

GAMBARAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN

(Skripsi)

Oleh
Alfi Kartika



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

BANDAR LAMPUNG

2019

ABSTRAK

GAMBARAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN

OLEH

ALFI KARTIKA

Masalah dalam penelitian ini adalah anak belum lancar dalam mengemukakan dan mengembangkan ide, membuat kombinasi-kombinasi baru dan memperinci suatu objek atau gagasan dan terdapat lingkungan yang membatasi dan kurang menunjang kreativitas anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive random sampling*. Sampel dalam penelitian berjumlah 30 anak. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrumen tes. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak dikategorikan sedang.

Kata Kunci : anak usia dini, kreativitas, pendidikan

ABSTRACT

DESCRIPTION OF CHILDREN'S CREATIVITY AGES 5-6 YEARS

BY

ALFI KARTIKA

The problem in this study is that children have not been fluent in expressing and developing ideas, making new combinations and detailing an object or idea and there are limiting and less supportive environments for children's creativity. So that this study aims to knowing the level of creativity of children aged 5-6 years. The research method used is quantitative research methods with descriptive research type. Sampling technique used was purposive random sampling technique. The sample in the study amounted to 30 children. The data collection in this study was conducted by using test instruments and interview. The data analysis technique uses descriptive techniques. The results showed that the children's creativity was categorized as medium.

Keywords : *creativity, early childhood, education*

GAMBARAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

ALFI KARTIKA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : **GAMBARAN KREATIVITAS ANAK USIA
5-6 TAHUN**

Nama Mahasiswa : **Alfi Kartika**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1513054046

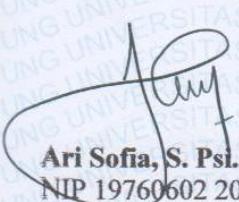
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I,

Pembimbing II,


Ari Sofia, S. Psi., M.A.Psi.
NIP 19760602 200812 2 001


Sugiana, M.Pd.
NIDN 0008129003

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

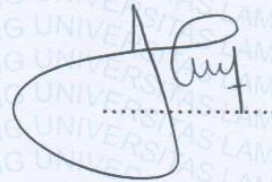


Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001 

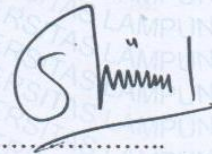
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

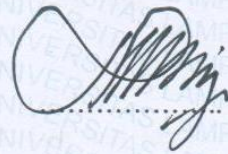
Ketua : Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.



Sekretaris : Sugiana, M.Pd.



Penguji : Dr. Riswanti Rini, M.Si.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP 19620804 198905 1 001

AR

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 27 Juni 2019

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alfi Kartika
Nomor Induk Mahasiswa : 1513054046
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian : TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Gambaran Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun” tersebut adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 27 Juni 2019

Yang membuat pernyataan




Alfi Kartika
NPM. 1513054046

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Alfi Kartika, lahir tanggal 22 November 1996 di Desa Sindang Agung, Kecamatan Tanjung Raja, Kabupaten Lampung Utara, Lampung. Merupakan anak kedua dari dua bersaudara pasangan Bapak Suwarso dan Ibu Sukanti.

Penulis menempuh pendidikan formal yang diawali dari: SD Negeri 1 Sindang Agung, lulus tahun 2008; SMP Negeri 3 Tanjung Raja, lulus tahun 2011; kemudian melanjutkan ke SMA Negeri 2 Kotabumi, lulus tahun 2014.

Tahun 2015, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Selanjutnya, pada tahun 2018 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Pekon Kedaloman, Kecamatan Gunung Alip, Kabupaten Tanggamus, Lampung dan Program Pengalaman Pembelajaran (PPL) di TK Dharma Wanita, Kedaloman, Tanggamus.

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan lain)”

(Q.S. Al Insyiroh 5-7)

“Bermimpilah setinggi yang diinginkan karena mimpi bukan milik orang berada saja. Landasi mimpi tersebut dengan doa, kerja keras, niat dan usaha”

(Alfi Kartika)

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan segala kerendahan hati, kupersembahkan karya ini untuk:

Ayahanda Suwarso dan Ibunda Sukanti,

Kakakku tersayang Nurul Suryaningrum,

Kakak iparku Pari Purnomo

Keponakanku tercinta Anindya Fayza Azzahra

Seluruh keluarga besarku

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Dengan nama Allah SWT yang Maha pengasih dan Maha penyayang. Segala puji bagi Allah SWT yang tak henti-hentinya melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Gambaran Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun”, penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M. Si., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus dosen penguji yang telah banyak memberikan masukan, kritikan dan saran yang membangun.
3. Bapak Dr. Riswandi, M. Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Ibu Ari Sofia, S. Psi., M. A. Psi., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan motivasi, bantuan, bimbingan dan arahan kepada penulis selama ini.

5. Ibu Sugiana, M. Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah menyediakan waktunya dalam memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Lampung. Terimakasih atas bimbingan dan ilmu yang telah diberikan selama ini.
7. Ibu Ely Andayani, S. Pd., selaku Kepala Sekolah, dewan guru, siswa-siswi dan seluruh warga TK Amarta Tani HKTI, Bandar Lampung.
8. Cristiano Ronaldo Dos Santos Aveiro yang selalu menjadi penyemangat untuk sukses dan berhasil.
9. Andrian Munif, terimakasih telah memberikan dukungan dan motivasi selama ini.
10. Sahabat seperjuanganku, Ima, Wirda, Nur, Wewen, Yana, Dina, terimakasih untuk setiap detik kebersamaan kita selama ini.
11. Teman seperjuangan angkatan 2015, Nadia, Marinda, Melisa, Luluk, Inga, Puspita, Novia, Alifa, Annisa, Kristin, Yuni, Devi, Rosi, Adel, Anora, Alifa, Dwi, Novita, Dona, Nabila, Eka, Uci, Gita, Cici, Mila, Livia, Frima, Astrid, Mareta, Asyifa, Ginda, Tika, Serti, Msy, Fanesha dan Regista.
12. Sahabat-sahabat KKN dan PPL Kedaloman, Gunung Alip, Akda, Arbain, Heru, Intan, Nosya dan Umi.
13. Teman seperjuangan dikossan Annamal Heni, Fatia dan Tasya.
14. Kakak dan adik tingkat di Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih.

Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan semoga Allah SWT membalas amal kebajikan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Aamiin.

Bandar Lampung, 27 Juni 2019

Penulis

Alfi Kartika
NPM. 1513054046

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
II. KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kreativitas	7
1. Pengertian Kreativitas	7
2. Ciri-Ciri Kreativitas	8
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas	10
4. Kendala dalam Mengembangkan Kreativitas.....	12
5. Dimensi Kreativitas.....	15
B. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun	17
C. Penelitian Relavan.....	18
D. Kerangka Pikir	21
III. METODE PENELITIAN.....	23
A. Metode Penelitian	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	24

1. Tempat Penelitian.....	24
2. Waktu Penelitian	24
C. Populasi Dan Sampel.....	24
1. Populasi.....	24
2. Sampel.....	24
D. Definisi Konseptual Variabel dan Operasional Variabel ..	25
1. Definisi Konseptual Kreativitas	25
2. Definisi Operasional Kreativitas	25
E. Instrumen Penelitian.....	26
F. Pengambilan Data Penelitian	27
G. Uji Instrumen.....	31
H. Teknik Pengumpulan Data.....	35
I. Teknik Analisis Data	37
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	39
1. Profil Sekolah	39
2. Visi, Misi dan Tujuan	40
3. Proses Belajar dan Pembelajaran	41
4. Data Anak	41
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	41
1. Waktu Penelitian.....	41
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	42
3. Data Kategori Kreativitas Anak	49
C. Pembahasan Penelitian	50
IV. KESIMPULAN DAN SARAN	53
A. Kesimpulan	53
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
DAFTAR LAMPIRAN	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir Penelitian	22
3.1 Rumus Product Moment.....	32
3.2 Rumus <i>Alpha Cronbach</i>	34
3.3 Rumus Persentase	38
3.4 Rumus Interval	38
4.1 Diagram Kreativitas Anak	50

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kreativitas.....	26
4.1 Data Anak TK Amarta Tani HKTI, Bandar Lampung.....	41
4.2 Tolak Ukur Kriteria Kreativitas Anak.....	43
4.3 Rekapitulasi Nilai Kreativitas Indikator <i>Fluency</i>	43
4.4 Rekapitulasi Nilai Kreativitas Indikator <i>Flexibility</i>	46
4.5 Rekapitulasi Nilai Kreativitas Indikator <i>Originality</i>	46
4.6 Rekapitulasi Nilai Kreativitas Indikator <i>Elaboration</i>	47
4.7 Rekapitulasi Nilai Kreativitas Anak Per Dimensi	48
4.8 Data Kategori Kreativitas Anak.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rubrik Penilaian Kreativitas	57
2. Lembar Observasi Kreativitas dari Torrance	62
3. Jawaban Kreativitas Anak	67
4. Rekapitulasi Uji Validitas dan Reliabilitas.....	77
5. Rekapitulasi Kreativitas Anak.....	79
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	86
7. Surat Izin Penelitian	89
8. Surat Balasan Penelitian	90

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak mengalami berbagai tahap perkembangan yang harus dilalui, salah satunya dengan meningkatkan kreativitas. Meningkatkan kreativitas anak harus diberikan stimulasi mulai dari usia dini, sehingga anak akan terbiasa berfikir kreatif. Stimulasi yang tepat diharapkan dapat mengembangkan potensi anak secara optimal, termasuk pengembangan kreativitasnya. Stimulasi tersebut dapat melalui sarana dan prasarana yang ada yaitu buku, puzzle, permainan papan, permainan dalam ruangan, permainan luar ruangan, olahraga, outbond, bereksplorasi, melukis, menjahit, kolase, berkreasi dengan tanah liat, menari dengan gerakan-gerakan kreatif, menggunakan alat musik, *dramatic play*, plastisin, *fingerpainting* dan bertanya.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rochayah (2011) yang menyimpulkan bahwa bermain plastisin dari tanah liat dapat meningkatkan kreativitas pada anak TK kelompok B. Selanjutnya, Anggraini (2016) melakukan penelitian eksplorasi terhadap kreativitas anak usia dini juga menunjukkan bahwa aktivitas bereksplorasi dapat menstimulus pengembangan kreativitas anak usia dini, baik dalam penciptaan objek,

pemberian nama objek yang dibuat dan pengembangan hasil karya yang dibuat.

Ngalimun (2013 : 44) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Richardson dan Mishra (2017) mengemukakan bahwa masa depan peradaban kita tergantung pada kemampuan kreatif orang muda dan bahwa salah satu hal terpenting yang dapat kita lakukan di sekolah adalah kreativitas yang mendorong perkembangan anak.

Kreativitas penting untuk dikembangkan sejak dini karena kreativitas merupakan kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia, dengan adanya kreativitas, manusia akan melahirkan sesuatu hal berupa karya cipta yang mewarnai sejarah hidupnya. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Fakhriyani (2016) yang menyimpulkan bahwa kreativitas penting untuk dikembangkan karena kreativitas berpengaruh terhadap kehidupan seseorang, misalnya kreativitas berpengaruh terhadap gagasan-gagasan seseorang, pemecahan terhadap suatu permasalahan, serta berpengaruh terhadap prestasi akademik.

Kreativitas anak jika tidak di kembangkan sejak dini akan membuat anak tidak berkembang dalam hal kemampuan kecerdasan dan kelancaran berfikir karena untuk menciptakan suatu produk dan bakat kreativitas yang tinggi di perlukan kecerdasan yang cukup tinggi pula. Kreativitas sebagai kunci dalam mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak dalam mengekspresikan serta menghasilkan sesuatu yang baru. Potensi yang di

miliki anak dikembangkan dengan baik maka anak akan dapat mewujudkan dan mengaktualisasikan dirinya menjadi manusia yang sejati.

Saat ini tampaknya kreativitas anak cenderung masih rendah yang kemungkinan disebabkan karena kurang lancarnya anak dalam mengemukakan dan mengembangkan ide, membuat kombinasi-kombinasi baru, memperinci suatu objek atau gagasan dan adanya lingkungan yang membatasi anak seperti tidak adanya sentra, penempatan barang-barang yang tidak baik, masalah ruangan, pemilihan barang tidak berdasarkan kebutuhan anak, kurangnya media atau sumber belajar anak. Hal ini dapat dibuktikan dengan data penelitian yang dilakukan oleh Lamaka (2013) yang menyimpulkan bahwa sumber belajar lingkungan dapat meningkatkan kreativitas anak di TK kelompok B.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung, anak masih kurang merespon setiap kegiatan yang diberikan, kurang lancarnya anak dalam mengemukakan pendapat atau ide, masih banyaknya anak yang belum mengemukakan pendapat mereka, kurang lancar dalam membuat kombinasi-kombinasi baru, terdapat lingkungan belajar yang belum lengkap dan psikologis lingkungan kurang mendukung sehingga ruang lingkup belajar anak masih terbatas.

Rendahnya kreativitas juga dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kim (2011). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak di Amerika menurun dari tahun 1990 hingga 2008. Penurunan kreativitas dimulai dari anak-anak TK sampai kelas enam SD.

Peneliti lain yang membuktikan kreativitas tergolong rendah adalah Yildirim (2010) yang menunjukkan bahwa kreativitas anak usia dini di negara Turki cukup rendah. Rendahnya kreativitas anak di negara Turki disebabkan karena anak belum mampu untuk menciptakan hal-hal baru atau berbagai macam ide, rasa ingin tahu anak masih kurang, anak belum berani untuk mengambil resiko, kemampuan memberikan respon yang unik atau luarbiasa masih rendah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengetahui kreativitas anak usia 5-6 tahun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Anak belum lancar dalam mengemukakan dan mengembangkan ide.
2. Anak belum mampu membuat kombinasi-kombinasi baru dan memperinci suatu objek atau gagasan.
3. Terdapat lingkungan yang membatasi dan kurang menunjang kreativitas anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah kreativitas anak usia 5-6 tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian adalah bagaimana kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kajian dan menambah ilmu pengetahuan pada bidang pendidikan anak usia dini yang berkaitan dengan kreativitas anak usia dini khususnya usia 5-6 tahun.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat praktis, diantaranya yaitu:

a. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai pedoman kepala sekolah dalam mengembangkan atau meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di lembaga pendidikan yang dipimpinnya dengan cara menyediakan media pembelajaran yang lebih banyak lagi untuk anak dan menyediakan fasilitas untuk mendukung proses belajar mengajar.

b. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai pedoman untuk meningkatkan atau mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di sekolah TK yang diajarnya.

c. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi penelitian selanjutnya tentang kreativitas anak usia 5-6 tahun.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Pendidikan pra sekolah yang diwujudkan sebagai pendidikan anak usia dini pada hakekatnya belajar melalui bermain. Tentunya bermain yang mengandung kreativitas yang dapat melatih kreativitas anak usia dini. Torrance dalam Lestari (2017) mengemukakan bahwa kreativitas adalah sebuah proses untuk peka terhadap masalah, kelemahan atau kekurangan, elemen-elemen yang salah, ketidakharmonisan, mengidentifikasi kesulitan, mencari solusi, membuat pertanyaan-pertanyaan atau memformulasikan hipotesis tentang kekurangan melalui tes dan retes yang dimodifikasi dan hasilnya dikomunikasikan.

Ngalimun (2013 : 44) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Munandar (2009 : 45) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, kemampuan bereksperimen dan menciptakan sesuatu yang baru berupa produk

maupun ide-ide baru. Rachmawati (2010 : 13) menyatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain. Kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses, produk dan *pres*.

Munandar (2009 : 46) mengungkapkan bahwa kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Era pembangunan ini, kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan dan teknologi baru. Sikap, pemikiran dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak dini untuk mencapai hal ini.

Berdasarkan beberapa definisi tentang kreativitas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, kombinasi baru, memecahkan masalah, baik berupa gagasan atau karya nyata, yang semuanya relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya berdasarkan data dan bereksperimen sehingga akan meningkatkan kualitas hidup manusia.

2. Ciri-ciri Kreativitas

Seseorang yang kreatif memiliki beberapa ciri-ciri atau karakteristik tersendiri. Menurut Rachmawati (2010 : 16) terdapat 24 ciri kepribadian dalam mencerminkan kreativitas, yaitu:

- a. Terbuka terhadap pengalaman baru
- b. Fleksibel dalam berfikir merespon
- c. Bebas dalam menyatakan pendapat dan perasaan

- d. Menghargai fantasi
- e. Tertarik pada kegiatan kreatif
- f. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak terpengaruh oleh orang lain
- g. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
- h. Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti
- i. Berani mengambil resiko yang diperhitungkan
- j. Percaya diri dan mandiri
- k. Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas
- l. Tekun dan tidak mudah bosan
- m. Tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah
- n. Kaya akan inisiatif
- o. Peka terhadap situasi lingkungan
- p. Lebih berorientasi kemasa kini dan masa depan daripada masa lalu
- q. Memikirkan citra dan stabilitas emosi yang baik
- r. Tertarik kepada hal-hal yang abstrak, kompleks, holistik dan mengandung teka-teki
- s. Memiliki gagasan yang orisinal
- t. Mempunyai minat yang luas
- u. Menggunakan waktu luang untuk kegiatanyang bermanfaat dan konstruktif bagi pengembangan diri
- v. Kritis terhadap pendapat orang lain
- w. Senang mengajukan pertanyaan yang baik
- x. Memiliki kesadaran etika moral dan estetik yang tinggi

Selanjutnya Munandar (2009 : 37) mengemukakan ciri-ciri pribadi

yang kreatif, yaitu:

- a. Memiliki inisiatif
- b. Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya
- c. Selalu ingin tahu
- d. Percaya diri

Menurut Soefandi (2009 : 137-138), anak kreatif biasanya memiliki kelebihan-kelebihan dibandingkan dengan anak yang biasa-biasa saja.

Kelebihan yang dimiliki antara lain:

- a. Memiliki hasrat untuk mengubah hal-hal yang disekelilingnya menjadi lebih baik.
- b. Memiliki kepekaan, yakni mereka cenderung lebih terbuka dan tanggap terhadap sesuatu.
- c. Memiliki minat untuk menggali lebih dalam apa yang tampak dipermukaan.

- d. Mempunyai rasa ingin tahu yang sangat tinggi.
- e. Mendalam dalam berfikir.
- f. Mampu menekuni permasalahan hingga menguasai seluruh bagian-bagiannya.
- g. Optimis memadukan antusiasme dan rasa percaya diri.
- h. Mampu bekerja sama dan sanggup berikhtiar secara produktif bersama orang lain.

Berdasarkan paparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pribadi kreatif yaitu terbuka terhadap pengalaman baru, fleksibel, bebas menyatakan pendapat, mandiri, tertarik pada kegiatan kreatif, menikmati eksperimen, berani mengambil resiko, kaya akan inisiatif, tidak kehabisan akal untuk memecahkan masalah, jujur, mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan bertanggung jawab serta komitmen.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa seorang anak yang mendapat rangsangan (dengan melihat, mendengar dan bergerak) akan lebih berpeluang lebih cerdas dibanding dengan yang tidak mendapatkan rangsangan. Salah satu bentuk rangsangan yang sangat penting adalah kasih sayang. Dengan kasih sayang anak akan memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai pengalaman emosional dan mengolahnya dengan baik. Kreativitas sangat terkait dengan kebebasan pribadi. Hal itu berarti seorang anak harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi sebelum berkreasi. Pondasi untuk membangun rasa aman dan kepercayaan dirinya sendiri adalah dengan kasih sayang.

Menurut Rachmawati (2010 : 27), terdapat empat faktor yang dapat diperhitungkan dalam mengembangkan kreativitas, yaitu:

- a. Memberi rangsangan mental baik dalam aspek kognitif maupun kepribadiannya serta susunan psikologis (*psychological atmosphere*).
- b. Menciptakan lingkungan yang kondusif yang memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegangnya, didengar, dimainkan untuk mengembangkan kreativitasnya.
- c. Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak.
- d. Peran serta orangtua dalam mengembangkan kreativitas anak.

Menurut Soefandi (2009 : 140), memberikan gambaran mendasar tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas anak, yaitu:

- a. Faktor lingkungan
Lingkungan yang memberi kebebasan untuk anak mengungkapkan diri, mengungkapkan pikiran dan perasaannya tanpa takut dicela, ditertawakan dan dihukum. Orangtua yang menerima dan menghargai segala ungkapan anak maka anak akan cenderung mengulangnya kemudian menjadikannya pola perilaku yang mampu mendorong bakat kreatifnya.
- b. Faktor keuangan
Anak yang berasal dari latar belakang status ekonomi sosial tinggi cenderung lebih kreatif daripada yang berasal dari ekonomi rendah. Hal ini disebabkan karena mempunyai fasilitas yang dapat menunjang perkembangan kreativitas mereka. Kemungkinan lain yang dapat menunjang perkembangan kreativitas ini ada kaitannya dengan pola asuh keluarga.
- c. Kurangnya luang waktu
Orangtua yang selalu mengawasi anak saat bermain, terlalu khawatir, terlalu banyak mengawasi, menuntut kepatuhan, terlalu banyak melontarkan kritik pada anak dan jarang memuji hasil kreativitas.

Pendapat selanjutnya dikemukakan oleh Susanto (2012 : 124) yaitu terdapat beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, adalah:

- a. Waktu
Kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas untuk mereka bermain dengan gagasan, konsep dan mencoba dalam bentuk baru dan orisinal.
- b. Kesempatan sendiri
Anak dapat menjadi kreatif jika tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial.
- c. Sarana
Sarana untuk bermain harusnya disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi.
- d. Lingkungan yang merangsang
Lingkungan sekolah dan rumah harus merangsang kreativitas. Hal ini dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi hingga dilanjutkan kesekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial.
- e. Hubungan anak dan orangtua yang tidak posesif
Orangtua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif mendorong anak untuk mandiri.
- f. Cara mendidik anak
Mendidik anak secara demokratis dan permisif disekolah dan dirumah meningkatkan kreativitas, sedangkan cara didik otoriter akan memadamkannya.
- g. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan
Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Makin banyak pengetahuan yang diperoleh anak maka semakin baik dasar-dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak faktor yang mempengaruhi kreativitas, yaitu rangsangan mental yang baik, lingkungan, peran guru, peran orangtua, keuangan, waktu, kesempatan sendiri, sarana dan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

4. Kendala dalam Mengembangkan Kreativitas

Upaya dalam membantu anak merealisasikan potensinya, seringkali guru dan orangtua menggunakan cara paksaan agar mereka belajar. Memaksa atau menggunakan kekerasan tidak saja berarti bahwa kita

mengancam dengan hukuman atau memaksakan aturan-aturan, tetapi juga bila kita memberikan hadiah atau pujian secara berlebihan.

Susanto (2012 : 126) mengemukakan empat faktor penghambat kreativitas, yaitu:

a. Evaluasi

Evaluasi dalam memupuk kreativitas anak, hendaknya guru tidak memberikan evaluasi saat anak sedang bermain. Tindakan menduga akan mengevaluasi anakpun dapat mengurangi kreativitas anak.

b. Hadiah

Hadiah merupakan hal yang tidak perlu diberikan pada anak ketika anak sedang mengembangkan kreativitasnya. kebanyakan orang percaya bahwa memberikan hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku anak. ternyata pemberian hadiah dapat mematikan kreativitas, anak berkreaitivitas demi mengejar hadiah, bukan karena ia ingin menunjukkan hasil kreativitasnya.

c. Persaingan

Persaingan atau kompetisi ini sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Biasanya kompetisi akan menjadikan anak merasa bahwa apa yang dilakukannya akan dinilai dan dibandingkan dengan apa yang dilakukan anak lain dan ayang yang dilakukannya akan dipilih serta diberikan hadiah.

d. Lingkungan yang membatasi

Lingkungan yang membatasi akan membuat rusaknya minat intrinsik anak dan tidak meningkatkan belajar serta kreativitas anak. belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Apabila belajar dipaksakan dalam lingkungan yang membatasi, maka akan merusak minat intrinsik anak.

Selain itu, Susanto (2012 : 126) menyebutkan faktor-faktor yang membatasi kreativitas adalah rasa takut, rasa tidak nyaman, lebih baik tidak mengambil resiko daripada terancam dan pengarahan yang terlalu ketaas sehingga tidak ada prakarsa terhadap suatu pemikiran baru.

Munandar, (2009 : 36) mengemukakan empat cara yang mematikan kreativitas, yaitu:

- a. Lingkungan yang membatasi
Belajar dan kreativitas tidak dapat ditingkatkan dengan paksaan. Anak mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang sangat menekankan pada disiplin dan hafalan. Anak selalu diberitahu apa yang harus dipelajari, bagaimana mempelajarinya dan pada ujian harus dapat mengulanginya dengan tepat. Pengalaman yang baginya amat menyakitkan dan menghilangkan minatnya terhadap ilmu, meskipun hanya sementara.
- b. Evaluasi
Salah satu syarat untuk memupuk kreativitas adalah pendidik tidak memberikan evaluasi, atau paling tidak menunda pemberian evaluasi sewaktu anak sedang asyik berkreasi. Bahkan menduga akan dievaluasi pun dapat mengurangi kreativitas anak.
- c. Hadiah
Pemberian hadiah dapat merusak motivasi intrinsik dan mematikan kreativitas. Penelitian menunjukkan bahwa anak yang ditugaskan membuat cerita dengan diberi hadiah dan tanpa hadiah menunjukkan bahwa anak yang tidak diberi hadiah lebih kreatif dibandingkan yang diberi hadiah.
- d. Persaingan (kompetisi)
Kompetisi lebih kompleks daripada pemberian evaluasi atau hadiah karena kompetisi meliputi keduanya. Biasanya persaingan terjadi apabila anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan anak lain dan bahwa yang terbaik akan menerima hadiah. Hal ini terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sayangnya dapat mematikan kreativitas.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor penghambat kreativitas, yaitu lingkungan yang membatasi, evaluasi, hadiah, persaingan (kompetisi), rasa takut, rasa tidak nyaman, lebih baik tidak mengambil resiko daripada terancam dan pengarahan yang terlalu ketaas sehingga tidak ada prakarsa terhadap suatu pemikiran baru.

5. Dimensi Kreativitas

Dimensi kreativitas menurut Guilford dalam Munandar (2009 : 10)

terbagi menjadi 4 dimensi, yaitu:

- a. *Fluency* (kelancaran)
Fluency yaitu kemampuan untuk melahirkan banyak gagasan (ide).
- b. *Flexibility*
Flexibility merupakan kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- c. *Originality*
Originality yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara asli.
- d. *Elaboration*
Elaboration merupakan kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara lebih rinci.

Parnes dalam Nursito (2000 : 107) membagi dimensi kreativitas

menjadi 5 dimensi, yaitu:

- a. *Fluency*
Fluency (kelancaran) yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- b. *Flexibility*
Flexibility (keluwesan) yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa.
- c. *Originality*
Originality (keaslian) yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luarbiasa.
- d. *Elaboration*
Elaboration (keterperincian) yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- e. *Sensitivity*
Sensitivity (kepekaan) yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Torrance dalam Munandar (2009 : 65-66) membagi dimensi

kreativitas menjadi 4 dimensi untuk mengembangkan tes yang dapat

mengukur kreativitas. Tes yang dilakukan oleh Torrance untuk

mengukur berfikir kreatif (*Torrance Test of Creative Thinking*) berbentuk verbal dan figural. Tes verbal lebih bertumpu pada kreativitas yang berupa kata-kata. Tes figural berupa jenis pemikiran atau dimensi kreatif yang berbeda. Tes ini dapat digunakan mulai usia prasekolah sampai tamat sekolah menengah. Keempat dimensi dari Torrance, yaitu:

a. *Fluency*

Dimensi *fluency* memiliki 4 indikator, yaitu permulaan kata yang terdiri dari permulaan satu huruf dan permulaan dua huruf, menyusun kata, membentuk kalimat tiga kata dan kesamaan sifat.

b. *Flexibility*

Dimensi *flexibility* memiliki 1 indikator, yaitu penggunaan tak lazim.

c. *Originality*

Dimensi *originality* memiliki 1 indikator, yaitu mengulang bentuk atau biasa disebut tes lingkaran.

d. *Elaboration*

Dimensi *elaboration* memiliki 3 dimensi, yaitu menciptakan gambar, melengkapi gambar dan sebab-akibat.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat 4 dimensi menurut Guilford yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality* dan *elaboration*, terdapat 5 dimensi menurut Parnes yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, *elaboration* dan *sensitivity*, terdapat 4 dimensi menurut Torrance yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality* dan *elaboration*. Berdasarkan ketiga pendapat diatas, peneliti akan menggunakan dimensi dari Torrance yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality* dan *elaboration*.

B. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Menurut Aisyah, dkk (2010 : 1.4-1.9) karakteristik anak usia dini antara lain memiliki rasa ingin tahu yang besar, pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, masa paling potensial untuk belajar, menunjukkan sikap egosentris, memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek dan bagian dari makhluk sosial. Menurut Hartati (2005 : 8-9), anak usia dini memiliki karakteristik memiliki rasa ingin tahu yang besar, pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, masa paling potensial untuk belajar, menunjukkan sikap egosentris, memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek dan bagian dari makhluk sosial.

Torrance dalam Susanto (2005: 11) menyebutkan karakteristik tindakan kreatif anak adalah sebagai berikut :

- a. Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif.
Proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi sehingga anak memperoleh pengalaman yang berkesan dan menjadikan apa yang dimiliki anak lebih lama diingat. Melalui eksperimen, eksplorasi, manipulasi dan permainan mereka sering mengajukan pertanyaan, membuat tebakan dan mereka menemukan, kadangkala cepat dan emosional, sementara pada saat yang lain diam-diam saja.
- b. Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif.
Anak kreatif memiliki rentang perhatian 15 menit lebih lama bahkan lebih dalam mengeksplorasi, bereksperimen, memanipulasi dan memainkan alat permainannya. Hal ini menunjukkan anak yang kreatif tidak mudah bosan seperti halnya anak yang kurang aktif.
- c. Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan.
Bentuk kelebihan anak kreatif ditunjukkan dengan peran mereka dalam kelompok bermain. Anak kreatif muncul sebagai pemimpin dari kelompoknya karena itu anak kreatif pada umumnya mampu mengorganisasikan teman-temannya secara menakjubkan. Anak yang

mampu mengorganisasikan teman-temannya maka anak akan memiliki kepercayaan diri yang luarbiasa.

- d. Anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda.

Anak kreatif merupakan anak yang suka belajar untuk memperoleh pengalaman. Anak tidak lekas bosan untuk mendapatkan pengalaman yang sama berkali-kali. Pengalaman pertama yang diperoleh mereka akan dicoba dengan cara lain sehingga diperoleh pengalaman baru.

- e. Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya.

Anak kreatif akan selalu haus dengan pengalaman baru. Pengalaman yang berkesan akan diperoleh secara langsung melalui eksperimen yang dilakukan.

- f. Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alami.

Anak kreatif suka bercerita, bahkan kadang-kadang bercerita tidak ada habis-habisnya sehingga sering dicap sebagai anak cerewet. Kreativitas anak pada saat seperti ini akan berkembang lebih lanjut fantasi-fantasinya, khayalan-khayalan imajinatifnya sehingga akan memperkuat keaktifan anak.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa anak memiliki karakteristik seperti memiliki rasa ingin tahu yang besar, pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, masa paling potensial untuk belajar, menunjukkan sikap egosentris, memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek, bagian dari makhluk sosial, sering mengajukan pertanyaan, suka bercerita.

C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan yang digunakan dalam penelitian saat ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fakhriyani (2016) di Madura. Hasil dari penelitian ini adalah kreativitas penting untuk dikembangkan karena kreativitas berpengaruh terhadap kehidupan seseorang, misalnya kreativitas berpengaruh terhadap gagasan-gagasan seseorang, pemecahan terhadap suatu permasalahan, serta

berpengaruh terhadap prestasi akademik. Pengembangan kreativitas anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan, karena usia dini merupakan golden age yakni usia emas yang merupakan pondasi bagi perkembangan diusia selanjutnya.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Kim (2011) di Amerika Serikat. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak di Amerika menurun dari tahun 1990 hingga 2008. Penurunan kreativitas dimulai dari anak-anak TK sampai kelas enam SD. Ini menunjukkan anak-anak muda ini (anak TK sampai kelas enam SD) mengalami penurunan dalam kemampuan untuk menghasilkan banyak ide, menjabarkan ide-ide secara rinci, kekurangan motivasi untuk menjadi kreatif dan kreativitas kurang terpacu baik di rumah, sekolah maupun masyarakat luas.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Lamaka (2013) di TK Negeri Model Terpadu Madani Palu. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak pada siklus pertama untuk kreativitas anak senang dalam mengerjakan tugas dari 35% meningkat menjadi 60% sangat baik dan baik, anak yang percaya diri dari 30% meningkat menjadi 55% kategori sangat baik dan baik, dan yang kemampuan yang diamati terakhir yaitu anak yang berani berbuat dari 40% meningkat menjadi 50% dengan kategori baik dan baik, hasil tersebut diperoleh dari penjumlahan dua kategori yang dimiliki oleh yaitu sangat baik dan baik. Pada siklus kedua menunjukkan peningkatan Anak yang memiliki rasa ingin tahu meningkat menjadi

90% kategori sangat baik dan baik, kemudian pada anak yang percaya diri meningkat menjadi 95% dengan kategori sangat baik dan baik, sedangkan pengamatan pada anak berani berbuat meningkat menjadi 90% kategori sangat baik dan baik. Dapat disimpulkan bahwa melalui sumber belajar lingkungan dapat meningkatkan kreativitas anak dikelompok B TK Negeri Model Terpadu Madani.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Garaigordobil dan Berruoco (2011) di Madrid, Spanyol. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak di kota Madrid, Spanyol tergolong kategori tinggi. Hal ini disebabkan karena anak sudah lancar dalam mengemukakan dan mengembangkan ide, mampu menghasilkan ide-ide yang tidak biasa, dapat menggambar dengan jumlah banyak dan memperinci suatu objek atau gagasan.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Yildirim (2010) di Turki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak usia dini di negara Turki cukup rendah. Hal ini dilihat dari indikator kontinuitas memiliki nilai sebesar 43,40%, keluwesan 52,83%, keaslian 41,50%, elaborasi 67,92%, bermimpi 50,94%, mengambil resiko 47,17%, rasa ingin tahu 35,85% dan kompleksitas 62,26%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa rendahnya kreativitas anak di negara Turki disebabkan karena anak belum mampu untuk menciptakan hal-hal baru atau berbagai macam ide, rasa ingin tahu anak masih kurang, anak belum berani untuk mengambil resiko, kemampuan memberikan respon yang unik atau luarbiasa masih rendah.

D. Kerangka Pikir Penelitian

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, kombinasi baru, memecahkan masalah, baik berupa gagasan atau karya nyata, yang semuanya relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya berdasarkan data dan bereksperimen.

Saat ini tampaknya kreativitas anak cenderung masih rendah. Rendahnya kreativitas anak disebabkan. Hal ini dilihat dari kurangnya anak merespon setiap kegiatan yang diberikan, kurang lancarnya anak dalam mengemukakan pendapat atau ide, masih banyaknya anak yang belum mengemukakan pendapat mereka, terdapat lingkungan belajar yang belum lengkap dan psikologis lingkungan kurang mendukung sehingga ruang lingkup belajar anak masih terbatas. Sebaiknya kreativitas anak dikembangkan atau ditingkatkan dengan optimal sejak usia dini. Hal ini disebabkan karena pada masa ini individu memiliki peluang yang sangat besar untuk mengembangkan potensinya. Alasan lain kreativitas perlu dikembangkan sejak dini yaitu kreativitas untuk merealisasikan perwujudan diri, untuk memecahkan masalah, untuk memuaskan diri dan untuk meningkatkan kualitas hidup.

Berdasarkan uraian diatas maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Kreativitas anak berdasarkan teori TTCT (*Torrance Test of Creative Thinking*) dari Torrance (1974).



Gambar 2.1 Kerangka Penelitian

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian deskriptif. Sugiyono (2012 : 199) menjelaskan bahwa metode deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum dan generalisasi.

Menurut Nazir (2003 : 54) tujuan penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif karena ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena apa adanya dan deskripsi atau gambarannya menggunakan ukuran, jumlah atau frekuensi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019. Pada bulan Maret 2019 selama 3 hari berturut-turut mulai tanggal 26-28 Maret 2019 pukul 07.30-10.30 WIB. Pembelajaran dilaksanakan selama 200 menit untuk setiap pertemuannya.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2013 : 177) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah anak-anak di TK Amarta Tani HKTI, Bandar Lampung di kelas B1, B2 dan B3 yang berjumlah 70 anak. Terdiri atas 41 anak perempuan dan 29 anak laki-laki.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Pengambilan sampel didasarkan pada teknik *purposive random sampling*. Menurut Sugiyono (2013 : 218) *purposive random sampling* adalah teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan

beberapa pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam pengambilan sampelnya yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representative.

Berdasarkan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive random sampling* dari tujuh puluh anak usia 5-6 tahun yang terdiri atas tiga kelas, peneliti memilih satu kelas yakni kelas B1 yang terdiri atas 30 anak. Peneliti memilih satu kelas dengan pertimbangan bahwa lingkungan psikologis dikelas B1 lebih mendukung untuk meningkatkan kreativitas anak yang dilihat dari peran guru dalam mengembangkan kreativitas, cara mendidik anak dan lingkungan yang merangsang.

D. Definisi Konseptual Variabel dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, kombinasi baru, memecahkan masalah, baik berupa gagasan atau karya nyata, yang semuanya relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya berdasarkan data dan bereksperimen sehingga akan meningkatkan kualitas hidup manusia.

2. Definisi Operasional Kreativitas

Kreativitas merupakan nilai dari kemampuan seseorang yang dapat dilihat dari dimensi *fluency* yang terdiri dari empat indikator yaitu permulaan kata, menyusun kata, membentuk kalimat tiga kata dan kesamaan sifat, *flexibility* terdiri dari satu indikator yaitu penggunaan

tak lazim, *originality* terdiri dari satu indikator yaitu mengulang bentuk (tes lingkaran) dan *elaboration* terdiri dari menciptakan gambar, melengkapi gambar dan sebab-akibat.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang bermanfaat untuk menjawab permasalahan penelitian. Menurut Sugiyono (2011 : 148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen pada penelitian ini menggunakan pedoman instrumen tes.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kreativitas dari Torrance tahun 1974

Variabel	Dimensi	Indikator
Kreativitas	1. <i>Fluency</i>	a. Permulaan huruf ✓ Permulaan 1 huruf ✓ Permulaan 2 huruf
		b. Menyusun kata dari huruf tersedia
		c. Membentuk kalimat dari 3 huruf yang telah disediakan
		d. Kesamaan sifat
	2. <i>Flexibility</i>	a. Penggunaan tak lazim
	3. <i>Originality</i>	a. Mengulang bentuk
	<i>b. Elaboration</i>	a. Menciptakan gambar
		b. Melengkapi gambar
		c. Sebab-akibat

F. Pengambilan Data Penelitian

Pengambilan data penelitian dengan instrumen tes menggunakan *Torrance Tests of Creative Thinking* dari Torrance (1974) adalah sebagai berikut:

a. Permulaan Huruf

Tes permulaan huruf digunakan untuk mengukur dua tes kreativitas yaitu:

1) Permulaan Huruf K dari Kata (berdasarkan tema yakni alat komunikasi)

Permulaan huruf K dari kata, disini anak diminta untuk menyebutkan alat komunikasi yang memiliki permulaan huruf K dari kata. Anak yang mampu menyebutkan minimal tiga kata alat komunikasi permulaan huruf K mendapatkan poin empat, anak yang mampu menyebutkan dua kata alat komunikasi permulaan huruf K mendapat poin tiga, anak yang mampu menyebutkan satu kata alat komunikasi permulaan huruf K mendapat poin dua dan anak yang belum mampu menyebutkan kata alat komunikasi permulaan huruf K mendapat poin satu.

2) Permulaan Huruf TE dari Kata (berdasarkan tema yakni alat komunikasi)

Permulaan huruf TE dari kata, disini anak diminta untuk menyebutkan alat komunikasi yang memiliki permulaan huruf TE dari kata. Anak yang mampu menyebutkan minimal tiga kata alat komunikasi permulaan huruf TE mendapatkan poin empat, anak yang mampu menyebutkan dua kata alat komunikasi permulaan huruf TE mendapat

poin tiga, anak yang mampu menyebutkan satu kata alat komunikasi permulaan huruf TE mendapat poin dua dan anak yang belum mampu menyebutkan kata alat komunikasi permulaan huruf TE mendapat poin satu.

b. Menyusun Kata dari Huruf yang Tersedia

Menyusun kata, disini anak diminta untuk menyusun kata dari huruf yang telah disediakan berdasarkan tema yakni televisi. Sebelumnya peneliti memberikan contoh terlebih dahulu agar anak dapat mengerti dan memahami tentang tes ini. Peneliti menggunakan kartu huruf untuk memudahkan anak dalam menemukan kata-kata. Anak yang mampu menyusun minimal tiga kata dari huruf yang telah disediakan mendapatkan poin empat, anak yang mampu menyusun dua kata dari huruf yang telah disediakan mendapatkan poin tiga, anak yang mampu menyusun satu kata dari huruf yang telah disediakan mendapatkan poin dua dan anak yang belum mampu menyusun kata dari huruf yang telah disediakan mendapatkan poin satu.

c. Membentuk Kalimat dari Tiga Huruf yang Telah Disediakan

Anak diminta untuk membentuk kalimat tentang alat komunikasi dari tiga huruf yang telah disediakan yakni A-M-T yang mana ukuran huruf tidak boleh dirubah. Anak yang mampu membentuk minimal tiga kalimat dalam waktu lima menit mendapatkan poin empat, anak yang mampu membentuk dua kalimat dalam waktu lima menit mendapatkan poin tiga, anak yang mampu membentuk satu kalimat dalam waktu lima menit

mendapatkan poin dua dan anak yang belum mampu membentuk kalimat dalam waktu lima menit mendapatkan poin satu.

d. Kesamaan Sifat Benda yang Disebut

Anak diminta untuk menyebutkan benda berdasarkan tema alat komunikasi dengan dua sifat yang telah disediakan. Anak yang mampu menyebutkan minimal tiga alat komunikasi berdasarkan dua sifat yang disediakan mendapatkan poin empat, anak yang mampu menyebutkan dua alat komunikasi berdasarkan dua sifat yang disediakan mendapatkan poin tiga, anak yang mampu menyebutkan satu alat komunikasi berdasarkan dua sifat yang disediakan mendapatkan poin satu dan anak yang belum mampu menyebutkan alat komunikasi berdasarkan dua sifat yang disediakan mendapatkan poin satu.

e. Penggunaan Tak Lazim Benda yang Disebutkan

Anak diminta untuk menyebutkan penggunaan tak lazim atau tidak biasanya dari suatu benda tentang alat komunikasi. Anak yang mampu menyebutkan minimal tiga penggunaan yang tak lazim suatu benda mendapatkan poin empat, anak yang mampu menyebutkan dua penggunaan tak lazim suatu benda mendapatkan poin tiga, anak yang mampu menyebutkan satu penggunaan tak lazim dari suatu benda mendapatkan poin dua dan anak yang belum mampu menyebutkan penggunaan tak lazim dari suatu benda mendapatkan poin satu.

f. Sebab-Akibat

Sebab-akibat. Disini anak diminta untuk menyebutkan akibat jika tidak adanya suatu benda tentang alat komunikasi. Anak yang mampu

menyebutkan minimal tiga akibat jika tidak adanya benda tersebut mendapatkan poin empat, anak yang mampu menyebutkan dua akibat jika tidak adanya benda tersebut mendapat poin tiga, anak yang mampu menyebutkan satu akibat jika tidak adanya benda tersebut mendapatkan poin dua dan anak yang belum mampu menyebutkan akibat jika tidak adanya benda tersebut mendapatkan poin satu.

g. Menciptakan Gambar

Disini anak diminta untuk membuat gambar dari garis atau lingkaran. Anak mampu membuat gambar dari garis atau lingkaran sampai selesai dan secara rinci mendapat poin empat, anak yang mampu membuat gambar dari garis atau lingkaran sampai selesai tetapi tidak rinci mendapat poin tiga, anak mampu membuat gambar dari garis atau lingkaran tidak rinci dan tidak selesai mendapat poin dua dan anak yang belum mampu membuat gambar dari garis atau lingkaran mendapat poin satu.

h. Melengkapi Bentuk Gambar

Melengkapi bentuk gambar, disini anak diminta untuk melengkapi bentuk gambar yang belum selesai menjadi gambar alat komunikasi. Anak yang mampu melengkapi gambar yang belum selesai hingga selesai secara rinci mendapat poin empat, anak yang mampu melengkapi gambar yang belum selesai hingga tetapi tidak rinci mendapat poin tiga, anak yang mampu melengkapi gambar yang belum selesai tetapi tidak diselesaikan dan tidak rinci mendapat poin dua dan anak yang belum mampu melengkapi gambar yang belum selesai mendapat poin satu.

i. Membuat Gambar Dari Lingkaran (Mengulang Bentuk)

Membuat gambar dari lingkaran (mengulang bentuk) disebut juga dengan tes lingkaran. Disini anak diminta untuk membuat gambar sebanyak-banyaknya dari lingkaran. Anak mampu membuat minimal 4 gambar dari lingkaran mendapat poin empat, anak yang mampu membuat tiga gambar dari lingkaran mendapat poin tiga, anak yang mampu membuat dua gambar dari lingkaran mendapat poin dua dan anak yang belum mampu membuat gambar dari lingkaran mendapat poin satu.

G. Uji Instrumen Penelitian

Penelitian akan melakukan uji instrumen. Instrumen dengan hasil yang baik adalah dengan melakukan proses uji coba. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat keandalan atau kemampuan instrumen. Uji instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas dan reliabilitas.

1. Uji Validitas

Penelitian akan melakukan uji validitas. Menurut Sugiyono (2010 : 121) mengatakan bahwa valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang harusnya diukur. Validitas terbagi menjadi beberapa bagian yaitu pengujian validitas isi (*content validity*), pengujian validitas konstruksi (*construct validity*) dan pengujian validitas eksternal. Penelitian ini menggunakan validitas konstruksi (*construct validity*).

Pengujian validitas konstruk (*Construct Validity*) uji kelayakan skala dilakukan uji validitas eksternal dengan mengambil responden anak usia

5-6 tahun di kelas B2 dan B3 di TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung.

Uji validitas eksternal skala penelitian menggunakan korelasi *product moment* melalui *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) versi 23, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n(\sum x^2) - (\sum x)^2\} \{n(\sum y^2) - (\sum y)^2\}}}$$

Gambar 3.1 Rumus Product Moment (Sugiyono, 2012:255)

Keterangan :

r = Koefisien validitas item yang dicari

X = Skor yang diperoleh subjek seluruh item

Y = Skor total

$\sum X$ = Jumlah skor dalam distribusi X

$\sum Y$ = Jumlah skor dalam distribusi Y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat dalam skor distribusi X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat dalam skor distribusi Y

n = Jumlah responden

Uji validitas instrumen dilakukan dengan cara mengambil 30 responden diluar sampel penelitian dengan jumlah item pernyataan sebanyak 10 item menggunakan perhitungan SPSS 23. Setelah dilakukan uji validitas kreativitas anak, seluruh item yakni 10 item dinyatakan valid yaitu 0,448-0,831. Uji validitas menggunakan taraf

signifikansi 5% dengan jumlah responden 30 orang sehingga memperoleh r tabel = 0,361 (Sugiyono : 2017). Kemudian peneliti menggunakan rumus *Product Moment* untuk mendapatkan r hitung dari setiap item soal. Setiap butir soal dikatakan valid apabila r hitung $\geq r$ tabel. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa dari 10 item soal yang diuji, dinyatakan semuanya valid.

2. Uji Reliabilitas

Penelitian akan melakukan uji reliabilitas. Menurut Arikunto (2010 : 211) reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya dan ketika peneliti akan melakukan uji reliabilitas ulang maka akan menghasilkan hasil yang sama yaitu reliable. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan instrumen yang dikembangkan oleh Torrance yang menyatakan bahwa:

Torrance dalam Garaigordobil dan Berrueco (2011) menyatakan bahwa:

“Studies of test-retest reliability have shown indexes above 80 (Torrance 1972a, 1972b, 1981). With regard to validity, longitudinal investigations have revealed a correlation between the TTCT and diverse creative behavior criteria (Torrance 1972b). Test consistency (Cronbach’s alpha) with the sample from the present study was high (verbal creativity: $\alpha = .81$, graphic creativity: $\alpha = .8$ ”.

Studi reliabilitas tes ulang telah menunjukkan indeks diatas 80 (Torrance 1972a, 1972b, 1981). Berknaan dengan validitas, investigasi logitudinal telah mengungkapkan korelasi antara TTCT dan beragam kriteria perilaku kreatif (Torrance 1972b). Uji konsistensi *Alpha Cronbach*

dengan sampel dari penelitian ini adalah tinggi (keaktivitas verbal $\alpha = 81$ dan keaktivitas figural $\alpha = 85$).

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan uji reliabilitas dari TTCT adalah reliabel dengan kategori tinggi yaitu keaktivitas verbal $\alpha = 81$ dan keaktivitas figural $\alpha = 85$.

Peneliti juga melakukan uji reliabilitas ulang dengan responden 30 anak usia 5-6 tahun di kelas B2 dan B3 di TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung terhadap butir-butir soal yang sudah valid. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang dihitung menggunakan rumus SPSS 23. Rumus yang dipakai dalam uji reliabilitas adalah:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma 1^2} \right]$$

Gambar 3.2 Rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2010:239)

Keterangan :

r_{11} = Reabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan atau butir soal

$\sum \sigma b^2$ = Jumlah varians butir

$\sigma 1^2$ = Varians total

Uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dalam SPSS 23. Berdasarkan uji reliabilitas, jumlah total item yang diuji reliabilitasnya adalah 10 item yang dicantumkan dalam kolom *N of items*. Kemudian kolom *Cronbach's Alpha* menunjukkan hasil uji reliabilitas yang dilakukan. Item yang diuji dengan *Alpha*

Cronbach dikatakan reliable apabila nilainya lebih dari 0,05 sehingga instrumen yang digunakan peneliti dapat dinyatakan reliable karena menghasilkan nilai koefisien 0,833.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah dengan instrumen penelitian yang berupa instrumen tes. Instrumen penelitian adalah alat-alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang instrumennya dapat berupa kuesioner, formulir observasi, formulir-formulir lain yang berkaitan dengan pencatatan data dan sebagainya (Notoatmodjo, 2010). Instrumen tes merupakan alat ukur yang digunakan untuk merekam pada umumnya secara kuantitatif keadaan dan aktivitas atribut-atribut psikologi (Suryabrata, 2008 : 52).

Munandar (2012 : 58-59) mengemukakan bahwa terdapat dua alat ukur untuk mengukur potensi kreatif, yaitu:

1. Pengukuran Kreativitas Melalui Tes
Pengukuran kreativitas melalui tes diantaranya adalah sebagai berikut:
 - a. Tes mengukur kreativitas secara langsung seperti *Torrance Tests of Creative Thinking* (TTCT) yang mempunyai bentuk verbal dan figural.
 - b. Tes mengukur unsur-unsur kreativitas.
 - c. Tes mengukur ciri kepribadian kreatif seperti tes mengajukan pertanyaan, *risk taking*, *figure preference* dan *sex role identity*.
2. Pengukuran Kreativitas Non Tes seperti ceklis, kuesioner dan daftar pengalaman.

Penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa *Torrance Tests of Creative Thinking* (TTCT) dari Torrance (1974). TTCT dapat digunakan

mulai usia 5 tahun. Hal ini sesuai dengan pendapat Garaigordobil dan Berrueco (2011) yang menyatakan bahwa:

“Torrance Test of Creative Thinking. The test is made up of two parts, a verbal and a graphic part. The test can be administered as of 5 years of age. The evaluators were trained in the standardized administration of the test, which was conducted individually. In the verbal tasks, the evaluator presented the instructions and recorded the children’s responses. In the graphic tasks, a workbook in which to make the drawings was handed out to the children”.

Tes Torrance berfikir kreatif. Tes terdiri dari dua bagian yaitu verbal dan grafik. Tes dapat diberikan mulai usia 5 tahun. Para evaluator dilatih dalam administrasi standar tes, yang dilakukan secara individual. Dalam tugas verbal, evaluator disajikan instruksi dan mencatat tanggapan anak-anak. Tugas grafik, buku kerja untuk membuat gambar diberikan kepada anak-anak.

Peneliti dibantu oleh 3 peneliti pembantu dalam mengumpulkan data. Anak diteliti dengan cara diberi pertanyaan-bertanyaan sesuai dengan instrumen penelitian untuk tes verbal yang terdiri dari tujuh indikator sesuai dengan tema yakni alat komunikasi. Pada indikator menyusun kata dari huruf yang tersedia, peneliti menggunakan kartu huruf agar mempermudah anak. selanjutnya, anak diberi kertas kosong untuk tes figural yang terdiri dari tiga indikator sebagai alat anak menggambar. Anak menggambar sesuai dengan tema yakni alat komunikasi. Setelah data diperoleh, data digolongkan menjadi 3 kategori yaitu Tinggi (T), Sedang (S) dan Rendah (R) berdasarkan interval kelas.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh setelah mengadakan penelitian, sehingga diperoleh kesimpulan tentang objek yang diteliti dalam keadaan yang sebenarnya. Menurut Arikunto (2010 : 195) tujuan dilakukannya analisis data yaitu untuk mengadakan pemantapan terhadap data yang sudah diperoleh melalui lembar pengamatan atau observasi. Analisis data dilakukan peneliti setelah melakukan pengumpulan data dari pengamatan atau observasi.

Penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2012 : 147) statistik deskriptif dapat digunakan bila peneliti hanya ingin mendeskripsikan data sampel. Penyajian data yang dianalisis menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif persentase karena data penelitian berupa angka-angka dan dideskripsikan berbentuk persentase. Alasan peneliti menggunakan metode kuantitatif deskriptif persentase karena metode ini membantu peneliti dalam mencari data dan mendeskripsikan hasil penelitian.

Penelitian ini data yang akan dinilai yaitu kreativitas anak usia 5-6 tahun. Adapun rumus yang akan digunakan dalam menghitung lingkungan belajar dan kreativitas anak yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Gambar 3.3 Rumus Persentase (sumber Purwanto, 2006 : 102)

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Jumlah mentah yang diperoleh anak

SM = Skor maksimal

100% = Bilangan tetap

Penelitian ini menggunakan rumus interval untuk mengkategorikan kreativitas anak, yaitu sebagai berikut:

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

Gambar 3.4 Rumus Interval (sumber Sugiyono, 2007)

Keterangan:

I = Interval

NT = Nilai Tinggi

NR = Nilai Rendah

K = Kategori

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Amarta Tani HKTi Bandar Lampung dikategorikan sedang yakni sebesar 47,46%. Persentase kategori sedang ini diatas dua kategori lainnya. Kategori sedang kreativitas anak disebabkan oleh kurang lancarnya anak dalam mengemukakan pendapat dan mengembangkan ide, membuat kombinasi baru dan memperinci suatu objek gagasan.

B. Saran

Saran yang diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Kepala Sekolah diharapkan mengembangkan atau meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun agar anak menjadi kreatif dengan menyediakan media pembelajaran yang lebih banyak lagi untuk anak dan menyediakan fasilitas untuk mendukung proses belajar mengajar.
- b. Guru diharapkan mengembangkan atau meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di kelas yang diajarnya.
- c. Peneliti lain diharapkan dapat mempertimbangkan penelitian ini sebagai referensi agar hasil penelitian dapat menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. Dkk. 2010. *Perkembangan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Anggraini. 2016. Aktivitas Bereksplorasi Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Kelompok B di TK Citra Melati Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.
- Arikunto, S. 2010. *Managemen Penelitian*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Chan, S. & Yuen, M. 2014. Personal and Environmental Factor Affecting Teacher Creativity-Fostering Practices in Hongkong. *Thinking Skills and Creativity*. 12 : 6977.
- Fakhriani, D. V. 2016. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*. 4:199.
- Garaigordobil dan Berruenco. 2011. Effects of a Play Program on Creative Thinking of Preschool Children. *Journal of Psychology*. 14:6-8-618.
- Hartati, S. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Kim, K. H. 2011. The Creativity Crisis : The Decrease in Creative Thinking Scores on the Torrance Tests of Creative Thinking. *Creativity Research Journal*. 23:285-295.

- Kim, K. H. 2017. The Torrance Tests of Creative Thinking. *Theories Research Applications*. 4:302-321.
- Lamaka, S. 2014. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Sumber Belajar Lingkungan Pada Kelompok B TK Negeri Model Terpadu Madani Palu. *Jurnal Bungamputi*. 2:381.
- Lestari, A. R. 2017. Hubungan Antara Intelegensi dan Kreativitas Pada Siswa Cerdas Istimewa di SMA 1 Gresik. *Skripsi* : Universitas Airlangga
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rieneka Cipta, Jakarta.
- Munandar, U. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rieneka Cipta, Jakarta.
- Nazir. 2003. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia, Jakarta.
- Ngalimun. 2013. *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Sleman Aswaja Pressindo, Yogyakarta.
- Notoatmodjo. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Nursito. 2000. *Kiat Menggali Kreativitas*. Mitra Gama Widya, Yogyakarta.
- Purwanto, N. 2006. *Psikologi Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Rachmawati, Yeni dan Euis K. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Richardson, C & Misra, P. 2017. Learning Environments That Support Creativity : Developing the SCALE. *Thinking Skills and Creativity*. 27:45-54.

- Rochayah. 2011. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B Semester Genap TK Masyitoh 02 Kawungaten Cilacap Tahun Pelajaran 2011/2012.
- Soefandi, I. 2009. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Bee Media Indonesia, Jakarta.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Suryabrata, S. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Susanto. 2005. *Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Depdiknas, Jakarta.
- Susanto, A. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Yildirim. 2010. Creativity in Early Childhood Education Program. *Procedia Social and Behavioral Sciences*. 9:1561-1565.