

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 konvergen). 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

ABSTRACT

Lissa Putri Saraswati, 111011230, The Effect of Constructive Play which is from Recycled Stuff of Handcraft to Increasing Creativity of Student on Fifth Grade at SDN Ngagelrejo III/398 Surabaya, Under Graduate Thesis, Faculty of Psychology, Airlangga University, 2014.

xv + 158

This study aims to determine whether there is an effect of a constructive play which is from recycled stuff of handcraft to increasing creativity of student on fifth grades at SDN Ngagelrejo III/398 Surabaya. The reason why the researcher chose this study because the education system of elementary school in Indonesia more emphasizes monotonous learning such as (routine of memorized, talkative by lectures). In addition, the students rarely had stimulated to see a problem from a variety of viewpoints or providing alternatives to the settlement of a problem. (Convergent Thinking). In fact, education in Indonesia is still not able to develop the potential and creativity of children so optimally, students still viewed as object rather than subject.

The class sample of this study is VA and VB SDN Ngagelrejo III/398 Surabaya which are 27 students as experimental group and 22 students as control group so total of subjects are 49 students. This research was conducted nonrandomized pretest - posttest control group design with sampling technique was purposive sampling and random by group. The collection tool of data using a figural creativity test. This test has been standardized in Indonesia with a validity value of 0.6227 to 0,7849 and 0.9 reliability. Analyze data using statistical techniques independent sample t test using SPSS version 19.0 for windows.

From the result of analysis data, is obtained from independent sample t tests that t of value is 1,36 and the significance of value is 0.179 and because the data would be said to have effect if the significance <0.05 so the data does not have the effect or H_a is rejected. It has meaning that there is no effect about a constructive play which is from recycled stuff of handcraft to increasing creativity of student on fifth grades at SDN Ngagelrejo III/398 Surabaya. It is caused that the measuring instrument so subjective, the subjects aren't chosen by random, lack of control extraneous variables and external validity.

Keywords: creativity, constructive play, crafts from recycled materials

KATA PENGANTAR

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. Dalam penulisan skripsi ini, tidak sedikit hambatan dan rintangan yang penulis hadapi baik yang datang dari diri penulis maupun yang datang dari luar. Akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan pertolongan dari Allah dan dukungan dari berbagai pihak.

Skripsi ini disusun agar nantinya Permainan Konstruktif Berupa Kerajinan Tangan dari Barang Bekas dapat digunakan di Indonesia sebagai media pembelajaran sekaligus pembaca dapat memperluas ilmu mengenai kreativitas yang saya sajikan berdasarkan pengamatan dari berbagai sumber informasi dan referensi. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang besar, tidak hanya bagi mahasiswa Universitas Airlangga namun juga masyarakat luas. Saya sadar bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Untuk itu, saya meminta masukannya demi perbaikan pembuatan skripsi saya di masa yang akan datang.

Surabaya, 30 Juni 2014

Peneliti

