

Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Bermain Secara Individu dan Kelompok

(The Influence of Playing Playdough Toward 5-6 Years Old Child Creativity Viewed from Individually and Grouply Playing)

Dynna Wahyu Perwita Sari

Fakultas Psikologi Universitas Airlangga Surabaya

Abstract.

This research aims to know is there any influence of playing playdough toward 5-6 years old child creativity viewed from individually and grouply playing. Playing playdough is a fun activity which has purpose to having fun using various colors of soft dough that can be made into other shapes. This creativity here is theory of Munandar. This research is conducted on 56 children of 5-6 years old in Dharma Wanita kindergarten. The used sampling technique is simple random sampling. Technique of data collection uses procedure of observation arranged by author. The realibility of observation is 0,93. Data analysis uses technique of Mann-Whitney U Test by using an assist of SPSS 16.0 for Windows. Based on the results of data analysis, there is a differences of testing value about 0,915. It means that H_0 is accepted and H_a is rejected. The results of data analysis show that there is no influence of playing playdoough toward 5-6 years old child creativity viewed from individually and grouply playing.

Keywords: *Playing playdough, Creativity, Children.*

Abstrak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh bermain plastisin terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun ditinjau dari bermain secara individu dan kelompok. Bermain plastisin yang dimaksud adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang senang dengan menggunakan adonan lunak berbagai warna yang dapat dibuat menjadi bentuk lain. Kreativitas yang dimaksud adalah teori dari Munandar. Penelitian ini dilakukan pada 56 anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita. Teknik sampling yang digunakan adalah simple random sampling. Alat pengumpul data menggunakan pedoman observasi yang disusun oleh penulis. Reliabilitas observasinya sebesar 0,93. Analisis data yang menggunakan teknik Mann-Whitney U Test dengan menggunakan bantuan SPSS 16.0 for Windows. Dari hasil analisis data diperoleh nilai uji beda sebesar 0,915. Hal ini berarti bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh bermain plastisin terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun ditinjau dari bermain secara individu dan kelompok.

Kata kunci: *Bermain plastisin, Kreativitas, Anak.*

Korespondensi: Dynna Wahyu Perwita Sari, Departemen Psikologi Pendidikan dan Perkembangan Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, Jl. Dharmawangsa Dalam Selatan Surabaya 60286, e-mail: dynnawahyu@yahoo.com

PENDAHULUAN,

Lingkungan sekolah merupakan lingkungan dimana anak-anak berinteraksi dengan orang-orang di luar keluarganya. Anak-anak belajar untuk berinteraksi dengan teman sebaya salah satunya dengan cara bermain bersama. Selain dengan teman sebaya, anak-anak juga berinteraksi dengan guru dimana guru berperan sebagai pengajar dalam kegiatannya sehari-hari.

Pengajaran yang dilakukan untuk anak-anak seharusnya membiarkan anak untuk mengeksplorasi berbagai hal serta berpikir 'liar'. Guru yang membiarkan anak untuk berpikir 'liar' dengan cara yang berbeda akan menumbuhkan kemampuan kreatif pada anak. Hal lain yang menumbuhkan kemampuan kreatif adalah ketika anak diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya (Munandar, 1977).

Kenyataannya di lapangan masih banyak dijumpai sekolah-sekolah, termasuk Taman Kanak-Kanak sebagai pendidikan prasekolah, lebih fokus pada keterampilan membaca, menulis, dan berhitung. Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Kemendikbud, Lydia Freyani Hawadi (Sundari, 2012) mengatakan bahwa banyak Sekolah Dasar yang mengharuskan siswa barunya bisa membaca, menulis, dan berhitung. Akibatnya, banyak pengelola TK yang memaksa siswanya menguasai materi ini. Padahal anak usia prasekolah belum waktunya mendapat materi membaca, menulis, dan berhitung. Menurut Kresno (2000, dalam Khotimah, 2010), pendidikan seperti itu hanya menuntut siswa untuk berpikir konvergen dengan satu jawaban benar dan paling tepat terhadap suatu persoalan. Hal ini menjadikan cara berpikir dan cara pemecahan masalah yang kaku dan sempit. Akibatnya, anak tidak terlatih untuk berpikir secara divergen dan kreatif (Khotimah, 2010).

Selain cara pembelajaran yang menuntut siswa untuk berpikir konvergen yang berakibat pada lemahnya kemampuan kreatif, anak prasekolah juga mengalami periode kritis. Ariety (Akbar-Hawadi, 2001) melaporkan beberapa periode kritis perkembangan kreativitas salah satunya muncul pada usia 5-6 tahun. Usia 5-6 tahun adalah ketika seorang anak siap masuk sekolah, ia belajar untuk bisa menerima dan konform terhadap peraturan dan tata tertib orang

dewasa yang ada di rumah maupun di sekolahnya. Semakin ketat peraturan dan semakin kuatnya tokoh otoritas, maka akan membuat kreativitas anak melemah. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Torrance (Bracken, 2004) bahwa figur otoritas seperti orang tua dan guru lebih sering menghukum anak yang menunjukkan perilaku kreatif karena menganggap perilaku tersebut mengganggu dan sulit untuk dikendalikan. Penelitian yang dilakukan oleh Jellen dan Urban (dalam Munandar 2012) menunjukkan bahwa anak Indonesia memiliki skor kreativitas yang paling rendah dibanding negara lain seperti Filipina, India, dan Afrika Selatan.

Bermain dan Kreativitas

Bermain memiliki pengaruh terhadap perkembangan anak, salah satunya rangsangan bagi kreativitas. Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Bermain dengan memanipulasi benda-benda yang mereka temukan merupakan efek dari apa yang mereka lihat disekelilingnya (Swartz, 2005). Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain. Melalui bermain, anak mengembangkan *combinatory imagination*, yaitu kemampuan untuk menggabungkan elemen dari pengalaman dalam suatu situasi dan perilaku yang baru. Hal ini penting dalam pembentukan kreativitas (Russ & Forelli, 2010). Seperti penelitian yang dilakukan oleh Berretta dan Privette (1990, dalam Howard-Jones dkk 2002) bahwa anak-anak yang berpartisipasi dalam permainan menunjukkan tingkat kreativitas yang lebih tinggi.

Anak-anak melakukan bermain secara individu maupun berkelompok. Bermain yang dilakukan secara individu banyak dihubungkan dengan perkembangan emosional, kemampuan fisik, perkembangan bahasa, dan kemampuan dalam memproses informasi sosial. Anak yang bermain secara individu hanya akan berinteraksi dan menunjukkan ketertarikan dalam mengeksplorasi dan memanipulasi objek mainannya itu sendiri (Lloyd, & Howe, 2003). Lebih jauh lagi, bermain dengan menggunakan objek juga membantu perkembangan kreativitas dan pemecahan masalah (Lloyd, & Howe, 2003).

Ketika bermain sendiri, anak mungkin dapat menjadi lebih imajinatif. Pulaski (Lloyd & Howe, 2003) beranggapan bahwa privasi dapat menjadi kunci utama dalam perkembangan kemampuan imajinasi, dimana anak-anak dapat mengulang kembali pengalaman pengalamannya ketika bermain, menghasilkan dugaan-dugaan lebih lanjut, dan membantu perkembangan potensi kreativitasnya.

Selain bermain secara individu, sebagian anak-anak juga bermain secara berkelompok. Semakin bertambahnya usia, maka anak akan lebih terlibat dalam bermain berkelompok dengan teman sebaya. Bermain berkelompok dengan teman sebaya merupakan suatu hal yang penting, dan memberikan lingkungan belajar yang unik bagi mereka. Adanya perbedaan opini dan pemikiran dengan temannya, dan kesempatan untuk berdiskusi dan benegosiasi tentang perbedaan tersebut, dianggap mampu membantu anak dalam mengembangkan kemampuan sudut pandang anak dalam hubungan dengan teman sebayanya, serta memberi kesempatan anak untuk memberikan pemecahan masalah yang baru kepada kelompoknya (Coplan, Rubin, & Findlay, 1998).

Bermain Plastisin dan Kreativitas

Salah satu jenis permainan yang dilakukan oleh anak-anak adalah bermain konstruktif. Permainan konstruktif adalah permainan yang mengkombinasikan representasi simbolik dari gagasan-gagasan. Bermain konstruktif terjadi ketika anak terlibat dalam penciptaan produk (Santrock, 2007).. Hal ini sama seperti yang diungkapkan oleh Rubin (Khotimah, 2010) menyebutkan bahwa bermain konstruktif adalah tipe bermain yang paling sering dilakukan selama masa prasekolah. Rubin juga menyebutkan bahwa 50% permainan yang dilakukan oleh anak-anak usia 4-6 tahun adalah permainan konstruktif (Christie & Johnsen, 1987).

Bermain konstruktif yang paling umum adalah membuat benda dan menggambar. Bermain yang mampu melatih kreativitas anak adalah mainan yang menggunakan alat dengan hasil pembentukan lebih dari satu jenis. Misalnya, berbagai bentuk yang bisa dibuat dari plastisin. Plastisin merupakan salah satu jenis alat permainan konstruktif (Gesell, 1929, dalam

Cohen, 2006)

Plastisin merupakan bahan yang digunakan untuk bermain oleh anak-anak di kelas. Plastisin memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi anak-anak, namun bukan hanya aktivitas “bersenang-senang”. Melalui media ini, guru dapat menggunakan sebagai pembelajaran awal dan sebagai salah satu cara untuk mengobservasi perkembangan anak dalam berbagai area perkembangan (Swartz, 2005).

Penelitian Howard-Jones, dkk (2002) yang dilakukan pada 52 anak usia 6 tahun. Sebagian anak diberikan plastisin kemudian dibiarkan untuk bermain plastisin selama 25 menit. Hasilnya menunjukkan bahwa anak yang bermain plastisin memiliki nilai kreativitas yang lebih tinggi jika dibandingkan anak yang tidak bermain plastisin. Hal ini juga sama seperti penelitian yang dilakukan oleh Rochayah (2012) yang menemukan bahwa terdapat peningkatan kreativitas anak TK yang bermain plastisin.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin mengetahui apakah bermain plastisin yang ditinjau secara individu dan kelompok memiliki pengaruh terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

TEORI Kreativitas

Rothemberg (1976, dalam Mutiah, 2010) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide dan solusi baru yang berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Santrock (2007) kreativitas adalah kemampuan untuk berpikir dalam cara-cara yang baru dan tidak biasa serta menghasilkan pemecahan masalah yang unik.

Munandar (2012) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat. Sesuatu yang baru itu tidak perlu baru sama sekali tetapi dapat merupakan kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Sedangkan yang dimaksud dengan informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada adalah semua pengalaman yang telah diperoleh semasa hidupnya baik di lingkungan pendidikan maupun lingkungan masyarakat.

Munandar juga mengungkapkan kreativitas dalam penggunaan data dan informasi yang digunakan untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban dalam suatu masalah, yang ditekankan pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban. Munandar juga mengemukakan bahwa kreativitas sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, kemampuan memperinci, dan keaslian suatu gagasan atau pemikiran.

Munandar (dalam Akbar-Hawadi, 2001) menguraikan ciri-ciri kognitif (aptitude) dari kreativitas, yaitu: (1) kelancaran berpikir, keterampilan dalam mencetuskan banyak gagasan; (2) keluwesan berpikir, keterampilan menghasilkan gagasan yang bervariasi; (3) keterampilan berpikir original, keterampilan dalam menghasilkan gagasan yang baru dan unik; (4) keterampilan memperinci gagasan, keterampilan dalam mengembangkan atau memperinci gagasan.

Bermain plastisin

Johnson (1999, dalam Tedjasaputra, 2001) mengatakan bahwa istilah bermain merupakan konsep yang tidak mudah untuk dijabarkan. Banyak pendapat berbeda tentang pengertian bermain. Sukintaka (1998, dalam Utama, 2012) menyatakan bermain adalah aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang dari melakukan aktivitas tersebut. Senada dengan Sukintaka, Santrock (2007) mengatakan bahwa bermain adalah aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Sedangkan menurut KBBI, bermain adalah melakukan kegiatan untuk menyenangkan hati, dengan menggunakan alat-alat tertentu maupun tidak.

Bermain konstruktif adalah kegiatan dimana anak mencoba untuk membangun sesuatu, seperti benteng yang dibuat dari balok atau gambar rumah yang dibuat dengan kertas dan pensil warna (Forman & Hill, 1980; Forman, 1998; Scarlet, dkk, 2005). Bahan-bahan yang digunakan untuk bermain konstruktif merupakan bahan yang dapat disatukan atau dibentuk menjadi struktur baru seperti mainan balok, mainan pipa, plastisin. Plastisin adalah adonan lunak dengan berbagai warna yang dapat dibuat menjadi bentuk yang

lain. Bermain plastisin memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak-anak.

Bermain individu dan kelompok

Mildred B. Parten (1932) mengidentifikasi 6 tipe bermain dari yang paling sedikit hingga yang paling banyak interaksi sosialnya (Papalia, 2002). Tipe tersebut adalah unoccupied, onlooker, solitary, parallel, associative, dan cooperative. Namun peneliti hanya menggunakan tipe solitary yang merupakan bermain individu dan cooperative yang merupakan bermain kelompok.

Bermain individu terjadi ketika anak-anak bermain sendiri dengan mainannya dan hanya memberikan sedikit perhatian terhadap lingkungan sekitarnya (Papalia, 2002). Perilakunya bersifat egosentris dengan ciri antara lain tidak ada usaha untuk berinteraksi dengan anak lain, mencerminkan sikap memusatkan perhatian pada diri sendiri dan kegiatannya sendiri. Anak akan memberikan perhatian terhadap lingkungannya jika misalnya, anak tersebut ingin mengambil mainan.

Sedangkan bermain kelompok terjadi ketika dua atau lebih anak bermain dan memiliki tujuan yang sama dalam membuat sesuatu. Bermain kelompok ditandai dengan adanya kerjasama. Satu atau dua orang anak akan mengatur siapa yang masuk dalam kelompok dan bermain bersama. Anak akan berbagi tugas dan memiliki peran yang berbeda-beda. Unsur umum yang berguna dalam mengidentifikasi bermain kelompok adalah adanya perilaku yang bertujuan, manfaat bagi anggota kelompok.

METODE

Sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa TK B yang berusia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita sejumlah 28 siswa untuk setiap kelompok. Total sampel yang digunakan sebanyak 56 siswa. Teknik untuk pengambilan sampel menggunakan simple random sampling.

Prosedur

Pertama, menentukan sekolah yang akan digunakan untuk penelitian. Siswa dibagi menjadi dua kelompok, yaitu siswa yang bermain secara individu dan siswa yang bermain secara kelompok. Setiap kelompok diobservasi. Observasi dilakukan

dengan menggunakan panduan observasi yang disusun oleh peneliti berdasarkan teori kreativitas Munandar (2012). Setiap kelompok diberikan mainan plastisin, kemudian diobservasi. Siswa dipersilahkan untuk membuat berbagai bentuk dari plastisin sesuai imajinasinya sendiri selama 25 menit.

Reliabilitas interobserver

Observasi dilakukan oleh 4 orang observer. Reliabilitas interobserver dihitung menggunakan formula dari Ebel (1951, dalam Azwar, 2012). Hasil reliabilitas rata-rata interkorelasi hasil rating diantara semua kombinasi pasangan observer yang dapat dibuat adalah 0,77. Sedangkan hasil reliabilitas dari rata-rata rating yang dilakukan oleh sejumlah observer adalah 0,93.

Hasil penelitian

Bermain Plastisin dan Kreativitas

Berdasarkan hasil uji beda, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi perbedan sebesar 0,915. Nilai signifikansi tersebut \geq 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh. Kemudian dilakukan perhitungan untuk mengetahui perbedaan nilai antara individu dan kelompok.

Berdasarkan perhitungan didapat bahwa median dari nilai individu sebesar 24,50 sedangkan median dari nilai kelompok sebesar 25,50. Dapat dilihat bahwa kelompok memiliki nilai yang lebih tinggi dari pada individu.

Pembahasan

Berdasarkan pada uji beda dengan menggunakan teknik analisis Mann-Whitney U Test dapat dilihat bahwa nilai signifikansi yang didapat adalah 0,915 dan \geq 0,05, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga dapat disimpulkan tidak ada pengaruh bermain plastisin terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun ditinjau dari bermain secara individu dan kelompok.

Kontras dengan penelitian yang dilakukan oleh Berretta dan Privette yang mengatakan bahwa anak-anak yang berpartisipasi dalam permainan menunjukkan tingkat kreativitas yang lebih tinggi. Hasil penelitian ini tidak mendukung penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwa

ada pengaruh antara bermain plastisin dengan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Tidak adanya pengaruh dapat disebabkan karena penelitian dilakukan di sekolah yang berada di perkotaan. Seluruh siswa berdomisili diperkotaan. Hal ini dapat berpengaruh pada hasil penelitian dimana tidak ada pengaruh bermain plastisin terhadap kreativitasnya. Menurut Akbar-Hawadi (2001) anak yang berasal dari daerah perkotaan akan cenderung lebih kreatif. Hal ini bisa terjadi karena siswa di perkotaan lebih memiliki banyak pilihan mainan. Berbagai mainan yang dapat menstimulasi kemampuan kreatifnya. Anak telah terbiasa untuk bermain menggunakan mainan yang menstimulus kreatifitasnya, sehingga ketika dilakukan penelitian menggunakan mainan plastisin, tidak terlihat perbedaan kreativitasnya.

Selain berdasarkan letak sekolah dan domisili siswanya, faktor lain yang dapat berpengaruh pada hasil penelitian ini adalah status sosial ekonomi yang berkaitan dengan pola asuh orang tua. Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah, sebagian besar siswa yang menjadi sampel penelitian berada pada status sosial ekonomi menengah ke atas. Akbar-Hawadi (2001) mengatakan status sosial ekonomi ini mungkin ada kaitannya dengan pola asuh. Anak yang berada pada status sosial ekonomi menengah ke atas akan cenderung memiliki pola asuh demokratis. Pola asuh demokratis memungkinkan anak untuk mengekspresikan minat, aktivitas, dan dirinya. Siswa yang menjadi sampel penelitian mungkin terbiasa untuk mengekspresikan minatnya, salah satunya ketika bermain plastisin. Ketika bermain plastisin, anak merasa bebas untuk membuat berbagai bentuk yang ia sukai. Sehingga tidak terlihat adanya pengaruh bermain plastisin terhadap kreatifitas anak.

Berdasarkan hasil penelitian, juga dapat dilihat bahwa nilai kreativitas individu lebih rendah jika dibandingkan kelompok. Hal ini karena subjek yang bermain secara individu masih lebih berfokus pada plastisinnya masing-masing. Tidak adanya diskusi dengan teman, membuat mereka lebih memusatkan perhatian pada plastisin dan imajinasinya sendiri. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Lloyd & Howe (2003) bahwa anak prasekolah yang bermain secara individu cenderung pasif, memiliki korelasi

negatif dengan kreativitasnya.

Selama observasi pada subjek yang bermain secara individu, peneliti melihat sebagian besar subjek selalu mengubah bentuk plastisin yang telah mereka buat. Jika pada awalnya mereka telah membuat suatu bentuk hingga jadi, namun karena kurang puas dengan bentuk yang telah dibuat, mereka meremas bentuk tersebut hingga hanya menjadi sebuah bulatan. Bulatan plastisin tersebut kemudian dibentuk ulang menjadi bentuk baru yang berbeda dengan bentuk sebelumnya. Sebagian besar subjek melakukan hal tersebut lebih dari 2 kali. Subjek tidak memiliki tujuan yang pasti sejak awal akan membuat bentuk apa, sehingga mereka sering mengubah bentuk plastisin yang telah jadi. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian bahwa anak-anak tidak menggunakan waktu bermain secara individu mereka untuk kegiatan yang memiliki tujuan yang pasti (Lloyd & Howe, 2003).

Penelitian ini juga melihat pengaruh bermain plastisin terhadap kreativitas anak, ditinjau dari bermain secara berkelompok. Terdapat 7 kelompok yang beranggotakan 4 siswa dalam masing-masing kelompok. Setiap kelompok harus bekerja sama dalam membuat bentuk plastisin.

Ketika waktu untuk membuat plastisin dimulai, semua kelompok berdiskusi akan membuat bentuk apa. Dalam beberapa kelompok terlihat salah satu anggota kelompok terlihat lebih menonjol dalam memberikan idenya. Parten (1932, dalam Hughes, 1995) menjelaskan bahwa dalam bermain kelompok, akan ada satu atau dua anak yang mengatur kegiatan dalam kelompok tersebut. Ketika telah mulai membuat bentuk, kegiatan berdiskusi mulai terlihat, subjek mengungkapkan idenya dalam menambahkan bentuk lain. Penambahan bentuk lain masih berhubungan dengan tema bentuk yang telah disebutkan di awal kegiatan. Bentuk tambahan yang akan dibuat didiskusikan dengan anggota kelompok yang lain. Jika ada yang kurang setuju, subjek benegosiasi bagaimana bentuk yang seharusnya dibuat. Hal ini sesuai dengan hubungan dengan teman sebaya penting bagi perkembangan kemampuan kerjasama dan berkompromi (Coplan, Rubin, & Findlay, 1998)

Seperti yang disebutkan dalam Coplan, Rubin, & Findlay (1998) bahwa adanya perbedaan opini dan pemikiran dengan temannya

merupakan kesempatan untuk berdiskusi dan benegosiasi tentang perbedaan tersebut. Hal tersebut dianggap mampu membantu anak dalam mengembangkan kemampuan sudut pandang anak dalam hubungan dengan teman sebayanya, serta memberi kesempatan anak untuk memberikan pemecahan masalah yang baru kepada kelompoknya. Pemecahan masalah tersebut dapat berupa memberikan ide, menambahkan bentuk tambahan yang sesuai, dan berkerja sama dalam kelompok ketika membuat bentuk.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh bermain plastisin dengan kreativitas ditinjau dari bermain secara individual dan kelompok. Kondisi ini dapat disebabkan oleh beberapa hal, yaitu: siswa telah terbiasa menggunakan mainan yang merangsang kreativitas, kelemahan dalam alat ukur yaitu panduan observasi, perlakuan yang hanya dilakukan 1 kali. Orang tua dan guru diharapkan mampu memberikan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan kreativitas anak. Perlu dilakukan penelitian-penelitian selanjutnya untuk meningkatkan kreativitas anak, dengan mempertimbangkan hasil penelitian ini.

PUSTAKA ACUAN

- Azwar, S. (2011). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Akbar-Hawadi, R. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak. Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak*. Jakarta: Grasindo.
- Bracken, B.A. (2004). *Preschool Creativity. The Psychoeducational Assessment of Preschool Children*. 349-363. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Christie, J.F., & Johnsen, E.P. (1987). Reconceptualizing constructive play: A review of the empirical literature. *Merill-Palmer Quarterly*, 33 (4), 439-452.
- Cohen, D. (2006). *The Development of Play*. Routledge.
- Coplan, R.J., Rubin, K.H., & Findlay, L.C. (1998). Social and nonsocial play. Dalam Fromberg, D. P., & Bergen, D. (Eds.), *Play from Birth to Twelve* (2nd edition). New York: Garland.
- Howard-Jones, P.A., Taylor, J., & Sutton, L. (2002). The effect of play on the creativity of young children during subsequent activity. *Early Child Development and Care*. 323-328.
- Hughes, F.P. (1995). *Children, Play, & Development*. Allyn & Bacon.
- Khotimah, S.K. (2010). Pengaruh Bermain Konstruktif terhadap Tingkat Kreativitas Ditinjau dari Kreativitas Afektif pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Penelitian Psikologi*. 60-74.
- Lloyd, B., & Howe, N. (2003). Solitary play and convergent and divergent thinking skills in preschool children. *Early Childhood Research Quarterly* 18. 22-41.
- Munandar, U. (1977). *Creativity and Education: A Study of The Relationship Between Measures of Creative Thinkig and A Number of Educational Variables in Indonesian Primary and Junior Secondary Schools*. Dirjen Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Citra.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Papalia, D.E., Olds, S.W., & Feldman, R.D. (2002). *A Child's World: Infancy Through Adolescence*. McGraw-Hill.
- Russ, S. W., & Fiorelli, J. A. (2010). *Developmental Approaches to Creativity*. The Cambridge Handbook of Creativity, 233-249. New York: Cambridge University Press.
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan Anak: Jilid 1*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan Anak: Jilid 2*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Scarlett, W.G., Saloni-Pasternak, S.N.D., & Ponte, I. (2005). *Children's Play*. Sage Publications, Inc. Thousands Oaks.
- Sundari. (2012, 14 September). *Pemerintah Minta Anak TK Tak Dipaksa Bisa Baca*. Tempo (online). Diakses pada 7 Juni 2013 dari <http://www.tempo.co/read/news/2012/09/14/079429402/Pemerintah-Minta-Anak-TK-Tak-Dipaksa-Bisa-Baca>
- Swartz, M.I. (2005). *Playdough: What's Standard*. Young Children.
- Tedjasaputra, M.S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Utama, A.M.B. (2012). *Bermain sebagai Sarana Pengembangan Aspek Sosial Pada Anak Usia Dini*. FIK UNY.