

PENGARUH BERMAIN BALOK TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI

SKRIPSI

Digna Ayu Timur
15.E1.0045



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2020

PENGARUH BERMAIN BALOK TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Sarjana Psikologi Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Soegijapranata Semarang untuk Memenuhi
Sebagian dari Syarat-syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi

Oleh:

Digna Ayu Timur
15.E1.0045



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2020

HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Program Studi Sarjana Psikologi
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dan
Diterima untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi

Pada Tanggal

20 Juli 2020



PERNYATAAN

Saya dengan ini menyatakan bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah digunakan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang sengaja diacu dalam naskah skripsi ini dan disebutkan dalam kepustakaan.

Semarang, 20 Juli 2020

Yang menyatakan



Digna Ayu Timur

15.E1.0045

**HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Digna Ayu Timur

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Psikologi

Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul **PENGARUH BERMAIN BALOK TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI** beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihk/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 3 September 2020

Yang menyatakan


Digna Ayu Timur

MOTTO

Ora et Labora



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yesus yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai titik ini.

Keberhasilan skripsi ini tidak luput dari dukungan orang-orang yang terkasih. Maka pada kesempatan ini, peneliti mempersembahkan skripsi untuk keluarga penulis yang telah memberikan semangat, motivasi, dukungan dan doa yang selalu senantiasa dipanjatkan.



UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **PENGARUH BERMAIN BALOK TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA DINI**. Pembuatan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat mencapai gelar sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tak lepas dari dukungan orang-orang terkasih yang senantiasa memberikan semangat, motivasi serta doa kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Maka pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Keluarga penulis yang telah memberikan semangat, motivasi, dukungan dan doa yang selalu senantiasa dipanjatkan.
2. Dr. M. Sih Setija Utami, M.Kes, selaku *dekan fakultas* Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata.
3. Dr. Suparmi, M.Si, selaku *ketua program studi sarjana psikologi* Universitas Katolik Soegijapranata.
4. Dr. Kristiana Haryanti, M.Si, selaku dosen wali atas segala arahan, saran, dan bantuan selama masa perkuliahan.
5. Dr. Augustina Sulastri, Psi, selaku dosen pembimbing skripsi yang selalu memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi kepada penulis.
6. Yayasan Santo Fransiskus Asisi Jakarta khususnya TK Santo Fransiskus Asisi Jakarta yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian, dukungan serta motivasi kepada peneliti.

7. Yohana Utami Setyarini, S. Psi, selaku terapis dalam penelitian ini yang sudah membantu jalannya proses penelitian.
8. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Psikologi atas segala bantuan dan informasi yang diberikan selama masa perkuliahan hingga pembuatan skripsi berlangsung.
9. Para Suster asrama Unika yang telah memberi motivasi serta saran yang berguna bagi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
10. Para sahabat penulis, Mega, Yanti, Devit, Ica, dan Angel atas motivasi, bantuan, dan saran yang berguna untuk penulis menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
11. Rekan-rekan penulis selama kuliah yang telah memberikan semangat dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah banyak membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Penulis sadar masih banyak kekurangan yang terdapat di dalam skripsi ini. Oleh karena itu penulis berharap terdapat saran dan kritik yang membangun untuk menyempurnakan skripsi ini dan semoga skripsi ini mampu menyumbang sedikit ilmu di dunia Pendidikan khususnya psikologi.

Semarang -1 April 2020



Digna Ayu Timur

DAFTAR ISI

Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Pernyataan Bebas Plagiasi	iii
Halaman Pernyataan Publikasi Karya Ilmiah	iv
Motto.....	v
Halaman Persembahan	vi
Ucapan Terima Kasih	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Gambar	xiii
Daftar Lampiran	xv
Abstrak.....	xvi
<i>Abstrack</i>	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	18
1.1. Latar Belakang Masalah	18
1.2. Tujuan Penelitian	7
1.3. Manfaat Penelitian	7
1.3.1. Manfaat Teoritis	7
1.3.2. Manfaat Praktis.....	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Kreativitas.....	9
2.1.1. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini	9
2.1.2. Pengukuran Kreativitas.....	10

2.1.3. Faktor-faktor yang Memengaruhi Kreativitas.....	12
2.2. Bermain Balok	14
2.2.1. Pengertian Bermain Balok	14
2.2.2. Jenis-jenis Bermain Balok.....	16
2.2.3. Proses Bermain Balok	17
2.3. Pengaruh Bermain Balok terhadap Kreativitas.....	20
2.4. Hipotesis.....	24
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	25
3.1. Metode Penelitian.....	25
3.2. Identifikasi Variabel.....	26
3.3. Definisi Operasional.....	26
3.3.1. Kreativitas Anak Usia Dini.....	26
3.3.2. Bermain Balok.....	27
3.4. Subjek Penelitian.....	27
3.4.1. Populasi.....	27
3.4.2. Teknik Pengambilan Sampel.....	27
3.5. Metode Pengumpulan Data	28
3.5.1. <i>Weschler Intelligence Scale for Children (WISC)</i>	28
3.5.2. <i>Torrance Tests of Creative Thinking Figural (TTCT-F)</i>	28
3.6. Prosedur Penelitian	32
3.7. Analisis Data.....	33
BAB 4 PELAKSANAAN PENGUMPULAN DATA PENELITIAN	35
4.1. Orientasi Kancah Penelitian.....	35
4.2. Persiapan Pengumpulan Data Penelitian.....	37
4.3. Pelaksanaan Pengumpulan Data.....	39

4.3.1. <i>Pre test</i>	40
4.3.2. Intervensi.....	41
4.3.3. <i>Post test</i>	44
BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
5.1. Hasil Analisis Data.....	45
5.2. Pembahasan	46
5.3. Keterbatasan Penelitian.....	49
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN.....	51
6.1. Kesimpulan.....	51
6.2. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	53



DAFTAR TABEL

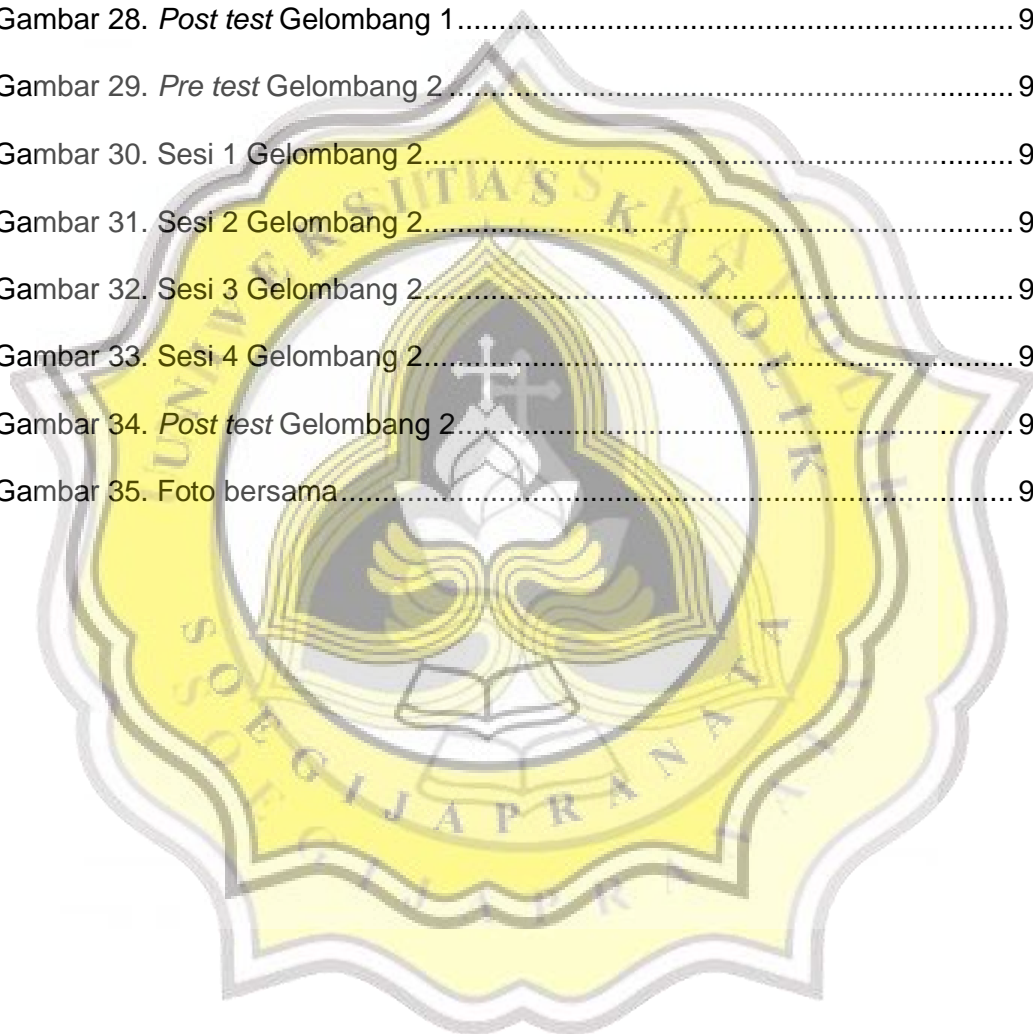
Tabel 3.01 Validitas <i>Torrance Test of Creative Thinking – Figural Form A</i>	31
Tabel 5.01 Hasil Analisis Data	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tanpa bangunan.....	61
Gambar 2. Susunan garis lurus ke atas.....	62
Gambar 3. Susunan garis lurus ke samping.....	62
Gambar 4. Susunan daerah lurus ke atas.....	63
Gambar 5. Susunan daerah mendatar.....	63
Gambar 6. Ruang tertutup ke atas.....	65
Gambar 7. Ruang tertutup mendatar.....	65
Gambar 8. Menggunakan balok untuk membangun bangunan tiga dimensi yang padat.....	66
Gambar 9. Ruang tertutup tiga dimensi.....	67
Gambar 10. Menggabungkan atau mengkobinasikan beberapa bentuk bangunan.....	69
Gambar 11. Mulai memberi nama.....	69
Gambar 12. Satu bangunan, satu nama.....	70
Gambar 13. Bentuk-bentuk balok diberi nama.....	71
Gambar 14. Memberi nama objek-objek yang terpisah.....	72
Gambar 15. Mempresentasikan ruang dalam.....	73
Gambar 16. Objek-objek dalam ditempatkan di luar.....	74
Gambar 17. Representasi ruang dalam dan ruang luar secara tepat.....	75
Gambar 18. Bangunan dibangun sesuai skala.....	76
Gambar 19. Bangunan yang terdiri dari banyak bagian.....	77
Gambar 20. Test IQ.....	94
Gambar 21. Test IQ.....	94
Gambar 22. Test IQ.....	94

Gambar 23. <i>Pre test</i> Gelombang 1	94
Gambar 24. Sesi 1 Gelombang 1.....	94
Gambar 25. Sesi 2 Gelombang 1.....	94
Gambar 26. Sesi 3 Gelombang 1.....	94
Gambar 27. Sesi 4 Gelombang 1.....	94
Gambar 28. <i>Post test</i> Gelombang 1.....	94
Gambar 29. <i>Pre test</i> Gelombang 2.....	95
Gambar 30. Sesi 1 Gelombang 2.....	95
Gambar 31. Sesi 2 Gelombang 2.....	95
Gambar 32. Sesi 3 Gelombang 2.....	95
Gambar 33. Sesi 4 Gelombang 2.....	95
Gambar 34. <i>Post test</i> Gelombang 2.....	95
Gambar 35. Foto bersama.....	95



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: MODUL INTERVENSI	59
LAMPIRAN B: PROSEDUR SKORING	81
LAMPIRAN C: HASIL TEST IQ	88
LAMPIRAN D: HASIL TEST KREATIVITAS	89
LAMPIRAN E: HASIL ANALISIS DATA	90
LAMPIRAN F: FOTO-FOTO	94
LAMPIRAN G: <i>INFORMED CONSENT</i>	96
LAMPIRAN H: SURAT IZIN PENELITIAN	111
LAMPIRAN I: SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN	112



ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh bermain balok terhadap kreativitas pada anak usia dini di Jakarta. Hipotesis yang peneliti ajukan adalah adanya pengaruh positif bermain balok terhadap kreativitas anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimental dengan *Within-Subjects Designs*, jumlah sampel sebanyak lima anak. Teknik analisis data menggunakan Uji Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif antara kondisi sebelum diberi intervensi bermain balok dan sesudah diberi intervensi bermain balok. Semakin sering bermain balok, maka semakin tinggi kreativitas anak. Hal tersebut ditunjukkan dalam hasil analisis data dimana nilai Z sebesar $-2,023$ dengan p $0,043 < 0,05$ dengan demikian hipotesis diterima. Nilai *post test* $51,80 > pre test$ $27,20$.

Kata kunci: bermain balok, kreativitas, anak usia dini.



ABSTRACT

The aim of this research is to know on how the impact of playing blocks on creativity in early childhood in Jakarta. The hypothesis found that there was a positive impact of playing blocks on early childhood. This research was using quasi experimental method with Within-Subjects Designs on five children as a sample. Data analysis technique was using the Wilcoxon Test. The result showed that there was a positive impact between the condition before being given intervention while playing blocks and after being given intervention while playing blocks. The more often playing blocks, the higher creativity of children have. It showed in the analysis result that Z value was 2.023 and p 0.043 < 0.05 if so the hypothesis was accepted. Post test's value > pre test 27.20.

Keywords: building blocks, creativity, early childhood

