

## ABSTRAK

Lissa Putri Saraswati, 111011230, Pengaruh Permainan Konstruktif berupa Kerajinan Tangan dari Barang Bekas terhadap Peningkatan Kreativitas Anak kelas V SDN Ngagelrejo III/398 Surabaya, *Skripsi*, Fakultas Psikologi Universitas Airlangga Surabaya, 2014.

xv + 158

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan konstruktif berupa kerajinan tangan dari barang bekas terhadap peningkatan kreativitas anak kelas V SDN Ngagelrejo III/398 Surabaya. Alasan peneliti memilih penelitian tersebut dikarenakan sistem pendidikan sekolah dasar di Indonesia lebih menekankan pada pembelajaran yang monoton (rutin hafalan, ceramah). Selain itu, murid – murid jarang dirangsang untuk melihat suatu masalah dari berbagai macam sudut pandang atau untuk memberikan alternatif-alternatif penyelesaian suatu masalah.(berpikir kovergen). Faktanya, pendidikan di Indonesia masih belum mampu mengembangkan potensi dan kreativitas anak secara optimal, siswa masih dipandang sebagai objek bukan subjek.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V A dan V B SDN Ngagelrejo III/398 Surabaya dengan jumlah subjek kelompok eksperimen sebanyak 27 siswa dan subjek kelompok kontrol sebanyak 22 siswa sehingga total subjek sebanyak 49 siswa. Penelitian ini dilakukan secara *Nonrandomized pretest – posttest kontrol group design* dengan teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* dan penentuan kelompok eksperimen dan kontrol dari dua kelompok kelas yang ditentukan dilakukan dengan menggunakan *random by group*. Alat pengumpulan data menggunakan alat Tes Kreativitas Figural, observasi dan wawancara. Alat tes yang digunakan sudah terstandarisasi di Indonesia dengan nilai validitas sebesar 0,6227 – 0, 7849 dan reliabilitas 0,9. Analisa data menggunakan teknik statistik *independent sample t test* dengan bantuan SPSS versi 19,0 *for windows*

Dari hasil analisa data penelitian nilai uji pengaruh berdasarkan *independent sample t test* diperoleh nilai t sebesar 1, 36 dan signifikansi sebesar 0,179 dan karena data akan dikatakan memiliki pengaruh apabila signifikansi  $< 0,05$  maka data tersebut tidak memiliki pengaruh maka  $H_0$  di tolak yaitu tidak ada pengaruh permainan konstruktif berupa kerajinan barang bekas terhadap peningkatan kreativitas. Menurut peneliti mengapa penelitian tersebut tidak memiliki pengaruh dikarenakan adanya penilaian yang subjektif terhadap alat ukur variabel terikat, subjek yang tidak *random*, kurang dikontrolnya variabel ekstraneous dan validitas eksternal.

**Kata Kunci** : kreativitas, permainan konstruktif, kerajinan tangan dari barang bekas