

## ABSTRAK

### **Efektivitas Alat Permainan Balok, Puzzle, dan Plastisin dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Prasekolah**

I Gusti Ayu Lina Sawitri

019114019

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas alat permainan balok, puzzle, dan plastisin dalam meningkatkan kreativitas anak usia prasekolah. Penelitian ini dilakukan berdasarkan latar belakang bahwa kreativitas masyarakat di Indonesia cenderung rendah, sedangkan era globalisasi membutuhkan orang-orang yang dapat berpikir secara kreatif, dan pendidikan di Indonesia sendiri cenderung kurang memperhatikan pembelajaran mengenai pengembangan kreativitas sejak dini.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa baru dalam tahun ajaran 2005 / 2006 sebanyak 48 anak. Tanpa melalui *random sampling* dalam menetapkan subjek, dan dengan menggunakan *random assignment* (sistem undian), subjek dikelompokkan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Masing-masing kelompok terdiri dari 12 anak. Desain penelitian yang digunakan adalah *non-randomized pretest-posttest control group design*. Alat yang digunakan untuk melakukan pengukuran terhadap kreativitas anak adalah dengan menggunakan tes kreativitas *figural* dari Torrance bentuk B yaitu *circle test*.

Setelah dilakukan pengontrolan terhadap beberapa variabel yang dapat mengganggu dan dilakukan pretes, ternyata hasil skor keempat kelompok pada saat pretes tidak ada perbedaan yang signifikan ( $p = 0,649$ ), ini berarti bahwa kondisi awal keempat kelompok adalah sama.. Hasil analisis data skor postes setelah dilakukan pengujian anova yang menunjukkan bahwa keempat kelompok memiliki skor postes yang berbeda yang ditunjukkan pada harga  $p$  sebesar 0,041, dan dengan pengujian *paired-sample t test* menunjukkan bahwa ada peningkatan rerata skor postes setelah pemberian perlakuan pada kelompok balok dan plastisin, dan pada kelompok kontrol yang ditunjukkan pada harga  $p < 0,05$ . Berbeda halnya pada kelompok puzzle yang justru mengalami penurunan rerata pada skor postesnya yang ditunjukkan pada harga  $p > 0,05$ . Ini berarti bahwa alat permainan yang efektif dalam mempengaruhi kreativitas anak usia prasekolah adalah alat permainan balok dan plastisin, sedangkan alat permainan puzzle kurang efektif dalam mempengaruhi kreativitas anak usia prasekolah.

## ABSTRAC

### **Effectiveness of Log, Puzzle, and Plasticine Playthings To Improve Creativity of Pre school Age Child**

I Gusti Ayu Lina Sawitri

019114019

This research has a purpose to know the effectiveness of log, puzzle, and plasticine playthings to improve creativity of pre school age child. This research was performed based on the fact that creativity of Indonesian society tend to lower, while globalization era needs people who are able to think creatively, and education in Indonesia itself tend to take less attention to this education for developing creativity early.

The subjects in this research are new students in school of the year 2005 / 2006 as many as 48 children. Without having random sampling to decide subjects and using random assignment (toss system), the subjects are categorized as experiment and control group. Each group consists of twelve (12) students. This research is using non-randomized pretest-posttest control group design. Tools which are used to measure child's creativity is circle test of B type figural creativity test from Torrance.

After variable which can disturb is controlled and pretest is done, the result is showing that mean score of pretest for four groups had not significant different ( $p = 0,649$ ), it's mean that the four groups have the same first condition. The result of the data analysis of posttest score after anova test is done, is showing that the four groups have different posttest score which is shown at p score of 0,041, and by paired-sample t-test examination indicate that there is improvement of posttest mean after given treatment to plasticine and log groups, and control group which is shown score of  $p < 0,05$ . It is different with puzzle group which having decline of mean at score of  $p > 0,05$ . This means that effective playthings in influencing creativity of pre school age child is log and playthings, while puzzle plaything is less effective in influencing creativity of pre school age child.