

PERBEDAAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI YANG BERMAIN

PUZZLE DENGAN YANG TIDAK BERMAIN PUZZLE

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MEMENUHI PERSYARATAN MEMPEROLEH GELAR
SARJANA (S1)**



**NURUL JANNAH
NIM 2015.69.11.0049**

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS YUDHARTA PASURUAN

2019

PERBEDAAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI YANG BERMAIN

PUZZLE DENGAN YANG TIDAK BERMAIN PUZZLE

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MEMENUHI PERSYARATAN MEMPEROLEH GELAR
SARJANA (S1)**

NURUL JANNAH

NIM 2015.69.11.0049

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS YUDHARTA PASURUAN

2019

MOTTO

*“KEBINGUNGAN ADALAH AWAL DARI
PENGETAHUAN”*

TANDA PENGESAHAN

TELAH DIPERTAHANKAN DI DEPAN MAJELIS PENGUJI SKRIPSI,
FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS YUDHARTA PASURUAN, PADA:

HARI : RABU

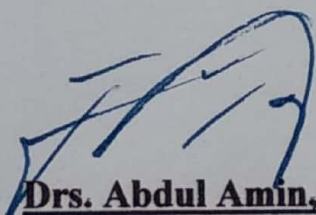
TANGGAL : 07 AGUSTUS 2019

JAM : 11.30

JUDUL : PERBEDAAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI YANG
BERMAIN *PUZZLE* DENGAN YANG TIDAK BERMAIN
PUZZLE

DINYATAKAN LULUS
MAJELIS PENGUJI

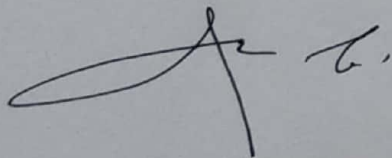
PENGUJI UTAMA



Drs. Abdul Amin, M.Psi

NIP. Y 069.09.04.017

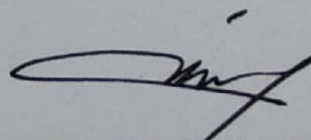
Penguji I



Lailatuzzahro A. Aulia, M.Psi

NIP. Y 069.09.11.026

Penguji II/Pembimbing



Dra. Estalita Kelly, M.Si

NIP. Y 069.02.04.003

MENGESAHKAN,

Dekan Fakultas Psikologi



Dra. Estalita Kelly, M.Si

NIP. Y 069.02.04.003

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Perbedaan Kreativitas Anak Usia Dini Yang Bermain
Puzzle Dengan Yang Tidak Bermain Puzzle

Disusun oleh : Nurul Janah

NIM : 201569110049

Fakultas : Psikologi

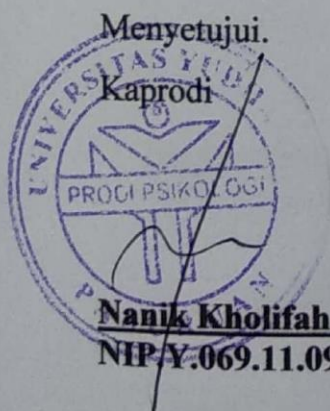
Program Studi : Psikologi

Konsentrasi : Psikologi Pendidikan

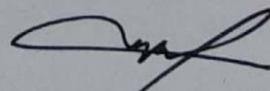
Telah diperiksa dan disetujui untuk dipertahankan

di depan tim penguji

Pasuruan, 01 Agustus 2019



Pembimbing



Dra. Estalita Kelly, M. Si
NIP.Y.069.02.04.003

PERSEMBAHAN

Terimakasih ku haturkan teruntuk guru-guruku semua,

keluargaku, saudara-saudaraku

Penyemangatku Dan sobat pembaca sekalian

ABSTRAK

NURUL JANNAH. 201569110049. Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan, 01 Agustus 2019. Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. Pembimbing: Dra. Estalita Kelly.

Pengembangan kreativitas anak TK perlu adanya suatu daya atau kemampuan untuk mencipta, untuk dipupuk dan dikembangkan melalui pendidikan sejak usia dini dengan alasan karena orang dapat mewujudkan dirinya, seperti permainan *puzzle* mendorong anak untuk berpikir kreatif karena dalam bermain *puzzle* anak mampu belajar mengidentifikasi tentang banyak hal, belajar menikmati proses sebuah kegiatan, belajar mengontrol diri mereka sendiri, dan belajar mengenali makna sosialisasi dan keberadaan diri di antara teman sebaya.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya perbedaan kreativitas anak usia dini yang bermain *puzzle* dengan yang tidak bermain *puzzle*. Populasi pada penelitian ini adalah 35 anak yang terdiri dari 19 anak perempuan dan 16 anak laki-laki. Untuk sampel yang diambil yaitu semua anak untuk diobservasi kemampuan kreativitasnya terhadap permainan *puzzle*. Dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Pengumpulan data menggunakan formula estimasi kreativitas anak yang bermain *puzzle* dan kreativitas anak yang tidak bermain *puzzle* dan analisis data menggunakan uji-t.

Dari hasil perhitungan t-Antar sebesar 6.981 dengan db=33 diperoleh t-tabel sebesar 2.704 dengan demikian t-Antar > t-tabel 1%, berarti terbukti sangat signifikan atau ada perbedaan kreativitas antara anak yang bermain *puzzle* dengan anak yang tidak bermain *puzzle*. Dengan demikian maka hipotesis menyatakan “Ada Perbedaan Kreativitas Anak Usia Dini Yang Bermain *Puzzle* Dengan Yang Tidak Bermain *Puzzle* Diterima”.

Kata Kunci: Permainan *Puzzle*, Kreativitas Anak Usia Dini.

ABSTRACT

NURUL JANNAH. 201569110049. Psychology Study Program, Faculty of Psychology, University of Yudharta Pasuruan, August 1, 2019. Effects of Puzzle Games on Early Childhood Creativity. Supervisor: Dra. Estalita Kelly.

Kindergarten children's creativity development needs a power or ability to create, to be nurtured and developed through education from an early age with the reason because people can realize themselves, such as puzzle games encourage children to think creatively because in playing puzzles children are able to learn to identify things, learn to enjoy the process of an activity, learn to control themselves, and learn to recognize the meaning of socialization and self-existence among peers.

The purpose of this study is to determine the differences in creativity of young children who play puzzles and those who don't play puzzles. The population in this study were 35 children consisting of 19 girls and 16 boys. For samples taken, all children were observed for their creativity ability on puzzle games. By using a saturated sampling technique. Data collection uses the formula for estimating the creativity of children who play puzzles and the creativity of children who do not play puzzles and data analysis using t-test.

From the results of the t-Antar calculation of 6,981 with $db = 33$ obtained t-table of 2,704 thus $t\text{-Antar} > t\text{-table } 1\%$, meaning that it proved to be very significant or there is a difference in creativity between children who play puzzles and children who don't play puzzles. Thus the hypothesis states "There is a Difference between Early Childhood Creativity in Playing Puzzles and Not Playing Puzzles Accepted".

Keywords: Puzzle Games, Early Childhood Creativity.

KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu terpanjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini”. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah SAW yang mengantarkan manusia dari zaman kegelapan menuju zaman terang berderang.

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna mencapai gelar sarjana S1. Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Dr. H. Saifullah, M.Hi, Selaku Rektor Universitas Yudharta Pasuruan.
2. Dr. H. Kholid Murtadlo, S.E., M.E selaku Rektor Universitas Yudharta Pasuruan yang baru saja dilantik.
3. Dra. Estalita Kelly, M.Si, Selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan sekaligus Dosen Pembimbing yang dengan sabar telah membimbing hingga sampai saat ini.
4. Nanik Kholifah, S.Psi.,M.Si, Selaku Kaprodi Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan.
5. Semua guru di TK PKK IV ABU AMR Tambakrejo yang telah berkenan untuk menerima kami dalam melakukan penelitian.

6. Semua guru-guru dan juga motivator yang selalu mengingatkan dan memberikan kekuatan untuk lebih sabar
7. Orangtua yang telah menguatkan saya, yang dengan sabar dan terus berdoa untuk keberkahan hidup saya.
8. Ketua yayasan Abu Amr (Ar-Roudloh) yang telah membantu melancarkan segala urusan dan yang selalu menguatkan.
9. Terima kasih kepada teman-teman angkatan 2015 yang telah memberikan dukungan dan semangatnya.
10. Tak lupa kepada sahabat jamaah haji yang selalu memberikan bantuan dan supportnya.
11. Buat kamu yang selalu menemaniku terima kasih banyak atas semangat dan dukungannya.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan naskah skripsi ini

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritikan yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak.

Pasuruan, 01 Agustus 2019

Hormat Kami,

Nurul Jannah

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL	ii
MOTTO	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kreativitas	12
1. Pengertian kreativitas	12
a. Indikator	12
b. Karakteristik Kreativitas	15
c. Ciri-ciri kreativitas	17
d. Proses berpikir kreatif	18
e. Pengembangan kreativitas anak	21
f. Faktor penghambat dan pendukung	22

g. Pengembangan kreativitas melalui bermain	25
2. Permainan <i>puzzle</i> anak usia dini	28
a. Definisi <i>puzzle</i>	29
b. Manfaat <i>puzzle</i>	29
c. Kelebihan media <i>puzzle</i>	30
B. Pengaruh permainan <i>puzzle</i> terhadap kreativitas anak usia dini ...	30
C. Hipotesis	31
	35

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan penelitian	36
B. Lokasi penelitian	36
C. Populasi dan sampel	36
D. Identifikasi variabel penelitian	37
E. Instrumen penelitian	38

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil penelitian	47
1. Data sampel dan populasi penelitian	47
2. Analisis data	50
B. Pembahasan	51

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan	57
B. Saran	57

DAFTAR PUSTAKA	58
-----------------------------	----

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 uraian dan bobot kreativitas anak usia dini	40
Tabel 3.2 Data Penilaian Kreativitas Anak Usia Dini	41
Tabel 3.2 tabel lembar observasi kreativitas anak usia dini	41
Tabel 4.1 Jumlah responden penelitian	47
Tabel 4.2 jumlah anak yang bermain <i>puzzle</i> dan tidak bermain <i>puzzle</i>	48
Tabel 4.3 Jumlah nilai dan rata-rata nilai anak yang bermain <i>puzzle</i>	48
Tabel 4.4 Jumlah nilai dan rata-rata nilai anak yang tidak bermain <i>puzzle</i> .	48
Tabel 4.5 Analisis Data	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Skema variabel tergantung dan variabel bebas	38
Gambar 4.1 Gambar Sampel ditinjau dari Jenis Kelamin dan Usia	49
Gambar 4.2 Gambar Data Induk	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pernyataan Keaslian Tulisan	60
Lampiran 2. Curriculum Vitae	61
Lampiran 3. Pedoman Observasi	62
Lampiran 4. Data Induk Guru 1 pada anak yang bermain <i>puzzle</i>	64
Lampiran 5. Data Induk Guru 2 pada anak yang bermain <i>puzzle</i>	65
Lampiran 6. Data Induk Guru 3 pada anak yang bermain <i>puzzle</i>	66
Lampiran 7. Data Induk Guru 1 pada anak yang tidak bermain <i>puzzle</i>	67
Lampiran 8. Data Induk Guru 2 pada anak yang tidak bermain <i>puzzle</i>	78
Lampiran 9. Data Induk Guru 3 pada anak yang tidak bermain <i>puzzle</i>	79
Lampiran 10. Reliabilitas Formula estimasi Hasil rating dari 3 orang rater terhadap 21 anak yang bermain <i>puzzle</i>	70
Lampiran 11. Reliabilitas Formula estimasi Hasil rating dari 3 orang rater terhadap 14 anak yang bermain non <i>puzzle</i>	72
Lampiran 12. Uji-t	73