

**EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS VERBAL
PADA MASA ANAK SEKOLAH**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna menempuh derajat Sarjana S-1 Psikologi**



Disusun oleh:

FITRI ASTUTI
F 100 040 068

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2009**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan kreatif dibutuhkan dalam semua bidang kegiatan manusia, baik di dalam keluarga, sekolah, ataupun dalam masyarakat. Orang yang tidak kreatif kehidupannya statis dan sulit sekali meraih keberhasilan. Zaman yang sudah mengglobal dan penuh dengan persaingan keras sekarang ini membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi.

Kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak sejak dini, karena kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan diri. Orang yang sehat mental, bebas dari hambatan-hambatan dapat mewujudkan diri sepenuhnya. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Pemikiran divergen perlu dilatih untuk membuat anak lancar dan fleksibel dalam berfikir dan mampu melahirkan banyak gagasan, sehingga kreativitas perlu dipupuk sejak dini agar anak-anak tidak hanya menjadi pemakai pengetahuan tetapi mampu menghasilkan pengetahuan baru.

Kreativitas dinilai sebagai salah satu faktor penting yang dapat menunjang masa depan siswa. Siswa yang kreatif diharapkan mampu menciptakan ide-ide baru, memiliki daya imajinasi yang baik serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Kreativitas merupakan salah satu ciri dari perilaku yang intelegen karena kreativitas juga merupakan manifestasi dari suatu proses kognitif (Solahuddin, 2006).

Berk (dalam Muradriarini, 2005) mengatakan pada usia Sekolah Dasar, anak diharapkan dapat lebih kritis dalam melihat ide-ide baru yang orisinal. Konsep tentang tugas-tugas perkembangan anak usia Sekolah Dasar (6-12 tahun) menurut Havighurts (dalam Hurlock, 1996) yaitu mengembangkan keterampilan dasar untuk membaca, menulis, dan berhitung. Pada usia ini diharapkan anak memperoleh kesenangan melalui membaca serta mengetahui tentang dunia meniru, eksplorasi, menguji dan membangun.

Bakat kreatif sesungguhnya dimiliki setiap anak, tetapi perkembangannya sangat bergantung pada lingkungan dimana anak berada. Kreativitas dapat dibina, ditumbuhkan, dan ditemukan kembali melalui praktik pendidikan. Semua mata pelajaran seharusnya menumbuhkan daya kreativitas. Namun, dalam kenyataannya tidak selalu demikian. Sekolah yang diharapkan mampu memberi suasana pendidikan untuk mengembangkan bakat kreativitas anak, pada kenyataannya terjebak pada pengoptimalan salah satu aspek saja, sehingga kreativitas pada anak sekolah kurang dikembangkan dalam dunia pendidikan (Mulanari, 2004).

Hal senada diungkapkan oleh Munandar (dalam Muradriarini, 2006), bahwa potensi kreatif anak justru cenderung menurun saat anak memasuki SD. Menurutnya pengajaran di SD terlalu menekankan pada penyelesaian tugas-tugas yang mengharuskan siswa mencari satu jawaban yang benar (berpikir *konvergen*). Sementara kemampuan berpikir *divergen* atau kreatif, yaitu menjajagi berbagai kemungkinan jawaban atas suatu masalah, jarang diperhatikan sehingga kreativitas verbal anak menurun.

Hasil penelitian yang dilakukan Hans Jellen dari Universitas Utah, AS dan Klaus Urban dari Universitas Hannover, Jerman bulan Agustus 1987 terhadap anak-anak berusia 10 tahun (dengan sampel 50 anak-anak di Jakarta) menunjukkan, tingkat kreativitas anak-anak Indonesia terendah diantara anak-anak seusianya dari 8 negara lainnya. Berturut-turut dari skor tertinggi sampai terendah adalah Filipina, AS, Inggris, Jerman, India, RRC, Kamerun, Zulu, dan Indonesia (Djunaedi, 2005). Didukung oleh Kumara (2001) yang menyatakan bahwa minat membaca anak-anak Indonesia masih rendah, mengakibatkan penguasaan perbendaharaan kata-kata masih sedikit, menyebabkan kreativitas verbal mereka cenderung rendah.

Kreativitas verbal adalah kemampuan melihat hubungan antara ide yang berbeda satu sama lain dan kemampuan untuk mengkombinasikan ide-ide tersebut ke dalam asosiasi baru (Mednick dan Mednick dalam Mulandari, 2004).

Senada dengan pendapat tersebut, Munandar (1999) mengatakan bahwa kreativitas verbal adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada, dan diungkapkan secara verbal. Kemampuan untuk mencipta tidak perlu hal-hal baru sama sekali, tetapi merupakan gambaran dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya, yang diperoleh dari pengalaman selama hidupnya.

Berbagai upaya dilakukan banyak kalangan untuk merangsang kreativitas verbal anak sejak dini, mulai dari sebelum kelahiran, masa bayi, hingga masa sekolah, misalnya saja melalui musik, membaca cerita, dan berbagai jenis permainan konstruktif yang dapat merangsang daya kreasi anak.

Kehidupan bermain adalah kehidupan anak-anak dan melalui bermain mereka meniru aktivitas yang dilaksanakan orang dewasa. Bermain juga dapat dikatakan sebagai awal timbulnya kreativitas, karena bermain akan memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi dorongan-dorongan kreatifnya, kesempatan untuk merasakan objek-objek dan tantangan untuk menemukan sesuatu dengan cara-cara baru (Mulyadi, 2004).

Melalui bermain anak-anak mengembangkan fantasi, daya imajinasi dan kreativitasnya, bermain dapat menumbuhkan kesenangan dan kepuasan, selain itu banyak nilai-nilai penting yang dihasilkan dari bermain, antara lain sosialisasi, rangsangan kreativitas, sarana belajar, penyaluran energi emosional, perkembangan moral, fisik dan kepribadian (Hurlock, 1992). Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan antara sikap bermain dan kreativitas. Melalui bermain, anak akan belajar menghadapi tantangan dan menemukan minat-minatnya. Anak yang menggunakan waktu untuk bermain kemudian diminta untuk mengerjakan suatu tugas akan mempunyai hasil yang cenderung lebih kreatif daripada anak yang mengerjakan tugas satu langsung mengerjakan tugas yang lain tanpa menggunakan waktu untuk bermain.

Ada berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kreativitas verbal anak, salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan dibaliknya (Hayuningtyas, 2005). Permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berkreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai

sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan (Yarahnitra,1992).

Aspek-aspek permainan tradisional diantaranya: a) aspek jasmani yang terdiri dari kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan; b) aspek psikis, yang meliputi unsur berfikir, unsur berhitung, kecerdasan, kemampuan membuat siasat, kemampuan mengatasi hambatan, daya ingat, dan kreativitas; c) aspek sosial meliputi unsur kerjasama, suka akan keteraturan, hormat menghormati, balas budi dan sifat malu (Guilford dalam Nursito, 2000).

Cublak-cublak suweng, dan *jamuran* yang biasa dimainkan dengan nyanyian merupakan permainan tradisional yang mengandung unsur-unsur di atas. *Cublak-cublak suweng* mengandung unsur kecepatan berfikir (*fluency*), *jamuran*, mengandung unsur orisinalitas (*originality*) dan *dhoktri* mengandung unsur kemampuan elaborasi (*elaboration*). Syair lagu yang terdapat dalam permainan tersebut dapat mengembangkan kreativitas verbal anak. Selain itu, jawaban yang bersifat spontanitas, unik, aneh serta kecepatan merespon jawaban pada saat bermain pada masing-masing anak dapat mencerminkan kelancaran verbal mereka (Arini dkk, 1996).

Penelitian untuk meningkatkan kreativitas verbal pada anak telah yang telah dilakukan oleh Mulandari (2004) terhadap anak-anak sekolah di Yogyakarta, yang menghasilkan bahwa kreativitas verbal dapat ditingkatkan dengan cara membiasakan anak untuk membaca cerita fiksi. Hasil penelitian Hayuningtyas (2005) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat mengembangkan kreativitas, sementara penelitian yang dilakukan oleh Ariani, dkk. 1996)

menyebutkan bahwa syair dalam permainan tradisional juga dapat meningkatkan kreativitas.

Berangkat dari berbagai hal tersebut, maka timbul pertanyaan adakah cara lain untuk meningkatkan kreativitas verbal anak, sehingga peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan memberi perlakuan yang berbeda yaitu dengan menggunakan permainan tradisional yang dikhususkan pada permainan tradisional yang mengandung unsur syair dan lagu dalam memainkannya, dimana permainan tradisional yang ada unsur lagunya dengan syair berbahasa Jawa diartikan ke dalam bahasa Indonesia. Oleh karena itu, anak yang sudah memiliki kemampuan dasar bahasa Indonesia, setelah mengikuti pelatihan permainan tradisional ini diharapkan akan memiliki kemampuan lebih dalam hal perbendaharaan kata mereka, sehingga diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak secara verbal.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka peneliti mengajukan rumusan masalah, apakah ada pengaruh pemberian permainan tradisional terhadap peningkatan kreativitas verbal pada masa anak sekolah?. Berdasarkan rumusan masalah ini, maka penulis mengadakan penelitian dengan judul "Efektivitas Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kreativitas Verbal pada Masa Anak Sekolah".

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan kreativitas verbal pada masa anak sekolah.

C. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan agar diperoleh suatu bukti-bukti yang empiris mengenai pengaruh permainan tradisional dalam meningkatkan kreativitas verbal pada masa anak sekolah, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi :

1. Manfaat bagi kepala sekolah : informasi tentang pentingnya permainan tradisional dalam meningkatkan kreativitas verbal pada anak-anak Sekolah Dasar, sehingga akan mempermudah dalam memberikan kebijakan-kebijakan mengenai pentingnya permainan tradisional.
2. Manfaat bagi guru kelas : informasi tentang pentingnya permainan tradisional dalam meningkatkan kreativitas verbal anak didiknya, sehingga akan mempermudah dalam memberi bimbingan dan pengertian pada siswa mengenai pentingnya permainan tradisional.
3. Manfaat bagi orang tua : informasi tentang pentingnya permainan tradisional dalam meningkatkan kreativitas verbal pada anaknya, sehingga akan mempermudah dalam memberi bimbingan dan pengertian pada siswa mengenai pentingnya permainan tradisional.
4. Manfaat bagi subjek penelitian : dapat menjadi acuan dalam meningkatkan kreativitas verbal mereka.
5. Ilmuwan psikologi : menambah pengetahuan dalam bidang psikologi pendidikan khususnya dalam kajian eksperimen.

6. Fakultas psikologi : hasil penelitian ini dapat memberi sumbangan pengetahuan dan wacana awal dalam menggali nilai-nilai psikologi yang berbasis pada budaya setempat.
7. Peneliti selanjutnya : hasil penelitian ini dapat memberikan informasi awal yang selanjutnya bermanfaat untuk dikaji secara lebih mendalam dan lebih ilmiah.