

INTISARI

HUBUNGAN ANTARA KREATIVITAS DENGAN FREKUENSI BERMAIN GAME ELEKTRONIK PADA ANAK-ANAK SD KANISIUS BACIRO YOGYAKARTA

Oleh

AGUSTINA WINDARYANTI
029114121

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti hubungan antara kreativitas dengan bermain game elektronik pada anak SD. Asumsinya adalah semakin tinggi frekuensi bermain game elektronik, maka semakin tinggi pula tingkat kreativitasnya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada hubungan yang positif antara kreativitas dengan bermain game elektronik pada anak SD.

Subjek penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah anak-anak SD Kanisius Baciro Yogyakarta baik pria maupun wanita kelas V dan VI, dengan jumlah responden sebanyak 96 anak. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan menggunakan tes kreativitas Figural dari Torrance dan koesioner untuk mengukur frekuensi bermain game elektronik.

Hasil analisis data yang dilakukan menggunakan SPSS 12 *for windows* dengan teknik korelasi *product moment* diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,180 dengan taraf signifikansi $p < 0,05$ yaitu 0,040. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan antara kreativitas dan frekuensi bermain game elektronik pada anak. Hal ini berarti semakin tinggi tingkat frekuensi bermain game elektronik akan diikuti semakin tingginya tingkat kreativitas anak. Korelasi terjadi pada aspek keaslian sebesar 0,188 dengan taraf signifikansi $p < 0,05$ yaitu 0,033 dan pada game teka-teki sebesar 0,633 dengan taraf signifikansi $p < 0,05$ yaitu 0,010. Tidak ada perbedaan tingkat kreativitas pada tiap jenis game yang dimainkan, baik memainkan game strategi, game imajinasi, maupun memainkan jenis game teka-teki. Oleh karena itu, bermain game elektronik khususnya game teka-teki dapat meningkatkan kreativitas.

Kata kunci : *kreativitas, game elektronik, anak*

ABSTRACT

**THE CORRELATION BETWEEN CREATIVITY AND
FREQUENCY ELEKTRONIC GAME PLAY OF CHILD
KANISIUS BACIRO ELEMENTARY SCHOOL IN
YOGYAKARTA**

By

**AGUSTINA WINDARYANTI
029114121**

The aim of this research was to examine the correlation of creativity and electronic game playing of children. The assumption was the frequency electronic game playing, correlate positively the creativity. The subjects of this research are 96 children of Kanisius Baciro Elementary School in Yogyakarta, girls and boys who at V to VI class. The instrument which used to collect the data are Figural creativity test from Torrance and questioner to measure of playing electronic games frequency. The data is analyzed with correlation product moment technique.

The result of data analyzes indicate that the is a positive correlation between creativity and frequency electronic game playing ($r = 0,180$; $p < 0,05 = 0,040$). know that value of correlation coefficient (r) is 0,180 with significant level $p < 0,05$ is 0,040. That means more higher level of playing electronic game frequency which follows more advanced level of children creativity. The correlation consist to originality aspect up to 0,188 with level of significant $p < 0,05$ is 0,010 and in puzzle game up to 0,633 with level of significant $p < 0,05$ is 0,010. There is no difference of creativity level on each game played, neither that playing strategy games, imagination games, as well as playing puzzle games. Because of that, playing electronic game specifically for puzzle games can increase creativity.

Keywords : *creativity, electronic game, child*