasional formal. (Fudyartanta, 2012). Penulis ingin mengetahui seberapa jauh perkembangan kreativitas bagi usia pemula fase operasional formal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian yaitu “Apakah permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari barang bekas dapat meningkatkan kreativitas anak kelas 5 SDN Ngagelrejo III / 398 Surabaya ?”

1.5 Tujuan Penelitian

Mengetahui pengaruh permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari barang bekas dapat meningkatkan kreativitas anak kelas 5 di SDN Ngagelrejo III / 398 Surabaya.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan informasi dan pemikiran dalam Psikologi Perkembangan dan Pendidikan khususnya dalam penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa.

1.6.2 Manfaat Praktis.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan informasi mengenai bagaimana cara mengembangkan kreativitas anak melalui permainan dan harapannya bagi pendidik atau penulis berikutnya dapat menjadikan permainan konstruktif menjadi salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas anak.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Anak Sekolah Dasar

2.1.1 Pengertian Anak Sekolah Dasar

Anak yang menduduki bangku Sekolah Dasar ialah anak yang berusia antara 6-12 tahun yang pada masa usia itu semestinya anak menempuh pendidikan formal jenjang SD atau yang sederajat (Madrasah Ibtidaiyah). Batas bawah usia 6 tahun ini berdasarkan pada UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Ketentuan Umum, Pasal 1 ayat 14 yang menyebut pendidikan dasar dimulai setelah pendidikan anak usia dini, pada usia anak mencapai enam tahun. Sedangkan batas atas usia 12 tahun diambil karena durasi waktu tempuh belajar di SD adalah enam tahun. (Yusuf & Syamsu, 2005, dalam Walija, 2007).

Munandar (2012) menyebutkan bahwa masa anak memasuki usia sekolah adalah dari usia 6 – 12/13 tahun. Masa ini disebut sebagai masa sekolah dasar ,masa berkelompok dan masa intelektual.

Sementara Erikson (dalam Strommen, Kinney & Fitgerland, 1983, dalam Khotimah, 2010) anak sekolah dasar terkait dengan *sense of industry vs feeling of inferiority* yaitu rasa mampu, rajin, dan usaha vs rendah diri. Pada masa ini mendorong anak mengembangkan keinginan dan kecakapan yang menjadi diri utama periode ini.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa anak sekolah dasar adalah anak yang berusia 7-12 tahun yang biasanya ditandai dengan adanya masa bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya (masa berkelompok) dan ditandai dengan adanya rasa untuk belajar mengetahui dunia sekelilingnya (rasa ingin tahu muncul semakin meningkat dibandingkan masa sebelumnya).

2.1.2 Ciri Perkembangan Anak Sekolah Dasar

Berdasarkan penelitian para pakar pendidikan dan psikologi diketahui bahwa anak usia antara 6/7-12 tahun telah memiliki tingkat kematangan fisik maupun psikis yang memadai untuk memasuki dunia persekolahan, menerima dan melaksanakan kegiatan belajar secara formal di sekolah. Kematangan anak usia sekolah dasar tersebut secara sederhana meliputi aspek fisik, aspek intelektual, aspek moral, dan aspek sosial (dalam Yusuf & Syamsu, 2005, dalam Walija, 2007)

a. Perkembangan Fisik

Memahami pertumbuhan fisik anak usia 6/7-12 penting karena secara langsung maupun tidak langsung pertumbuhan fisik itu akan mempengaruhi perilaku anak. Secara langsung, pertumbuhan fisik akan menentukan dalam bergerak. Bentuk tubuh seorang anak akan mempengaruhi kelincahannya dalam bergerak. Secara tidak langsung pertumbuhan fisik akan mempengaruhi bagaimana dia memandang diri sendiri dan memandang orang lain.

Pertumbuhan fisik yang sangat penting bagi seorang anak adalah organ otak (*brain*). Vasta, Heith & Miller (dalam Yusuf & Syamsu, 2005, dalam Walija,

2007) memandang otak sebagai pusat perkembangan dan fungsi kemanusiaan. Perkembangan organ otak mempunyai pengaruh yang sangat menentukan bagi perkembangan aspek-aspek perkembangan individu lainnya, yaitu keterampilan motorik, intelektual, emosional, sosial, moral, dan kepribadian. Pertumbuhan otak yang normal (sehat) berpengaruh positif bagi perkembangan aspek-aspek lainnya. Sebaliknya, bila pertumbuhan otak tidak normal karena penyakit atau kurang gizi akan menghambat perkembangan aspek-aspek lainnya. Bagi anak usia sekolah dasar yang berada pada masa pertumbuhan, diupayakan agar mereka cukup gizi dan menjaga kesehatan adalah suatu keniscayaan karena akan berpengaruh langsung pada pertumbuhan otak anak yang dapat menentukan arah perkembangan kehidupan masa depan mereka.

b. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik pada usia ini menjadi lebih halus dan lebih terkoordinasi dibandingkan dengan awal masa anak-anak. Anak-anak terlihat lebih cepat dalam berlari dan makin pandai meloncat. Anak juga mampu menjaga keseimbangan badannya. Untuk memperhalus keterampilan-keterampilan motorik, anak-anak terus melakukan berbagai aktifitas fisik yang terkadang bersifat informal dalam bentuk permainan. Di samping itu, anak-anak juga melibatkan diri dalam aktifitas permainan olahraga yang bersifat formal seperti senam, berenang, dan lain – lain. Miller (dalam Yusuf & Syamsu, 2005 dalam Walija, 2007)

c. Perkembangan Bahasa

Usia Sekolah Dasar merupakan masa berkembang pesatnya kemampuan mengenal dan menguasai perbendaharaan kata (vocabulary). Pada awal masa ini anak sudah menguasai sekitar 2500 kata dan pada masa akhir (usia 11-12 tahun) telah dapat menguasai 50.000 kata (Abin, 1991 dalam Walija, 2007). Perbedaan individual dalam ukuran kosa kata pada setiap tingkat usia disebabkan oleh perbedaan kecerdasan, pengaruh lingkungan, kesempatan belajar, dan motivasi belajar. Berdasarkan penelitian anak perempuan pada setiap tingkatan umur memiliki kosa kata lebih luas daripada anak laki-laki (Hurlock, 2014).

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak ialah 1) faktor kesehatan, 2) inteligensi, 3) status sosial ekonomi keluarga, 4) jenis kelamin, 5) hubungan keluarga (Yusuf & Syamsu, 2005, dalam Walija, 2007)

d. Perkembangan Emosi

Emosi merupakan faktor dominan yang mempengaruhi tingkah laku seorang anak. Emosi positif (perasaan senang, bersemangat, atau rasa ingin tahu) akan mempengaruhi anak dalam berkonsentrasi untuk belajar. Emosi yang positif akan membangun antusiasme anak dalam belajar, memperhatikan penjelasan guru, bergairah membaca buku, mengerjakan tugas, diskusi dan lain-lain. Sebaliknya, emosi negatif seperti perasaan tidak senang, kecewa, tidak bergairah akan menghambat aktivitas belajar. Jenis-jenis emosi yang berkembang pada masa anak usia ini ialah 1) rasa takut, 2) rasa marah, 3) rasa cemburu, 4) duka cita, 5) kebahagiaan (Hurlock, 2014)

e. Perkembangan Intelligensi

Anak usia sekolah dasar sudah memiliki kemampuan mereaksi rangsangan intelektual atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kecerdasan (intelligensi), seperti membaca, menulis, dan menghitung. Sebelum usia ini daya pikir anak masih bersifat imajinatif sedangkan pada usia ini, daya pikirnya sudah berkembang ke arah berpikir konkret dan rasional. Jean Piaget menyebutnya masa operasi konkret (Ladislaus, 2004, dalam Hasan, 2006, dalam Walija, 2007). Pada usia ini anak mendapatkan struktur logika tertentu yang membuatnya dapat melaksanakan berbagai macam aktivitas mental, yang merupakan tindakan terinternalisasi. Periode ini ditandai dengan tiga kemampuan baru, yaitu mengklasifikasikan, menyusun, dan mengasosiasikan angka-angka. Pada akhir periode ini anak sudah memiliki kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*) yang sederhana.

f. Perkembangan Sosial

Ketika anak memasuki sekolah dasar dan melakukan hubungan sosial yang lebih banyak dengan teman sebaya lain, maka minat pada kegiatan keluarga berkurang. Pada saat itu permainan kelompok menggantikan permainan yang bersifat individual. Ketika itulah anak memasuki "usia gank", masa kesadaran sosial berkembang pesat. Miller (dalam Yusuf & Syamsu, 2005, dalam Walija, 2007).

g. Perkembangan Moral

Perkembangan anak sekolah dasar mencapai taraf penyesuaian tingkah laku dengan apa yang diharapkan oleh lingkungannya. Anak telah dapat mengetahui kaidah-kaidah moral dan prinsip-prinsip suatu peraturan melalui didikan orang tua dan guru.

Singgih D. Gunarsa (2014, dalam Waliya, 2007) menjelaskan bahwa

“Pada umur 10-12 tahun anak dapat mengetahui dengan baik alasan-alasan atau prinsip-prinsip yang mendasari suatu peraturan. Kemampuannya telah cukup berkembang untuk membeda—bedakan macam-macam nilai moral serta dapat menghubungkan dengan situasi-situasi yang berbeda. Anak telah dapat menghubungkan konsep-konsep moralitas mengenai kejujuran, hak milik, keadilan, dan kehormatan”.

Pada usia 10 atau 11 tahun anak memasuki tahap *autonomous morality*, yaitu anak mulai memahami relativisme moral. Anak sudah mulai memahami bahwa peraturan merupakan bentuk perjanjian sosial dan dapat berubah sesuai konteks.

Perkembangan moral mengandung potensi bahaya. Kecenderungan kenakalan anak-anak pada masa sekarang ditengarai karena lemahnya penanaman sikap disiplin dan maraknya budaya permisif. Beberapa kekeliruan persepsi yang dapat membahayakan perkembangan moral, yaitu menyamakan antara disiplin dengan hukuman, kesulitan/kebingungan dalam belajar konsep moral, inkonsistensi dalam disiplin, penghargaan dianggap sama dengan menyuap, adanya kesenjangan konsep moral dengan perilaku moral, kesengajaan melanggar

aturan untuk aktualisasi diri atau menarik perhatian, dan krisis figur teladan. Miller (dalam Yusuf & Syamsu, 2005, dalam Walija, 2007).

Dalam segi perkembangan kreativitas, peralihan dari masa kanak – kanak ke remaja di tandai dengan beberapa karakter sebagaimana berikut (DeBord, 2001, dalam Salim, 2012) :

Pada usia 9 hingga 12 tahun yaitu :

- a. Mereka sangat berpengaruh oleh teman sebaya (*peer*)
- b. Penggunaan detail dan simbol dalam menggambar semakin meningkat dan mulai mengembangkan nilai – nilai
- c. Ingin melakukan hal – hal yang “benar”

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia sekolah dasar merupakan masa usia anak yang masih senang bermain, memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan masa berkelompok. Dalam aspek fisik anak sekolah dasar telah berkembang secara memadai sehingga anak telah memperlihatkan kesanggupannya untuk mentaati tata tertib dan kegiatan sekolah. Dari aspek intelektual, anak usia sekolah dasar dipandang telah mampu menerima pelajaran secara sistematis, berkelanjutan, dan dapat menyimpan dan mereproduksi informasi yang diterimanya bila diperlukan. Dari aspek moral, anak usia sekolah dasar dipandang telah sanggup menerima didikan moral atau norma-norma dan dalam batas-batas tertentu dapat mematuhi atau melaksanakannya. Dari aspek sosial anak usia sekolah dasar telah sanggup menyesuaikan diri dan pola-pola dasar pergaulan dengan orang lain, termasuk dengan teman sebaya dan-guru.

2.1.3 Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar

Tugas perkembangan pada anak – anak pada kelompok umur 6 sampai 12 tahun yaitu (Gunarsa, 2012) yaitu :

1. Belajar kemampuan fisik yang diperlukan agar bisa melaksanakan permainan atau olah raga yang biasa
2. Membentuk sikap – sikap tertentu terhadap dirinya sebagai pribadi yang sedang tumbuh dan berkembang
3. Belajar bergaul dengan teman – teman seumurnya
4. Memperkembangkan kemampuan dasar dalam membaca, menulis, dan menghitung.
5. Memperkembangkan nurani, moralitas, dan skala nilai
6. Memperoleh kebebasan pribadi
7. Membentuk sikap – sikap terhadap kelompok kelompok sosial dan institusi

Hal diatas menunjukkan bahwa tugas perkembangan anak terkait dengan perkembangan fisik, interaksi sosial, perkembangan kognitif, dan peran individu dalam masyarakat dan norma sosial.

Berdasarkan uraian diatas dapat dijelaskan bahwa masa sekolah dasar adalah masa anak sudah mampu mengolah emosinya dan tidak lagi bersikap egosentris, masa dimana anak sering memilih teman sebaya dibandingkan keluarga karena mereka ingin mendapatkan pengakuan dari temannya, masa dimana anak lebih menyukai kegiatan bermain untuk mengeksplorasi banyak hal

terkait penyesuaian sosial, kerjasama, pemecahan masalah dan mengikuti aturan bermain yang dikehendaki bersama-sama dengan teman sebayanya.

2.2 Kreativitas Anak Sekolah Dasar

2.2.1 Definisi Kreativitas

Munandar merumuskan kreativitas sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan (Munandar, 1999, dalam Hawadi 2001).

Menurut Drevdahl (dalam Hurlock, 2014) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak di kenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informal yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Ia harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Ia mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusteraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.

Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru (asli, tak terduga) dan tepat (bermanfaat, dan mampu menyesuaikan pada tugas – tugas yang mendesak) (Stenberg, 1999).

Kreativitas adalah suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu pandangan yang baru mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis (selalu dipandang menurut kegunaannya) (Solso, 2007).

Kreativitas ditujukan bagi pribadi yang unik yang telah menyelesaikan berbagai karya yang memperoleh pengakuan internasional (Clark, 1969, dalam Semiawan, 2009).

Kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan kemampuan organisme (Rogers, 1962 dalam Munandar, 2012).

Kreativitas didefinisikan berdasarkan 4P yaitu (Munandar, 2012).

a. Pribadi

Menurut (Hulbeck, 1945 dalam Munandar, 2012) mengatakan

“creative action is an imposing of one’s own whole personality on the environment in an unique and characteristic way”.

Tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. Dimensi kepribadian/ motivasi meliputi ciri-ciri seperti fleksibilitas, toleransi terhadap teman, dorongan untuk berprestasi dan mendapat pengakuan, keuletan dalam menghadapi rintangan, dan pengambilan resiko yang moderat.

b. Proses

Menurut (Torance, 1988 dalam Munandar, 2012).tentang kreativitas yang pada dasarnya menyerupai langkah-langkah dalam metode ilmiah yaitu :

“ the proses of 1) sensing difficulties, problem, gap in information, missing element, some thing asked 2) making guesses and formulating hypohtheses about these deficiencies 3) Evaluating and testing these guesses and hypohtheses;.4) Possibly revising and retesting them and finally;5) Communicating the results.

Definisi Torrance ini meliputi seluruh proses kreatif dan ilmiah mulia menemukan masalah sampai dengan menyampaikan hasil. Adapun langkah-langkah proses kreatif menurut Wallas (Davis, 2012) yang sampai sekarang masih banyak diterapkan dalam pengembangan kreativitas meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

c. Produk

Definisi yang menekankan pada produk kreatif menekankan orisonalitas, seperti yang didefinisikan oleh (Barron, 1969 Munandar, 2012) yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Begitu pula menurut Haefele (1962 dalam Munandar, 2012) menyatakan bahwa;

“ kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi–kombinasi baru yang mempunyai makna sosial”

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

Rogers (Venon, 1982 dalam Munandar, 2012) mengemukakan kriteria untuk produk kreatif yaitu :

1. Produk itu harus nyata (*observable*)
2. Produk itu harus baru
3. Produk itu adalah hasil dari kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

d. Press (pendorong)

Press diartikan sebagai dorongan yang bisa berupa dorongan internal maupun eksternal. Bakat kreatif akan terwujud apabila ada dorongan dari lingkungan yang mendukung namun ada juga dorongan menghasilkan sesuatu karena lingkungan tidak mendukung yang membuat individu terinspirasi dalam membuat sesuatu hal. Selain itu, dorongan dari dalam diri dapat mempengaruhi individu dalam berkreasi. (Munandar, 2012).

Definisi kreativitas 4P ini juga digunakan sebagai kriteria kreativitas. Hal ini digunakan untuk mengidentifikasi orang – orang kreatif berdasarkan ciri – ciri kepribadian yang dimilikinya. Penilaian kriteria ini juga berdasarkan *self report* , nominasi dan penilaian teman sebaya, rekan sejawat, atau atasan dengan pertimbangan subjektif (Murniati, 2012)

Hurlock (2014) menyimpulkan 7 unsur karakteristik kreativitas untuk memudahkan pemahaman kritis yaitu :

1. Kreativitas merupakan proses bukan hasil
2. Proses itu mempunyai tujuan, yang mendatangkan keuntungan bagi orang itu sendiri atau kelompok sosialnya

3. Kreativitas mengarah pada penciptaan sesuatu yang baru dan berbeda karenanya unik bagi orang itu, baik itu berbentuk lisan atau tulisan maupun kongkrit atau abstrak
4. Kreativitas timbul dari pemikiran divergen, sedangkan konformitas dan pemecahan masalah sehari – hari timbul dari pemikiran konvergen.
5. Kreativitas merupakan cara berpikir, tidak sinonim dengan kecerdasan
6. Kemampuan untuk mencipta bergantung pada perolehan pengetahuan yang di terima.
7. Kreativitas merupakan bentuk imajinasi yang dikendalikan yang menjurus ke arah beberapa bentuk prestasi, misalnya melukis, membangun dengan balok, atau melamun.

Asumsi Kreativitas (Murniati, 2012);

1. Asumsi pertama : setiap orang memiliki kemampuan kreatif dengan tingkat yang berbeda – beda.

Menurut Devito (1971, dalam Murniati, 2012) bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda – beda.

2. Asumsi kedua : kreativitas dinyatakan dalam bentuk produk kreatif baik berupa benda maupun gagasan (*creative idea*).

Produk kreatif merupakan kriteria puncak untuk menilai tinggi rendahnya kreativitas seseorang berdasarkan orisinalitas atau kebaruan karya tersebut.

3. Asumsi ketiga : aktualisasi kreativitas merupakan hasil dari proses interaksi antara faktor psikologis (internal) dengan lingkungan (eksternal).

Artinya kreativitas berkembang berkat serangkaian proses interaksi sosial; individu dengan potensi kreatifnya mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan sosial – budaya tempat ia hidup.

4. Asumsi ke empat : Dalam diri seseorang dan lingkungannya terdapat faktor – faktor yang dapat menunjang atau justru menghambat perkembangan kreativitas.

Faktor penunjang dan penghambat dapat berasal dari faktor internal individu (motivasi, *intellegensis* dan lain – lain) maupun faktor eksternal (lingkungan, sarana, dan lain – lain).

5. Asumsi ke lima : Kreativitas seseorang tidak berlangsung dalam kevakuman, melainkan didahului oleh hasil kreativitas orang yang berkarya sebelumnya.

Jadi kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan kombinasi baru dari hal yang telah ada sehingga melahirkan sesuatu yang baru.

6. Asumsi ke enam : Karya kreatif tidak lahir hanya karena kebetulan, melainkan melalui serangkaian proses kreatif yang menuntut kecakapan, keterampilan dan motivasi yang kuat.

Ada 3 faktor yang menentukan prestasi kreatif seseorang yaitu motivasi atau komitmen yang tinggi, keterampilan dalam bidang yang ditekuni, dan kecakapan kreatif.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada serta menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatan dan keragaman jawaban. Kreativitas dapat berupa produk. Tingkat kemampuan kreativitas tiap individu berbeda – beda tergantung bagaimana individu tersebut mampu mengolah dan mengkombinasikan idenya. Kemampuan kreativitas sendiri juga dipengaruhi oleh interaksi individu dengan individu dengan lingkungannya (baik manusia dan benda sekelilingnya).

2.2.2. Ciri – Ciri Anak yang Kreatif

Munandar (2012) menyebutkan ciri – ciri kepribadian dari kreativitas yang di anggap oleh orang Indonesia yaitu :

- a. Mempunyai daya imajinasi kuat
- b. Mempunyai inisiatif
- c. Mempunyai minat luas
- d. Mempunyai kebebasan dalam berpikir
- e. Bersifat ingin tahu

- f. Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru
- g. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
- h. Penuh semangat
- i. Berani mengambil resiko
- j. Berani berpendapat dan memiliki keyakinan

Sedangkan ciri – ciri sindrom kreativitas (Hurlock, 2014) yaitu keluwesan, ketidakpatuhan, kebutuhan akan otonomi kebutuhan bermain, kesenangan mengolah gagasan, ketegasan, ketenangan, keyakinan diri, rasa humor, keterbukaan, persistensi intelektual, kepercayaan diri, keingintahuan, kesenangan mengambil resiko yang sudah diperhitungkan bila keberhasilan bergantung pada kemampuan sendiri, minat yang tidak sesuai dengan jenis kelamin, perasaan malu dalam situasi sosial, lebih menyukai fantasi daripada petualangan nyata, keberanian berpetualang dan ketekunan mengembangkan minat yang di pilih sendiri.

Sedangkan Guilford (dalam Juliantine, 2009) yang menjelaskan bahwa: “Kreativitas berarti *aptitude dan non aptitude*”. Selain itu juga mengadopsi atau mengacu pada model penilaian kreativitas yang dikembangkan oleh Utami Munandar (2012) yang menjelaskan bahwa:

“Tes untuk mengukur kreativitas meliputi *aptitude traits* atau ciri kognitif dari kreativitas dan *non-aptitude traits* atau ciri afektif dari kreativitas.”

Munandar (2012) dan Torrance (Davis, 2012) menjelaskan bahwa:

Ciri-ciri *aptitude* dari kreativitas (berpikir kreatif) meliputi:

1) Keterampilan berpikir lancar (kelancaran),

Keterampilan ini mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau memberikan banyak pertanyaan atau saran untuk melakukan berbagai hal dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban (Munandar, 2012) dan (Davis, 2012) atau dengan kata lain kemampuan untuk menghasilkan banyak ide verbal maupun non-verbal dalam merespon masalah yang tidak memiliki satu jawaban benar (Davis, 2012).

2) Keterampilan berpikir luwes (fleksibel),

Keterampilan yang menghasilkan suatu gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi dengan melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda serta mampu mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda sehingga mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran. (Munandar, 2012).

3) Keterampilan berpikir keaslian (orisinalitas)

Keterampilan untuk melahirkan ungkapan yang baru dan unik dengan memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri serta mampu membuat kombinasi yang tidak lazim dari bagian – bagian atau unsur – unsur atau dengan kata lain kemampuan untuk berpikir dan bertindak secara unik, tidak sama dengan yang lain, dan fleksibilitas. (Davis, 2012)..

4) Keterampilan memperinci (elaborasi),

Keterampilan memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memperinci detil – detil dari suatu objek, gagasan,

atau situasi sehingga menjadi lebih menarik (Munandar, 2012) atau kemampuan untuk mengembangkan, memperhalus, menyempurnakan, dan bahkan menerapkan ide (Davis, 2012).

5) Keterampilan menilai (evaluasi/transformasi)

Merubah satu ide atau objek menjadi ide atau objek lain dengan melakukan modifikasi, mengkombinasikan, atau mengganti, atau dengan melihat makna baru, dampak penerapan, atau adaptasi ke pengguna baru (Davis, 2012).

Sedangkan ciri-ciri *non aptitude* (Munandar, 2012) yaitu:

1) rasa ingin tahu

Keinginan untuk mengetahui sesuatu lebih banyak dengan mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang, objek, situasi serta peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui.

2) bersifat imajinatif

Mampu memperagakan atau membayangkan hal – hal yang tidak atau belum pernah terjadi dengan menggunakan khayalan tetapi dapat membedakan antara khayalan dengan kenyataan.

3) merasa tertantang oleh kemajemukan

Terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit dan merasa tertantang oleh situasi – situasi yang sulit serta lebih tertarik pada tugas yang sulit

4) sifat berani mengambil risiko

berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik dan tidak menjadi ragu – ragu karena mengambil hal – hal yang sifatnya konvensional atau kurang terstruktur.

5) sifat menghargai.

Dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup serta menghargai kemampuan dan bakat – bakat sendiri yang sedang berkembang

Bila dipandang dari penjelasan diatas menjelaskan bahwa anak dikatakan kreatif apabila mampu menyalurkan ide secara lancar (*fluency*), luwes (*flexibility*), berbeda dengan yang lain (*orisinalitas*) dan mampu memberikan detail atau menggambarkan secara rinci (*elaborasi*). Bila dipandang dari segi kepribadian menyatakan bahwa anak yang kreatif cenderung memiliki sifat yaitu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, selalu bertanya, berani mengambil resiko dan suka tantangan, selalu mengkhayal atau berimajinatif, percaya diri, mampu mengungkapkan pendapat dan lain – lain. Apabila seorang anak memiliki sifat sesuai yang disebutkan diatas dan perilaku dan sifat tersebut sering muncul, maka anak tersebut bisa dikatakan anak yang kreatif.

2.2.3 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Peningkatan dan Penghambat Kreativitas

Menurut Hurlock (2014) ada beberapa faktor lingkungan yang dapat menunjang dan menghambat kreativitas adalah sebagai berikut :

a. Penunjang kreativitas

1. Waktu

Diberikannya kebebasan waktu akan membuat anak mengeksplorasi banyak hal dan membuat anak menjadi kreatif

2. Kesempatan menyendiri

Apabila anak tidak mendapatkan tekanan membuat anak bisa menjadi kreatif. Menurut Singer menyatakan bahwa anak membutuhkan waktu sendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif.

3. Dorongan

Dorongan dari orang dewasa termasuk keluarga juga memotivasi anak menjadi kreatif.

4. Sarana

Sarana yang memadai akan membuat anak ingin bereksperimen sehingga anak akan mencoba membuat hal – hal baru dan berbeda.

5. Lingkungan yang merangsang

Baik lingkungan rumah maupun sekolah yang menyenangkan dan adanya sarana memadai juga mendorong anak untuk tumbuh menjadi anak yang kreatif.

6. Hubungan orangtua – anak yang tidak posesif atau demokratis

Pola asuh yang demokratis memberikan kesempatan anak untuk mandiri dan mengeksplorasi hal sebanyak – banyaknya dan juga menstimulus anak menjadi kreatif.

7. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Semakin banyak pengetahuan yang di peroleh maka dapat menstimulus anak menjadi pribadi yang kreatif.

Adapun variatas kreativitas menurut Hurlock (2014) yang dapat menjadi faktor mempengaruhi kreativitas yaitu:

1. Jenis kelamin

Anak laki – laki menunjukkan kreativitas lebih besar dibandingkan anak perempuan. Karena anak laki – laki diberikan kesempatan mandiri, di desak oleh teman – temannya untuk berani mengambil resiko dan di dorong oleh tua dan gurunya untuk lebih inisiatif dan orisinilitas.

2. Status sosioekonomi

Anak dari sosioekonomi tinggi cenderung lebih kreatif daripada anak dengan sosioekonomi rendah. Hal itu dikarenakan anak dengan sosioekonomi tinggi cenderung dengan pola asuh demokratis sehingga membuat anak dapat berpikir kreatif dan di dukung adanya sarana yang memadai.

3. Urutan kelahiran

Anak yang lahir dengan urutan tengah, anak bungsu maupun anak tunggal mungkin lebih kreatif dibandingkan anak pertama. Hal itu dikarenakan anak pertama ditekan untuk lebih menyesuaikan diri dengan tuntutan orang tua dan mampu memberikan contoh bagi adik – adiknya sehingga kebebasan yang di peroleh tak terlalu banyak. Adapun menurut Altus (Murniati, 2012) menyatakan bahwa anak sulung memiliki prestasi kreatif yang baik dikarenakan interaksi yang intensif dengan orang tua sehingga memiliki banyak peluang mempelajari norma orang dewasa, berkembangnya kesadaran yang lebih besar, dan dorongan kuat untuk berprestasi. Hal tersebut membuat anak sulung memiliki rasa ingin tahu

yang tinggi, secara emosional lebih matang, mempunyai motif prestasi lebih baik dan lebih mandiri.

4. Urutan keluarga

Anak dari keluarga kecil cenderung lebih kreatif daripada anak dengan keluarga besar karena keluarga besar cenderung mendidik anak dengan pola asuh otoriter dan kondisi sosioekonomi yang kurang menguntungkan dapat menghambat kreativitas

5. Lingkungan kota vs lingkungan pedesaan

Anak dari lingkungan kota cenderung lebih kreatif dikarenakan sarana atau fasilitas belajar di kota lebih memadai daripada di desa. dan pola asuh di desa cenderung otoriter sehingga dapat mempengaruhi kreativitas anak.

6. Intelegensi

Anak dengan intelegensi tinggi atau pandai cenderung kreatif daripada anak yang kurang pandai karena mereka mempunyai lebih banyak gagasan untuk menanggapi dan menyelesaikan konflik sosial

b. Penghambat kreativitas (Davis, 2012)

1. Kehadiran tekanan untuk sama dengan yang lain yang menghancurkan kreativitas
2. Menghindari kegagalan
3. Takut untuk mengambil resiko
4. Pesimis

5. Memiliki perasaan tidak percaya diri akan kemampuannya

Selain itu juga dijelaskan bahwa sikap orang tua dan guru terhadap anak dapat mempengaruhi peningkatan dan kecerdasan dan kreativitas anak. (Munandar, 2012). Dari salah satu penelitian diperoleh hasil bahwa peningkatan kemampuan intelektual anak yang paling tinggi ditemukan pada keluarga – keluarga yang dapat menerima anak sepenuhnya dan yang bersikap demokratis dalam pendidikan dibandingkan dengan keluarga – keluarga menolak anak dengan cara otoriter dalam pendidikan (Baldwin, Kalthorn, dan Breeze, 1945 dalam Tusadiah, 2009)

Tabel 2.1
Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Ditinjau dari Lingkungan

No	Faktor	Pendukung	Penghambat
1	Sikap Pendidik	Sabar, telaten, dan ramah serta menerima anak sebagai pribadi yang unik dan berbeda.	Pengertian pendidik tentang konsep kreativitas masih kurang
2	Strategi Mengajar	Penekanan pada bermain sambil belajar dan bukan pada penilaian, metode pembelajaran bermacam-macam dan berganti-ganti, memberi tugas yang bervariasi, dan menghargai hasil karya anak.	Terdapat metode pembelajaran yang jarang atau bahkan tidak digunakan.
3	Sarana Pembelajaran	Tersedianya bermacam – macam alat permainan	Jenis alat permainan yang tergolong alat permainan kreatif masih kurang. Tak ada penambahan alat permainan baru untuk waktu yang lama. Permainan yang rusak tidak segera diganti. Terdapat permainan yang hanya disimpan dalam laci

			Pengadaan bahan belajar butuh waktu lama.
4	Pengaturan Ruang/Fisik	Penataan ruang kelas yang terbuka dan diubah dalam kurun waktu tertentu. Tampilan dinding ruang bermain yang menarik.	Dinding ruang kelas terkesan kosong dan tidak menarik. Ruang kelas tidak dipenuhi produk hasil karya anak. Alat permainan tidak ditata dengan rapi dan menarik.
5	Teman	Sikap bersahabat	Sikap memusuhi
6	Orangtua	Memberi kebebasan Menghargai dan menerima Anak Menunjang dan mendorong kegiatan anak Menyediakan cukup sarana	Turut masuk di dalam kelas dan membantu anak pada saat istirahat/makan Tidak sabar dengan anak Terlalu memanjakan

Arasteh (dalam Waruru dan Setiadarma, 2003, dalam Tusadiah, 2009) melaporkan bahwa perkembangan kreativitas mungkin terhambat pada beberapa periode kritis selama masa kanak-kanak dan remaja yaitu;

- a. Pada masa usia 5-6 tahun, sebelum anak-anak siap memasuki masa sekolah, mereka belajar harus menerima perintah dan menyesuaikan diri dengan peraturan dan perintah orang dewasa dirumah dan kelak di sekolah. Pada periode ini semakin keras kekuasaan orang dewasa semakin membuat kreativitas anak tersebut membeku dan tidak berkembang.
- b. Pada periode usia 8-10 tahun, “keinginan untuk diterima sebagai anggota kelompok” mencapai puncaknya. Kadang anak merasa bahwa untuk dapat diterima, mereka harus dapat menyesuaikan diri dengan pola yang telah ditentukan dan setiap penyimpangan membahayakan proses penerimaan.

- c. Pada periode usia 13–15 tahun, ada upaya untuk memperoleh persetujuan teman sebaya, terutama dari anggota jenis kelamin yang berlawanan. Pada usia ini, remaja menyesuaikan dirinya dengan harapan untuk mendapatkan persetujuan dan penerimaan.
- d. Pada periode usia 17–19 tahun, upaya anak untuk memperoleh persetujuan dan penerimaan dan juga latihan untuk pekerjaan yang dipilih mungkin mungkin akan mengekang kreativitas. Apabila pekerjaan menuntut konformitas dengan pola standar serta keharusan mengikuti perintah dan peraturan tertentu, sebagaimana halnya dengan kebanyakan pekerjaan rutin. Hal itu akan membekukan kreativitas. Singkatnya beberapa anak dipengaruhi oleh faktor lingkungan yang menyebabkan kebekuan kreativitas mereka pada periode–periode kritis usia mereka, sedangkan anak lain pada usia itu tidak mengalaminya. (Waruru dan Setiadarma, 2003:114 dalam Tusadiah, 2009).

Dari keterangan di atas banyak sekali faktor yang mempengaruhi kreativitas anak. Faktor bisa datang dari lingkungan sekolah, pola asuh, lingkungan sekolah termasuk cara mengajar, kehadiran dan dukungan teman sebaya, lingkungan rumah misal dukungan dari orangtua ataupun anggota keluarga. Kreativitas individu akan bisa meningkat atau terhambat bisa berasal dari faktor internal maupun eksternal. Faktor – faktor tersebut yang bisa menjadi pedoman untuk mengetahui adanya peningkatan atau tidak terhadap kreativitas yang dimiliki

2.2.4 Tujuan Pengembangan Kreativitas

Menurut Renzulli (1981, dalam Munandar 2012) kreativitas dapat memunculkan penemuan baru dalam berbagai bidang ilmu dan bidang usaha manusia yang dapat bermanfaat untuk kehidupan manusia dimasa yang akan datang.

Menurut Munandar (2012) menekankan perlunya kreativitas dipupuk sejak dini disebabkan beberapa faktor di bawah ini :

- a. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.
- b. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
- c. Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai suatu kemampuan untuk melihat bermacam – macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Hal inilah yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan.
- d. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
- e. Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya secara individu serta kualitas hidup seluruh umat manusia.

Dari penjelasan sekilas diatas menunjukkan bahwa pentingnya kreativitas untuk berkembangnya kemampuan individu untuk tampil percaya diri karena yakin memiliki kemampuan dalam beraktualisasi diri, mengurangi rasa takut salah, serta rendah diri dan kreativitas sendiri berguna untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan membawa bangsa ke arah yang lebih baik lagi.

2.2.5 Tahap – Tahap Perkembangan Kreativitas

Menurut Munandar (2012) teori Wallas yang dikemukakan pada tahun 1926 dalam bukunya “*The Art of Thought*” (Piirto, 1992) yang menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu: (1) persiapan, (2) inkubasi, (3) iluminasi, (4) verifikasi.

Pada tahap pertama, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain, dan sebagainya. Dalam hal ini, Wallas menekankan karakter yang disadari dan disengaja.

Pada tahap kedua, kegiatan mencari dan menghimpun data / informasi tidak dilanjutkan. Tahap inkubasi adalah tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar tetapi “mengeramnya” dalam alam pra sadar.

Tahap iluminasi adalah tahap timbulnya “*insight*” atau “*Aha-Erlebnis*”, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. Biasanya tahap ini muncul dalam pengalaman yang tak terduga dan umumnya terjadi kesenangan.

Tahap verifikasi atau evaluasi adalah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Di sini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Dengan kata lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis).

Individu yang kreatif secara tidak sadar akan melewati fase – fase yang telah disebutkan di atas. Tiap individu akan mendapatkan ide dengan durasi yang berbeda tergantung cara berfikir dan suasana yang mendukung untuk membuat gagasan yang cemerlang.

2.2.6 Manfaat Kreativitas

Adapun nilai kreativitas atau manfaat kreativitas itu sendiri dijelaskan dalam buku Hurlock (2014) yaitu;

- a. Kreativitas memberikan anak – anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar penghargaan yang mempunyai pengaruhnya terhadap perkembangan kepribadiannya.
- b. Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak kecil menjadi bumbu kegiatan dalam permainannya dan menjadi pusat kegiatan hidup mereka.
- c. Kreatif sendiri bisa menjadi kriteria menjadi seorang pemimpin dimana pemimpin bisa memberikan usulan dalam melakukan sesuatu menjadi berbeda dalam kelompok.
- d. Kreativitas sendiri bisa menjamin adegan penyesuaian sosial dan pribadi yang baik apabila kreativitas itu memperbesar rasa puas dalam melakukan sesuatu yang berbeda dan baru.

Selain itu menurut Sorokin adapun tiga manfaat dari kreativitas yang konstruktif (Kelman, 1963 dalam Murniati, 2012) yaitu :

- a. Memberikan respons yang adekuat terhadap situasi – situasi baru

- b. Mengadakan reaksi yang lebih adekuat terhadap tantangan – tantangan lama
- c. Mengorganisasikan situasi baru dan memberikan respons yang adekuat kepadanya.

Jadi, kreativitas memungkinkan manusia untuk secara konstruktif meningkatkan kualitas kehidupannya melalui interaksi dengan lingkungan fisik, sosial, intelektual, dan spiritual.

Dari beberapa uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas ini terkait bagaimana individu menghasilkan ide/gagasan dengan *fluency* (lancer), *flexibility* (luwes), *Originalitas* (unik), *Elaborasi* (menambah detail), dan *Evaluasi* (hasil penerapan). Tingkat kemampuan kreativitas sendiri dipengaruhi oleh faktor internal (dari dalam diri individu) dan faktor eksternal (lingkungan). Adapun tujuan dan manfaat kreativitas terkait untuk melatih perkembangan kognitif individu dalam memecahkan masalah, dan menghasilkan karya yang inovatif. Selain melatih perkembangan kognitif, kreativitas juga berkaitan dengan tingkat afektif individu dimana individu yang kreatif akan merasa senang dengan hasil karyanya dan mereka mampu menunjukkan bahwa mereka dapat beraktualisasi diri.

2.3. Permainan Konstruktif berupa Permainan dari Bahan Bekas

2.3.1 Pengertian Permainan Konstruktif

Piaget (dalam Santrock, 1995, dalam Tedjasputra, 2007) mengatakan bahwa permainan sebagai suatu media yang dapat meningkatkan perkembangan

kognitif anak. Permainan memungkinkan mereka mempraktekan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan mereka yang diperlukan dengan cara santai dan menyenangkan. Piaget meyakini bahwa struktur-struktur kognitif perlu dilatih dan permainan memberi setting yang sempurna bagi latihan tersebut. Bermain konstruktif adalah kegiatan bermain dimana anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia. Seperti : membuat rumah-rumahan dengan balok kayu atau potongan lego, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar dan semacamnya.

Piaget menyatakan bahwa kesempatan permainan konstruktif (pembangunan) membantu anak untuk mengembangkan keterampilan yang akan mendukung keberhasilan sekolahnya di kemudian hari. (Sara Smilansky ,1968, Charles dan Mary Wolfgang, 1992 dalam Chofifah, 2008).

Jean Paiget (dalam Chofifah, 2008) menyatakan permainan pembangunan (konstruktif) bertujuan merangsang kemampuan anak dalam mewujudkan ide, pikiran,gagasannya menjadi karya yang nyata. Saat anak menghadirkan dunia mereka melalui permainan konstruktif, mereka akan terbantu mengembangkan keterampilan koordinasi motorik halus dalam mengembangkan kreativitasnya dan juga berkembangnya kognisi anak serta membangun keberhasilan sekolah di kemudian hari.

Piaget (dalam Santrock, 2002) juga mengatakan bahwa bermain konstruktif adalah permainan yang menggabungkan aktivitas sensorimotor dengan pengungkapan ide – ide simbolik. Permainan ini muncul ketika anak melakukan kreasi diri atau konstruksi sebuah produk atau pemecahan masalah.

Bermain konstruktif berfungsi untuk memfokuskan pikiran anak-anak melalui ujung jari mereka dan membawa mereka untuk menciptakan dan menemukan kemungkinan-kemungkinan baru, untuk memenuhi rasa tujuan (Drew, dkk, 2008)

Dari definisi diatas didapatkan kesimpulan bahwa permainan konstruktif merupakan kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu, gunanya untuk meningkatkan kreativitas anak, melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan.

2.3.2 Karakteristik Permainan Konstruktif

Dari definisi yang diutarakan oleh Jean Piaget di atas, dapat ditarik kesimpulan mengenai karakteristik permainan konstruktif yaitu :

1. Permainan yang tidak memiliki bentuk
2. Dapat dibuat sesuka hati
3. Termasuk permainan reproduktif dimana anak membuat sesuatu menurut rencana yang dipertimbangkannya sebelumnya dan anak meniru apa saja yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari. Bertambahnya usia, mereka kemudian menciptakan konstruksi dengan menggunakan benda dan situasi sehari – hari dengan mengubahnya agar sesuai khayalannya yang artinya kegiatan bermain ini akan membuat anak dalam membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia.

Menurut Hurlock (2001 dalam Arishinta, 2013) mengatakan bahwa permainan konstruktif yang paling umum dan populer adalah membuat gambar

dan membuat benda. Konstruktif awal, anak – anak membuat benda dari pasir, tanah, balok, tanah liat, cat, kertas, dan lain – lain. Masa akhir anak – anak, mereka lebih suka membangun kemah, rumah – rumahan, boneka salju dan lain – lain.

Anak – anak akan senang dengan apa saja yang dapat dibuat dan dengan bangga menunjukkan kepada orang lain atas hasil karyanya. Karakteristik dari permainan konstruktif adalah permainan yang tidak berbentuk dan anak diharapkan untuk membentuk permainannya sendiri sehingga membuat anak untuk belajar berfikir kreatif.

Inti dari karakteristik Permainan konstruktif yaitu tidak ada bentuk yang *ajeg* dikarenakan hal tersebut menstimulus individu untuk membuat sesuatu entah dari pengalaman sebelumnya atau dari pengetahuan yang dimiliki.

2.3.3 Manfaat Permainan Konstruktif

Karena manfaatnya besar, permainan ini sebaiknya diberikan pada anak sekolah. Adapun manfaat dari bermain konstruktif antara lain (Drew, 2008):

- a. Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak.
- b. Merangsang kreativitas dan imajinasi anak.
- c. Bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat, dan kemampuan mengarahkan orang lain dan kerjasama.

- d. Permainan ini juga mengembangkan empati anak dengan menghargai hasil karya orang lain. Inilah yang merupakan bagian dari kecerdasan emosi anak.
- e. Suatu media yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan menggabungkan aktivitas sensorimotor dengan pengungkapan ide – ide simbolik yang nantinya membangun keberhasilan sekolah di kemudian hari.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan konstruktif dapat melatih perkembangan sensorimotorik terkait melatih motorik kasar dan motorik halus individu, perkembangan kognitif, terkait dalam berimajinasi atau berfikir kreatif, perkembangan interpersonal terkait dengan melatih komunikasi dengan oranglain dan perkembangan afektif terkait berempati dalam menghargai hasil karya orang lain.

2.3.4 Tahapan Perkembangan Permainan

Sejalan dengan kognitif anak, Jean Peaget (dalam Tedjasaputra, 2002, dalam Tusadiah, 2009) mengemukakan tahapan bermain yaitu :

a. Sensory motor play (1/2 tahun)

Bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensori motor sebelum usia 3-4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum dapat dikategorikan sebagai bermain. Kegiatan anak semata-mata merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperolehnya. Ketika umur 3-4 bulan kegiatan anak lebih terkordinasi dan dari pengalamannya anak belajar bahwa dengan menarik mainan dari tempat

tidurnya, maka mainan itu akan bergerak dan berbunyi. Pada usia 7-11 bulan kegiatan yang dilakukan anak bukan semata-mata pengulangan tapi sudah berupa variasi, pada umur 18 bulan tampak adanya percobaan-percobaan aktif pada kegiatan anak.

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

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

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

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

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

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

Karena sasaran dalam penelitian ini minimal usia 11 tahun, maka pening adanya peraturan dalam permainan agar mereka bisa terarah dalam bermain dan bisa lebih *sportif*. Pada dasarnya tiap individu akan melalui fase –fase seperti yang diungkapkan di atas secara urut.

2.3.5 Jenis Permainan Konstruktif

Permainan konstruktif ini menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu karya tertentu. Manfaat yang diperoleh dalam mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya cipta (kreatif) yaitu dengan melatih keterampilan motorik halus, melatih konsentrasi, dan daya tahan. Macam – macam permainan ini seperti menggambar, menggunting atau menempel kertas, merakit atau menyusun kepingan kayu menjadi sesuatu yang menyenangkan.

Beberapa jenis permainan konstruktif yaitu :

1. Puzzle yaitu suatu jenis permainan yang mengasah otak anak melalui motorik halus dan menggunakan daya ingat yang sangat kuat (konsentrasi) (Arishinta, 2013)
2. Malam atau plastisin yaitu jenis permainan yang membutuhkan keahlian motorik halus dan membutuhkan suatu kreativitas yang tinggi sebab dalam permainan plastisin ini anak dapat membentuk dan membuat aneka jenis benda tiruan (Drew. 2008)
3. Balok yaitu jenis mainan yang dapat disusun menjadi bentuk utuh yang terbuat dari kayu misal : bisa membentuk rumah, istana, banteng dan lain – lain. Pratt percaya bahwa kebebasan berekspresi dan mendorong bermain terbuka dengan balok. (Pollman, 2010, dalam Nespeca, 2012).
4. Lego : masih merupakan jenis balok tetapi lego ini sejenis alat permainan yang terbuat dari plastik dan terdiri dari beberapa macam bentuk agar dapat disusun sesuai dengan kreasi anak misal : bisa menjadi bentuk mobil – mobilan, pesawat, kereta api dan – lain (Nespeca, 2012).

Dari uraian diatas menunjukkan bahwa permainan konstruktif sendiri merupakan permainan yang melibatkan sensorimotor untuk menciptakan sesuatu dengan perasaan yang menyenangkan karena dalam permainan ini, individu dibebaskan untuk membuat sesuatu sesuka hatinya sesuai ide yang dimilikinya. Namun dalam penelitian ini, penulis tidak memilih jenis permainan yang telah disebutkan diatas. Penulis mencari alternatif cara lain sebagai stimulasi kreativitas. Alat permainan konstruktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah kerajinan tangan dari barang bekas antara lain yaitu : Sedotan, Kertas bekas, Kertas Krep, Aqua gelas, Kertas kado, Kertas buffalo berwarna , Botol Aqua, Kertas majalah bekas, Kertas mengkilap, Potongan Kardus , Koran, Stick Ice Cream, Bungkus snack, Lidi, dan Kertas manila bekas. Pemilihan bahan tersebut sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan dengan permainan ini diharapkan oleh penulis sebagai peneliti agar dapat meningkatkan kreativitas siswa.

2.4 Hubungan Permainan Konstruktif berupa Kerajinan dari Barang Bekas terhadap Peningkatan Kreativitas Anak kelas 5 Sekolah Dasar

Munandar merumuskan kreativitas sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan (Munandar, 1999 dalam Hawadi 2001). Kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan

untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan kemampuan organisme (Rogers, 1962 dalam Munandar, 2012).

Untuk mengembangkan kreativitas, salah satunya dengan bermain. Bermain juga merupakan belajar yang paling efektif bagi anak-anak. Bermain sendiri merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kreativitas seperti yang diungkapkan oleh Buhler (dalam Ayah Bunda, 2000, dalam Khotimah 2010). Jean Piaget (dalam Chofifah, 2008) menyatakan permainan pembangunan (konstruktif) bertujuan merangsang kemampuan anak dalam mewujudkan ide, pikiran, gagasannya menjadi karya yang nyata. Saat anak menghadirkan dunia mereka melalui permainan konstruktif, mereka akan terbantu mengembangkan keterampilan koordinasi motorik halus dalam mengembangkan kreativitasnya dan juga berkembangnya kognisi anak serta membangun keberhasilan sekolah di kemudian hari. dan salah satu contoh permainan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah permainan berupa kerajinan dari barang bekas.

Permainan berupa kerajinan dari barang bekas salah satu hal yang dapat menstimulus anak dalam mengembangkan perkembangan kreativitas karena dengan permainan berupa kerajinan dari barang bekas, anak dapat berkreasi dari bahan yang sudah tidak terpakai seperti plastik, kertas, kaca, botol dan lain – lain hingga mereka membentuk sesuatu yang bernilai.

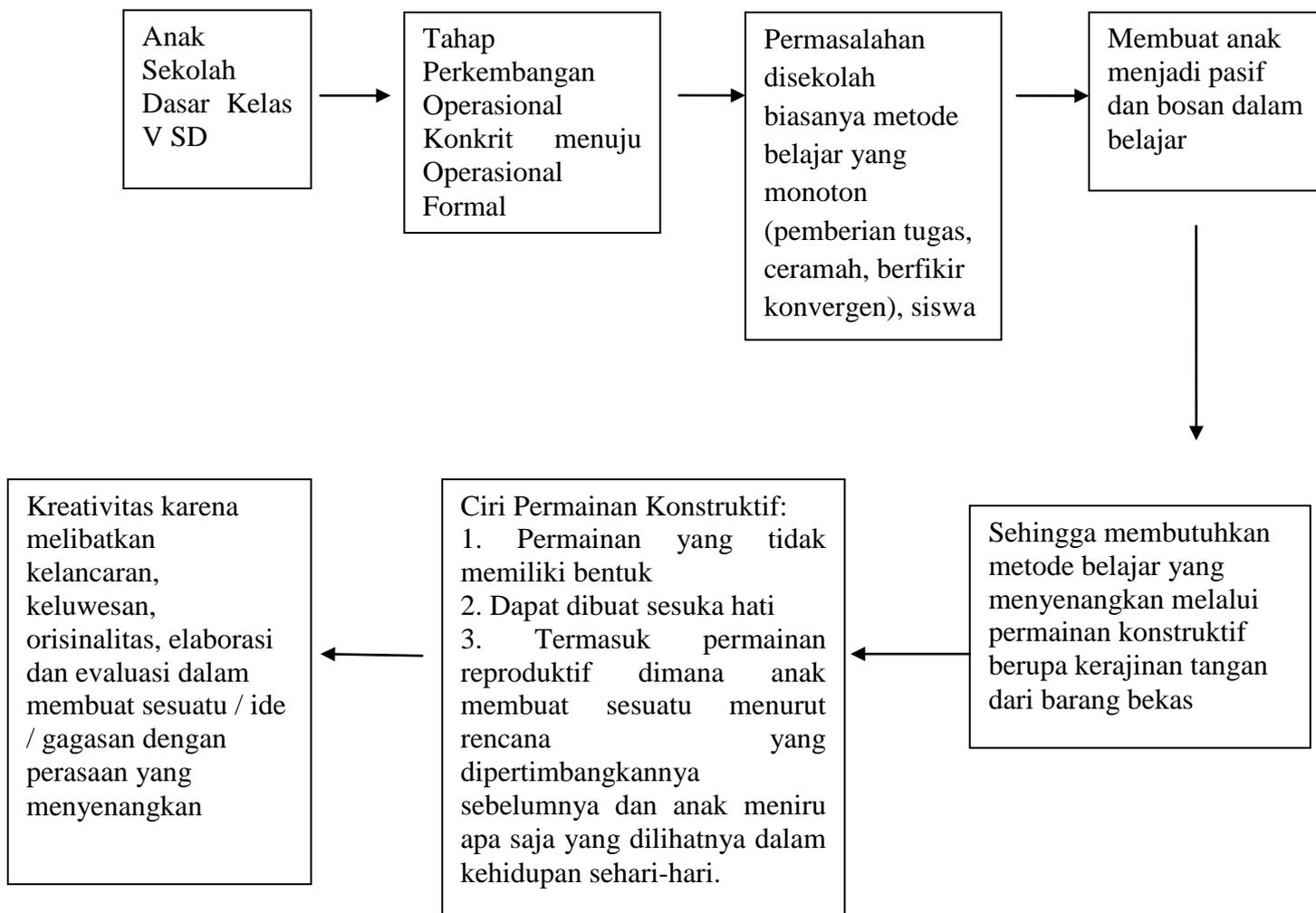
Permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari barang bekas sendiri ada kaitannya dengan alat ukur yang digunakan oleh peneliti yaitu Alat Tes Kreativitas Figural. Kaitannya sama halnya dengan teori yang mengatakan bahwa kreativitas melibatkan kemampuan kelancaran dimana subjek akan menghasilkan

ide sebanyak mungkin dari bahan barang bekas, keterampilan keluwesan dimana subjek mampu menghasilkan beberapa ide dengan kategori yang berbeda, keterampilan *originalitas* dimana subjek mampu membuat hasil karya yang unik dan tidak terpikirkan oleh subjek lain, keterampilan elaborasi dimana subjek menambahkan detail – detail atau hiasan – hiasan pada hasil karyanya agar lebih menarik, dan keterampilan evaluasi dimana subjek mampu menerapkan karyanya dan cocok digunakan untuk sehari – hari. Hal tersebut sama halnya dengan tes kreativitas figural yang melibatkan beberapa komponen diatas dan stimulus kreativitas figural sendiri mengakomodasi sesuatu nyata dalam kehidupan sehari-hari kedalam stimulus tersebut sehingga penulis rasa ada hubungan antara permainan konstruktif dengan alat ukur yang juga mengukur kreativitas.

Dari penjelasan tersebut disimpulkan bahwa ada hubungan antara permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari barang bekas dengan peningkatan kreativitas karena permainan tersebut melatih anak untuk mengeluarkan ide dan gagasan dalam membuat hasil karya.

2.5 Kerangka Konseptual

Berdasarkan teori-teori yang telah disajikan sebelumnya, maka kerangka konseptual dari eksperimen ini adalah,



Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah

Ada pengaruh permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari barang bekas terhadap peningkatan kreativitas anak kelas 5 SDN Ngagelrejo III/398 Surabaya.

BAB III

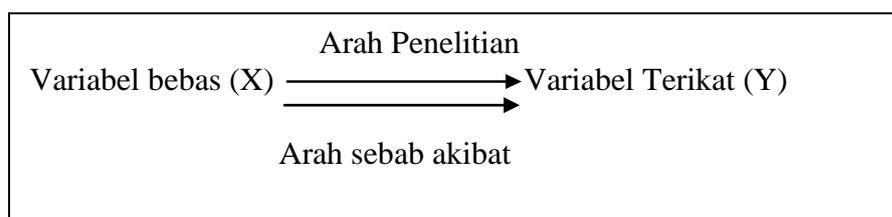
METODE PENELITIAN

3.1. Tipe Penelitian

Dilihat dari pendekatan analisisnya, jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang sering menggunakan angka baik digunakan dalam pengambilan data, penafsiran data maupun penampilan hasilnya yang berupa grafik, tabel, maupun bagan. Tipe penelitian di sini identik dengan prosedur atau cara menjalankan penelitian ini (*methodological technique used*) sebagaimana yang dikemukakan oleh Neuman (2007). Menurut Neuman (2007), prosedur yang biasa digunakan dalam penelitian kuantitatif ada 3 (tiga), yaitu: eksperimen, survei, dan *content analysis*. Berdasarkan klasifikasi yang dikemukakan Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode yang tepat untuk menyelidiki hubungan sebab – akibat (Neuman, 2007). Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan dengan melakukan perlakuan yang bertujuan untuk mengetahui akibat perlakuan terhadap perilaku individu yang diamati. Perlakuan yang dilakukan dapat berupa situasi atau tindakan tertentu yang diberikan kepada individu atau kelompok dan setelah itu dapat dilihat pengaruhnya. Eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui efek yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh penulis. Pemberian perlakuan inilah yang menjadi suatu kekhasan penelitian eksperimen

dibandingkan dengan penelitian yang lain (Latipun, 2006). Penulis melaksanakan eksperimen untuk menguji hipotesis tentang penyebab perilaku.

Penelitian ini menggunakan tipe kuasi eksperimental. Kuasi eksperimental adalah penelitian yang sulit dikontrol pengaruh variabelnya misalnya perlakuan, kontrol dan randomisasi dalam meneliti hubungan sebab akibat. Hal ini terjadi karena randomisasi sulit untuk dilakukan ataupun karena subjek telah memiliki variabel bebas sebelumnya. (Neuman, 2007).



Gambar 3.1
Hubungan Kausal Antara Variabel Bebas dan Variabel Terikat

3.2 Desain Penelitian

Desain eksperimen merupakan pola-pola eksperimen yang sering dilakukan dalam penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan dan pengumpulan data. Dengan mengenal desain eksperimen, maka mahasiswa tidak akan mengalami hambatan dalam melakukan eksperimen dan juga menganalisa data yang diperoleh (Hadi, 2010). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonrandomized pretest – posttest kontrol group design* yang termasuk dalam jenis desain penelitian kuasi eksperimen (Seniati, 2011). *Nonrandomized pretest – posttest kontrol group design* merupakan desain eksperimen yang dilakukan dengan *pre-test* sebelum perlakuan

dan diberikan post test sesudah perlakuan sekaligus ditandai dengan adanya kelompok kontrol dan eksperimen (Latipun, 2006). Dalam eksperimen ini sampel ditetapkan tidak random akan tetapi diilih berdasarkan kelompok yang sudah tersedia (Latipun, 2006)

Adapun dipilihnya desain penelitian ini dikarenakan pertimbangan keunggulan desain tersebut yaitu terletak pada diperolehnya pengetahuan akan kemampuan awal setiap subjek sebelum dilakukannya penelitian (*intial position*) yang diperoleh dari skor *pre-test* sehingga kesimpulan yang diambil mengenai pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat lebih meyakinkan (Seniati, 2011).

Berikut ini adalah prosedur penelitian yang dilakukan dengan menggunakan *nonrandomized pretest* dan *posttest* :

1. Pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan karakteristik populasi penelitian.

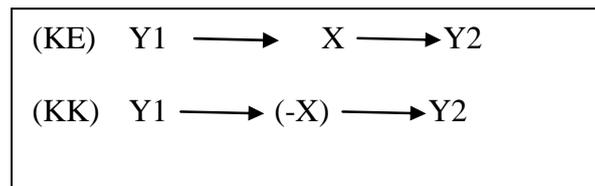
Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* yakni pemilihan subjek penelitian dari populasi dengan mengacu pada kriteria tertentu. Adapun yang termasuk kedalam sampel penelitian adalah anak – anak kelas V SD yang terbagi dalam dua kelas dengan usia rentang 11-12 tahun.

2. Penentuan kelompok eksperimen dan kontrol dari dua kelompok kelas yang ditentukan dilakukan dengan menggunakan *random by group*.

Adapun tahap – tahap yang dilakukan dalam penelitian :

1. Untuk pertemuan pertama kali, penulis melakukan *Pretest* pada subjek yang telah ditentukan dengan menggunakan alat ukur TKF

2. Setelah dilakukannya *Pretest*, penulis memulai memberikan perlakuan berupa permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari bahan bekas. Perlakuan ini dilakukan selama 5 kali pertemuan.
3. Setelah pemberian perlakuan, subjek diberikan *Posttest* sebagai pembanding skor kreativitas sebelum dan sesudah pemberian perlakuan



Sumber : Seniati, 2011

Gambar 3.2

Skema Desain Penelitian

Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Keterangan :

KE : Kelompok Eksperimen

KK : Kelompok Kontrol

X : Perlakuan permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari barang bekas

(-X) : Tanpa perlakuan permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari barang bekas

Y1 : *Pretest*

Y2 : *Posttest*

3.3. Identifikasi Variabel

Variabel merupakan suatu sifat yang dapat memiliki bermacam-macam nilai atau disebut juga sebagai variabel yang memiliki bilangan atau nilai. Latipun (2006) menyebutkan variabel sebagai konsep yang memiliki variabilitas, suatu konstruk yang bervariasi atau yang dapat memiliki bermacam nilai tertentu. Dengan kata lain, variabel merupakan konstruk yang memiliki variabilitas, dan dapat teramati secara langsung sehingga dapat diukur (Latipun, 2002). Variabel dibedakan menjadi dua macam, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan kondisi antesenden yang diperlakukan penulis, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang disebabkan oleh variabel bebas. Neuman (2007) menjelaskan variabel penelitian sebagai:

- a. Variabel bebas (*Independent Variable*) yaitu sebagai variabel yang dapat mempengaruhi ataupun mengkondisikan variabel lainnya. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari barang – barang bekas.
- b. Variabel tergantung / Variabel Terikat (*Dependent Variable*) yaitu variabel yang dipengaruhi variabel bebas, yang dijadikan topik penelitian, serta merupakan fenomena yang dicoba untuk dijelaskan dalam penelitian. Variabel tergantung dalam penelitian ini adalah kreativitas..
- c. Variabel Kontrol

Variabel yang pengaruhnya akan dihilangkan, atau didefinisikan sebagai variabel yang dikontrol oleh penulis untuk menetralisasi pengaruhnya, dan jika tidak dikontrol maka variabel tersebut akan mempengaruhi gejala

yang sedang dikaji (Sarwono, 2006). Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel kontrol adalah peralatan yang digunakan dalam penelitian eksperimen harus sama dan subjek tidak boleh menambah peralatan lain selain yang dibawakan oleh penulis. Selain itu, waktu pelaksanaan juga dikontrol oleh penulis yaitu pada pagi hari khususnya pada mata pelajaran jam pertama hingga kedua dikarenakan pada pagi hari, siswa dan siswi masih semangat dan bisa berpikir jernih ketika di pagi hari bila dibandingkan siang hari.

3.4. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional adalah langkah – langkah atau kegiatan yang dilaksanakan agar suatu konsep dapat di ukur. Definisi operasional dapat juga dijelaskan sebagai operasionalisasi dari suatu konsep supaya tidak terjadi ambiguitas. (Hadi, 2010)

- a. Definisi operasional variabel bebas pada penelitian ini yaitu permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari barang bekas dimana cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan dari barang bekas untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya. Selain itu, permainan konstruktif merupakan kemampuan anak dalam mewujudkan ide, pikiran, gagasannya menjadi karya yang nyata.
- b. Sedangkan deifinisi operasional variabel terikat yaitu kreativitas dimana anak mampu menghasilkan dan mengembangkan ide, gagasan atau karya yang

berbeda dengan tiap individu yang diperolehnya dari pengalaman sebelumnya dan anak mampu berpikir kreatif dalam mengkombinasikan ide yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dan mengelaborasi (memperinci ide).

- c. Definisi operasional variabel kontrol dalam penelitian ini peralatan dan waktu pelaksanaan pada pagi hari. Peralatan disini terkait dengan bahan – bahan dari barang – barang bekas yang disediakan oleh penulis misal kertas, botol aqua, stick ice cream, dan lain-lain. Untuk waktu terkait dengan pelaksanaan pengambilan data ketika perlakuan dilakukan pada pagi hari.

3.5 Subjek Penelitian

3.5.1 Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010). Sehingga dalam penelitian ini Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa siswi SDN Ngagelrejo III/398 Surabaya. Alasan penulis memilih populasi tersebut dikarenakan letak sekolah yang berada di sebuah perkampungan dan dekat pasar tradisional serta menurut keterangan pihak sekolah bahwa siswa – siswa yang bersekolah di sekolah tersebut memiliki latar belakang ekonomi yang menengah ke bawah sehingga kedua hal tersebut bisa menimbulkan kreativitas anak menjadi belum memuaskan. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Terdaftar menjadi siswa SDN Ngagelrejo III/398 Surabaya
2. Berada pada masa akhir anak – anak dengan rentang usai 11-12 tahun yang menduduki kelas 5 Sekolah Dasar.
3. Jenis kelamin perempuan dan laki-laki
4. Anak Reguler atau Non Kebutuhan Khusus
5. Memiliki kemampuan membaca dan menggambar

3.5.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, penulis tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi sehingga penulis menggunakan sampel yang di ambil dari populasi dan kesimpulannya dapat diberlakukan untuk populasi. (Sugiyono, 2010). Untuk mengungkapkan kerepresentatifan sampel dipengaruhi oleh faktor – faktor berikut yaitu (Latipun, 2006) :

a. Homogenitas Populasi

Semakin homogen distriusi atau keadaan karakter subjek dalam suatu populasi maka semakin mudah untuk mencapai sampel yang representatif.

b. Jumlah (besar) sampel yang dipilih, semakin banyak yang dijadikan sampel maka semakin tinggi tingkat representatifnya.

c. Banyaknya karakteristik subjek yang akan dipelajari, semakin tinggi tingkat variabilitas populasi maka semakin sulit untuk memperoleh sampel yang representatif.

d. Adekuat teknik pemilihan sampel. Pemilihan subjek yang sesuai dengan keadaan populasi lebih menunjukkan sampel yang representatif.

Untuk menentukan sampel, penulis menggunakan teknik sampling. Teknik sampling sendiri adalah teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2010) Teknik sampling pada penelitian ini dilakukan secara *non-random* atau *non probability sampling* berupa *purposive sampling*. *Purposive sampling* yakni metode penarikan sampel dari sebuah populasi yang didasarkan pada karakteristik tertentu yang mempresentasikan variabel yang diukur. (Sudjana, 2001). Teknik tersebut dilakukan karena beberapa pertimbangan diantaranya karena alasan keterbatasan waktu, tenaga, dan dana sehingga tidak dapat mengambil sampel yang cukup besar dan jauh. Walaupun cara ini diperbolehkan yaitu bahwa penulis bisa menentukan sampel berdasarkan tujuan tertentu namun ada syarat yang harus dipenuhi sebagai berikut (Arikunto, 2010) :

Pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri – ciri, sifat, atau karakteristik tertentu yang merupakan ciri pokok populasi

a. Subjek yang diambil sebagai sampel yang benar – benar merupakan subjek yang paling banyak mengandung ciri – ciri yang terdapat pada populasi

b. Penentuan karakteristik populasi dilakukan dengan cermat didalam studi pendahuluan.

Pengambilan sampel (Arikunto, 2010) dengan teknik ini bertujuan cukup baik karena sesuai dengan pertimbangan penulis sendiri dan berdasarkan teori yang ada sehingga dapat mewakili populasi dan dapat mengarahkan penulis dalam hal ketepatan memilih sumber data yang sesuai dengan variabel yang diteliti.

Selain itu, dalam penelitian ini menggunakan teknik konstansi untuk mengontrol masuknya variabel ekstraneous dengan cara menggunakan *Matching*. Teknik tersebut merupakan penggunaan berbagai variasi teknik untuk menyamakan subjek pada satu atau lebih variabel. Keuntungan dilakukan *matching* yaitu :

1. Meningkatkan sensitivitas dari eksperimen
2. Variabel yang dibuat *matching* pada subjek akan dikontrol sehingga akan diperoleh konstansi

Dalam penelitian ini menggunakan teknik *Matching Group Design* yaitu satu bentuk design *matching* yang bertitik tolak pada kelompok. Sebelum di mulai perlakuan pada kelompok eksperimen, maka terlebih dahulu diadakan *matching* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebutdiseimbangkan dahulu agar keduanya berangkat dari titik tolak yang sama. Titik tolak yang sama pada dua kelompok baik eksperimen dan kelompok kontrol yaitu usia 11 – 12 tahun. Upaya kontrol terhadap variabel usia dilakukan dengan teknik eliminasi yakni dengan menghilangkan atau meniadakan variabel ekstraneous (Seniati, 2011). Dengan menggunakan teknik eliminasi, maka subjek di luar usia kriteria sampel secara otomatis tidak akan diikutsertakan kedalam penelitian.

Dalam penelitian ini yang menjadi sampelnya adalah

- a. Siswa siswi sekolah dasar yang aktif belajar di SDN Ngagelrejo III / 398 Surabaya
- b. Siswa siswi yang berumur kisaran 11-12 tahun. yang menduduki bangku kelas 5 Sekolah Dasar. Alasan penulis memilih usia tersebut lantaran menurut teori

Piaget mengatakan anak dengan minimal usia 11 tahun mulai dapat mengerjakan sesuatu yang logis artinya suka bernalar, memiliki pemikiran yang masuk akal dan dapat berpikir secara kreatif, inovatif sehingga dapat menghasilkan produk sesuai kemampuannya. Usia ini bisa termasuk batas usia bawah fase operasional formal. (Fudyartanta, 2012). Penulis ingin mengetahui seberapa jauh perkembangan kreativitas bagi usia pemula fase operasional formal.

3.6 Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

3.6.1 Validitas Alat Ukur

Validitas menunjukkan sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya (Azwar, 2004). Validitas dalam penelitian eksperimen dapat ditinjau dari dua sisi yaitu :

a. Validitas Internal : seberapa jauh keakuratan pengamatan penulis terhadap variabel bebas (*independent variable*) yang berpengaruh terhadap variabel terikat (*dependent variable*) (Hadi, 2010). Validitas internal dalam penelitian ini terletak pada ketepatan dan kecermatan dalam mengukur atribut yang dirancang untuk mengukurnya. Tes TKF merupakan teknik *content validity*, yaitu ukuran sejauh mana sebuah definisi mampu diukur dalam suatu pengukuran (Neuman, 2007). Untuk menguji *content validity*, selanjutnya akan dikonsultasikan dengan ahli. Hal ini diperlukan untuk mengetahui apakah instrumen penelitian telah sesuai dengan tujuan pengukuran dan kaidah penelitian skala yang baik dan benar. TKF (Tes Kreativitas Figural) yang bertujuan untuk mengukur taraf kreativitas individu

dengan menggunakan stimulus berupa lingkaran. Tes ini diadaptasi oleh Utami Munandar dan pada tahun 1988 dilakukan standardisasi oleh Fakultas Psikologi Universitas Indonesia. TKF mengukur kemampuan kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi dari kemampuan berpikir kreatif. Selain itu, TKF juga memungkinkan mendapat ukuran dari kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi antara unsur yang diberikan berupa menggabungkan dua lingkaran atau lebih, maka akan mendapat skor tambahan yang disebut bonus orisinalitas. TKF dilakukan secara individual dalam waktu 10 menit. (Munandar, 2012). Validitas dan reliabilitas Tes Kreativitas Figural dalam penelitian ini telah dinyatakan valid dan reliabel. Laila telah melakukan tes kesahihan *circle tes* dan menentukan bahwa daya diskriminasi item tes bergerak antara 0,6227 – 0,7849 (Wardani, 2008, dalam Arishinta, 2013).

b. Validitas Eksperimen

Adapun faktor yang mempengaruhi validitas internal atau yang termasuk dalam variabel ekstraneous (Neuman, 2007) yaitu :

a. *History*

Variabel ini terjadi dalam eksperimen yang dirancang untuk memiliki pengukuran sebelum dan sesudah eksperimen pada variabel dependennya. Artinya variabel ini merupakan kejadian yang muncul antara pengukuran variabel dependen sebelum dan sesudah eksperimen. (Hadi, 2010). Kejadian ini bergabung dengan variabel independen yang akan berpengaruh pengukuran pada sesudah eksperimen. Peristiwa yang dialami subyek setelah mengikuti *pretest*

kemungkinan dapat mempengaruhi hasil penelitian karena penulis tidak bisa mengendalikan kejadian yang dialami oleh subyek penelitian ketika mereka berada di luar settingan bisa saja subyek sering melakukan kegiatan atau telah terlatih dalam hal yang berkaitan dengan penelitian.

b.Maturation (kematangan)

Perubahan pada kondisi internal dari individu yang muncul sebagai fungsi dari perjalanan waktu. Perubahan ini antara lain meliputi baik proses psikologi maupun biologis seperti usia, belajar, kelelahan, kebosanan, dan rasa lapar yang tidak terkait dengan kejadian eksternal khusus tetapi terdapat pada tiap individu. (Hadi, 2010). Dalam penelitian ini juga melibatkan maturation dimana penulis juga mempertimbangkan waktu dimana siswa masih semangat untuk mengikuti pelajaran yaitu ketika jam mata pelajaran pertama. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari siswa dari kelelahan dan adanya pengontrolan usia.

c.Instrumentation

Perubahan yang muncul selama waktu pengukuran terhadap variabel dependen yang terjadi selama proses pengukuran yang mana tidak terjadi pada subjek melainkan pada alat ukur dan kemampuan penulis dalam mengamati subjek yang dapat mengganggu dalam pengamatan misal kelelahan, kebosanan, dan proses belajar. Ketika mengadministrasikan tes, penulis akan terus memperdayakan kemampuan dalam mengumpulkan data agar data semakin valid dan reliabel serta penulis menggunakan kemampuan observasi dalam mengamati subjek saat diberikan perlakuan eksperimental (Seniati, 2011). Dalam penelitian ini, penulis mengajak satu pengamat untuk membantu mengamati perilaku subjek

dari pertemuan pertama hingga terakhir agar mendapatkan perbandingan hasil observasi antar penulis dan rekan penulis sebagai hasil penelitian. Selain itu, dalam penelitian ini, penulis mengupayakan menyediakan bahan dengan warna, jumlah dan ukuran yang sama untuk tiap subjek. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari kecemburuan antar siswa dan menghindari ketidakvalidan bahan yang digunakan dalam penelitian.

d. *Statistical Regression*

Variabel yang dapat menyebabkan angka *pretest* dan *posttest* dari kelompok ekstrim. Hal ini menunjukkan fakta bahwa angka ekstrim pada distribusi tertentu cenderung untuk bergerak (inilah regresi) ke arah purata/mean dari distribusi sebagai fungsi dari pengetesan yang berulang kali. (Neale dan Liebert, 1973, dalam Tejanegara, 2005). Angka dari kelompok tinggi dapat menjadi lebih kecil, bukan karena berbagai perlakuan yang dilakukan, tetapi semata karena fenomena regresi statistik.

e. *Selection*

Bias seleksi terjadi ketika ada beda prosedur seleksi yang di pakai untuk menempatkan subjek pada berbagai kelompok pembandingan. Seleksi dapat juga berinteraksi dengan kematangan, sejarah, atau alat pengukuran dalam upaya untuk menghasilkan pengaruh yang diduga merupakan hasil perlakuan (Seniati, 2011). Dalam hal ini, penulis menentukan subjek kelas 5 seperti yang telah dijelaskan pada *point maturation*. Penentuan kelompok mana yang akan menjadi kelompok eksperimen atau kelompok kontrol dipilih secara undian / acak.

e.Mortality

Gejala dimana ada subjek dari kelompok pembanding yang tidak ikut lagi dalam eksperimen. Kesulitan muncul tidak hanya karena subjek hilang, tetapi karena subjek yang hilang membuat adanya perbedaan dalam kelompok dan perbedaan ini tidak disebabkan oleh perlakuan eksperimen. (Hadi, 2010). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan *inform concern* sebagai sarana surat ijin penulis kepada orangtua subjek agar subjek yang dipilih dalam penelitian dapat berpartisipasi dari awal hingga akhir penelitian. Hal ini dihindari agar mencegah terjadinya hasil validitas internal penelitian yang rendah karena adanya perbedaan jumlah subjek di saat *pretest* dan *posttest*.

f.Interaction Effect

Setiap subjek mendapat lebih dari satu perlakuan. Perlakuan yang diterima subjek sebelumnya belum hilang benar sehingga dapat berinteraksi dengan perlakuan selanjutnya dalam mempengaruhi variabel bebas. Dengan kondisi ini, hubungan sebab – akibat yang dihasilkan akan lemah sehingga mengurangi validitas internal yang diberikan urutan perlakuan yang berbeda. (Seniati, 2011). Dalam hal ini, penulis sebagai peneliti hanya memberikan satu perlakuan bagi subjek eksperimen.

g.Experimenter Effect

Dalam suatu penelitian yang melibatkan manusia, interaksi antara eksperimenter dengan subjek penelitian turut mempengaruhi validitas internal penelitian. Baik eksperimenter maupun subjek penelitian saling memiliki harapan terkait dengan perannya sehingga perilaku ataupun pikiran dari kedua belah pihak

tersebut baik secara sengaja maupun tidak sengaja dapat mempengaruhi keakuratan dari penelitian yang dilakukan. Berkaitan dengan hal ini, maka ada dua sumber yang mempengaruhi validitas internal penelitian yaitu eksperimenter dan subjek penelitian. (Seniati, 2011). Dalam penelitian ini, penulis sebagai peneliti mengharapkan subjek eksperimen mampu *berkooperatif* dalam perlakuan namun peneliti tidak mengarahkan secara langsung kepada subjek dalam membuat hasil karya.

h. Atribut Eksperimenter

Karakteristik fisik dan psikologis dari eksperimenter yang mungkin berinteraksi dengan variabel bebas dalam mempengaruhi variabel terikat. Karakteristik tersebut meliputi atribut biososial (misalnya usia, jenis kelamin, ras dan agama); atribut psikososial (misalnya kehangatan, kecerdasan, atau agresivitas) dan faktor situasional (misalnya pengalaman kontak dengan subjek penelitian sebelum penelitian atau keahlian penulis) (Seniati, 2011).

i. Harapan Eksperimenter

Bias ini diakibatkan oleh harapan dari eksperimenter terhadap hasil penelitian yang dilakukan. Harapan ini dapat mengarahkan eksperimenter secara tidak sengaja untuk berperilaku tertentu sehingga dapat menyebabkan bias dalam penelitian karena dapat mempengaruhi baik eksperimenter sendiri maupun subjek. Harapan eksperimenter ini dapat menimbulkan bias dalam mencatat data dan juga dalam menginterpretasikan data. Subjek juga dapat terpengaruh harapan eksperimenter karena eksperimenter tanpa sengaja berperilaku tertentu agar hipotesis penelitiannya dapat terbukti (Seniati, 2011).

j. Efek Partisipan

Sebagai makhluk yang memiliki kemampuan kognitif yang tinggi, subjek penelitian seringkali berusaha untuk mencari tahu apa yang akan mereka alami, apa yang harus mereka lakukan, serta merencanakan respon yang akan diberikan. Hal ini dapat mereka ketahui dari cara eksperimenter menyambut mereka, dari instruksi yang diberikan, tugas yang harus mereka kerjakan, dari setting penelitian dan peralatan yang digunakan dan juga informasi yang mereka dengar tentang penelitian tersebut. Hal ini disebut sebagai *demand characteristic* (Christensen, 2001 dalam Seniati, 2011)

k. Partisipan Sophistication

Pengetahuan dan familiaritas subjek penelitian terhadap topik penelitian atau metode eksperimental yang dilakukan dapat mempengaruhi hasil penelitian (Seniati, 2011)

B. Validitas Eksternal

Validitas eksternal yaitu sejauh mana hasil eksperimen dapat diterapkan dan digeneralisasikan pada populasi atau situasi yang berbeda. Contohnya dalam hal subjek, setting, atau waktu yang berbeda (Christensen, 1988). Ada beberapa sumber ancaman terhadap validitas eksternal terutama berkaitan dengan pengaruh interaksi antara variabel bebas dengan variabel lain.

Menurut Cook dan Campbell (1997, dalam Latipun, 2006) menyebutkan bahwa terdapat tiga distorsi validitas eksternal yaitu;

1. Interaksi Seleksi dan Perlakuan

Seleksi subjek eksperimen berkaitan dengan populasi yang ditargetkan. Untuk menghindari adanya distorsi maka seleksi sampel dilakukan dari populasi yang jelas dan pengambilan sampel yang tepat. Suatu sampel yang diseleksi sebaiknya dipilih secara random dengan jumlah yang representative untuk populasi yang dapat meningkatkan validitas eksternal

2. Interaksi Kondisi Pengukuran dan Perlakuan

Pemberian *pretest* pada awal eksperimen dapat mempengaruhi kepekaan subjek terhadap *treatment* sehingga hasil yang diperoleh subjek pada *post test* mungkin tidak akan sama dengan hasil yang diperoleh populasi lain yang tidak mendapat *pre test*. Penelitian ini akan sulit digeneralisasikan pada anggota populasi yang tidak pernah mendapatkan *pre test*.

3. Histori dan Perlakuan

Eksperimen ini dilakukan dalam waktu tertentu yang telah ditentukan penulis sebelumnya. Penentuan waktu penelitian menjadi sulit jika digeneralisasikan kepada populasi untuk jangka waktu yang lebih lama dan waktu yang berbeda dengan saat penelitian (Christensen, 1988)

3.6.2 Reliabilitas Alat Ukur

Reliabilitas diartikan sebagai sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya (Azwar, 2004). Berdasarkan referensi yang ada, tidak ada informasi ideal mengenai realibilitas dan validitas TKF kecuali informasi mengenai hubungan Tes Kreativitas Verbal dengan *Circle Test* pada awal sebelum proses

standarisasi sekitar 1977. Adapun tes tersebut memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,90 sehingga layak digunakan (Murniati, 2012)

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dokumentasi proses permainan konstruktif, alat dan bahan dari barang – barang bekas (sedotan, kertas bekas, botol aqua, dan lain – lain) serta alat tes TKF, Observasi dan Wawancara.

a. Alat Tes TKF (Tes Kreativitas Figural)

Alat tes ini merupakan adaptasi dari Torrance Circle Test yang terdiri dari 65 buah lingkaran yang berdiameter 2 cm. Tes ini diadaptasi oleh Utami Munandar dan pada tahun 1988 dilakukan standarisasi oleh Fakultas Psikologi Universitas Indonesia. TKF mengukur kemampuan kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi dari kemampuan berpikir kreatif. Selain itu, TKF juga memungkinkan mendapat ukuran dari kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi antara unsur yang diberikan berupa menggabungkan dua lingkaran atau lebih, maka akan mendapat skor tambahan yang disebut bonus orisinalitas. TKF dilakukan secara individual dalam waktu 10 menit. (Munandar, 2012). Menurut Munandar, Achir, Winata, Lestari, Rosemini, Rifameutia dan Hartana (1988, dalam Munandar 2012), Tes Kreativitas Figural (TKF) merupakan adaptasi dari *Circle Test* yang dibuat oleh Torrance. TKF pertama kali digunakan di Indonesia oleh Utami Munandar pada tahun 1977. Dalam hasil penelitian

tersebut diperoleh norma-norma baku dari TKF untuk siswa kelas 4 SD hingga siswa kelas 3 SMA, atau mencakup usia 10 sampai dengan 18 tahun.

Pada tes ini, subjek dihadapkan pada stimulasi oleh beberapa lingkaran dan mereka di minta untuk menggambar dan menjadikan lingkaran tersebut sebagai bagian dari gambar yang di buatnya.

b. Observasi

Selain itu, penulis menggunakan observasi sebagai pelengkap data untuk mengetahui perkembangan kreativitas subjek. Dalam observasi ini, penulis menggunakan *Metode Analogue*, dimana observer mengamati dan merekam perilaku apa saja pada observee di lingkungan yang telah dikondisikan oleh observer. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan respon subjek terhadap target perilaku yang diinginkan oleh observer. Selain itu, observer menggunakan pendekatan *direct dan undisguished* dikarenakan observer terjun langsung di tempat target observasi dan meminta ijin pihak sekolah termasuk guru dan murid untuk melakukan penelitian. Posisi observer yaitu terlihat atau observer hadir dalam setting observasi tersebut untuk mengkondisikan lingkungan namun observer tidak terlibat langsung dalam kegiatan tersebut/non partisipan. Untuk metode perekaman data, penulis menggunakan *Narrative Recording dalam bentuk Running Recording* yaitu observer mencatat ketika perilaku itu muncul. Alasan penulis menggunakan metode running record karena yang diteliti lebih dari 30 subjek sehingga membuat penulis memutuskan untuk mengamati tiap individu dengan mencatat perilaku yang muncul sesuai indikator perilaku sehingga hal ini memudahkan observer. Pencatatan secara dengan menggunakan

naratif recording merupakan metode pencatatan secara deskriptif dan tidak menggunakan metode kuantitatif. Metode ini digunakan untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai individu.

Adapun target dan pedoman observasi sebagai berikut :

1. Target Observasi
2. Mempunyai inisiatif

Siswa memiliki kesadaran untuk melakukan sesuatu demi kebaikan dirinya maupun orang lain tanpa menunggu di perintah.

2. Bersifat ingin tahu

Siswa selalu melontarkan beberapa pertanyaan untuk mendapatkan informasi yang bermanfaat.

3. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat

Siswa memiliki rasa percaya diri ketika ingin melakukan suatu hal dan merasa yakin bahwa dirinya dapat melakukannya serta melakukan kegiatan tersebut dengan sangat menikmatinya (tanpa rasa minder)

4. Penuh semangat

Siswa selalu punya rasa semangat tinggi ketika dihadapkan pada beberapa situasi dan rela melakukannya dengan senang hati (tanpa mengeluh).

5. Berani berpendapat dan memiliki keyakinan

Siswa berani mengemukakan apa yang dipikirkan dengan percaya diri tanpa memandang dengan siapa berinteraksi.

6. Memiliki selera humor

Siswa memiliki rasa humor yang baik sesuai konteks baik dengan teman, guru, maupun orang sekitarnya.

7. Mengekspresikan imajinasi secara verbal (gagasan / ide)

Siswa mampu menceritakan gagasan/ ide yang dimilikinya dengan keunikan gaya bahasa yang dimilikinya.

8. Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah

Siswa berani mengemukakan berbagai alternatif gagasan maupun jawaban yang dimilikinya dalam menghadapi suatu permasalahan.

9. Memberikan banyak pertanyaan atau saran untuk melakukan berbagai hal dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban

Siswa berani mengajukan beberapa pertanyaan untuk menggali informasi dan berani memberikan saran sesuai apa yang ia pikirkan terkait situasi yang ada.

10. Berperilaku berbeda dan mencoba hal baru yang sulit.

Siswa memiliki keunikan dari yang lainnya yaitu berperilaku berbeda dan menyukai tantangan dan berusaha untuk mencobanya.

11. Melakukan dengan caranya sendiri dan berbeda

Siswa memiliki keteguhan hati dalam melakukan hal dengan caranya sendiri dan menikmatinya dengan pilihannya tersebut.

12. Inovatif dan banyak akal

Siswa memiliki kemampuan berpikir yang kreatif dan selalu memiliki banyak ide apabila dihadapkan dengan berbagai situasi dimana hasil karyanya tersebut diluar dugaan (tanpa terfikirkan oleh orang lain/*out of the box*)

13. Terarah dan memiliki motivasi

Siswa mampu bekerja dalam situasi yang terorganisir dan memiliki motivasi internal yang kuat untuk mencapai keinginannya.

14. Mampu mengembangkan ide dengan memodifikasi dan mengkombinasikannya

Siswa mampu mengembangkan ide baru yang dimilikinya dengan memodifikasi (menggabungkan) pengetahuan lama yang dimilikinya dengan memanfaatkan bahan dan alat yang terdapat disekitarnya.

c. Wawancara

Selain dengan observasi, penulis juga menggali informasi melalui **wawancara yang tidak terstruktur** baik dengan guru wali kelas, siswa dan siswi SDN Ngagelrejo III / 398 Surabaya, guru dan pihak lain yang bekerja di sekolah tersebut terkait mengenai sekilas mengenai gambaran kreativitas anak di sekolah tersebut dan kegiatan apa saja yang telah dilakukan terkait dengan kreativitas. Wawancara tidak terstruktur ini merupakan wawancara yang bebas di mana penulis tidak menggunakan pedoman wawancara secara sistematis dan lengkap

untuk pengumpulan data. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara tidak terstruktur ini bersifat bebas sehingga *interviewee* lebih terbuka dan bebas dalam memberikan jawaban dan dalam suasana yang santai atau non formal. (Sugiyono, 2008)

3.7 Analisis Data

Hal terpenting dalam suatu penelitian adalah melakukan analisis terhadap data yang telah dikumpulkan. Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. (Moleong, 2007). Menganalisis data merupakan langkah kritis dalam penelitian. Data yang akan dianalisis adalah data kasar yang diperoleh dari skor *Postest* dan *Pretest* dalam pengambilan sampel sebanyak 49 siswa kelas 5 SDN Ngagelrejo III/398 di Surabaya. Data tersebut nantinya akan diproses, dianalisis dan diinterpretasikan agar dapat mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Dalam hal ini, metode statistik merupakan cara untuk memperoleh dan menarik kesimpulan yang diteliti serta kesimpulan-kesimpulan yang logis dari pengolahan data (Hadi, 2010).

Sebelum melakukan analisis data penelitian, perlu dilakukan uji asumsi terlebih dahulu. Salah satu uji asumsi yang harus dipenuhi untuk menentukan teknik analisis data yang tepat dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji linearitas. Uji normalitas adalah uji asumsi yang digunakan untuk menggambarkan kesimetrisan kurva berbentuk lonceng yang memiliki frekuensi terbesar dari skor di tengah dengan frekuensi yang lebih kecil terhadap

nilai ekstrim (Gravetter & Wallnau 2004, dalam Pallant, 2007). Untuk uji homogenitas sendiri merupakan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang diperlakukan dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya dan uji linearitas yaitu mengetahui apakah dua variabel saling berpengaruh. Uji ini biasanya digunakan untuk analisis statistik *independent t test* atau anava (Pallant, 2007) .

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dengan jenis *Independent Sample t-test* yaitu rumus statistik untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel independent yang bersifat statistik parametris (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan rumus *independent t test* dimana hal tersebut untuk melakukan pengujian perbandingan terhadap kelompok eksperimen apakah ada peningkatan kreativitas setelah diberikan beberapa kali perlakuan berupa permainan konstruktif dari kerajinan barang bekas dibandingkan dengan kelompok Kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Untuk mengetahui perbedaan diketahui melalui nilai *gain score* (nilai *Post test dikurangi nilai Pre Test*) bagi kedua kelompok baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. T-test pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh suatu variabel penjelas secara individual dalam menerangkan variabel terikat. Suatu studi tentang hal tersebut seringkali terdiri atas dua pengukuran dengan kelompok yang berbeda, satu sebelum dan satu setelah pengenalan tentang suatu stimulus. Hal ini yang biasanya diterapkan dalam *Pre-post test*. Ada perhitungan dalam *Independent Sample T-Test* yaitu dengan menggunakanlah teknik bantuan SPSS (*Statistical package for the social science*) versi 19.0 *for windows*.

Untuk melihat perbandingan bagaimana kondisi kesamaan atau ada dan tidak adanya perbedaan kondisi antara kelompok eksperimen dan kontrol dalam penelitian menggunakan prosedur yang juga digunakan dalam proses *group matching* (Solso, 1997) terhadap kondisi awal yang dilihat dari skor *pretest* akan tetapi tanpa melakukan proses penyeimbangan awal yaitu;

a. *Mean Matching*

Membandingkan rerata skor antara kelompok eksperimen dan kontrol.

b. *Variance Matching*

Membandingkan varians atau variabilitas antara kelompok eksperimen dan kontrol.

c. *T-Matching*

Menguji ada atau tidaknya perbedaan secara signifikan dari rerata skor pre dan post test maupun variabilitas.

Dengan menguji rerata dan variabilitas antara kelompok kontrol dan eksperimen apabila hasilnya sama atau sebanding maka dapat dikatakan penelitian ini memiliki dasar yang kuat untuk mengatakan bahwa kedua kelompok tersebut sudah di *matched* dengan baik (Hadi, 2010)

Selanjutnya dalam interpretasi bahwa data akan dikatakan signifikan apabila nilai t hitung dibandingkan dengan nilai t tabel pada derajat kebebasan dan taraf signifikan tertentu. Apabila $t\text{-hitung} \leq t\text{-tabel}$ maka hasil dari pengukuran tidak signifikan sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Sedangkan untuk $t\text{-hitung} \geq t\text{-tabel}$ maka hasil pengukuran signifikan sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu akan dijelaskan beberapa perhitungan uji asumsi yaitu suatu persyaratan

yang harus dimiliki sebelum suatu analisis inferensial dijalankan. Hal tersebut akan dijelaskan pada bab selanjutnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Surabaya dimana teknik pengambilan sampelnya menggunakan *simple random sampling* dengan pendekatan *survey*. Penulis ini memutuskan untuk memilih Sekolah Dasar yang tak jauh dari tempat penulis belajar di perguruan tinggi dikarenakan ketika mengambil data, penulis juga masih ada tanggungan kuliah. Sebenarnya subjek penelitian ini hanya difokuskan untuk anak non berkebutuhan khusus atau anak normal yang berusia minimal 11 – 12 tahun. Dalam kasus ini, penulis memilih sekolah dasar yang letaknya berada di sebuah perkampungan dan kondisi fisik sekolah juga kurang bagus. Alasan penulis menentukan hal tersebut karena berdasarkan teori yaitu kreativitas anak akan berkembang apabila sarana belajarnya memadai sedangkan sekolah dasar yang letaknya di perkampungan di Surabaya sendiri mayoritas masih belum memadai. Selain itu, kreativitas anak akan berkembang juga dipengaruhi oleh latar belakang status ekonomi keluarga. Semakin tinggi status ekonomi, maka individu tersebut memiliki kreativitas yang tinggi dikarenakan lebih mudah mengembangkan kreativitas melalui barang – barang yang harganya cukup mahal atau menghabiskan waktu ke suatu tempat yang dapat menstimulus perkembangan kreativitas yang juga mengeluarkan biaya yang tidak sedikit misalnya liburan ke luar negeri dimana di luar negeri banyak barang – barang atau karya yang unik yang dapat menginspirasi seseorang sedangkan di sebuah

perkampungan cenderung tingkat ekonomi tidak terlalu tinggi sehingga ada anggapan bahwa anak yang tinggal di sebuah perkampungan memiliki kreativitas yang rendah dibandingkan anak yang tinggal di perumahan dengan status ekonomi yang baik (Hurlock, 1978).

Dalam penelitian ini, penulis melaksanakan penelitian di sekolah yang berdekatan dengan salah satu pasar tradisional dan berada di perkampungan di Surabaya. Penulis mengambil lokasi di SDN Ngagelrejo III / 398 Surabaya yang beralamatkan di Jalan Bratang Wetan I No 16 Surabaya.

Sekolah ini berdiri pada tanggal 11 Februari 1952. Sekolah tersebut merupakan sekolah inklusi dan sekolah ini termasuk sekolah *merger*. Awalnya sekolah ini terpisah sendiri antara SDN Bratang 1 dengan SDN Ngagelrejo III. SDN Bratang 1 ini dinamai tersebut sesuai alamat yang berada di daerah Bratang sedangkan SDN Ngagelrejo sendiri berdasarkan nama kelurahan sekolah tersebut yaitu kelurahan ngagelrejo. Kemudian berdasarkan kesepakatan, kedua sekolah tersebut di gabung jadi satu menjadi SDN Ngagelrejo III/398. Sekolah tersebut memiliki ruang kelas sebanyak kurang lebih 13 kelas, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang untuk seni tari dan music, 1 ruang TU yang bergabung dengan kelas inklusi dan UKS, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, dan aula kecil tempat berkumpul siswa siswi apabila ada acara. Berhubung siswa yang bersekolah tersebut banyak dengan keterbatasan kelas, maka jam masuk di *Rolling*. Jumlah guru di sekolah ini sebanyak 41 guru sedangkan jumlah siswa sebanyak 611 siswa. Kondisi fisik sekolah ketika penulis mengadakan penelitian masih dalam renovasi sehingga agak kurang bagus untuk di pandang namun hal tersebut tidak mengganggu

penelitian. Fasilitas yang dimiliki oleh sekolah tersebut yaitu di setiap kelas memiliki 1 buah televisi namun mayoritas tidak digunakan karena rusak dan pihak sekolah sendiri belum sempat untuk memperbaiki. Adanya fasilitas televisi di setiap kelas gunanya untuk memberikan metode belajar yang berbeda dengan menayangkan video yang berbasis pendidikan agar anak tidak bosan dalam belajar. Di tiap kelas juga terdapat lemari, bangku, papan tulis berwarna putih, alat kebersihan, daftar nama, jadwal piket, jadwal pelajaran dan daftar absen. Bagi penulis, tata ruang dan penataan kelas sudah cukup baik. Selain fasilitas yang tersedia, juga terdapat kegiatan di luar jam belajar / ekstrakurikuler misal *drumband*, pencak silat, seni tari, pramuka.

Adapun visi dan misi SDN Ngagelrejo III/ 398 adalah :

Visi : menjadi salah satu Sekolah Dasar di Indonesia yang berstandar nasional

Misi :

- a. Menumbuhkan semangat kompetitif dalam pencapaian keunggulan dan peningkatan kualitas secara berkelanjutan kepada semua komponen sekolah.
- b. Mengembangkan iklim belajar yang kondusif dengan dukungan sarana dan prasarana serta sistem yang menunjang pengembangan SDM yang optimal.
- c. Mengembangkan sistem pendidikan yang memiliki wawasan masa depan dan wawasan kemandirian
- d. Meningkatkan kemampuan intelektual mutu lulusan yang berorientasi pada pencapaian kompetensi berstandar nasional maupun internasional.

4.2 Gambaran Subjek Penelitian

Responden dalam penelitian ini adalah subjek yang memenuhi persyaratan antara lain memiliki usia di antara 11 – 12 tahun. Jumlah subjek sebanyak 49 siswa dimana kelompok eksperimen berjumlah 27 siswa dari kelas 5B dan kelompok kontrol sebanyak 22 siswa dari kelas 5A. Dengan menggunakan teknik *random by group* berdasarkan undian untuk menentukan kelas mana yang akan menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dan diperoleh kelas 5B sebagai kelompok eksperimen dan 5A sebagai kelompok kontrol. Sebenarnya kelas 5 sendiri terdapat 4 kelas namun hanya 2 kelas yang guru wali kelasnya bersedia muridnya dijadikan subjek penelitian dan pihak kepala sekolah sendiri juga mengizinkan hanya 2 kelas yang dapat dijadikan subjek penelitian karena akan mengganggu pelajaran dan menyita waktu guru dalam mengajar. Kelas 5A dan 5B sendiri merupakan kelas inklusi dan penulis hanya membutuhkan anak non inklusi untuk dijadikan subjek sehingga penulis tidak dapat memenuhi jumlah subjek ideal dalam penelitian eksperimen karena keterbatasan tersebut.

Gambaran subjek penelitian ini melibatkan anak normal atau anak non inklusi namun ada 1 anak dalam kelompok eksperimen yang menurut data sekolah, anak tersebut termasuk anak berkebutuhan khusus *slow learner* namun berdasarkan pertimbangan pihak sekolah bahwa anak tersebut masih mampu mengikuti kegiatan belajar dengan baik maka anak tersebut dapat mengikuti pelajaran reguler layak teman lainnya sedangkan subjek lainnya termasuk anak normal (non inklusi). Sedangkan untuk latar belakang sosio ekonomi subjek ini beraneka macam tingkat ekonomi misal pekerjaan orangtua subjek sebagai buruh

bangunan, tukang bengkel, tukang tambal ban, PNS, dan lain – lain. Kebanyakan subjek berasal dari golongan dengan tingkat ekonomi yang tidak begitu baik.

4.3 Pelaksanaan Penelitian

4.3.1 Prosedur dan administrasi

Persiapan dalam penelitian ini dilakukan dengan langkah – langkah sebagai berikut :

- a. Melakukan studi literatur tentang perkembangan dan pendidikan beserta permasalahan yang ada. Awalnya penulis tertarik meneliti anak usia dini kemudian penulis mencoba mencari permasalahan anak usia dini berdasarkan studi literatur yang dilakukan melalui jurnal, skripsi, tesis, internet, dan buku kemudian dari proses tersebut diperoleh suatu tema yang menarik dan penting untuk dibahas yaitu mengenai kreativitas anak
- b. Setelah menentukan topik tersebut, penulis berusaha mencari judul terkait kreativitas anak. Penulis melihat bahwa tingkat kreativitas anak masih sangat rendah terutama dalam hal membuat sesuatu atau merombak sesuatu dan kebanyakan anak kurang menyadari nilai guna barang – barang bekas dan dari hal tersebut menggugah penulis memutuskan untuk membuat judul pengaruh permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari barang – barang bekas terhadap peningkatan kreativitas anak dan hal tersebut mulai dapat dilakukan oleh anak yang berada di bangku sekolah dasar.

- c. Kemudian penulis berkonsultasi dengan dosen pembimbing dan beliau menyetujui penelitian tersebut dan kemudian penulis berusaha mendalami kajian tersebut berdasarkan banyak literatur.
- d. Setelah berkonsultasi mengenai bab 1 hingga 3, penulis menentukan subjek penelitian yang populasinya dipilih di SDN Ngagelrejo III/398 Surabaya yang terletak di Jalan Bratang Wetan I No 16 Surabaya.
- e. Melakukan konfirmasi dengan Kepala Sekolah SDN Ngagelrejo III/398 Surabaya perihal diadakannya penelitian di sekolah tersebut. Pihak sekolah telah menyetujui diadakannya penelitian tersebut. Setelah di setujui oleh Kepala Sekolah, penulis melakukan *pre eliminary* data hingga pengambilan data berlangsung selama 2 bulan.

Administrasi penelitian telah dilakukan sesuai dengan prosedur yang berlaku di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga dan sekolah bersangkutan.

Adapun proses administrasi tersebut antara lain :

- a. Mengajukan permohonan surat izin penelitian ke bagian akademik Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.
- b. Surat permohonan penelitian yang telah ditandatangani oleh Wakil Dekan 1 kemudian diajukan kepada Ibu Keapala Sekolah SDN Ngagelrejo III/398 Surabaya. Penyerahan surat izin penelitian tersebut disertai dengan penjelasan maksud dan tujuan, lamanya waktu penelitian, langkah – langkah penelitian dan informasi tambahan yang diperlukan dalam penelitian.

4.3.2 Pengambilan Data

Penelitian dilakukan di SDN Ngagelrejo III/398 Surabaya dengan rangkaian kegiatan sebagai berikut :

1. Wawancara awal untuk memperjelas permasalahan dengan Kepala Sekolah SDN Ngagelrejo III/398 Surabaya dilakukan pada tanggal 22 Maret 2014
2. Penyebaran surat pernyataan yang harus diisi orangtua siswa (*inform concern*) di bantu oleh guru kelas pada tanggal 17 April 2014 dan harus dikumpulkan kembali beserta tanda tangan orang tua pada tanggal 21 April 2014.
3. Pengambilan data dengan menggunakan TKF dilakukan pada tanggal 21 April 2014 (*pretest*) dan tanggal 25 April 2014 (*posttest*) baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.
4. Pengambilan data menggunakan permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari barang bekas dilakukan pada tanggal 21 – 25 April 2014. Adapun rincian kegiatan sesuai jadwal untuk kelompok eksperimen yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.1
Prosedur Pelaksanaan

Tanggal dan Hari	Aktivitas	Materi	Waktu
Senin, 21 April 2014	a <i>PreTest</i> : siswa diberikan Tes Kreativitas Figural b Perlakuan dengan “Tamanku yang Indah”	Tes subjek mengerjakan kerajinan tangan dari barang bekas yang berkaitan dengan apa yang ada di taman tema: kerajinan tangan dari barang bekas yang berkaitan dengan apa yang ada di lingkungan rumah	awalnya 60 menit <i>pretest</i> membuat Pukul 09.30 – 11.30
Selasa, 22 April 2014	Perlakuan dengan “Rumahku Istanaku”	tema Subjek membuat kerajinan tangan dari barang bekas yang berkaitan dengan apa yang ada di lingkungan rumah	45 menit Pukul 07.00 – 07.45

Rabu, April 2014	23	Perlakuan dengan tema "Sekolahku yang Ku Cintai"	Subjek membuat kerajinan tangan dari barang bekas yang berkaitan dengan apa yang ada di lingkungan sekolah	45 menit Pukul 07.00 – 07.45
Kamis, April 2014	24	Perlakuan dengan tema "Dolananku"	Subjek membuat kerajinan tangan dari barang bekas yang berkaitan dengan hal yang dapat dijadikan menjadi sebuah permainan	45 menit Pukul 07.00 – 07.45
Jumat, April 2014	25	a. Perlakuan dengan tema "Kreasi Bebas" b. <i>Posttest</i> : Siswa diberikan TKF	Subjek membuat kerajinan tangan dari barang bekas sesuai keinginannya tanpa ditentukan tema dan setelah itu subjek diberi <i>posttest</i> .	60 menit Pukul 07.00 – 08.00

Pengambilan data ini melibatkan jumlah subjek sebanyak 49 siswa dimana kelompok eksperimen berjumlah 27 siswa dari kelas 5B dan kelompok kontrol sebanyak 22 siswa dari kelas 5A. Seperti yang telah diuraikan di atas bahwa pemilihan kelas 5 ditentukan oleh penulis namun untuk kelas 5 mana yang digunakan ditentukan oleh pihak kepala sekolah dan kesediaan guru wali kelas dalam meluangkan waktunya di sita oleh penulis sehingga jumlah antar kelompok tidak seimbang. Awalnya subjek kelompok eksperimen berjumlah 30 siswa namun ada 2 siswa yang tidak mengikuti *pretest* dan 1 siswa usianya melebihi 12 tahun, maka 3 siswa tersebut datanya tidak di analisis sedangkan untuk kelompok kontrol sendiri awalnya berjumlah 26 siswa namun karena ada 3 siswa yang tidak mengikuti *pretest* 1 siswa tidak mengikuti *posttest* maka berkuranglah menjadi 22 siswa yang mengikuti dari awal hingga akhir sesuai ketentuan yang diinginkan oleh penulis. Untuk jam pelaksanaan, penulis menyesuaikan guru wali kelas.

Dalam melakukan penelitian ini tak luput dari beberapa kendala yang dihadapi sebagai berikut :

1. Khususnya untuk kelompok eksperimen pada hari pertama karena pelaksanaan perlakuan terjadi setelah siswa istirahat sekolah sehingga perlakuan berjalan kurang kondusif dan guru wali kelas tidak bias mendampingi dikarenakan ada tugas di luar sekolah sehingga penulis dan rekan penulis mengalami kesusahan untuk mengatur siswa untuk lebih tenang. Walaupun suasana kurang kondusif, mereka mampu menyelesaikan tugasnya dengan baik.
2. Kesulitan untuk mengajak siswa berpikir kreatif dalam menjawab pertanyaan pada lembar jawaban yang diberikan oleh penulis. Mereka cenderung kurang bisa mengutarakan pendapat dan cerita yang kreatif mengenai hasil karya yang mereka buat.
3. Kebanyakan siswa baik dari kelompok kontrol maupun eksperimen kurang memahami insstruksi tes TKF khususnya *pretest* sehingga penulis harus mengulang hingga tiga kali sebelum mereka paham.
4. Kurangnya rekan penulis sehingga penulis tidak bisa memantau semua subjek dengan baik sehingga terkadang penulis dan 1 rekan penulis luput pengamatan sehingga sempat terjadi contek mencontek antar siswa baik dalam pengerjaan tes maupun pelaksanaan permainan konstruktif. Selain itu juga ada 1 atau 2 orang siswa yang curang menambahi bahan tambahan selain yang diberikan oleh penulis. Hal tersebut juga luput dari pengamatan dari penulis dan rekan penulis padahal penulis dan rekan penulis sebelumnya sudah mengingatkan untuk tidak melakukan kecurangan maupun mencontek.

5. Ketika pelaksanaan perlakuan sempat ada gangguan dari kelas lain seperti ingin masuk kelas sehingga sedikit mempengaruhi subjek eksperimen namun hal tersebut masih bisa di atasi oleh penulis dan rekan penulis.
6. Karena dalam pelaksanaan eksperimen sendiri tidak sepenuhnya dibantu daripengawasan oleh guru wali kelas sehingga terkadang subjek eksperimen berpindah tempat dan kurang mendengarkan perintah penulis namun penulis berusaha membujuk subjek tersebut untuk kembali duduk ke tempatnya namun pada akhirnya mereka bisa *kooperatif*.

4.4 Hasil Penelitian

Hasil *pre-test* dan *post-test* dan gain score TKF pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai berikut;

Tabel 4.2
Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

Kelompok Eksperimen				
No	Nama	Hasil Pretest	Hasil Posttest	Gain Score
1	ANF	87	86	-1
2	AiNF	92	98	6
3	ARS	101	115	14
4	ANR	113	127	14
5	AGF	98	116	18
6	ADP	82	92	10
7	ARP	90	116	26

8	AKS	88	121	
				33
9	BSP	90	112	
				22
10	DAA	106	128	
				22
11	JA	89	117	
				28
12	JAS	97	134	
				37
13	MTA	91	102	
				11
14	HPN	90	96	
				6
15	MAS	89	110	
				21
16	NM	105	128	
				23
17	PSW	104	128	
				24
18	PKK	104	133	
				29
19	RSA	113	131	
				18
20	RAI	117	132	
				15
21	SHF	87	107	
				20
22	TA	92	128	
				36
23	ZFA	97	133	
				36
24	ASA	80	89	
				9
25	NDE	83	98	
				15
26	AZA	92	113	
				21
27	NAA	95	100	
				5
	Jumlah	2572	3090	518
	Mean	95,25925926	114,4444444	19,1851852

Berdasarkan data diatas untuk kelompok eksperimen menunjukkan bahwa sebanyak 96 % dari keseluruhan jumlah subjek mengalami peningkatan skor *posttest* bila dibandingkan dengan nilai *pretest* setelah diberi perlakuan. Hal tersebut mengalami peningkatan mungkin dikarenakan *effect* perlakuan pada subjek.

Tabel 4.3
Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol

Kelompok Kontrol				
No		Hasil Pretest	Hasil Posttest	Gain Score
1	ADR	116	131	15
2	AJI	88	115	27
3	AAV	87	95	8
4	CA	99	104	5
5	DWP	84	102	18
6	FDE	88	112	24
7	ISB	95	116	21
8	JNT	93	95	2
9	MBE	97	91	-6
10	MIA	93	104	11
11	MGF	114	133	19
12	MRD	88	93	5
13	MAM	101	113	12
14	MNF	85	112	27

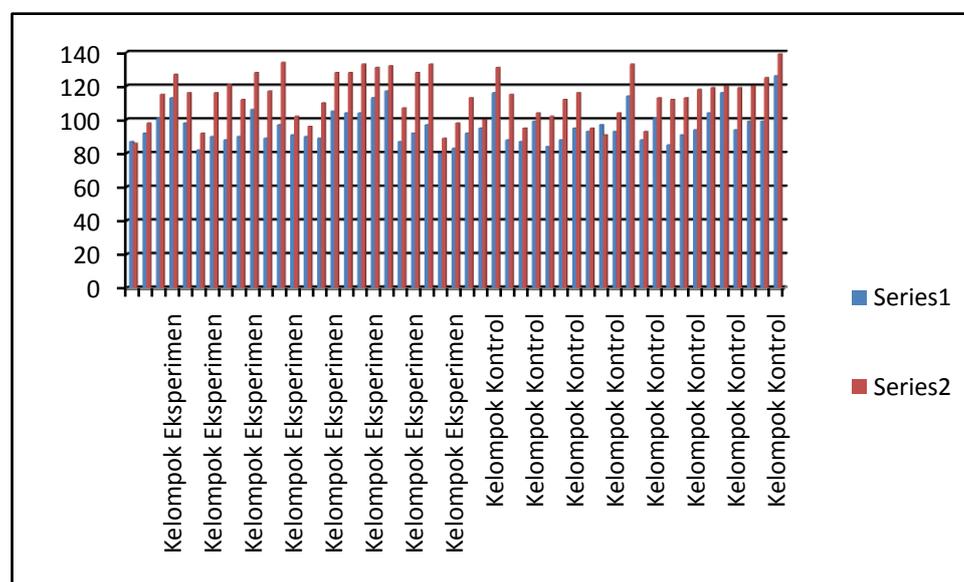
15	NRZ	91	113	22
16	NAH	94	118	24
17	SBS	104	119	15
18	SAM	116	120	4
19	ZDA	94	119	25
20	ZPA	99	120	21
21	ADW	99	125	26
22	CTA	126	139	13
Jumlah		2151	2489	338
Mean		97,77272727	113,1363636	15,363636

Berdasarkan data diatas untuk kelompok kontrol menunjukkan bahwa sebanyak 96 % dari keseluruhan jumlah subjek mengalami peningkatan skor *posttest* bila dibandingkan dengan nilai *pretest* tanpa diberi perlakuan. Hal tersebut terjadi dikarenakan mungkin kemampuan subjek kontrol dalam menuangkan ide lebih baik dibandingkan kelompok eksperimen.

Dari data diatas diperoleh keterangan bahwa kelompok eksperimen dengan jumlah subjek sebanyak 27 orang memiliki rerata hasil *pre-test* sebesar 95, 26 sedangkan rerata *post-test* sebesar 114.44 dan rerata *gain score* (nilai *post-test* – nilai *pre-test*) sebesar 19,18. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan kreativitas pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan selama 5 kali. Bila dibandingkan dengan kelompok kontrol dengan subjek berjumlah 22 orang yang tidak diberi perlakuan memiliki rerata *posttest* 97,77 dan rerata 113, 14 dan rerata *gain score* (nilai *post-test* – nilai *pre-test*) sebesar 15,36. Hal ini sama

halnya dengan kelompok eksperimen adanya peningkatan hasil *posttest* bila dibandingkan ketika *pretest*.

Adapun hasil skor *pretest* dan *posttest* kemampuan kreativitas pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dapat dilihat dari grafik sebagai berikut;



Keterangan

Series 1 : *Pretest*

Series 2 : *Posttest*

Gambar 4.1

Grafik skor *pretest* dan *posttest* kreativitas pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, kemampuan kreativitas baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menunjukkan ada peningkatan pada *posttest* bila dibandingkan dengan *pretest* namun perbedaan hasil antara kedua kelompok tidak terlalu berbeda jauh.

Bila dilihat hasil perbandingan antar kedua kelompok menunjukkan hasil bahwa rerata *gain score* kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan menjadi lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Dalam rerata *pretest* kelompok terlihat lebih tinggi bila dibandingkan kelompok eksperimen. Hal ini bisa disebabkan karena pada pelaksanaan *pretest* di kelompok kontrol, kehadiran adanya pengawasan guru wali kelas juga dapat mempengaruhi subjek lebih fokus dalam pengerjaan walaupun sempat beberapa subjek meminta pengulangan instruksi sehingga penulis melakukan pengulangan instruksi sebanyak 3 kali.. Sedangkan pada pelaksanaan *pretest* pada kelompok eksperimen berlangsung kurang kondusif dikarenakan tidak ada kehadiran guru wali kelas dan seringkali beberapa subjek kurang paham mengenai instruksi sehingga penulis melakukan pengulangan instruksi sebanyak 3 kali dan karena ini pengalaman pertama baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol melakukan tes kreativitas figural, sehingga mereka sering mengeluh bingung akan membuat ide seperti apa dengan keterbatasan waktu. Baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol mengalami peningkatan pada *posttest* dikarenakan mereka mungkin lebih mudah mengeluarkan ide dikarenakan mereka telah melakukan tes tersebut pada pertemuan sebelumnya dibandingkan pada *pretest* yang mana mereka masih kebingungan untuk menggali ide.

Penilaian untuk Tes Kreativitas Figural ini berdasarkan buku panduan Tes Kreativitas Figural yang didapatkan penulis melalui rekan penulis yang sedang magang di Unit Terapan Fakultas Psikologi Universitas Airlangga dan Laboratorium Fakultas Psikologi Universitas Airlangga. Untuk memberi penilaian

pada tes tersebut, penulis sebelumnya meminta bantuan rekan penulis yang sedang magang di unit terapan untuk mengajarkan kepada penulis bagaimana cara *menskoring* tes tersebut. Berdasarkan apa yang diajarkan oleh rekan penulis, kemudian penulis memulai *menskoring* tes tersebut selama kurang lebih 2 minggu.

Hasil dari pengukuran skala psikologis akan menghasilkan skor-skor berupa angka (kuantitatif), skor skala ini membutuhkan norma pembandingan supaya dapat diinterpretasikan secara kualitatif. Menurut Azwar (2011), interpretasi dari skala psikologi pada dasarnya selalu bersifat normatif, yang berarti makna skor mengacu pada posisi relatif skor dalam satu kelompok yang telah dibatasi terlebih dahulu.

Acuan normatif untuk skala persepsi siswa atas kompetensi guru dan motivasi berprestasi menggunakan kategorisasi jenjang (ordinal). Kategorisasi jenjang ini bertujuan untuk menempatkan individu ke dalam kelompok-kelompok yang terpisah secara berjenjang menurut suatu kontinum berdasar kontinum yang diukur (Azwar, 2011). Kategorisasi yang digunakan untuk mengelompokkan subjek menggunakan tiga kategorisasi, yakni tinggi, sedang, rendah

Tabel 4.4
Kategorisasi Skor Skala Pengukuran

Acuan atau Norma	Kategorisasi
$X < \{\text{Mean} - 1(\text{SD})\}$	Rendah
$\{\text{Mean} - 1(\text{SD})\} \leq X < \{\text{Mean} + 1(\text{SD})\}$	Sedang
$\{\text{Mean} + 1(\text{SD})\} \leq X$	Tinggi

Sumber : Azwar (2011)

Penormaan atau kategorisasi skor skala pengukuran, dibutuhkan nilai standar deviasi dan *mean*. Cara menghitung standar deviasi dan *mean* dari alat ukur Tes Kreativitas Figural telah didapatkan dengan analisis deskriptif melalui *SPSS Window 19* dimana telah diperoleh nilai *Standar Deviasi* (SD) sebesar 9,851 dan *mean* sebesar 17,47. Dari perolehan perhitungan tersebut, penulis dapat mengkategorikan kreativitas individu dalam kelompok rendah, sedang maupun tinggi sebagai berikut;

Tabel 4.5
Penormaan Kategorisasi Skor Skala Pengukuran

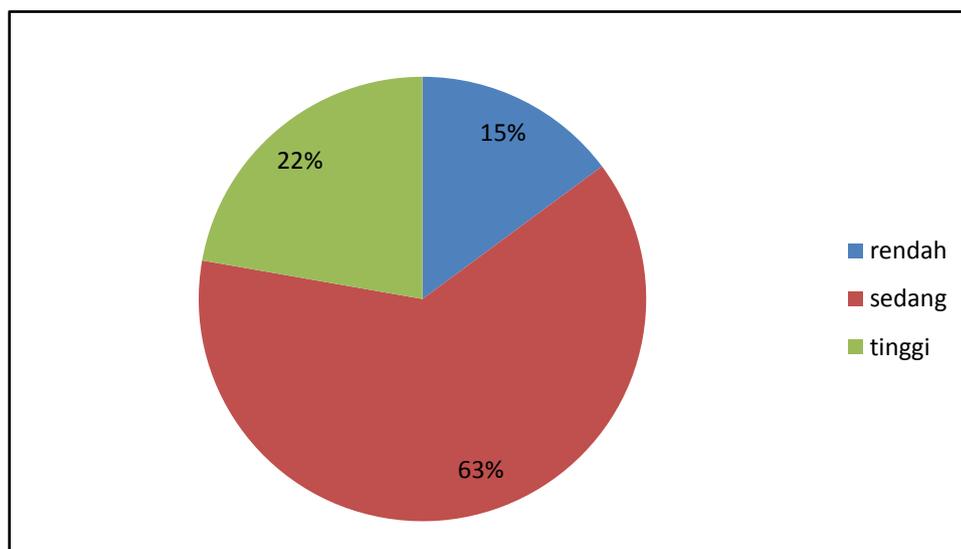
Acuan atau Norma	Kategorisasi
$X < 7,619$	Rendah
$7,619 \leq X < 27,321$	Sedang
$27,321 \leq X$	Tinggi

Dari kategori skor di atas dapat disimpulkan bahwa kategori skor kreativitas untuk subjek kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebagai berikut :

Tabel 4.6
Kategorisasi Skor Skala Pengukuran Kelompok Eksperimen

Acuan atau Norma	Kategorisasi	Jumlah Subjek
$X < 7,619$	Rendah	4
$7,619 \leq X < 27,321$	Sedang	17
$27,321 \leq X$	Tinggi	6

Berdasarkan kategorisasi dari tabel di atas, maka dapat digambarkan menggunakan diagram lingkaran, maka perbedaan prosentase kreativitas subjek baik dari kelompok kontrol maupun eksperimen akan nampak seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.2

Prosentase Kreativitas Subjek Kelompok Eksperimen

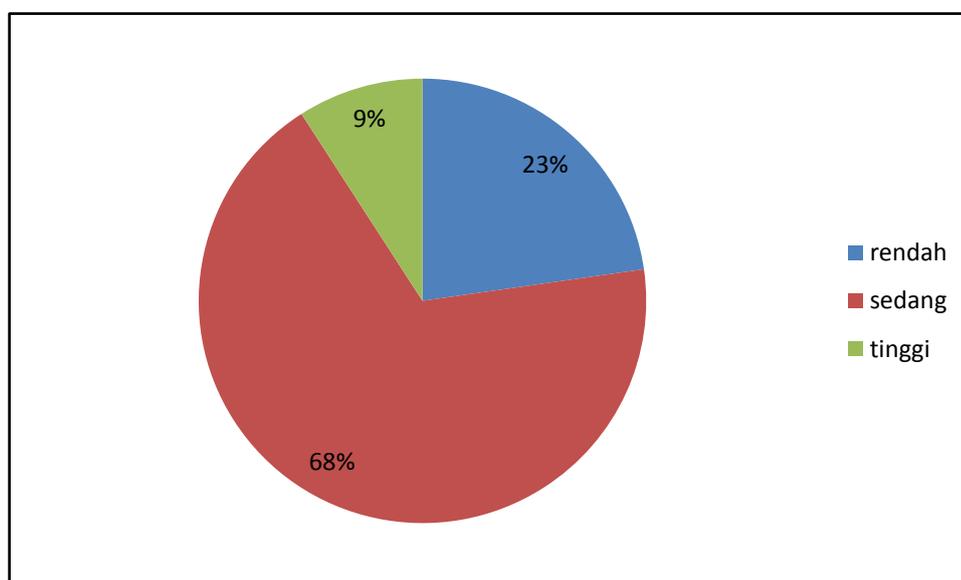
Dari gambar diagram lingkaran di atas diperoleh kesimpulan bahwa baik kelompok kontrol maupun eksperimen setelah melalui *Pre – Post Test* dan melalui perlakuan pada kelompok eksperimen menunjukkan hasil kreativitas dimana masih ada beberapa kreativitas subjek yang masih tergolong kategori rendah dengan prosentasi 15 %, kategori sedang sebanyak 63 % dan kategori tinggi sebesar 22 %. Penulis melakukan penelitian ini dengan harapan khususnya kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan permainan konstruktif ini dapat meningkatkan kreativitas sehingga harapan penulis yaitu tidak ada kreativitas subjek yang tergolong dalam kategori rendah namun faktanya masih ada tingkat kreativitas individu tergolong rendah. Hal tersebut bisa dipengaruhi banyak hal yang akan dijelaskan pada pembahasan.

Selain gambaran mengenai kelompok eksperimen, penulis juga akan menyajikan hasil data dari kelompok kontrol sebagai berikut :

Tabel 4.7
Kategorisasi Skor Skala Pengukuran Kelompok Kontrol

Acuan atau Norma	Kategorisasi	Jumlah Subjek
$X < 7,619$	Rendah	5
$7,619 \leq X < 27,321$	Sedang	15
$27,321 \leq X$	Tinggi	2

Berdasarkan kategorisasi dari tabel di atas, maka dapat digambarkan menggunakan diagram lingkaran, maka perbedaan prosentase kreativitas subjek baik dari kelompok kontrol maupun eksperimen akan nampak seperti gambar dibawah ini



Gambar 4.3

Prosentase Kreativitas Subjek baik dari Kelompok Kontrol

Dari gambar diagram lingkaran di atas diperoleh kesimpulan bahwa baik kelompok kontrol maupun eksperimen setelah melalui *Pre – Post Test* dan tanpa

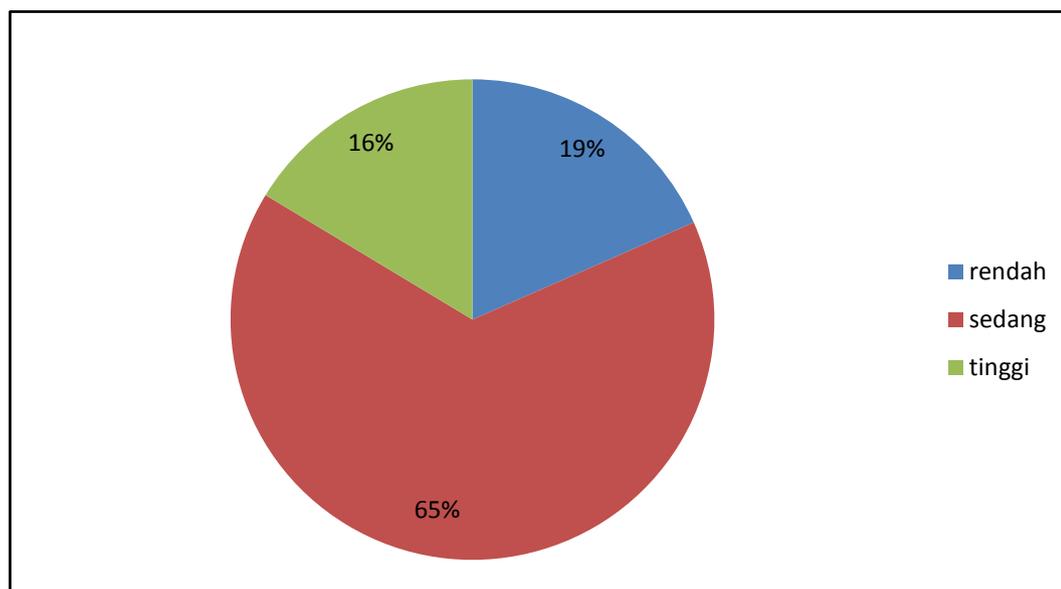
melalui perlakuan pada kelompok kontrol menunjukkan hasil kreativitas dimana masih ada beberapa kreativitas subjek yang masih tergolong kategori rendah dengan prosentasi 23 %, kategori sedang sebanyak 68 % dan kategori tinggi sebesar 9 %. Hasil dari kelompok kontrol masih kalah bila dibandingkan dengan kelompok eksperimen dikarenakan dalam penelitian ini, penulis tidak memberikan perlakuan.

Selanjutnya untuk meringkas data dari penelitian ini diperoleh hasil dari kedua kelompok dengan tingkat kreativitas sebagai berikut :

Tabel 4.8
Kategorisasi Skor Skala Pengukuran
Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Acuan atau Norma	Kategorisasi	Jumlah Subjek
$X < 7,619$	Rendah	9
$7,619 \leq X < 27,321$	Sedang	32
$27,321 \leq X$	Tinggi	8

Berdasarkan kategorisasi dari tabel di atas, maka dapat digambarkan menggunakan diagram lingkaran, maka perbedaan prosentase kreativitas subjek baik dari kelompok kontrol maupun eksperimen akan nampak seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.4

**Prosentase Kreativitas Subjek baik dari
Kelompok Kontrol maupun Kelompok Eksperimen**

Dari gambar diagram lingkaran di atas diperoleh kesimpulan bahwa baik kelompok kontrol maupun eksperimen setelah melalui *Pretest* dan *Posttest* kedua kelompok menunjukkan hasil kreativitas dimana masih ada beberapa kreativitas subjek yang masih tergolong kategori rendah dengan prosentasi 19 %, kategori sedang sebanyak 65 % dan kategori tinggi sebesar 16 % sehingga perlu banyak latihan dalam mengembangkan kreativitas agar menjadi optimal.

Untuk selanjutnya, penulis akan menjelaskan beberapa uji asumsi mengenai *score* yang didapatkan dari data kasar. Uji asumsi yaitu suatu persyaratan yang harus dimiliki sebelum suatu analisis inferensial dijalankan. Setiap teknik analisis inferensial memiliki persyaratan (asumsi) yang bisa berbeda satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu penulis diharapkan untuk memastikan

Dari hasil penghitungan SPSS tersebut menunjukkan bahwa dengan jumlah subjek sebanyak 49 memiliki nilai *gain score* terendah sebesar -6 dan nilai *gain score* tertinggi sebesar 37. Sedangkan untuk rerata *gain score* dari kedua kelompok memiliki nilai sebesar 17,47. Untuk standar deviasi (simpangan baku) yaitu ukuran simpangan yang paling banyak digunakan untuk mengetahui variansi sampel atau variansi populasi (Sudjana, 2001). Besaran simpangan baku yang diperoleh dari *gain score* kedua kelompok baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol sebesar 9,85.

Selain simpangan baku, ada juga istilah *skewness* yaitu kurva halus yang bentuknya bisa positif, negatif, maupun simetrik. Model positif terjadi bila kurva nya memiliki ekor yang memanjang ke sebelah kanan dan puncak mengarah ke arah kiri dan jika ekornya memanjang sebelah kiri dan puncak mengarah ke kanan, maka model kurva tersebut negatif (Pallant, J, 2007). Dalam tabel di atas menunjukkan bahwa nilai *skewness* negatif sehingga menunjukkan bahwa kurva miring ke kiri atau dengan kata lain ekor memanjang ke kiri sedangkan puncaknya mengarah ke arah kanan sebesar -0,125. Selain istilah *skewness* / kemiringan, ada juga istilah kurtosis yang bertolak pada distribusi normal, tinggi rendahnya atau runcing datarnya bentuk kurva. Kurva distribusi normal yaitu tidak terlalu runcing atau tidak terlalu datar yang dinamakan *mesokurtik* sedangkan kurva yang runcing dinamakan *leptokurtic*. Nilai kurtosis (-) mengindikasikan bahwa skor mengumpul ditengah, sehingga kurva normal membentuk gunung yg sangat tinggi. Nilai kurtosis (+) membentuk kurva normal yang cenderung mendatar. (Sudjana, 2001). Baik nilai *skewness* dan Kurtosis bernilai 0 artinya data tersebut

memiliki distribusi normal (Pallant, 2007). Dalam tabel di atas menunjukkan nilai kurtosis bernilai negatif yang artinya bahwa skor mengumpul ditengah sehingga kurva normal membentuk gunung yg sangat tinggi.

Dikarenakan pada penelitian ini menggunakan desain *nonrandomized pretest–posttest kontrol group design* dimana dalam penelitian tidak menggunakan randomisasi sehingga kondisi awal kedua kelompok diasumsikan tidak sama (tidak ekuivalen). Oleh karena itu, perlu di lihat perbandingan kesamaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada kondisi awal melalui analisis terhadap skor pretest (Solso, 1998) . Dengan menguji rerata dan variabilitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol apabila hasilnya sama atau sebanding, maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini memiliki dasar yang kuat untuk mengatakan bahwa kedua kelompok sudah di *matched* dengan baik (Hadi, 20`0)

a) *Mean Matching pada Pretest*

Dari hasil statistik deskriptif dimana skor tingkat kreativitas pada *pretest* sehingga variabel terikat dapat diketahui bahwa nilai rerata (mean) dari nilai *pretest* pada kelompok kontrol dan eksperimen ternyata memiliki perbedaan.

Rerata nilai pretest kelompok eksperimen (mean= 95,26) lebih rendah daripada kelompok kontrol (mean= 97,77).

Tabel 4.10
Perbandingan Mean Pretest Kelompok Kontrol
dan Kelompok Eksperimen

Group Statistics					
	KODE	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
PRETEST	KELOMPOK EKSPERIMEN	27	95,26	9,749	1,876
	KELOMPOK KONTROL	22	97,77	11,259	2,400

a) *Varian Matching pada Pretest*

Berdasarkan *Levene's test of Equality of Variances* pada nilai pretest sebelum dilakukan dengan pengujian hipotesis diketahui bahwa nilai $F = 0,117$ dengan nilai signifikansi sebesar $= 0,734$. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, diperoleh nilai $p > 0,05$ yang dapat dinyatakan tidak signifikan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa kondisi homogenitas variasi antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dapat dilihat dari hasil *pretest* adalah tidak ada perbedaan.

Tabel 4.11
Varian Matching pada Pretest

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
SE-LI-SIH	Equal variances assumed	,058	,811	1,363	47	,179	3,822	2,804	-1,820	9,463
	Equal variances not assumed			1,374	46,245	,176	3,822	2,781	-1,775	9,418

b) *T-test matching pada Pretest*

Dari hasil mean matching diatas diketahui bahwa perbandingan nilai rerata skor pretest dari kedua kelompok memiliki selisih dengan nilai 2,51. Setelah dilakukan uji t terhadap nilai pretest antara kelompok eksperimen dan kontrol

ternyata dihasilkan nilai t sebesar (-0,837) dengan signifikansi (p) sebesar 0,734. Adapun dari hasil tersebut diperoleh nilai $p > 0,05$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa meskipun terdapat perbedaan antara rerata nilai pretest kelompok eksperimen dan kontrol, namun perbedaan tersebut tidak cukup signifikan atau dapat diartikan tidak ada pengaruh.

Tabel 4.12
T-Matching pada Pretest

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower		Upper	
SE-LI-SIH	Equal variances assumed	,058	,811	1,363	47	,179	3,822	2,804	-1,820	9,463	
	Equal variances not assumed			1,374	46,245	,176	3,822	2,781	-1,775	9,418	

2. Uji Normalitas

Untuk mengetahui adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah pemberian permainan konstruktif maka dilakukan perhitungan secara statistik dengan menggunakan metode parametrik atau metode non parametrik. Di lihat dari skor kasar diperkirakan bahwa data tersebut bersifat parametrik dikarenakan skor data yang tersebar rata atau berdistribusi normal, data bersifat interval, dan sampel yang di pilih secara acak / random. (Sugiyono, 2002). Untuk mengetahui hasil uji normalitas dengan metode statistik parametrik maka dapat dihitung menggunakan uji *Shapiro Wilk*. Uji Shapiro Wilk sendiri merupakan metode

statistik parametrik untuk mengetahui ketidaknormalan sebaran data yang memiliki sampel berjumlah kecil yaitu kurang atau sama dengan 50 (Arishinta, 2013).

Tabel 4.13
Uji Normalitas

		Tests of Normality					
KODE		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
SELI-SIH	KELOMPOK EKSPERIMEN	,068	27	,200*	,976	27	,768
	KELOMPOK KONTROL	,136	22	,200*	,937	22	,172

a. Lilliefors Significance Correction
*. This is a lower bound of the true significance.

Dari tabel di atas diperoleh kesimpulan bahwa untuk mengetahui apakah data tersebut termasuk data yang normal atau tidak bisa dilihat bagian kolom *Shapiro wilk*. Syarat taraf signifikansi *Shapiro wilk* dikatakan normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$ sedangkan apabila taraf signifikansi $< 0,05$ artinya data tidak normal (Pallant, J, 2007). Data ini menunjukkan taraf signifikansi bagi kelompok eksperimen yaitu 0,768 sedangkan taraf signifikansi kelompok kontrol sebesar 0,172. Kedua kelompok taraf signifikansinya lebih dari 0,05 sehingga data kedua kelompok bisa dikatakan normal sehingga data ini termasuk pada data parametrik sesuai yang telah dijelaskan di atas.

3. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang diperlakukan dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya (Pallant, 2007).

Tabel 4.14
Uji Homogenitas

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
SELI-SIH	Equal variances assumed	,058	,811	1,363	47	,179	3,822	2,804	-1,820	9,463
	Equal variances not assumed			1,374	46,245	,176	3,822	2,781	-1,775	9,418

Dari tabel di atas diperoleh kesimpulan bahwa untuk mengetahui apakah data tersebut termasuk data yang homogen atau tidak bisa dilihat bagian kolom *Lavene's Test*. Syarat taraf signifikansi *Lavene's Test* dikatakan normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$ sedangkan apabila taraf signifikansi $< 0,05$ artinya data tidak normal (Pallant, J, 2007). Data ini menunjukkan taraf signifikansi bagi *gain score* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 0,811. Kedua kelompok taraf signifikansinya lebih dari 0,05 sehingga data kedua kelompok bisa dikatakan homogen.

4. Uji Linieritas

Uji linearitas adalah salah satu jenis uji persyaratan analisis atau uji asumsi statistik manakala penulis akan menggunakan jenis statistik parametik. Istilah linier mengandung bahwa apakah kedua data atau variabel yang dihubungkan itu berbentuk garis lurus atau linearitas dapat juga diartikan sifat hubungan yang linear antar variabel, artinya setiap perubahan yang terjadi pada satu variabel akan diikuti perubahan dengan besaran yang sejajar pada variabel lainnya.. Maka untuk mengetahui hal itu perlu diuji kelinierannya (Pallant, 2007).

Tabel 4.15
Uji Linearitas

Model Summary and Parameter Estimates									
Dependent Variable:SELISIH									
	Model Summary					Parameter Estimates			
Equation	R Square	F	df1	df2	Sig.	Constant	b1	b2	b3
Linear	,038	1,857	1	47	,179	23,007	-3,822		
Logarithmic	,038	1,857	1	47	,179	19,185	-5,513		
Inverse	,038	1,857	1	47	,179	11,542	7,643		
Quadratic	,038	1,857	1	47	,179	23,007	-3,822	,000	
Cubic	,038	1,857	1	47	,179	19,731	,000	,000	-,546
Compound ^a
Power ^a
S ^a
Growth ^a
Exponential ^a

The independent variable is KODE.

a. The dependent variable (SELISIH) contains non-positive values. The minimum value is -6. Log transform cannot be applied. The Compound, Power, S, Growth, Exponential, and Logistic models cannot be calculated for this variable.

Nilai R-square menunjukkan sumbangan relatif variabel independent terhadap dependent variabel. Dalam penelitian ini bila di lihat dari tabel di atas menunjukkan bahwa model linear menunjukkan nilai nilai R-square 0.038, berarti 3.8% permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari barang bekas akan memberikan sumbangan dalam memprediksi kreativitas anak sekolah dasar.

Data dikatakan linear apabila signifikansi $< 0,05$. Dalam penelitian ini data $> 0,05$ sehingga data ini bisa dikatakan **tidak linear**. Selain itu juga dapat dianalisa melalui perhitungan *independent t test* sebagai berikut:

Tabel 4.16
Hasil yang Menunjukkan Pengaruh antara Variabel X terhadap Variabel Y

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)			Lower	Upper
SELI-SIH	Equal variances assumed	,058	,811	1,363	47	,179	3,822	2,804	-1,820	9,463
	Equal variances not assumed			1,374	46,245	,176	3,822	2,781	-1,775	9,418

Berdasarkan hasil perhitungan *independent sample t test*, diperoleh nilai t sebesar 1,36 dan signifikansi sebesar 0,179 dan karena data akan dikatakan linier apabila signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut tidak linier maka H_a di tolak yaitu

tidak ada pengaruh permainan konstruktif berupa kerajinan barang bekas terhadap peningkatan kreativitas

Rerata *Gain Score* Kreativitas pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.

Tabel 4.17
Mean Gain Score antara Kedua Kelompok

		Group Statistics			
	KODE	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
SELI-SIH	KELOMPOK EKSPERIMEN	27	19,19	10,111	1,946
	KELOMPOK KONTROL	22	15,36	9,317	1,986

Dari perhitungan di atas menunjukkan bahwa rerata *gain score* kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan menjadi lebih tinggi dibandingkan rerata *gain score* kelompok kontrol dan dalam hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan sehingga penulis berkesimpulan bahwa permainan konstruktif dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia 11 – 12 tahun.

Evaluasi hasil perbandingan mean *Pretest* dan *Posttest* pada Kelompok Eksperimen

Tabel 4.18
Perbandingan mean *Pretest* dan *Posttest* pada Kelompok Eksperimen

		Group Statistics			
	KODE	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
PRETEST	KELOMPOK EKSPERIMEN	27	95,26	9,749	1,876
	KELOMPOK KONTROL	22	97,77	11,259	2,400
POST-TEST	KELOMPOK EKSPERIMEN	27	114,44	15,049	2,896

	KELOMPOK KONTROL	22	113,14	13,036	2,779
SELISIH	KELOMPOK EKSPERIMEN	27	19,19	10,111	1,946
	KELOMPOK KONTROL	22	15,36	9,317	1,986

Evaluasi hasil ini difokuskan pada hasil akhir (*final Result*) yang terjadi karena subjek eksperimen telah diberi perlakuan. Hal ini dapat dilihat melalui nilai *gain score pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen yang menunjukkan adanya perbedaan kenaikan hasil dari sebelum di beri perlakuan dan sesudah di beri perlakuan sebesar 19,19. Dalam *mean skor pretest* skor tertinggi diperoleh oleh kelompok kontrol (*mean*= 97,77) dibandingkan kelompok eksperimen (*mean* = 95,26). Sedangkan pada skor *Posttest* skor *mean* tertinggi diperoleh oleh kelompok eksperimen (*mean*= 114, 44) dibandingkan kelompok kontrol (*mean*= 113,14) sehingga kelompok eksperimen mengalami peningkatan kreativitas.

4.5 Pembahasan

Penelitian ini memiliki rumusan masalah untuk mengetahui apakah pemberian permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari barang bekas berpengaruh dalam meningkatkan kreativitas anak kelas 5 SD dengan usia 11 – 12 tahun. Untuk melihat perbedaan dapat dilihat dari nilai *gain score* yaitu nilai *Post Test* dikurangi dengan nilai *Pre Test* pada kedua kelompok baik kelompok eksperimen yang telah diberikan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Dua kelompok antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kemudian di uji asumsi normalitas dan uji homogenitas dengan hasil memenuhi uji asumsi baru kemudian di hitung nilai perbedaannya dengan metode statistik parametric uji t (*independent sample t test*). Hasil inilah yang menunjukkan ditemukan ada atau tidaknya perbedaan peningkatan yang mengarah pada pengaruh dari pemberian permainan konstruktif.

Setelah subjek melakukan perlakuan selama 5 hari, maka berdasarkan hasil analisa data menunjukkan bahwa tidak adanya peningkatan nilai Tes Kreativitas Figural pada *Post Test* bila dibandingkan dengan *Pre Test*. Hal ini didapatkan dari perhitungan nilai *gain score* dari dua kelompok antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan uji t (*independent sample t test*) dan setelah di hitung diketahui bahwa nilai sig. (2 tailed) yaitu sebesar 0,179. Data dikatakan signifikan apabila kurang dari 0,05. Bila dibandingkan dengan nilai t tabel, maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dimana t tabel sebesar $2,012 > 1,363$. Dalam hal ini berarti hasil dari pengukuran tidak signifikan sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa “tidak ada pengaruh permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari barang barang bekas terhadap peningkatan kreativitas anak kelas V SD dengan usia 11 – 12 tahun”. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari barang bekas belum efektif dalam meningkatkan kreativitas anak kelas 5 SD. Dalam hal ini terdapat ada kesalahan yang dilakukan penulis baik kurangnya dalam mengontrol variabel ekstraneous maupun terjadi kesalahan dalam diri penulis misalnya penilaian skor Tes Kreativitas Figural yang subyektif maupun mungkin

adanya faktor lain yang memengaruhi kreativitas yang tidak di kontrol oleh penulis.

Berikut ini adalah analisa terhadap jenis kesesatan atau kesalahan yang ditemukan dalam penelitian yang menurut pertimbangan penulis menyebabkan ditolaknya hipotesis (H_a) yakni berdasarkan :

A.Kesesatan Non Sampling

1. Alat Ukur yaitu Tes Kreativitas Figural

Tidak terbuktinya hipotesis penelitian dapat dipengaruhi oleh penilaian alat pengambil data atau instrument penelitian yang sangat subjektif. Adapun yang menjadi instrument alat ukur dalam penelitian ini adalah Tes Kreativitas Figural. Di Indonesia sendiri sudah meresmikan Tes Kreativitas Figural menjadi tes yang baku sehingga memiliki validitas dan reliabilitas yang bagus namun sayangnya tes tersebut penilaiannya sangat subjektif sehingga terkadang membuat penulis bingung memberikan penilaian apabila jawaban yang diberikan oleh subjek tidak terdapat di pedoman walaupun penulis telah meminta bantuan rekan penulis untuk membantu memberikan penilaian agar menghindari dari penilaian subjektif namun penulis menyadari bahwa bentuk kesalahan dalam penilaian pasti terjadi walaupun sudah meminta orang lain untuk memberikan penilaian. Hal tersebut juga dapat mempengaruhi hipotesis penelitian menjadi tidak signifikan.

Terkait dengan pelaksanaan tes baik *Pre Test* dan *Post Test*, berdasarkan pengamatan penulis dan rekan penulis baik dalam kelompok kontrol dan

eksperimen, rata – rata subjek mengeluh bingung membuat gambar apa dengan waktu yang singkat sehingga terkadang subjek mencontek hasil temannya. Selain itu, ada juga beberapa anak masih salah dalam pengerjaan tes sehingga hal tersebut juga mempengaruhi hasil penelitian menjadi tidak signifikan. Sekilas cerita pengamatan penulis baik pada kelompok kontrol maupun eksperimen pada saat pengerjaan tes yaitu dalam kelompok kontrol, ada 1 subjek dengan inisial “MBE” yang mengisi tes tersebut dengan asal – asalan sehingga nilai yang didapatkan subjek menjadi jelek dimana nilai *Post Test* lebih kecil dibandingkan nilai *Pre Test*. Dari pengamatan penulis pada subjek tersebut bahwa ia lebih termotivasi mengeluarkan ide sebanyak mungkin tanpa membuat gambar dengan benar sesuai judul yang ia berikan. Hal tersebut juga mempengaruhi penilaian tes sehingga gambar yang ia kerjakan tidak bisa diskoring lantaran judul yang diberikan dengan gambaran tidak sesuai walaupun yang ia kerjakan banyak sekali dibandingkan dengan subjek lain. Sedangkan yang terjadi pada kelompok eksperimen ada 2 subjek dalam pengerjaan tes dinilai masih kurang. Memang salah satu di antaranya sebut saja dengan inisial “ANF” menurut keterangan guru wali kelas, dia termasuk dalam siswa berkebutuhan khusus namun siswa tersebut tidak mau mengikuti kelas khusus untuk anak kebutuhan khusus dan menurut guru wali kelas bahwa subjek tersebut masih bisa mengikuti pelajaran dengan anak non kebutuhan khusus walaupun sedikit agak lambat dibandingkan temannya yang lain sehingga subjek tersebut masih diperbolehkan untuk mengikuti pelajaran dengan siswa lain. Siswa tersebut termasuk kategori anak dengan kebutuhan khusus yaitu *Slow Learner* yaitu siswa dengan IQ 80 sampai 90

yang umumnya lebih lambat untuk menangkap apa pun yang diajarkan jika melibatkan simbolis, abstrak atau konseptual dalam materi pelajaran. Mereka yang paling sering mengalami masalah dalam membaca dan aritmatika sehingga mereka tertinggal dalam kesiapan perkembangan untuk memahami konsep yang mudah dijangkau dari sebagian besar usia sebaya mereka. (Jenson, 1980 dalam Chauhan, 2011). Walaupun dengan keterbatasan yang subjek miliki, ia tetap selalu semangat dalam belajar walaupun ia menyadari bahwa dirinya dalam pengerjaan tes lambat berfikir dibandingkan dengan temannya yang lain dan untuk subjek satunya dengan inisial "ASA". Subjek merupakan siswa regular namun berdasarkan pengamatan penulis dan rekan penulisi, tampaknya si subjek memiliki riwayat sakit dengan tangannya sehingga ia agak kesulitan dalam menggambar dan juga sering melamun dan kebingungan dalam mengeluarkan ide. Memang hasil kedua subjek tersebut termasuk hasil yang ekstrim bawah dibandingkan dengan teman yang lain karena kondisi mereka seperti itu. Peristiwa tersebut yang diluar kendali penulis sehingga penulis memperkirakan hal tersebut bisa saja juga mempengaruhi hasil penelitian. Selain itu, baik dalam kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dari beberapa subjek masih salah dalam pengisian tes misal subjek tidak menjadikan lingkaran sebagai bentuk dasar gambar sehingga ketika beberapa subjek memberikan gambaran namun tidak menjadikan lingkaran sebagai bentuk dasar gambar, maka hal tersebut juga mempengaruhi penilaian tes yang kurang maksimal. Hal tersebut juga luput dari pengamatan penulis dan rekan penulis. Peneliti menyadari ketika lembar tes telah dikumpulkan. Hal demikian juga merupakan kesalahan penulis yang tidak teliti

mengkoreksi jawaban subjek ketika dalam pengerjaan tes sehingga hal tersebut mempengaruhi hasil penelitian yang menyebabkan tidak signifikan. Dalam penelitian ini memang penulis tidak mempertimbangkan skor intelegensi antar kedua kelompok, jumlah keseimbangan antara jenis kelamin subyek sehingga hal tersebut juga mempengaruhi hasil dari perlakuan. Dari pengamatan subjek bahwa kelompok kontrol lebih mudah menyerap informasi dibandingkan kelompok eksperimen. Kesalahan dalam pengisian tes juga lebih banyak dilakukan oleh kelompok eksperimen. Menurut pendapat penulis hal tersebut juga dipengaruhi oleh peran guru wali kelas dimana guru wali kelas kelompok kontrol ketika dalam pengerjaan tes turut andil dan beliau lebih tegas kepada siswa baik dalam mengajar dan mengawasi sehingga subjek kelompok kontrol lebih mudah fokus dalam menerima informasi atau instruksi. Sedangkan dalam kelompok eksperimen ketika dalam pengerjaan tes kebetulan guru wali kelas tidak hadir dan beliau memang orang yang sabar dalam mendidik sehingga berdasarkan pengamatan penulis, subjek dari kelompok eksperimen cenderung kurang bisa fokus dan lebih sering bersendau-gurau sehingga mereka dalam pengerjaan tugas belum bisa mengalahkan kelompok kontrol.

Berdasarkan wawancara dengan guru kesenian mengenai hasil nilai kesenian baik untuk kedua kelompok menunjukkan kedua kelompok rata-rata memiliki nilai rentang 65-75 dan hanya beberapa orang yang memiliki nilai di atas 75. Guru kesenian sekolah tersebut juga mengatakan bahwa siswa-siswa khususnya untuk subjek penelitian ini memang memiliki karakteristik tingkat kreativitas yang kurang baik bila dibandingkan dua kelas 5 yang lainnya. Hal

tersebut dikarenakan mayoritas siswa malas untuk mengembangkan ide baru dan mereka cenderung berpatokan pada sesuatu yang mereka temui tanpa menambah detail-deetail gagasan. Sedangkan untuk siswa yang memiliki kemampuan kreativitas tinggi menurut guru kesenian adalah biasanya anak yang susah diatur namun beberapa dari mereka mampu menunjukkan hasil yang lebih baik karena tingkat eksplorasi mereka jauh lebih luas dibandingkan dengan anak yang hanya diam namun tidak mencoba untuk bereksplorasi.

2. Permainan Konstruktif berupa Kerajinan Tangan dari Barang Bekas

Permainan berupa kerajinan tangan dari barang bekas merupakan salah satu alternatif ragam permainan yang memuat unsur kreativitas dimana individu dituntut untuk membuat sesuatu dengan ide yang dimilikinya. Dalam perancangan dan penyusunan alat maupun modul permainannya masih memerlukan sejumlah revisi dan pengembangan. Adapun dalam permainan berupa kerajinan tangan dari barang bekas dilaksanakan tiap pertemuan dengan tema yang berbeda dengan tujuan agar subjek dapat mengembangkan ide sesuai tema yang telah diberikan. Penulis memilih alat permainan tersebut juga atas dasar pertimbangan teori. Hal tersebut berhubungan dengan apakah alat tersebut bisa mengukur ciri – ciri kreativitas individu yang diutarakan oleh Munandar yang merumuskan kreativitas sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan (Munandar, 1999, dalam Hawadi 2001). Adapun penjelasan teori bila dihubungkan dengan permainan yaitu :

1) Keterampilan berpikir lancar (kelancaran),

Keterampilan ini mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau memberikan banyak pertanyaan atau saran untuk melakukan berbagai hal dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban (Munandar, 2012) atau dengan kata lain kemampuan untuk menghasilkan banyak ide verbal maupun non-verbal dalam merespon masalah yang tidak memiliki satu jawaban benar (Davis, 2012). Dalam hal ini ditunjukkan dimana subjek merespon dengan kooperatif dan mereka dengan senang hati membuat sesuatu sesuai idenya dan sering melontarkan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan permainan atau hasil karya yang akan dibuatnya dan mereka mampu menghasilkan ide-ide sebanyak mungkin.

2) Keterampilan berpikir luwes (fleksibel),

Keterampilan yang menghasilkan suatu gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi dengan melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda serta mampu mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda sehingga mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran. (Munandar, 1992). Pada pelaksanaan permainan, memang pemikiran *fleksibel* hanya terjadi pada beberapa subjek. Hal tersebut ditunjukkan oleh salah satu subjek eksperimen dan kontrol dimana ia memberikan ide yang berbeda dengan subjek lainnya misalnya subjek tersebut ketika dalam perlakuan memberikan ide dalam membuat ayunan yang ada di taman dalam tema “dolananku” . Memang pada dasarnya ayunan dalam kehidupan nyata memang nyata namun bila dibandingkan dengan teman subjek lainnya yang hanya membuat pesawat – pesawatan, kapal – kapalan dan

sejenisnya. Dalam hal tersebut menurut peneliti dan rekan penulis hasil karyanya cukup bagus karena berbeda dengan yang lainnya.

3) Keterampilan berpikir keaslian (orisinalitas)

Keterampilan untuk melahirkan ungkapan yang baru dan unik dengan memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri serta mampu membuat kombinasi yang tidak lazim dari bagian – bagian atau unsur – unsur atau dengan kata lain kemampuan untuk berpikir dan bertindak secara unik, tidak sama dengan yang lain, dan fleksibilitas. (Davis, 2012). Dalam permainan ini, penulis dan rekan penulis selalu memotivasi subjek untuk membuat sesuatu yang berbeda baik berbeda dengan teman subjek lainnya atau berbeda belum ada sebelumnya. Hal ini sama halnya dengan *flexibility* dimana penulis dan rekan penulis hanya menemukan beberapa subjek saja yang mampu menghasilkan karya yang berbeda dengan temannya yang lain. Ketika dikonfirmasi dengan subjek, subjek mengatakan bahwa ia mendapatkan ide tersebut dari pengalaman sebelumnya misal dari melihat televisi, ketika bermain *gadget* atau ketika diajarkan oleh keluarga dan orang terdekatnya.

4) Keterampilan memperinci (elaborasi),

Keterampilan memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memperinci detil – detil dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik (Munandar, 19992) atau kemampuan untuk mengembangkan, memperhalus, menyempurnakan, dan bahkan menerapkan ide (Davis, 2012). Hal ini terlihat hampir pada semua subjek eksperimen dimana mereka selalu berusaha untuk menambahkan atau memperinci

hasil karya yang ia buat. Mereka berusaha membuat hasil karyanya menjadi menarik.

5) Keterampilan menilai (evaluasi/transformasi)

Merubah satu ide atau objek menjadi ide atau objek lain dengan melakukan modifikasi, mengkombinasikan, atau mengganti, atau dengan melihat makna baru, dampak penerapan, atau adaptasi ke pengguna baru (Davis, 2012). Hal ini terjadi hanya pada beberapa subjek yang berusaha mengkombinasikan hasil karya nya. Misal dalam tema “Rumahku Istanaku” ada salah satu subjek berusaha membuat hasil karya terkait dengan perabotan yang ada di ruang tamu. Kemudian ia berusaha membuat sofa layaknya ruang tamu yang nyaman.

B. Kesestian Eksperimen

Bentuk dari kesalahan eksperimen yang ditemukan dalam penelitian ini berdasarkan analisa penulis dapat digolongkan ke dalam kesalahan kompensatoris yaitu kesesatan yang terjadi pada satu atau beberapa eksperimen saja (Hadi, dkk, 2010). Kesesatan yang terdapat dalam penelitian ini terletak pada keberadaan akan pengaruh variabel eksternal terhadap variabel terikat sehingga mempengaruhi efektivitas perlakuan yang diberikan (kesalahan tipe G) dan tidak ada randomisasi dalam penelitian ini sehingga mempengaruhi ketidakseimbangan karakteristik awal subjek pada kelompok kontrol dan eksperimen (kesalahan tipe S).

Kesesatan tipe G dalam penelitian ini terjadi ketika variabel ekstraneous mempengaruhi satu atau beberapa group dalam satu eksperimen, meskipun tidak mempengaruhi semua subjek yang ada dalam eksperimen (Hadi, 2010).

Adapun yang dapat mempengaruhi tingkat kreativitas bila dihubungkan dengan faktor yang mempengaruhi kreativitas Hurlock (1978) yaitu

- a) Hubungan orangtua – anak yang tidak posesif atau demokratis. Pola asuh yang demokratis memberikan kesempatan anak untuk mandiri dan mengeksplorasi hal sebanyak – banyaknya dan juga menstimulus anak menjadi kreatif. Dalam hal ini tidak mengetahui hubungan subjek dengan orangtua seperti apa.
- b) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Semakin banyak pengetahuan yang di peroleh maka dapat menstimulus anak menjadi pribadi yang kreatif. Dalam hal ini juga diluar kendali penulis. Pengetahuan yang didapatkan oleh subjek bisa didapatkan dimana saja dan dengan siapa saja. Semakin banyak pengetahuan menunjukkan bahwa individu memiliki rasa keingintahuan yang tinggi. Di sini penulis tidak bisa mengetahui seberapa banyak pengetahuan yang dimiliki subjek.
- c) Jenis kelamin. Disini penulis tidak mempertimbangkan keselarasan jumlah subjek perempuan dan laki – laki. Pada kelompok eksperimen sendiri jumlah subjek laki – laki lebih sedikit dengan jumlah subjek eksperimen. Sedangkan pada kelompok kontrol subjek kebetulan jumlah subjek laki – laki dan subjek perempuan seimbang. Menurut Hurlock (1978) bahwa anak laki – laki menunjukkan kreativitas lebih besar dibandingkan anak perempuan. Karena

anak laki – laki diberikan kesempatan mandiri, di desak oleh teman – temannya untuk berani mengambil resiko dan di dorong oleh tua dan gurunya untuk lebih inisiatif dan orisinilitas.

- d) Status sosioekonomi dimana anak dari sosioekonomi tinggi cenderung lebih kreatif daripada anak dengan sosioekonomi rendah. Hal itu dikarenakan anak dengan sosioekonomi tinggi cenderung dengan pola asuh demokratis sehingga membauat anak dapat berpikir kreatif dan di dukung adanya sarana yang memadai. Dalam penelitian ini, penulis mendapatkan informasi mengenai pekerjaan orangtua baik subjek eksperimen maupun subjek kontrol. Mayoritas subjek eksperimen berasal dari keluarga dengan status sosioekonomi yang rendah yaitu kebanyakan dari orangtua subjek bekerja sebagai buruh bangunan, tukang bengkel, jualan di toko, tambal ban dan lain – lain namun beberapa juga orangtua subjek juga bekerja sebagai pegawai BUMN, TNI AL. Selain itu mayoritas pendidikan terakhir orangtua subjek eksperimen yaitu SD, dan SMA. Adapun juga yang lulusan Sarjana namun hanya beberapa saja. Bila dikaitkan dengan teori tersebut, hal tersebut juga mempengaruhi dalam bagaimana pola asuh orangtua dengan anak apakah demokratis atau tidak dan biasanya anak yang berasal dari orangtua dengan pekerjaan yang baik cenderung lebih kreatif karena memiliki sarana yang memadai bila dibandingkan dengan anak yang berasal dari sosioekonomi yang rendah.
- e) Intelegensi dimana anak dengan intelegensi tinggi atau pandai cenderung kreatif daripada anak yang kurang pandai karena mereka mempunyai lebih

banyak gagasan untuk menanggapi dan menyelesaikan konflik sosial. Dalam penelitian ini, penulis tidak mempertimbangkan intelegensi subjek sehingga hal tersebut juga mempengaruhi hasil penelitian tidak *linear*. Berdasarkan pengamatan penulis, *intelegensi* dari kelompok kontrol lebih tinggi dibandingkan kelompok eksperimen sehingga hal tersebut membuat rerata dua kelompok tidak jauh berbeda.

- f) Strategi mengajar. Faktor yang mendukung kreativitas dalam sistem mengejar terletak pada penekanan pada bermain sambil belajar dan bukan pada penilaian, metode pembelajaran bermacam - macam dan berganti-ganti, memberi tugas yang bervariasi, dan menghargai hasil karya anak. Berdasarkan pengamatan penulis dan rekan penulis baik dalam sebelum pengukuran maupun setelah pengukuran menunjukkan bahwa strategi belajar di sekolah tersebut monoton misal guru hanya berceramah di depan kelas, memberikan tugas dengan berpatokan jawaban yang benar sesuai buku dan menurut keterangan subjek bahwa mereka merasa bosan dengan metode belajar yang seperti itu. Mereka menginginkan metode belajar sambil belajar. Hal yang demikian diluar kendali penulis karena posisi penulis disini bukanlah guru sehingga hal semacam tersebut juga dapat mempengaruhi hasil menjadi tidak signifikan (tidak *linear*).
- g) Sarana pembelajaran dimana di sekolah tersebut terlihat jenis alat permainan yang tergolong alat permainan kreatif masih kurang, tak ada penambahan alat permainan baru untuk waktu yang lama, pengadaan bahan belajar butuh waktu lama. Selain itu berdasarkan keterangan cerita dari subjek bahwa mereka tidak

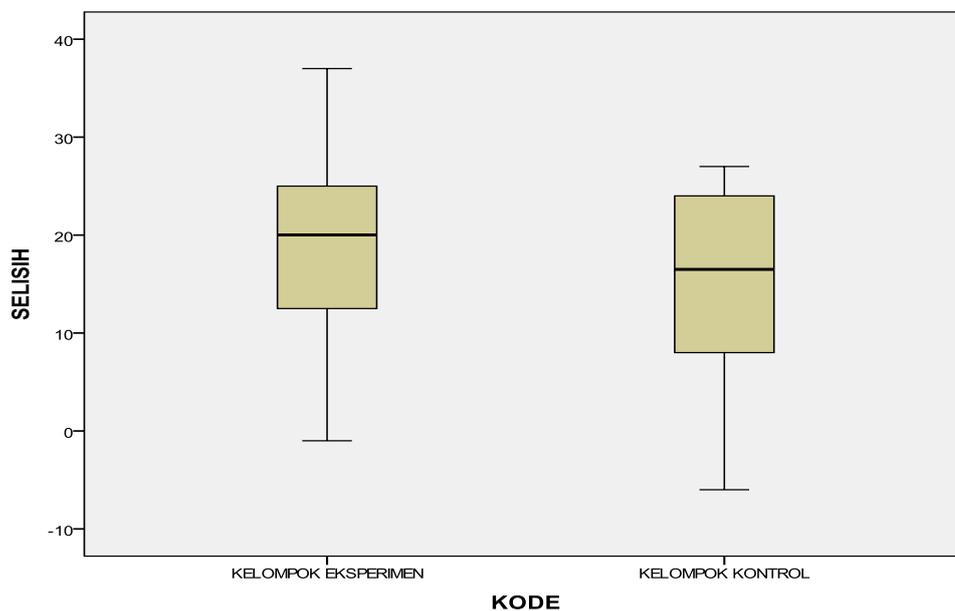
pernah bermain dilapangan di saat istirahat sekolah karena tidak diperbolehkan oleh guru sehingga hal seperti itulah bisa menghambat kreativitas siswa.

Pembahasan selanjutnya berkenaan dengan kesesatan tipe S yakni berdasarkan kesesatan tipe ini terjadi pada saat penulis membagi subjek penelitiannya ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sehingga menyebabkan terjadinya ketidakseimbangan antara kedua kelompok. Desain Penelitian *nonrandomized pretest-posttest kontrol group design* yang dipergunakan dalam penelitian ini tidak mengharuskan syarat randomisasi subjek untuk membentuk kelompok eksperimen dan kontrol. Penentuan kelompok dipilih berdasarkan kelompok kelas yang sudah tersedia. Di samping itu, pertimbangan masalah teknis seperti tidak adanya ketersediaan ruangan apabila dipilihnya subjek secara *random* sehingga menyebabkan proses eksperimen randomisasi tidak dapat dilakukan.

Tidak adanya randomisasi mengakibatkan kondisi awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak seimbang atau dapat terjadi bias seleksi. Untuk membuktikan hal tersebut, penulis melakukan uji perbedaan rerata dan variabilitas antar kedua kelompok dimana dari hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa variabilitas kedua kelompok dinyatakan homogen. Kemudian berkenaan dengan nilai rerata antara dua kelompok setelah kelompok eksperimen diberikan perlakuan menunjukkan perbedaan dimana *mean* kelompok eksperimen (*mean* = 19,19) lebih tinggi daripada *mean* kelompok kontrol (*mean* =

15, 36). Perbedaan rerata setelah di hitung dengan uji t menunjukkan hasil yang signifikan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa meskipun ada perbedaan rerata kelompok eksperimen tersebut setelah diberikan perlakuan memang mengalami kenaikan dibandingkan kelompok kontrol namun perbedaan tersebut dinyatakan tidak cukup signifikan atau dapat berarti kedua kelompok berangkat dari kondisi yang seimbang atau homogen.

Walaupun *mean* kelompok eksperimen mengalami kenaikan setelah diberikan perlakuan bila dibandingkan dengan *mean* kelompok kontrol namun perbedaan tersebut tak terpaut jauh. Hal tersebut bisa dilihat dari grafik perhitungan uji normalitas yaitu :



Gambar 4.4

Perbandingan *mean* Kelompok Ekseprimen dengan Kelompok Kontrol

Bila dilihat dari perhitungan uji linear menunjukkan bahwa permainan konstruktif hanya menyumbangkan 3,8 % dalam peningkatan perkembangan kreativitas anak sehingga memang penelitian tersebut bisa dikatakan belum efektif untuk menstimulus perkembangan kreativitas siswa. Terkait dengan kesesatan tipe S ini, kesalahan penulis yaitu tidak melihat skor *intelligensi* antara kedua kelompok dan berdasarkan pengamatan bahwa rata – rata *intelligensi* kelompok kontrol lebih tinggi dibandingkan dengan *intelligensi* kelompok eksperimen sehingga dalam hal pengerjaan Tes Kreativitas Figural sangat dimaklumi perbedaan rerata kedua kelompok tidak terpaut jauh.

B. Analisis dari Aspek Ciri – Ciri Individu Kreatif

Individu dikatakan kreatif apabila memiliki kriteria sebagai berikut yang diutarakan oleh menurut Munandar (2012) yaitu:

1) Rasa ingin tahu

Keinginan untuk mengetahui sesuatu lebih banyak dengan mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang, objek, situasi serta peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui. Hal tersebut terlihat pada subjek dari kedua kelompok. Mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi. Beberapa subjek selalu mengajukan pertanyaan kepada penulis dan rekan penulis mengenai pelaksanaan perlakuan maupun pelaksanaan tes.

2) bersifat imajinatif

Mampu memperagakan atau membayangkan hal – hal yang tidak atau belum pernah terjadi dengan menggunakan khayalan tetapi dapat

membedakan antara khayalan dengan kenyataan. Ada beberapa subjek terlihat membayangkan sebuah ide dan mencoba untuk membuat atau sekedar memperagakan. Namun yang menunjukkan sifat seperti itu hanya beberapa orang saja.

3) merasa tertantang oleh kemajemukan

Terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit dan merasa tertantang oleh situasi – situasi yang sulit serta lebih tertarik pada tugas yang sulit. Berdasarkan pengamatan penulis dan rekan penulis selama pelaksanaan tes maupun pelaksanaan perlakuan, subjek untuk kedua kelompok cenderung kurang mencoba dal yang sulit. Mayoritas mereka lebih memilih menggambar atau membuat sesuatu yang mudah mungkin karena keterbatasan waktu. Hanya ada 2 – 4 % subjek yang mencoba sesuatu hal yang sulit.

4) sifat berani mengambil risiko

berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik dan tidak menjadi ragu – ragu karena mengambil hal – hal yang sifatnya konvensional atau kurang terstruktur. Hal tersebut juga terlihat hanya sedikit sekitar 5 – 7 % subjek yang mencoba mengutarakan pendapat dan tidak takut gagal. Seperti halnya yang telah dijelaskan pada *point* merasa tertantang bisa terlihat bahwa mayoritas subjek lebih mencari hal yang mudah dan kebanyakan dari mereka tidak percaya diri akan kemampuannya sehingga mereka terlihat kurang berani mengambil resiko.

5) sifat menghargai.

Dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup serta menghargai kemampuan dan bakat – bakat sendiri yang sedang berkembang. Hal demikian terlihat hanya sebagian subjek yang mampu menghargai keberadaan penulis dan rekan penulis. Khususnya untuk subjek eksperimen terkadang mereka susah di atur untuk kembali ketempat duduknya masing – masing. Anggapan penulis dan rekan penulis karena ketidakhadiran guru wali kelas sehingga membuat subjek kurang menghargai penulis dan rekan penulis namun mereka masih bisa diajak *berkooperatif* dalam menyelesaikan pelaksanaan perlakuan dan tes dan mampu menghargai karya temannya yang lain. Sedangkan untuk kelompok kontrol, karena baik pelaksanaan *pre-posttest* adanya kehadiran guru wali kelas, maka mereka bisa menghargai kehadiran penulis dan rekan penulis.

Selain ciri – ciri yang dijelaskan di atas, adapun Munandar (2012) menyebutkan ciri – ciri kepribadian dari kreativitas yang di anggap oleh orang Indonesia yaitu mempunyai daya imajinasi kuat, mempunyai inisiatif, mempunyai minat luas, mempunyai kebebasan dalam berpikir, bersifat ingin tahu, selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru, mempunyai kepercayaan diri yang kuat, penuh semangat, berani mengambil resiko, berani berpendapat dan memiliki keyakinan.

Dari penjelasan di atas mungkin saja aspek kepribadian juga menentukan hasil penelitian tidak signifikan lantaran beberapa sifat subjek yang kurang bisa

menghargai, kurang tertantang dengan membuat hal yang sulit dan kurang berani mengambil resiko, tidak percaya diri baik dalam mengutarakan pendapat atau imajinasi secara verbal. Selain itu berdasarkan hasil jawaban subjek pada lembar jawaban yang diberikan penulis pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa kebanyakan subjek kurang bisa mengemukakan ide atau pendapat secara bebas. Mereka kurang ada usaha untuk mengembangkan idea tau pendapat walaupun sudah dimotivasi oleh penulis dan rekan penulis. Mereka cenderung bingung ketika diminta untuk menceritakan hasil karyanya dalam sebuah tulisan. Hal yang demikian bisa mempengaruhi hasil penelitian.

D. Aspek Validitas Internal

a. History

Dalam penelitian ini terdapat *history* yaitu penulis ingin mengetahui perkembangan kreativitas siswa sebelum dan sesudah diberikan permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari barang bekas. Apakah terjadi adanya perbedaan yang signifikan atau tidak setelah diberi perlakuan. (Tejanegara, A, dkk. 2005). Peristiwa yang dialami subyek setelah mengikuti *pretest* kemungkinan dapat mempengaruhi hasil penelitian karena penulis tidak bisa mengendalikan kejadian yang dialami oleh subyek penelitian ketika mereka berada di luar settingan bisa saja subyek sering melakukan kegiatan atau telah terlatih dalam hal yang berkaitan dengan membuat kerajinan tangan dari barang bekas atau subyek kurang bisa mengembangkan ide apabila dibatasi waktu yang terbatas.

b.Maturation (kematangan)

Dalam penelitian ini juga melibatkan maturation dimana penulis juga mempertimbangkan waktu dimana siswa masih semangat untuk mengikuti pelajaran yaitu ketika jam mata pelajaran pertama. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari siswa dari kelelahan dan adanya pengontrolan usia. Selain itu, penulis telah mempertimbangkan bahwa perlakuan berupa membuat kerajinan tangan dari barang bekas sudah sesuai dengan kematangan anak dengan usia 11 – 12 tahun dikarenakan di usia tersebut masa kreatif dan berpikir kreatif telah terbentuk dan mereka memiliki pengalaman sebelumnya mengenai berbagai bentuk dan istilah bila dibandingkan anak dengan usia di bawahnya namun pada kenyataannya faktor kelelahan tidak dapat dihindarkan sehingga dapat mempengaruhi hasil penelitian.

c.Instrumentation

Dalam penelitian ini, penulis mengajak satu pengamat untuk membantu mengamati perilaku subjek dari pertemuan pertama hingga terakhir agar mendapatkan perbandingan hasil observasi antar penulis dan rekan penulis sebagai hasil penelitian. Selain itu, dalam penelitian ini, penulis mengupayakan menyediakan bahan dengan warna, jumlah dan ukuran yang sama untuk tiap subjek. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari kecemburuan antar siswa dan menghindari ketidakvalidan bahan yang digunakan dalam penelitian namun sayangnya dalam penilaian pengukuran alat tes menurut penulis sangat subjektif sehingga membuat penulis kebingungan dalam *menskoring*.

d. Selection

Dalam hal ini, penulis menentukan subjek kelas 5 seperti yang telah dijelaskan pada *point maturation*. Penentuan kelompok mana yang akan menjadi kelompok eksperimen atau kelompok kontrol dipilih secara undian / acak namun kesalahan dalam penelitian ini, penulis tidak mengontrol *inetelegensi* subjek sehingga hal yang demikian dapat mempengaruhi hasil penelitian dan pemilihan subjek tidak random.

e. Mortality

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan *inform concern* sebagai sarana surat ijin penulis kepada orangtua subjek agar subjek yang dipilih dalam penelitian dapat berpartisipasi dari awal hingga akhir penelitian. Hal ini dihindari agar mencegah terjadinya hasil validitas internal penelitian yang rendah karena adanya perbedaan jumlah subjek di saat *pretest* dan *posttest*. Namun pada kenyataan di dalam penelitian, ada beberapa subjek yang tidak hadir saat *pretest* atau *posttest* karena sakit, ada keperluan keluarga, dan *khitan*. Walaupun penulis telah memberikan *inform concern*, namun tetap saja hal seperti itu diluar hak penulis sehingga penulis tidak dapat mencegahnya.

f. Experimenter Effect

Dalam suatu penelitian yang melibatkan manusia, interaksi antara eksperimenter dengan subjek penelitian turut mempengaruhi validitas internal penelitian. Baik eksperimenter maupun subjek penelitian saling memiliki harapan terkait dengan perannya sehingga perilaku ataupun pikiran dari kedua belah pihak tersebut baik secara sengaja maupun tidak sengaja dapat mempengaruhi

keakuratan dari penelitian yang dilakukan. Berkaitan dengan hal ini, maka ada dua sumber yang mempengaruhi validitas internal penelitian yaitu eksperimenter dan subjek penelitian. (Seniati, dkk, 2011). Dalam penelitian ini, terjadi harapan penulis terhadap subjek untuk dapat mengikuti perlakuan dengan *kooperatif* sehingga diharapkan subjek eksperimen mengalami peningkatan kreativitas dibandingkan dengan kelompok kontrol namun peneliti tidak mengarahkan secara langsung kepada subjek dalam membuat hasil karya yang sesuai kehendak peneliti.

h. Atribut Eksperimenter

Karakteristik fisik dan psikologis dari eksperimenter yang mungkin berinteraksi dengan variabel bebas dalam mempengaruhi variabel terikat. Karakteristik tersebut meliputi atribut biososia (misalnya usia, jenis kelamin, ras dan agama); atribut psikososial (misalnya kehangatan, kecerdasan, atau agresivitas) dan faktor situasional (misalnya pengalaman kontak dengan subjek penelitian sebelum penelitian atau keahlian penulis) (Seniati, dkk, 2011). Dalam penelitian ini, suara penulis dalam memberikan instruksi tes kurang keras sehingga beberapa subjek tidak paham dengan instruksi yang diberikan oleh penulis.

i. Harapan Eksperimenter

Bias ini diakibatkan oleh harapan dari eksperimenter terhadap hasil penelitian yang dilakukan. Harapan ini dapat mengarahkan eksperimenter secara tidak sengaja untuk berperilaku tertentu sehingga dapat menyebabkan bias dalam penelitian karena dapat mempengaruhi baik eksperimenter sendiri maupun subjek.

Harapan eksperimenter ini dapat menimbulkan bias dalam mencatat data dan juga dalam menginterpretasikan data. Subjek juga dapat terpengaruh harapan eksperimenter karena eksperimenter tanpa sengaja berperilaku tertentu agar hipotesis penelitiannya dapat terbukti (Seniati, dkk, 2011). Dalam penelitian ini, penulis membebaskan subjek untuk membuat kreasi semampu mereka dan memotivasi mereka untuk berpikir kreatif sehingga dalam penelitian ini tidak terjadi bias terhadap harapan eksperimenter terhadap hasil penelitian.

k.Partisipan Sophistication

Pengetahuan dan familiaritas subjek penelitian terhadap topik penelitian atau metode eksperimental yang dilakukan dapat mempengaruhi hasil penelitian (Seniati, 2011) . Memang kerajinan tangan dari barang bekas sebelumnya telah dilakukan oleh subjek eksperimen jauh hari sebelum penelitian dari penulis. Kegiatan yang mereka lakukan didasarkan pada bagaimana subjek membuat kreasi yang telah dicontohkan oleh guru sedangkan pada penelitian ini, penulis tidak memberikan contoh dengan alasan agar mereka mau mengembangkan ide yang berbeda – beda. Kegiatan ini memang sudah *familiar* bagi subjek. Menurut pengamatan penulis dan rekan penulis, walaupun mereka telah menghadapi hal yang demikian tetapi hasil masih kurang maksimal. Sedangkan untuk Tes Kreativitas Figural baik bagi kedua kelompok belum pernah menghadapi tes TKF pada waktu sebelumnya.

E. Aspek Validitas Eksternal

Validitas eksternal yaitu sejauh mana hasil eksperimen dapat diterapkan dan digeneralisasikan pada populasi atau situasi yang berbeda. Contohnya dalam hal subjek, setting, atau waktu yang berbeda (Christensen, 1988). Ada beberapa sumber ancaman terhadap validitas eksternal terutama berkaitan dengan pengaruh interaksi antara variabel bebas dengan variabel lain.

Menurut Cook dan Campbell (1979, dalam Christensen, 1988) menyebutkan bahwa terdapat tiga distorsi validitas eksternal yaitu;

1. Interaksi Seleksi dan Perlakuan

Seleksi subjek eksperimen berkaitan dengan populasi yang ditargetkan. Untuk menghindari adanya distorsi maka seleksi sampel dilakukan dari populasi yang jelas dan pengambilan sampel yang tepat. Penentuan sampel sudah dilakukan berdasarkan teori yang ada namun sayangnya penulis tidak dapat memilih secara *random* lantaran tidak tersedianya tempat untuk kelompok eksperimen dan pemilihan siswa kelas 5 mana yang akan menjadi subjek telah ditentukan oleh pihak sekolah sehingga penulis tidak dapat mengambil beberapa subjek secara *random* untuk siswa kelas 5 sehingga penelitian pada sampel ini sulit untuk digeneralisasikan pada populasi, lingkungan yang memiliki perbedaan spesifikasi atau karakteristik yang digunakan dalam penelitian ini.

2. Interaksi Kondisi Pengukuran dan Perlakuan

Pemberian *pretest* pada awal eksperimen dapat mempengaruhi kepekaan subjek terhadap *treatment* sehingga hasil yang diperoleh subjek pada *post test* mungkin tidak akan sama dengan hasil yang diperoleh populasi lain yang tidak

mendapatkan *pre test*. Penelitian ini akan sulit digeneralisasikan pada anggota populasi yang tidak pernah mendapatkan *pre test*. Terdapat satu subjek yang tidak mengikuti *pretest* sehingga ketika *posttest*, subjek kebingungan mengenai instruksi dan hasil subjek tersebut tidak *diskoring* karena subjek tidak mengikuti prosedur *pretest-posttest* sehingga tidak ada hasil yang dapat dibandingkan.

3. Histori dan Perlakuan

Eksperimen ini dilakukan dalam waktu tertentu yang telah ditentukan penulis sebelumnya. Penentuan waktu penelitian menjadi sulit jika digeneralisasikan kepada populasi untuk jangka waktu yang lebih lama dan waktu yang berbeda dengan saat penelitian. Sayangnya dalam penelitian ini, jangka waktu penelitian yang hanya 5 hari untuk melakukan perlakuan merupakan salah satu yang menjadikan hasil penelitian tidak signifikan dikarenakan waktu yang terlalu pendek sehingga perkembangan kreativitas subjek belum berkembang secara optimal.

4. Interaksi antara *Testing* dengan *Maturation*

Penelitian ini menggunakan anak sekolah dasar sebagai subjek penelitian. Pada penelitian yang melibatkan anak, maka faktor *maturation* lebih sering ditemukan karena perubahan biologis dan psikologis lebih cepat terjadi dibandingkan dengan orang dewasa. Adapun faktor *maturation* yang mempengaruhi hasil penelitian terkait dengan faktor kelelahan, motivasi dan kejenuhan. Dimana faktor *maturation* tersebut berinteraksi dengan *testing* yakni proses pelaksanaan pengujian atau implementasi alat ukur. Faktor *testing*

cenderung ditemukan pada penelitian yang menggunakan tes berulang (*pre – post test*). Kondisi subjek pada saat pelaksanaan pengujian dapat mempengaruhi jawaban yang diberikan, mengingat waktu tes yang terbatas dan menyita waktu jam belajar di sekolah sehingga efek lelah akibat aktivitas belajar tidak bisa dihindari. Kondisi lelah kemungkinan dapat mempengaruhi performa subjek ketika pengerjaan tes. Dimana dalam hal ini, faktor kelelahan akan menghambat proses berpikir subjek sehingga subjek memberikan jawaban yang kurang sesuai dan mereka terkadang sering melamun atau kurang konsentrasi dalam pengerjaan. Kemudian, pemberian tes yang sama secara berulang dapat pula menurunkan motivasi subjek dalam memberikan kualitas performa yang terbaik dalam pengerjaan tes. Hal tersebut terlihat pada kelompok kontrol yang beberapa subjek tidak termotivasi ketika mengetahui tes *posttest* saa dengan tes *pretest*.

F Signifikansi Penelitian Serupa

Ada satu penelitian yang membahas mengenai peningkatan kreativitas anak usia dini dengan bereksplorasi melalui koran bekas. Singkat cerita penelitian tersebut yaitu penelitian dilakukan dengan menggunakan metode PTK (penelitian tindakan kelas) pada anak TK B Aisyiyah Duri 2 Riau . Penelitian tersebut dilakukan 2 siklus dimana tiap siklusnya berlangsung 3 kali pertemuan dalam seminggu. Proses pelaksanaan perlakuan yaitu penulis akan memberi contoh dalam membuat, bola, kemeja, kipas dan topi. Hal serupa dilakukan kembali di siklus ke dua dan subjek setelah itu diberikan kesempatan untuk membuat seperti yang penulis contohkan. Simpulan dari penelitian tersebut terjadinya peningkatan

kreatifitas anak dengan bereksplorasi melalui koran bekas, jadi dari Siklus I sampai Siklus II mengalami kenaikan yang amat baik. Melalui siklus I dapat dilihat bahwa kreatifitas anak usia dini dengan bereksplorasi melalui koran bekas masih rendah, terlihat pada persentase keberhasilan 15%, sedangkan pada siklus II persentase keberhasilan anak meningkat 80%. (Nurhayati, 2011)

Berdasarkan penelitian di atas yang serupa dengan penelitian yang dilakukan penulis, ada beberapa hal yang membedakan antara kedua penelitian antara lain yaitu metode penelitian yang digunakan berbeda, penentuan durasi waktu dimana pada penelitian ini hanya dilakukan dalam 1 siklus yang terjadi selama 5 kali perlakuan sedangkan penelitian yang dilakukan penelitian lain dengan 2 siklus dimana terjadi perulangan perlakuan pada kedua siklus. Selain itu pemilihan bahan yang digunakan dalam penelitian ini terlalu banyak dibandingkan dengan penelitian yang diungkapkan diatas. Kemudian yang membedakan lagi yaitu bagaimana penulis melaksanakan perlakuan dimana pada penelitian ini penulis tidak memberikan contoh pada subjek eksperimen dikarenakan berdasarkan informasi dari pihak sekolah bahwa anak – anak yang bersekolah di sekolah tersebut cenderung tidak mengembangkan ide apabila diberikan contoh dalam membuat karya sehingga membuat penulis memutuskan untuk memberikan kesempatan pada subjek dalam membuat kreasi tanpa contoh dari penulis yang disesuaikan dengan tema yang telah penulis tentukan. Hal ini berbeda dengan penelitian serupa yang telah dijelaskan diatas dimana penulisnya memberikan contoh pada subjek sebelum mereka membuat kreasi. Dikarenakan subjek yang digunakan yaitu siswa TK B sehingga menurut opini pribadi penulis

memang sewajarnya apabila penulis tersebut memberikan contoh. Dibandingkan dengan subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu anak sekolah dasar yang menurut perkembangan kognitif memiliki daya pikir yang sudah berkembang ke arah berpikir konkret dan rasional. Pada usia ini anak mendapatkan struktur logika tertentu yang membuatnya dapat melaksanakan berbagai macam aktivitas mental, yang merupakan tindakan terinternalisasi. Periode ini ditandai dengan tiga kemampuan baru, yaitu mengklasifikasikan, menyusun, dan mengasosiasikan angka-angka (Syamsu, 2005, dalam Walija, 2007). Dalam hal ini anak sekolah dasar seharusnya mampu mengembangkan ide atau karya dalam bentuk konkret yang didapatkan dari pengalaman sebelumnya. Namun dari uraian yang di atas, penulis dapat mendapatkan hikmah mengapa penelitian yang dilakukan memiliki hasil yang tidak signifikan apabila dibandingkan dengan penelitian serupa yang hasilnya signifikan.

Dapat disimpulkan tidak adanya peningkatan variabel kreativitas pada subjek penelitian sebagai bentuk penolakan terhadap hipotesis alterhatif (H_a) disebabkan adanya kesesatan tertentu dalam pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini, tipe kesesatan yang ditemukan yaitu kesesatan *non sampling* dan kesesatan kompensatoris baik kesesatan tipe G dan tipe S. kesesatan *non sampling* berdasarkan pada alat ukur yang membuat penulis bingung memberikan penilaian apabila ada gambar yang tidak tercantum nilai pada pedoman sehingga membuat penilaian sangat subjektif walaupun alat ukur tersebut sudah terstandarisasi di Indonesia. Selain itu juga dipengaruhi oleh permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari barang bekas sebagai media perlakuan dalam penelitian.

Tipe kesesatan dalam penelitian eksperimen selanjutnya yaitu kesesatan tipe S yang berkaitan dengan penentuan kelompok subjek yang tidak dipilih secara *random* walaupun yang dilakukan *randomisasi by group* sehingga hal demikian juga dapat mempengaruhi hasil penelitian. Kesesatan tipe G disebabkan akibat keberadaan variabel luaran

Di samping itu, efek interaksi terjadi pada antara faktor *maturation* dan *testing* yakni kondisi fisik subjek berpengaruh terhadap performa tes. Kemudian berdasarkan analisa dengan mengacu pada kerangka teoritik, aspek kepribadian juga mempengaruhi hasil penelitian dimana subjek kebanyakan kurang tertantang dengan hal yang sulit, tidak percaya diri dalam mengeluarkan pendapat maupun ide, kurang memiliki inisiatif dan lain – lain. Hal yang demikian mencerminkan bahwa kreativitas anak masih belum cukup memuaskan. Hal seperti itulah juga dipengaruhi oleh beberapa faktor misal status sosio ekonomi keluarga dimana mayoritas status sosioekonomi subjek bisa dibilangng menengah ke bawah sehingga mereka memiliki keterbatasan sarana dalam mengembangkan kreativitas. Sehingga permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari barang bekas belum efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas 5 SD karena bisa saja kreativitas anak akan meningkat apabila perlakuan dilakukan dalam waktu yang panjang. Dalam penelitian ini, perlakuan hanya dilakukan selama 5 kali sehingga belum dapat mencerminkan peningkatan kreativitas secara signifikan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa data penelitian dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari barang bekas terhadap peningkatan kreativitas anak kelas V SDN Ngagelrejo III/398 Surabaya atau dengan kata lain hipotesis alternatif (Ha) di tolak dan Hipotesis nol (Ho) diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari barang bekas belum efektif dalam peningkatan kreativitas subjek.

5.2 Saran

Penelitian yang dilakukan tidak terlepas dari beberapa keterbatasan, oleh karena itu berikut ini adalah beberapa saran yang dapat diberikan agar dapat dijadikan bahan pertimbangan

5.2.1. Saran untuk Penelitian Selanjutnya

1. Berkenaan dengan design penelitian, sebaiknya menggunakan design *randomisasi pretest-posttest kontrol group design* dan dipertimbangkan waktu, tempat dan subjek terkait design penelitian. Hal tersebut ditujukan untuk menghindari ketidaksignifikansi hasil penelitian.
2. Berkenaan dengan sampel penelitian sebagai unit penelitian, sebaiknya ditambahkan karakteristik agar bisa mengontrol variabel luaran / *extraneous*

yang dapat mempengaruhi penelitian serta mempertimbangkan jumlah subjek yang seimbang antara kelompok eksperimen dan kontrol serta sebaiknya diseimbangkan jumlah subjek perempuan dan laki – laki.

3. Berkenaan dengan pengaruh variabel ekstraneous, hendaknya perlu diupayakan pengendalian dengan menggunakan model teknik kontrol yang sesuai dimana dengan demikian efektivitas perlakuan dapat memiliki pengaruh yang signifikan.

4. Berkenaan dengan kemampuan pengamatan penulis, sebaiknya penulis dan rekan penulis lebih tegas dalam mengawasi subjek baik ketika dalam pengerjaan tes maupun dalam perlakuan eksperimen. Karena apabila tidak diawasi atau tidak bersikap tegas, maka subjek akan mengacaukan kondisi eksperimen.

5. Terkait dengan pemilihan tema pada tiap perlakuan, sebaiknya perlu ada evaluasi di tiap pertemuan agar peneliti mengetahui kekurangan yang terjadi pada tiap perlakuan dan memperbaikinya di pertemuan selanjutnya.

5.2.2 Saran untuk sekolah

1. Sebaiknya guru memotivasi siswa dan terus melatih pengembangan keterampilan atau kegiatan terkait kreativitas siswa karena kreativitas sendiri sangatlah penting untuk siswa. Dengan berkreasi, siswa dapat menunjukkan dirinya akan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah, penyesuaian diri dan peningkatan kualitas hidup.
2. Sekolah sebagai tempat yang bertujuan untuk menyediakan lingkungan yang dapat mengembangkan bakat dan minat anak secara optimal, maka sebaiknya pendidik sebagai fasilitator bertanggung jawab untuk membina serta membantu mengembangkan bakat anak. Fasilitator sebaiknya selalu mendukung apa yang menjadi pilihan siswa dan bakat yang dimilikinya.
3. Guru sebagai pendidik maupun fasilitator sebaiknya melatih siswa untuk menilai sesuatu dari sudut pandang yang berbeda (berpikir *divergen*).

DAFTAR PUSTAKA

- Aguirre, K. (tanpa tahun). Creativity and Intelligence in Preschoolers: Preliminary Findings. *The University of Alabama McNair Journal* page 1-7
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arishinta, D. (2013). Pengaruh Pemberian Permainan Konstruktif Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 10 – 12 Tahun. *Tesis*. Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, Surabaya
- Azwar, S. (2004). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar Offset.
- Azwar, S. (2011) *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bjorklund, D.F. (2005). *Children's Thinking: Cognitive Development and Individual Differences 4ed*. New Jersey: Wadsworth/Thomson Learning.
- Cartwright. C.A. & Cartwright. G. P. (1984). *Developing Observation Skills*. New York: Mc Graw Hill.
- Clegg, P. (2008). Creativity and Critical Thinking in The Globalised University. *Innovations in Education and Teaching International Vol. 45, No. 3. Taylor & Francis*.
- Christensen, L.B. (1988). *Experimental Methodology (4thEd)*. USA: Allyn and Bacon.
- Davis, G. (2012). *Anak Berbakat & Pendidikan Keberbakatan*. Jakarta; PT. Indeks
- Drew, W.F, Christie, J, Johnson, J.E, Meckley, A.M, & Nell, M.L. (2008). *Constructive Play A Value- Added Strategy For Meeting Early Learning Standards*. New York; Naeyc
- Fasko, D, Jr. (2001). Education and Creativity. *Creativity Research Journal Vol. 13, Nos. 3 & 4, 317–327 Bowling Green State University*
- Fudyartanta, K. (2012). *Psikologi Perkembangan*, Yogyakarta; Pustaka Pelajar.
- Goldstein, J. (2003). *Contributions of Play and Toys to Child Development*. Brussels; TIE
- Gravetter, f.j & Wallnau L.B. (2009). *Statistic for The Behavioural Sciences Eight Edition*. USA : Wadsworth Cengage Learning

- Gunarsa, D. (2012). *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. Jakarta; Libri
- Hadi, C, Suhariadi, F, Andriani, F, Mastuti, E, Samian, & Wrastari, A.T. (2010). *Psikologi Eksperimen*. Surabaya; Fakultas Psikologi Universitas Airlangga
- Hawadi, R.A. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak ; Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak*. Jakarta ; PT Grasindo
- Hurlock, E.B. (2014). *Perkembangan Anak Edisi Keenam Jilid I*. Jakarta ; Penerbit Erlangga
- Hurlock, E.B. (2014). *Perkembangan Anak Edisi Keenam Jilid II*. Jakarta ; Penerbit Erlangga
- Juliantine, T. (2009). *Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Pendidikan Jasmani*. Jakarta; Universitas Indonesia
- Kartono, K. (2002). *Psikologi Anak*. Bandung; Penerbit Alumni
- Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif; *Vol. 7, No. 2, halaman 195 – 208*.
- Khotimah, S. (2010). Pengaruh Bermain Konstruktif terhadap Tingkat Kreativitas Ditinjau dari Kreativitas Afektif pada Anak Usia Sekolah; *Jurnal Penelitian Psikologi 2010, Vol. 01, No. 01, 60-74*)
- Kusumaningrum, A.D, (tanpa tahun). Efektifitas Penggunaan Kertas Lipat (Origami) Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak. Jogjakarta ; Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan
- Latipun. (2006). *Psikologi Eksperimen Edisi Kedua*. Malang; UMM Press
- Moleong, L.J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda.
- Monks, F.J, & Knoers, A.M.P & Haditono, S.R. (2004). *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*, Yogyakarta: Gajdah Mada University Press.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta; Rineka Cipta
- Murni, N. (2012). *Bermain Kreatif dengan Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Di unduh dalam sebuah web : <http://scholar.google.com/scholar?start=20&q=Bermain+Kreatif+dengan+Alat>

+Permainan+Edukatif+Sebagai+Media+Pembelajaran+Anak+Usia+Dini&hl=id&as_sdt=0,5&as_vis=1 pada tanggal 31 Mei 2013

- Murniati, E. (2012). *Pendidikan & Bimbingan Anak Kreatif*. Yogyakarta; Pedagogja PT Pustaka Insan Madani anggota IKAPI
- Musfiroh, T. *Kreativitas Anak Usia Dini dan Implikasinya dalam Pendidikan*. Di unduh dalam web : http://scholar.google.com/scholar?q=Kreativitas+Anak+Usia+Dini+dan+Implikasinya+dalam+Pendidikan.&btnG=&hl=id&as_sdt=0,5&as_vis=1 pada tanggal 2 Juni 2013.
- Nespeca, S.M. (2012). *The Importance of Play, Particularly Constructive Play*. New York; ALSC's Board of Directors
- Neuman, M Lawrence. (2007). *Social Research Methods (Qualitative and Quantitative Approaches) second edition*. USA; Pearson Education, Inc..
- Nurhayati. (tanpa tahun). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Dengan Bereksplorasi Melalui Koran Bekas Di Taman Kanak – Kanak Aiyiyah 2 Duri; *Jurnal Pesona PAUD Vol 1. No.1 hlm 1 – 10*.
- Pallant, J. (2007). *SPSS Survival Manual A Step by Step Guide to Data Analysis using SPSS for Windows third edition*. New York; Open University Press
- Puspitasari, N. (2007). Pengaruh permainan *Emotion Card (eCard)* terhadap peningkatan kecerdasan emosi anak kelas IV SDN Airlangga II Surabaya, *Skripsi*. Fakultas psikologi Universitas Airlangga, Surabaya
- Salim, A, (2012). Studi Deskriptif Orisinalitas Respon Terhadap Stimulus Lingkaran Tes Kreativitas Figural (TKF) Usia 12 – 13 tahun. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Airlangga. Surabaya
- Santrock, J. W. (2002). *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup Edisi 5 jilid I*. Jakarta: Erlangga
- Semiawan, C.R. (2009). *Kreativitas Keberbakatan; Mengapa, Apa, dan Bagaimana*. Jakarta; PT Indeks
- Seniati, L & Yulianto, A & Setiadi, B.N. (2011). *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: PT Indeks.
- Shaughnessy J & Zechmeister E & Zechmeister J, (2007). *Metodologi Penelitian Psikologi Edisi Ke Tujuh*. Yogyakarta; penerbit pustaka pelajar

- Soetjningsih C.H. (2012). *Perkembangan Anak Sejak Pertumbuhan Sampai Dengan Kanak – Kanak Akhir*. Jakarta; Prenada Media Group
- Solso, R.L & Johnson, H.H & Beal, M.K. (1997). *Experimental Psychology A Case Approach Sixth Edition*. United States; Addison Wesley Educational Publisher Inc.
- Solso, R.L & Maclin, O.H & Maclin, M.K. (2008). Psikologi Kognitif Edisi Kedelapan. Jakarta; Penerbit Erlangga
- Stenberg, L. (1999). *Adolesence*. New York: McGraw-Hill.
- Sudjana, M.A. (2001). *Metoda Statistika*. Bandung; Tarsito
- Sugiyanto & Pradytia, P.P. (tanpa tahun). Efektivitas Permainan Konstruktif-Aktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar; *Jurnal Psikologi Volume 34, NO. 2, 151 – 163*
- Sugiyanto. (tanpa tahun). Karakteristik Anak SD diunduh pada tanggal 10 Desember 2013 pukul 10.15 WIB di web staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/Karakteristik%20Siswa%20SD.pdf
- Sugiyono. (2010). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sugiharto. (tanpa tahun). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Pembelajaran Bermain di Kelompok Bermain Damar ; *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan hlm 279 – 287*.
- Tedjasaputra, M. (2001) *Bermain, Mainan Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Tusadiah, N.H, (2009). Efektivitas Permainan Konstruktif dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di Taman Pendidikan Qur'an (TPG) Al-Hikmah Joyosuko Malang. *Skripsi*. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang
- Walija. (2007). Perkembangan Anak Sekolah Dasar; *Education Indonesia, Volume 15, Nomor 1, Januari 2007*
- _____. (tanpa tahun). *Pengertian Pendidikan* di unduh melalui web <http://sro.web.id/pengertian-pendidikan.html> pada tanggal 8 April pukul 09.00 WIB

**PENGARUH PERMAINAN KONSTRUKTIF BERUPA
KERAJINAN TANGAN DARI BARANG BEKAS TERHADAP
PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK KELAS V SDN
NGAGELREJO III / 398 SURABAYA**

SKRIPSI



Di susun Oleh:

LISSA PUTRI SARASWATI

111011230

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA**

2014

**PENGARUH PERMAINAN KONSTRUKTIF BERUPA KERAJINAN
TANGAN DARI BARANG BEKAS TERHADAP PENINGKATAN
KREATIVITAS ANAK KELAS V SDN NGAGELREJO III / 398 SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

Universitas Airlangga Surabaya

Disusun Oleh :

LISSA PUTRI SARASWATI

NIM. 111011230

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA**

2014

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui oleh
Dosen Pembimbing Penulisan Skripsi

Dr. Dewi Retno Suminar, M.Si

NIP. 196703131991032002

HALAMAN PENGESAHAN

**Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji
pada hari Selasa, 15 Juli 2014
dengan susunan Dewan Penguji**

Ketua,

Nono Hery Yoenanto, S.Psi, M.Pd

NIP. 196706221998021001

Sekretaris,

Anggota,

Nur Ainy Fardana N.,S.Psi.,M. Si.

NIP. 197202271998022001

Dr. Dewi Retno Suminar, M.Si

NIP. 196703131991032002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa apa yang tertulis dalam skripsi ini adalah benar adanya dan merupakan hasil karya sendiri. Segala kutipan karya pihak lain telah saya tulis dengan menyebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiasi maka saya rela gelar kesarjanaan saya dicabut.

Surabaya, 30 Juni 2014

Penulis

Lissa Putri Saraswati

NIM. 111011230

HALAMAN MOTTO

*“Failure is only the opportunity to begin again more
intelligently”*

-Henry Ford-

HALAMAN PERSEMBAHAN

**Karya ini kupersembahkan untuk kedua orangtuaku, keluarga dan temanku
tersayang, yang selalu mendoakan disegala situasi**

UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji hanya milik Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayahNya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik dan lancar. Tak lupa shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Tidak sedikit hambatan dan rintangan dalam penulisan skripsi ini yang penulis hadapi, baik itu yang datang dari diri penulis maupun yang datang dari luar. Akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan pertolongan dari Allah dan dukungan dari berbagai pihak. Penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Terima kasih kepada Dekan Fakultas Psikologi, Drs. Seger Handoyo, M.Si atas bimbingan dan senyuman ramahnya kepada semua mahasiswa Psikologi Unair.
2. Terima kasih kepada Kedua Orang Tua saya yang selalu mendukung, memotivasi dan membantu saya selama penelitian dan pengerjaan skripsi berlangsung.
3. Terimakasih kepada Dr Dewi Retno Suminar, M.Si., psikolog selaku dosen pembimbing skripsi yang selalu membimbing saya, memberikan saran-saran yang mencerahkan pikiran, dan selalu memberikan dukungan agar skripsi ini bisa cepat diselesaikan.
4. Terima kasih kepada Dosen Wali, Ike Herdiana, M.Psi., psikolog yang memberikan saran terkait perkuliahan selama peneliti menimba ilmu di Psikologi Unair.

5. Terimakasih kepada kakak kandung saya yang membantu dan memotivasi saya dalam pengerjaan skripsi dan persiapan penelitian.
6. Terimakasih kepada Kepala Sekolah SDN Ngagelrejo III/398 Surabaya yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian di sekolah tersebut.
7. Terima kasih kepada Bu Budi selaku wali kelas VA dan Bu Yanti selaku wali kelas VB yang mengizinkan saya untuk menyita waktu mengajarnya agar saya dapat melakukan penelitian terhadap anak didiknya selama 5 hari dan beliau – beliau sangat membantu dan memotivasi saya dalam melakukan penelitian.
8. Terimakasih kepada pihak – pihak sekolah SDN Ngagelrejo III/398 Surabaya baik guru, penjaga parkir, penjaga kantin, dan pihak kebersihan yang setia membantu saya dan memberikan informasi yang saya butuhkan.
9. Terima kasih kepada Fitri Andriani, S.Psi, M.Si, Meta Zahro Aurelia, S.Psi, M.Sc, Nono Hery Yoenanto, S.Psi, M.Pd, Rahkman Ardi, S.Psi, M.Psych yang meluangkan waktunya untuk berdiskusi terkait dengan penelitian saya.
10. Terima kasih kepada Dr. Wiwin Hendriani, dan Pramesti Pradna Paramita, M.Ed.Psych yang berkenan meluangkan waktunya sebagai *Professional Judges*.
11. Terima kasih kepada seluruh Dosen Fakultas Psikologi Universitas Airlangga yang dengan sabarnya membimbing dan menyalurkan ilmunya selama saya menduduki bangku perkuliahan di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.
12. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Karyawan Fakultas Psikologi yang bersedia membantu saya memberikan informasi terkait skripsi ini.

13. Terimakasih kepada keluarga besar saya baik dari keluarga mama dan ayah saya, yang tak henti – hentinya mendukung, menghibur dan memotivasi saya dalam menyelesaikan skripsi ini
14. Terimakasih kepada teman – teman kuliah angkatan saya; Asa, Nina, Puput, Ebi, Vic, Weny, Nita, Yesi, Mbakja, Puci, Eno, Zora, Rere, Mala, Amel, Asti, Novita, Sucai, Winny, Ara, Donna, dan masih banyak lagi yang tak henti – hentinya mendukung, menghibur dan saling memotivasi dalam menyelesaikan skripsi.
15. Terimakasih banyak kepada Anya dan Dee yang bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing saya dalam melakukan penilaian atas alat ukur yang digunakan dalam skripsi ini.
16. Terimakasih kepada sahabat-sahabat dan teman-teman saya baik di luar Fakultas Psikologi Universitas Airlangga tak henti-hentinya juga menghibur dan memotivasi saya dalam pengerjaan skripsi ini.
17. Terimakasih banyak kepada beberapa adik kelas maupun kakak kelas Fakultas Psikologi Universitas Airlangga yang juga tak henti – hentinya menghibur dan memotivasi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
18. Terimakasih banyak kepada teman-teman KKN walaupun kita berbeda – beda fakultas, namun kalian juga selalu berusaha melakukan komunikasi dan memotivasi saya dalam pengerjaan skripsi ini.

19. Terimakasih banyak kepada subyek penelitian khususnya siswa kelas 5A dan 5B SDN Ngagelrejo III/398 Surabaya, karena kesediaan kalian skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
20. Terimakasih banyak kepada beberapa adik-adik SDN Ngagelrejo III/398 Surabaya khususnya adik-adik inklusi, saya merasa senang bisa bertemu kalian dan di percaya mendengarkan unek – unek kalian yang sering dianggap sebelah mata oleh orang lain sehingga saya bisa banyak bersyukur dan optimis bahwa dengan keterbatasan yang kita miliki, kita juga memiliki kelebihan yang tak dimiliki oleh orang lain. Tunjukkan bahwa kalian juga bisa lebih hebat dari mereka yang meremehkan kalian.

Surabaya, 30 Juni 2014

Lissa Putri Saraswati

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Sampul Luar	i
Halaman Sampul Dalam	ii
Halaman Persetujuan	iii
Halaman Pengesahan	iv
Lembar Pernyataan	v
Halaman Motto	vi
Halaman Persembahan	vii
Ucapan Terimakasih	viii
Daftar isi	xii
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar	xvi
Abstrak	xvii
Abstract	xviii
Kata Pengantar	xix

BAB I: PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Batasan Masalah.....	13
1.4 Rumusan Masalah.....	14
1.5 Tujuan Penelitian.....	14
1.6 Manfaat Penelitian.....	15
1.5.1 Manfaat Teoritis	15
1.5.2 Manfaat Praktis	15

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Anak Sekolah Dasar	
2.1.1 Pengertian Anak Sekolah Dasar.....	16
2.1.2 Ciri Perkembangan Anak Sekolah Dasar.....	17
2.1.3 Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar.....	23
2.2 Kreativitas Anak Sekolah Dasar	
2.2.1 Definisi Kreativitas.....	24
2.2.2. Ciri – Ciri Anak yang kreatif.....	30
2.2.3 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Peningkatan dan Penghambat Kreativitas.....	34
2.2.4 Tujuan Pengembangan Kreativitas.....	41
2.2.5 Tahap – Tahap Perkembangan Kreativitas.....	42

2.2.6	Manfaat Kreativitas.....	43
2.3	Permainan Konstruktif berupa Permainan dari Bahan Bekas	
2.3.1	Pengertian Permainan Konstruktif.....	44
2.3.2	Karakteristik Permainan Konstruktif.....	46
2.3.3	Manfaat Permainan Konstruktif.....	47
2.3.4	Tahapan Perkembangan Permainan.....	48
2.3.5	Jenis Permainan Konstruktif	50
2.4	Hubungan Permainan Konstruktif berupa Kerajinan dari Barang Bekas terhadap Peningkatan Kreativitas Anak kelas 5 Sekolah Dasar.....	51
2.5	Kerangka Konseptual.....	54
 BAB III METODE PENELITIAN		
3.1.	Tipe Penelitian.....	55
3.2	Desain Penelitian.....	56
3.3.	Identifikasi Variabel.....	59
3.4.	Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	60
3.5	Subjek Penelitian	
3.5.1	Populasi.....	61
3.5.2	Sampel	62
3.6	Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	
3.6.1	Validitas Alat Ukur.....	65
3.6.2	Reliabilitas Alat Ukur.....	72
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	73
3.8	Analisis Data.....	78
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	82
4.2	Gambaran Subjek Penelitian.....	85
4.3	Pelaksanaan Penelitian	
4.3.1	Prosedur dan administrasi.....	86
4.3.2	Pengambilan Data.....	88
4.4	Hasil Penelitian.....	102
4.4.1	Analisis Deskriptif.....	114
4.4.2	Uji Normalitas.....	120
4.4.3	Uji Homogenitas.....	122
4.4.4	Uji Linieritas.....	124
4.5	Pembahasan.....	128

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
5.1 Kesimpulan.....142
5.2 Saran.....142

DAFTAR PUSTAKA.....145

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Ditinjau dari Lingkungan.....	38
Tabel 4.1 Prosedur Pelaksanaan	88
Tabel 4.2 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen	91
Tabel 4.3 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelompok Kontrol	93
Tabel 4.4 Kategorisasi Skor Skala Pengukuran	97
Tabel 4.5 Penormaan Kategorisasi Skor Skala Pengukuran	98
Tabel 4.6 Kategorisasi Skor Skala Pengukuran Kelompok Eksperimen	98
Tabel 4.7 Kategorisasi Skor Skala Pengukuran Kelompok Kontrol	100
Tabel 4.8 Kategorisasi Skor Skala Pengukuran Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	101
Tabel 4.9 Analisis Deskriptif	103
Tabel 4.10 Perbandingan Mean Pretest Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	105
Tabel 4.11 <i>Varian Matching</i> pada <i>Pretest</i>	106
Tabel 4.12 <i>T-test matching</i> pada <i>Pretest</i>	107
Tabel 4.13 Uji Normalitas	108
Tabel 4.14 Uji Homogenitas	109
Tabel 4.15 Uji Linearitas	110
Tabel 4.16 Hasil yang Menunjukkan Pengaruh antara Variabel X terhadap Variabel Y.....	111
Tabel 4.17 <i>Mean Gain Score</i> antara Kedua Kelompok	112
Tabel 4.18 Perbandingan mean <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kelompok Eksperimen..	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Hubungan Kausal Antara Variabel Bebas dan Variabel Terikat	56
Gambar 3.2 Skema Desain Penelitian Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol .58	
Gambar 4.1 Grafik skor <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kreativitas pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol	95
Gambar 4.2 Prosentase Kreativitas Subjek Kelompok Eksperimen	99
Gambar 4.3 Prosentase Kreativitas Subjek baik dari Kelompok Kontrol	100
Gambar 4.4 Prosentase Kreativitas Subjek baik dari Kelompok Kontrol maupun Kelompok Eksperimen	102
Gambar 4.5 Perbandingan <i>mean</i> Kelompok Ekseprimen dengan Kelompok Kontrol.....	144