



TA'DIB

Jurnal Pendidikan Islam

Implementasi Penilaian Otentik dalam Pembelajaran PAI Berbasis Multiple Intelligences di Sekolah Dasar Islam Terpadu Buahati Jakarta
Alhamuddin

Kepemimpinan Kyai Dalam Menjaga Tradisi Pesantren
Helmi Aziz, Nadri Taja

Gaya Kepemimpinan Kepala Madrasah dalam Meningkatkan Mutu Layanan Pendidikan
Bashori

Model Pesantren Kewirausahaan di Era Kompetisi
Hasbi Indra

Model Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Konstruktif (PKPK) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini
Masnipal

Pengembangan Nilai-nilai Agama dan Moral di Taman Kanak-Kanak
Arif Hakim

Implementasi Pembentukan Karakter pada Peserta Didik di MI Asih Putera Kota Cimahi
Enoh, Khambali

Analisis Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di STIK Bina Husada Palembang
Maryance

Perilaku Prososial Remaja dalam Perspektif Bimbingan Konseling Islami
Nurul Afrianti, Dian Anggraeni

Perbandingan Implementasi Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran PAI di SMP Negeri 5 Bandung dan SMP Negeri 51 Bandung
Yuyun Juariah

Konsep Pendidikan Anak dalam Islam Untuk Mencegah Kejahatan dan Penyimpangan Seksual
Siska Lis Sulistiani

Kontribusi Pendidikan Agama Islam terhadap Perubahan Sikap Keagamaan Mahasiswa Di STIK Bina Husada Palembang
Rahmi Musaddas



unisba
UNIVERSITAS ISLAM BANDUNG



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM BANDUNG
BEKERJA SAMA DENGAN
ASOSIASI DOSEN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM INDONESIA (ADPISI)**



TA'DIB

Jurnal Pendidikan Islam

Jurnal Ta'dib terbit pertama kali pada february tahun 2000 sampai November 2004 dengan ISSN 1411-8173 yang diterbitkan oleh Fakultas Tarbiyah Unisba; Pada tahun 2008 berubah menjadi JPI (Jurnal Pendidikan Islam) dengan ISSN 1979-0163 yang diterbitkan oleh Fakultas Tarbiyah Unisba bekerja sama dengan Asosiasi Dosen Pendidikan Agama Islam Indonesia (ADPISI). Pada tahun 2016, Jurnal Ta'dib kembali diterbitkan dengan nama Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam dengan ISSN. 1411-8173 (Media Cetak) dan EISSN. 2528-5092 (Media Elektronik) oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Unisba bekerja sama dengan Asosiasi Dosen Pendidikan Agama Islam Indonesia (ADPISI). Jurnal ini terbit 2 (dua) kali dalam setahun, pada bulan Mei dan November. Berisi artikel yang diangkat dari hasil penelitian di bidang pendidikan Islam.

Harga Berlangganan:
Rp. 89.000/volume; Rp. 160.000/tahun

Alamat Kantor:
Sekretariat Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung,
Lantai 3.
Jln. Ranggagading No. 8 PO BOX 1357 Kota Bandung 40116
Telp. 085624018800 – 081321493108
Website. <http://ejournal.unisba.ac.id/index.php/tadib>
Email. jurnaltadib@gmail.com

Daftar Isi

Daftar Isi	i
PraTA'DIB	iii
Implementasi Penilaian Otentik dalam Pembelajaran PAI Berbasis Multiple Intelligences di Sekolah Dasar Islam Terpadu Buahati Jakarta Alhamuddin	1-8
Kepemimpinan Kyai Dalam Menjaga Tradisi Pesantren Helmi Aziz, Nadri Taja	9-18
Gaya Kepemimpinan Kepala Madrasah dalam Meningkatkan Mutu Layanan Pendidikan Bashori	19-28
Model Pesantren Kewirausahaan di Era Kompetisi Hasbi Indra	29-38
Model Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Konstruktif (PKPK) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini Masnipal	39-48
Pengembangan Nilai-nilai Agama dan Moral di Taman Kanak-Kanak Arif Hakim	49-60
Implementasi Pembentukan Karakter pada Peserta Didik di MI Asih Putera Kota Cimahi Enoh, Khambali	61-70
Analisis Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di STIK Bina Husada Palembang Maryance	71-76
Perilaku Prososial Remaja dalam Perspektif Bimbingan Konseling Islami Nurul Afrianti, Dian Anggraeni	77-90
Perbandingan Implementasi Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran PAI di SMP Negeri 5 Bandung dan SMP Negeri 51 Bandung Yuyun Juariah	91-98
Konsep Pendidikan Anak dalam Islam Untuk Mencegah Kejahatan dan Penyimpangan Seksual Siska Lis Sulistiani	99-108
Kontribusi Pendidikan Agama Islam terhadap Perubahan Sikap Keagamaan Mahasiswa Di STIK Bina Husada Palembang Rahmi Musaddas	109-114
Petunjuk Penulis	115-116

PRATA'DIB

Puji dan syukur kehadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan karunia-Nya, sehingga Jurnal Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam Volume V Nomor 1 Tahun 2016 dapat hadir kembali di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung setelah lama vakum dari aktivitas penerbitan.

Jurnal ta'dib merupakan arena atau ruang bagi pengungkapan gagasan dan pemikiran yang berkaitan dengan masalah-masalah pendidikan Islam, baik secara teoretis maupun praktis. Tulisan yang tampil dalam volume ini dibuka dengan perbincangan seputar masalah penilaian pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di sekolah. Penulis menawarkan model penilaian otentik. Penilaian otentik merupakan salah satu bentuk penilaian yang tidak hanya menekankan pada hasil, namun juga memperhatikan aspek proses. Penilaian otentik menekankan pada perkembangan bertahap yang harus dilalui oleh peserta didik dalam mempelajari sebuah keterampilan atau pengetahuan. Teori ini menganjurkan sistem yang tidak bergantung pada tes standar atau tes yang didasarkan pada norma formal, akan tetapi mengacu pada kriteria tertentu atau *ipsative* (yaitu tes yang membandingkan prestasi peserta didik saat ini dengan prestasinya yang lalu).

Selain paparan mengenai penilaian otentik, dalam jurnal ini juga dipaparkan mengenai kepemimpinan madrasah dan pesantren dalam rangka meningkatkan layanan mutu pendidikan Islam. Gaya kepemimpinan merupakan salah satu faktor penentu terciptanya iklim pesantren dan madrasah yang kondusif dan kinerja sistem organisasi yang baik. Dalam lingkungan yang kondusif akan menciptakan mutu layanan pendidikan yang baik pula.

Di samping gaya kepemimpinan yang perlu diperhatikan oleh lembaga pesantren. Lembaga pesantren perlu tuntutan dan tuntunan di era perdagangan bebas. Saat ini era majunya ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan kemudahan bagi kehidupan umat manusia dan juga memiliki dampak negatif terhadap norma agama dan nilai-nilai utama kehidupan umat manusia yang bersumber dari nilai ketuhanan. Karenanya pesantren harus memberikan perhatian yang lebih intens kepada para santrinya tentang urgensi pengembangan ekonomi syariah yang memberi keadilan dalam penyelenggaraan perekonomian dalam menciptakan kesejahteraan umat manusia dan semakin intens menyiapkan para santri dengan jiwa entrepreneurship serta berbagai skill untuk kehidupannya sehingga dapat bersaing di era perdagangan bebas.

Perhatian terhadap pendidikan anak usia dini juga diangkat dalam paparan volume ini. Model pengembangan kreativitas melalui permainan konstruktif (PKPK) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Beberapa temuan penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif anak-anak di Indonesia masih rendah dibanding dengan kemampuan kreatif anak-anak Negara tetangga semisal Malaysia, Singapore dan Brunei Darussalam. Penanaman kemampuan berpikir kreatif sejak dini akan sangat mendukung peningkatan kemampuan anak di usia berikutnya. Di samping kemampuan berpikir kreatif, pengembangan nilai-nilai agama dan moral perlu ditanamkan sejak dini kepada anak-anak.

Akhirnya redaksi mengucapkan terima kasih kepada para penulis yang telah menyumbangkan gagasan dan pemikirannya. Sehingga gagasan dan pemikiran yang dituangkan dalam Jurnal "Ta'dib" volume ini dapat membangun dialog yang lebih dalam dan dapat dijadikan rujukan dalam mengatasi persoalan-persoalan yang muncul di masyarakat khususnya pendidikan Islam.

Redaksi Ta'dib

DAFTAR ISI

MODEL PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF (PKPK) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF ANAK USIA DINI

M A S N I P A L¹

¹Program Studi PG PAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Bandung, Jalan Ranga Gading No. 8 Bandung
Email: masnipalmarhun@gmail.com

Abstract

Creativity Development Model through Constructive Play (PKPK) in Increasing the Creative Thinking Ability of Early Childhood. The aims of this research to development model through constructive play using building blocks. By testing the hypothesis using t test, this research results in the Creativity Development Model through Constructive Play (PKPK). Model proves to be effective in increasing the creative thinking ability of early childhood (5-6 years old). The research findings imply that provide empiric information about constructive play as a means of developing the creativity in early childhood; can give empiric information about constructive play as tool for development of self in early childhood; can be used to help them in developing early childhood's creativity, especially through constructive play activities.

Keywords: Creativity, constructive play, block building.

Abstrak

Model Pengembangan Kreativitas Melalui Permainan Konstruktif (PKPK) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Anak usia Dini. Penelitian ini bertujuan memperoleh model pengembangan kreativitas melalui permainan konstruktif dengan menggunakan balok membangun (building block). Pengujian hipotesis menggunakan uji t (t test). maka dihasilkan Model Pengembangan Kreativitas melalui Permainan Konstruktif (PKPK). Model yang diujikan ternyata efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini (usia 5-6 tahun). Hasil penelitian ini berimplikasi memberikan informasi empiris tentang permainan konstruktif sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini; memberikan informasi empiris tentang permainan konstruktif sebagai sarana untuk pengembangan diri anak usia dini; dapat dimanfaatkan untuk membantu mereka dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, terutama melalui kegiatan permainan konstruktif.

Kata Kunci: Kreativitas, permainan konstruktif, balok membangun.

Pendahuluan

Usaha untuk menggali dan menumbuhkan pribadi kreatif, cakap, mandiri, dan inovatif merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional, sebagaimana tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003. Selanjutnya, ditegaskan kembali komitmen tersebut dalam PP No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Pada dasarnya kreativitas seseorang dapat dikembangkan dimanapun dan kapanpun, tetapi berbagai penelitian menyimpulkan bahwa pengembangan kreativitas sangat baik dilakukan sejak usia dini (Clack, 1988, Semiawan, 2002, 2003).

Salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah melalui bermain. Bermain merupakan cara bagi anak untuk memperoleh pengetahuan, menumbuhkan hasrat bereksplorasi, dan melatih pertumbuhan fisik, imajinasi, dan kemampuan memecahkan masalah (Santrock, 1988; Kartadinata, 2003).

Dalam pendidikan anak usia dini, salah satu jenis permainan yang banyak digunakan adalah permainan konstruktif (*constructive play*). Kegiatan bermain konstruktif melibatkan proses membangun (*building*), membentuk (*forming*), dan modifikasi kreatif konstruksi (bangunan struktur)

yang sudah ada (*fashioning*) (Miller & Boyd, 1970). Beberapa ahli berpendapat bahwa alat permainan konstruktif dapat membantu anak dalam mengembangkan imajinasi dan kreativitas (Romer, 1979; Manginley, 1973; Somerset, 1968).

Dari pengamatan terhadap kegiatan anak bermain konstruktif menggunakan balok (*building block*) di beberapa taman kanak-kanak (TK) di Bandung dan Cimahi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak tidak memahami cara efektif bermain balok terutama untuk tujuan pengembangan kreativitas.

Menurut pengakuan para guru TK, hal itu disebabkan (1) anak tidak mengerti cara bermain balok yang benar dan kurang mandiri, (2) guru tidak memiliki kemampuan dan keterampilan untuk membimbing anak bermain balok yang dapat berfungsi mengembangkan kreativitas mereka.

Berdasarkan pandangan ahli dan kondisi di lapangan di atas, maka peneliti meletakkan dasar pemikiran bahwa (1) permainan konstruktif dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas, (2) untuk mencapai hasil yang diharapkan, maka diperlukan bimbingan atau bantuan guru, (3) agar dapat membantu anak, guru perlu memahami dan dilatih cara-cara bermain.

Dari pemikiran di atas, peneliti berasumsi jika guru memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam permainan konstruktif dan dapat memberi bimbingan atau bantuan yang tepat kepada anak, maka memungkinkan kreativitas untuk dikembangkan.

Bertolak dari latar belakang penelitian di atas, maka topik penelitian ini adalah usaha pengembangan kreativitas. Masalah yang diteliti ialah efektivitas permainan konstruktif sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Terkait masalah tersebut, fokus penelitian ini lebih diarahkan kepada usaha untuk memperoleh model pengembangan kreativitas melalui permainan konstruktif dalam proses pendidikan anak usia dini. Pertanyaan pokok yang hendak dijawab adalah: *Apakah model pengembangan kreativitas melalui permainan konstruktif yang diujikan dapat secara efektif meningkatkan kreativitas anak usia dini?*

Tujuan dari penelitian ini adalah diperolehnya sebuah model pengembangan kreativitas yang efektif untuk membantu meningkatkan kreativitas anak usia dini, khususnya kemampuan berpikir kreatif.

Tinjauan Pustaka

Bermain merupakan sarana belajar bagi anak usia dini (Beaty, 1996). Melalui bermain anak-anak dapat mengenal dan berinteraksi dengan lingkungannya dalam rangka memenuhi kebutuhan perkembangan dan pertumbuhan. Oleh karena pentingnya bermain dalam pendidikan anak-anak usia dini, Departemen Pendidikan Nasional menjadikannya sebagai prinsip belajar, yaitu "belajar sambil bermain" atau "bermain sambil belajar" (Depdiknas, 2001, 2003, 2007).

Bermain yang dapat meningkatkan kreativitas sebagaimana pendapat dan temuan ahli di atas, yaitu (1) diselenggarakan dalam lingkungan yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan daya fantasinya secara bebas, sukarela (*voluntary*), gembira (*enjoyable*), dan dalam suasana yang menyenangkan (*pleasurable*) (Saracho & Spodek, 1998; Catron & Allen, 1999); (2) adanya bantuan fasilitator (pembimbing), dan (3) diberikan waktu yang lebih banyak agar anak dapat mengembangkan kreativitasnya (Sternberg & William, 1996).

Permainan konstruktif melibatkan sejumlah alat yang dipakai untuk bermain, seperti peralatan (*equipment*) dan bahan-bahan (*materials*) (Somerset, 1968; Beaty, 1996; Macintyre, 2002). Smilansky, 1968 (Dockett & Flear, 2000:59) menyatakan: "*Constructive play involves using materials to construct something that remains when the play has finished. An example would be using blocks to build a castle, creating a pizza out of dough, or creating a sand and tyre construction for use by electricity workers*".

Di kalangan pendidikan anak usia dini dikenal beberapa jenis permainan konstruktif, seperti permainan menggunakan balok membangun (*building block*), pasir-air (*sand-water*), tanah liat atau plastisin (Hohmann & Weikart, 1995; Manginley, 1973; Hartley *et al.*, 1967; Hammond *et al.*, 1966). Dari beberapa jenis tersebut, yang paling dikenal, banyak digunakan, dan hampir dimiliki oleh setiap taman kanak-kanak ialah jenis permainan balok.

Beberapa ahli berpendapat bahwa bermain balok memberikan manfaat yang luas bagi perkembangan anak, baik fisik dan koordinasi otot, emosi, sosial, ekspresi kreatif dan perkembangan indera, dan belajar konsep bentuk, ukuran, nilai jumlah. (Hammond *et al.*, 1966; Frank & Caplan, 1973; Hartley *et al.*, 1967; Somerset, 1968; Catron & Allen,

1999; Dodge *et al.*, 2002).

Penelitian ini memilih jenis permainan balok unit (*unit blocks*), dengan pertimbangan: *Pertama*, balok unit lebih banyak dan sering digunakan di taman kanak-kanak dibandingkan balok hollow sehingga anak-anak lebih mengenal alat tersebut. Tentu saja hal ini lebih mempermudah guru membimbing anak ketika bermain. *Kedua*, oleh karena balok unit mempunyai potongan-potongan yang lebih banyak dan beragam dalam bentuk dan ukuran, maka dianggap lebih efektif untuk meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas.

Permainan konstruktif dalam penelitian ini menggunakan berbagai potongan balok membangun. Balok-balok membangun itu terdiri dari berbagai jenis, bentuk, dan ukuran, seperti segi empat (*double unit*), kubus (*half unit*), segi tiga (*small/large triangle*), dan silinder. Menurut Beaty (1996), berbagai macam bentuk dan ukuran balok itu dapat menstimulasi imajinasi dan kreativitas anak dalam membangun struktur sehingga misalnya dapat menjadi sebuah ro-bot, pesawat, binatang, bangunan rumah, dan sebagainya.

Orang dewasa berperan penting dalam membantu bermain agar anak memperoleh pengalaman belajar (Beaty, 1996, 1998; Walker *et al.*, 1967). Dalam permainan, anak-anak perlu memahami banyak hal, antara lain cara bermain, aturan-aturan, peralatan yang digunakan, dan tempat dimana permainan dilaksanakan. Di samping itu, oleh karena jenis permainan banyak ragamnya, sehingga banyak pula aturan atau cara bermain yang harus diketahui anak.

Dodge *et al.* (2002:165), mengemukakan bahwa pada intinya terdapat tiga peranan guru dalam belajar anak-anak usia dini, yaitu mengamati (*observing*) anak, membimbing (*guiding*) anak belajar, dan menilai (*assessing*) anak-anak belajar.

Metode Penelitian

Penelitian ini memilih pendekatan kualitatif dan kuantitatif (*mixed methods design*) (Cresswell, 2008). Rancangan penelitian *mixed methods* adalah suatu prosedur untuk mengkombinasikan, menganalisis, dan menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif untuk memahami masalah penelitian.

Berdasarkan prosedur yang akan ditempuh, penelitian ini menggunakan rancangan *exploratory mixed methods*. Prosedur yang

ditempuh, pertama mengumpulkan data kualitatif untuk mengeksplorasi fenomena, dan kemudian mengkombinasikannya dengan data kuantitatif untuk menjelaskan hubungan yang ditemukan dalam data kualitatif. Rancangan tipe *exploratory mixed methods*, sebagai berikut.



Gambar 1: Exploratory Mixed Methods Design (Cresswell, 2008)

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini dilakukan dalam dua fase. *Pertama*, fase kualitatif, meliputi: (1) Melakukan studi pendahuluan dengan kegiatan: (a) pengamatan terhadap kemampuan anak dalam permainan konstruktif menggunakan balok di taman kanak-kanak di Bandung dan Cimahi. (b) melakukan pembahasan lewat diskusi-diskusi dengan kepala dan guru taman kanak-kanak; (2) Studi kebutuhan pengembangan model dengan menelaah tahapan permainan balok dari Dodge *et al.* (2002) dan Hoorn *et al.* (1993) atau disebut teknik Dodge-Hoorn; (3) Pengamatan terhadap efektivitas teknik Dodge-Hoorn ketika diterapkan kepada sejumlah anak TK. Hasil pengamatan kemudian dibahas kembali dengan kepala dan guru TK; (4) Penyusunan model pengembangan kreativitas melalui permainan konstruktif (PKPK) dengan terlebih dahulu melakukan telaah dari berbagai kepustakaan; (5) Peneliti bersama-sama dengan kepala sekolah dan guru memantau pelaksanaan uji coba model tersebut kepada kelompok anak di beberapa taman kanak-kanak; dan (6) Penyusunan dan pengujian pedoman penggunaan model PKPK.

Kedua, fase kuantitatif dengan menguji efektivitas model PKPK dengan Tes Kreativitas Figural (*Circle Test*) baik pada prates maupun pascates.

Selanjutnya kedua data (kualitatif dan kuantitatif) dikumpulkan, kemudian dianalisis baik secara terpisah (*separately*) maupun berbarengan (*concurrently*).

Prosedur penelitian yang ditempuh dalam beberapa tahapan, yaitu: (1) Studi pendahuluan. Tahap ini diawali (a) dengan mengamati kemampuan anak TK saat bermain konstruktif menggunakan balok membangun (*building block*) dan peranan gurunya dalam permainan tersebut, (b) melakukan diskusi-diskusi dengan kepala dan guru TK, (c) melakukan telaah dokumentasi terhadap rancangan tahapan permainan

balok (*block play*) dari Dodge *et al.* (2002), dan Hoorn *et al.* (1993), atau disebut sebagai teknik Dodge-Hoorn, (d) pengamatan terhadap efektivitas teknik Dodge-Hoorn yang diterapkan kepada sejumlah anak TK, dan (e) pembahasan hasil dengan kepala dan guru-guru TK; (2) Pengembangan model: Dari telaah dokumentasi, masukan dari pengamatan terhadap teknik Dodge-Hoorn (kepala dan guru TK, dilanjutkan dengan merancang model (hipotetik) yang dikenal dengan model pengembangan kreativitas melalui permainan konstruktif (PKPK). Dari langkah ini, peneliti telah mengembangkan sebuah model untuk mengembangkan kreativitas melalui permainan konstruktif menggunakan balok membangun bagi anak usia dini untuk usia 5-6 tahun, selanjutnya disebut model PKPK. Model PKPK terdiri dari bangunan dasar dan perlakuan strategis dalam pelaksanaan. Bangunan dasar model PKPK meliputi (a) kegiatan permainan konstruktif (terdiri dari tiga kelompok alat permainan dengan masing-masing lima tahap bermain), (b) tugas guru sebagai pembimbing bermain, dan (c) penilaian keterlaksanaan model.

Perlakuan strategis meliputi (a) pelatihan calon pembimbing, (b) jenis alat permainan, (c) prinsip pelaksanaan, (d) peran guru, (e) Luas/kelompok bermain, (f) Waktu penyelenggaraan, (g) pengaturan pertemuan bermain.

Gambar di bawah ini merupakan skenario rancangan model dimaksud.

Keterangan: P1- P5: pertemuan ke-1 sampai ke-5; Alat A, B, C adalah jenis alat

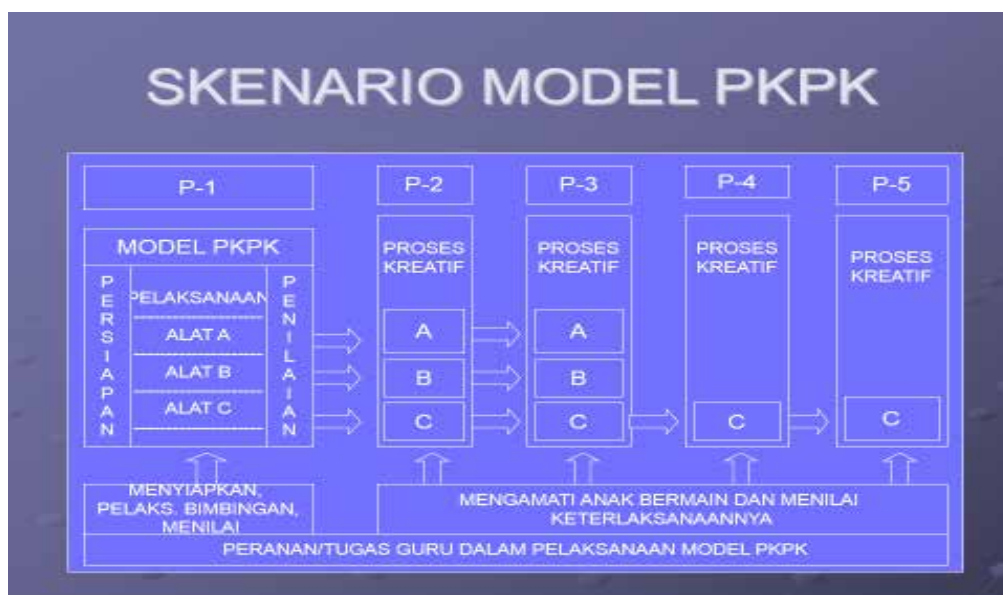
permainan konstruktif (*block building*) yang digunakan; Proses kreatif adalah proses kreativitas anak berkembang ketika bermain.

1. Uji coba model hipotetik PKPK. Tahap ini meliputi: (1) melakukan pelatihan calon pembimbing bermain kepada guru, (2) mengorganisasikan kelompok yang akan diuji coba, (3) prates, (4) pelaksanaan uji coba model.
2. Evaluasi model, meliputi: (1) pascates, (2) analisis prates dan pascates, (3) kesimpulan dari uji coba model, (4) model kerja teruji.
3. Penyusunan dan pengujian pedoman model, yaitu (1) menyusun pedoman penggunaan model untuk guru, (2) pengujian pedoman penggunaan model kepada guru.
4. Model teruji + pedoman.

Penelitian ini dilakukan di 6 (enam) taman kanak-kanak di kota Bandung dan Cimahi. Subjek penelitian adalah anak taman kanak-kanak usia 5-6 tahun, dengan sampel 100 orang. Subjek penelitian tersebut kemudian disebar secara acak dalam dua kelompok eksperimen dan kontrol.

Pengumpulan data dilakukan mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan pemeriksaan dengan Baterai Tes Kemampuan Berfikir Kreatif (TKBK) Figural atau Tes Kreativitas Figural (Circle Test). Sebelum digunakan TKF dilakukan penyesuaian dengan usia 5-6 tahun (mendapat izin dari pengembang TKF, Prof. Dr. Utami Munandar).

Pengolahan data ditempuh dengan melakukan verifikasi data, pemberian skor,



Gambar 2. Rancangan Model PKPK

dan tabulasi data; sedangkan analisis data, yaitu (1) mengubah skor mentah ke dalam z dan t skor, (2) melakukan uji statistik, dan (3) pengujian hipotesis. Ketiga langkah ini dilakukan dengan bantuan SPSS. 12. 0.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Analisis

Analisis data dilakukan dalam beberapa langkah, *pertama* mengubah data mentah (raw score) dari beberapa populasi menjadi z skor yang kemudian diubah lagi menjadi t skor untuk mendapatkan pembulatan. Tujuan perubahan skor ini untuk mendapatkan skor standar atau skala interval. Jadi skor semua aspek dan total diubah menjadi skor t berdasarkan pada populasi yang berisi sampel kelompok eksperimen dan kontrol. Data yang telah berbentuk t skor ini selanjutnya dipakai untuk kepentingan analisis data baik uji statistik maupun uji hipotesis. *Kedua*, melakukan uji statistik. Ada dua hal yang diuji, yaitu: (a) Bahwa dua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum perlakuan memiliki kemampuan yang sama; (b) Bahwa kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan memiliki kemampuan berbeda dengan kelompok kontrol.

Untuk menguji kedua hal tersebut, maka dilakukan melalui langkah, yaitu (1) membandingkan antara rata-rata prates kelompok eksperimen dengan rata-rata prates kelompok kontrol, baik per-aspek maupun total; dan (2) membandingkan antara rata-rata skor pascates kelompok eksperimen dengan rata-rata skor pascates kelompok kontrol, baik per-aspek maupun total.

Membandingkan antara rata-rata skor prates kelompok eksperimen dengan rata-rata

skor prates kelompok kontrol, baik per-aspek maupun total aspek kreativitas.

Uji statistik:

Ho = Tidak ada perbedaan antara rata-rata skor prates kelompok eksperimen dengan rata-rata skor prates kelompok kontrol dalam per-aspek (kelancaran, kelenturan, keaslian, bonus keaslian, elaborasi) dan total.

Hi = Ada perbedaan antara rata-rata skor kelompok eksperimen dengan rata-rata skor prates kelompok kontrol dalam per-aspek (kelancaran, kelen-turan, keaslian, bonus keaslian, elaborasi) dan total.

Ho diterima jika signifikansi $\geq 0,05$

Ho ditolak jika signifikansi $\leq 0,05$.

Dengan bantuan program SPSS 12.0 (2003) diperoleh hasil sebagaimana rangkuman berikut.

Dari pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa:

1. Untuk aspek kelancaran, karena signifikansi $0,139 \geq 0,05$, maka Ho diterima. Dengan demikian tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata prates kelompok eksperimen dengan rata-rata skor kelompok kontrol pada aspek kelancaran.
2. Untuk aspek kelenturan, karena signifikansi $0,014 \leq 0,05$, maka Ho ditolak. Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata prates kelompok eksperimen dengan rata-rata skor kelompok kontrol pada aspek kelenturan.
3. Untuk aspek keaslian, karena signifikansi $0,350 \geq 0,05$, maka Ho diterima. Dengan demikian tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata pra-tes

Tabel 1.
Hasil Pengujian Perbedaan Rata-Rata Skor Prates Kelompok Eksperimen Dengan Rata-Rata Skor Prates Kelompok Kontrol

Aspek	Kelompok	Rata-Rata	Uji t Sig.(2-tailed)	Kesimpulan
Kelancaran	Eksperimen	5, 18	0,139	Tidak berbeda
	Kontrol	4, 81		
Kelenturan	Eksperimen	5, 48	0, 014	Berbeda
	Kontrol	4, 51		
Keaslian	Eksperimen	5, 18	0, 350	Tidak berbeda
	Kontrol	4, 81		
Bonus Keaslian	Eksperimen	5, 01	0, 95	Tidak berbeda
	Kontrol	4, 98		
Elaborasi	Eksperimen	5, 41	0, 036	Berbeda
	Kontrol	4, 58		
Total	Eksperimen	26, 40	0, 045	Berbeda
	Kontrol	23, 59		

kelompok eksperimen dengan rata-rata skor kelompok kontrol pada aspek keaslian.

4. Untuk aspek bonus keaslian, karena signifikansi $0,95 \geq 0,05$, maka H_0 diterima. Dengan demikian tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata prates kelompok eksperimen dengan rata-rata skor kelompok kontrol pada aspek bonus keaslian.
5. Untuk aspek elaborasi, karena signifikansi $0,036 \leq 0,05$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata prates kelompok eksperimen dengan rata-rata skor kelompok kontrol pada aspek elaborasi.
6. Untuk total aspek, karena signifikansi $0,045 \leq 0,05$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata prates kelompok eksperimen dengan rata-rata skor kelompok kontrol pada total aspek.

Membandingkan antara rata-rata skor pascates kelompok eksperimen dengan rata-rata skor pascates kelompok kontrol, baik per-aspek maupun total aspek kreativitas

Uji statistik:

H_0 = Tidak ada perbedaan antara rata-rata skor pascates kelompok eksperimen dengan rata-rata skor pascates kelompok kontrol dalam per-aspek (ke-lancaran, kelenturan, keaslian, bonus keaslian, elaborasi) dan total.

H_1 = Ada perbedaan antara rata-rata skor pascates kelompok eksperimen dengan rata-rata skor pascates kelompok kontrol dalam per-aspek (ke-lancaran, kelenturan, keaslian, bonus keaslian, elaborasi) dan total.

H_0 diterima jika signifikansi $\geq 0,05$

H_0 ditolak jika signifikansi $\leq 0,05$.

Dengan bantuan program SPSS 12.0 (2003) diperoleh hasil sebagaimana rangkuman berikut.

Dari pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa:

1. Untuk aspek kelancaran, karena signifikansi $0,00 \leq 0,05$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor pascates kelompok eksperimen dengan rata-rata skor pascates kelompok kontrol pada aspek kelancaran.
2. Untuk aspek kelenturan, karena signifikansi $0,00 \leq 0,05$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor pascates kelompok eksperimen dengan rata-rata skor pascates kelompok kontrol pada aspek kelenturan.
3. Untuk aspek keaslian, karena signifikansi $0,001 \leq 0,05$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor pascates kelompok eksperimen dengan rata-rata skor pascates kelompok kontrol pada aspek keaslian.
4. Untuk aspek bonus keaslian, karena signifikansi $0,001 \leq 0,05$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor pascates kelompok eksperimen dengan rata-rata skor pascates kelompok kontrol pada aspek bonus keaslian.
5. Untuk aspek elaborasi, karena signifikansi $0,00 \leq 0,05$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor pascates kelompok

Tabel 2.
Hasil Pengujian Perbedaan Rata-rata Skor Pascates Kelompok Eksperimen Dengan Rata-Rata Skor Pascates Kelompok Kontrol

Aspek	Kelompok	Rata-Rata	Uji t Sig.(2-tailed)	Kesimpulan
Kelancaran	Eksperimen	5, 83	0, 00	Berbeda
	Kontrol	4, 16		
Kelenturan	Eksperimen	5, 75	0, 00	Berbeda
	Kontrol	4, 25		
Keaslian	Eksperimen	5, 67	0, 001	Berbeda
	Kontrol	4, 32		
Bonus Keaslian	Eksperimen	5, 67	0, 001	Berbeda
	Kontrol	4, 32		
Elaborasi	Eksperimen	5, 95	0, 00	Berbeda
	Kontrol	4, 04		
Total	Eksperimen	28, 89	0, 00	Berbeda
	Kontrol	21, 10		

eksperimen dengan rata-rata skor pascates kelompok kon-trol pada aspek elaborasi.

6. Untuk total aspek, karena signifikansi $0,00 \leq 0,05$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor pasca-tes kelompok eksperimen dengan rata-rata skor pascates kelompok kontrol pada total aspek.

Dengan pengujian dua asumsi ini dapat disimpulkan bahwa (i) dua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum perlakuan sebagaimana besar memiliki kemampuan yang sama, (ii) bahwa kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan memiliki kemampuan berbeda dengan kelompok kontrol.

Ketiga, melakukan uji hipotesis. Sesuai dengan rancangan bahwa penelitian ini bermaksud menguji hipotesis, yaitu bahwa Model Pengembangan Kreativitas melalui Permainan Konstruktif memberikan pengaruh kepada peningkatan pada masing-masing aspek kemampuan berpikir kreatif anak usia dini kelompok eksperimen, yaitu (1) kelancaran, (2) kelenturan, (3) keaslian, (4) kerincian gagasan dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Untuk menguji hipotesis tersebut, maka dilakukan melalui langkah, yaitu membandingkan rata-rata skor prates dengan pascates pada kelompok eksperimen, baik per-aspek maupun total.

Uji Hipotesis:

H_0 = Tidak ada perbedaan antara rata-rata skor prates dengan rata-rata skor pascates kelompok eksperimen dalam per-aspek (kelancaran, kelen-turan, keaslian, bonus keaslian, elaborasi) dan total aspek.

H_1 = Ada perbedaan antara rata-rata skor prates dengan rata-rata skor pascates kelompok eksperimen dalam per-aspek (kelancaran, kelenturan, keas-lian, bonus keaslian, elaborasi) dan total aspek.

H_0 diterima jika signifikansi $\geq 0,05$

H_0 ditolak jika signifikansi $\leq 0,05$.

Dengan bantuan program SPSS 12.0 (2003) diperoleh hasil sebagaimana rangkuman berikut.

Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa:

1. Untuk aspek kelancaran, karena signifikansi $0,00 \leq 0,005$, maka H_0 di-tolak. Dengan demikian maka ada perbedaan yang signifikan antara

rata-rata skor prates dengan pascates kelompok eksperimen pada aspek kelan-caran. Dengan memperhatikan besar perbedaan $-1,46$, maka berarti terjadi peningkatan sebesar $1,46$ pada skor pascates dibandingkan dengan skor prates pada aspek kelancaran.

2. Untuk aspek kelenturan, karena signifikansi $0,00 \leq 0,005$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian maka ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor prates dengan pascates kelompok eksperimen pada aspek kelenturan. Dengan memperhatikan besar perbedaan $-1,57$, maka berarti terjadi peningkatan sebesar $1,57$ pada skor pascates dibandingkan dengan skor prates pada aspek kelenturan.
3. Untuk aspek keaslian, karena signifikansi $0,00 \leq 0,005$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian maka ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor prates dengan pascates kelompok eksperimen pada aspek keaslian. Dengan memperhatikan besar perbedaan $-1,07$, maka berarti terjadi peningkatan sebesar $1,07$ pada skor pascates dibandingkan dengan skor prates pada aspek keaslian.
4. Untuk aspek bonus keaslian, karena signifikansi $0,00 \leq 0,005$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian maka ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor prates dengan pascates kelompok eksperimen pada aspek bonus keaslian. Dengan memperhatikan besar perbedaan $-1,08$, maka berarti terjadi peningkatan sebesar $1,08$ pada skor pascates dibandingkan dengan skor prates pada aspek bonus keaslian.
5. Untuk aspek elaborasi, karena signifikansi $0,001 \leq 0,005$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian maka ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor prates dengan pascates kelompok eksperimen pada aspek elaborasi. Dengan memperhatikan besar perbedaan $-1,01$, maka berarti terjadi peningkatan sebesar $1,01$ pada skor pascates dibandingkan dengan skor prates pada aspek elaborasi.
6. Untuk total aspek, karena signifikansi $0,00 \leq 0,005$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian maka ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor prates dengan pascates kelompok eksperimen pada total aspek. Dengan memperhatikan besar perbedaan $-6,20$, maka berarti terjadi peningkatan sebesar $6,20$ pada skor pascates dibandingkan dengan skor prates pada keseluruhan aspek.

Tabel 3.
Hasil Pengujian Perbedaan Rata-rata Skor Prates Dengan Rata-rata Skor Pascates Kelompok Eksperimen

Aspek	Kelompok Eksperimen	Perbedaan Rata-rata	Uji t Sig.(2-tailed)	Kesimpulan
Kelancaran	Prates - Pascates	-1, 46	0, 00	Berbeda
Kelenturan	Prates - Pascates	-1, 57	0, 00	Berbeda
Keaslian	Prates - Pascates	-1, 07	0, 00	Berbeda
Bonus Keaslian	Prates - Pascates	-1, 08	0, 00	Berbeda
Elaborasi	Prates - Pascates	-1, 01	0, 001	Berbeda
Total	Prates - Pascates	-6, 20	0, 00	Berbeda

Berdasarkan hasil-hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa model PKPK ternyata memberikan pengaruh yang berarti pada peningkatan kreativitas anak usia dini, baik pada masing-masing aspek (kelancaran, kelenturan, keaslian, dan keterincian) maupun keseluruhan aspek. Hal ini dapat berarti bahwa model PKPK (teruji) dapat secara efektif meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Pembahasan Hasil

Model pengembangan kreativitas melalui permainan konstruktif menggunakan balok membangun (*building block*) dengan bantuan guru, setelah diujikan kepada 100 subjek usia 5-6 tahun ternyata menunjukkan perbedaan yang sangat meyakinkan dalam peningkatan kreativitas antara subjek yang mendapat perlakuan dengan subjek kontrol. Dengan menggunakan empat aspek kreativitas sebagaimana dikembangkan oleh para pakar (Torrance, 1974; Munandar, 1999), yaitu kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), kerincian dalam gagasan (*elaboration*), ditambah bonus keaslian (Munandar *et al.*, 1988), ternyata Model PKPK mampu menghasilkan perubahan dalam arti peningkatan yang terjadi hampir secara merata pada masing-masing aspek tersebut.

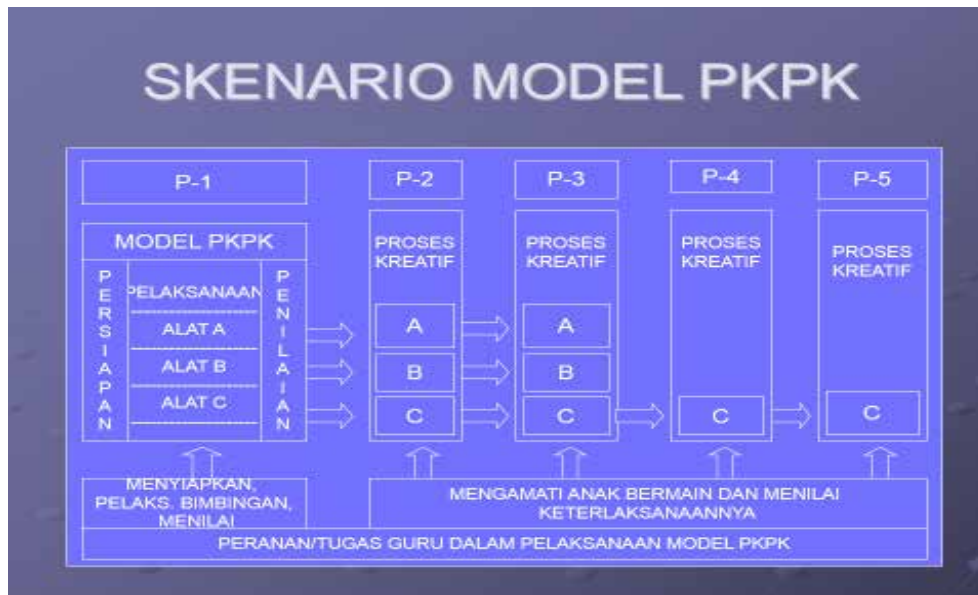
Temuan tersebut tentu saja sejalan dengan konsep yang diajukan Torrance (1963; 1966) dan penelitian Ruindungan (1996) bahwa walaupun inti kreativitas berada pada kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan asli (*originality*), akan tetapi kemampuan tersebut tidak lepas dari

kemampuan pada aspek lain, yaitu kelancaran dalam berpikir, kelenturan memainkan gagasan, dan kemampuan merinci gagasan.

Dari segi kelayakan model, ternyata kegiatan PKPK yang diujikan dalam penelitian ini memiliki daya pengaruh yang cukup baik. Model PKPK mampu menghasilkan besaran peningkatan pada masing-masing aspek kreativitas dengan rata-rata terentang antara 1,01 sampai dengan 1,57. Sedangkan secara keseluruhan besaran peningkatan mencapai rata-rata 6,20. Ini berarti peningkatan yang terjadi kira-kira empat kali lebih besar daripada rata-rata skor kreativitas prates. Berdasarkan kepada besaran peningkatan skor kreativitas yang signifikan ini, maka apabila model PKPK diselenggarakan kepada anak usia dini (5-6 tahun) di tempat lain diperkirakan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Keberhasilan model PKPK dalam meningkatkan kreativitas dapat berarti keberhasilan kegiatan bermain sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini. Temuan ini sejalan dengan pandangan Piaget dan Vygotsky (Sawyer *et al.*, 2003) dan penelitian Jutras (2003) bahwa kegiatan bermain ternyata mampu mendorong tumbuhnya kreativitas.

Keandalan model PKPK sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini tak lepas dari beberapa hal yang saling mendukung, yaitu peranan dan komitmen yang optimal oleh guru, kegiatan bermain dalam adegan kelompok, alat bermain yang beragam, tempat bermain yang representatif, strategi pengaturan pertemuan bermain, dan



(Gambar 3: Rancangan Model PKPK)

suasana kondusif yang diciptakan pada saat bermain.

Simpulan

Secara keseluruhan, Model Pengembangan Kreativitas melalui Permainan Konstruktif (Model PKPK) menggunakan balok membangun (*building block*) memberikan pengaruh yang signifikan kepada peningkatan kreativitas anak usia dini usia 5-6 tahun. Ini berarti bahwa model PKPK secara nyata mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun, yaitu kemampuan mengungkapkan gagasan bermakna dengan cepat, banyak dan beragam; kemampuan menghasilkan gagasan yang tidak umum, tidak kaku, dan bersifat spontan; kemampuan menghasilkan gagasan mengenai suatu hal yang tidak lazim, bersifat baru, inovatif, dan dapat diterima; dan kemampuan mengembangkan, memperluas, atau melahirkan suatu gagasan dengan rinci tetapi bersifat operasional.

Model PKPK ternyata mampu meningkatkan keempat aspek kemampuan berpikir kreatif (kelancaran, kelenturan, keaslian, dan elaborasi) anak usia dini (5-6 tahun), dalam arti tidak ada aspek yang tidak mengalami perubahan. Perlu diketahui bahwa beberapa penelitian terdahulu memberikan pengaruh lebih kepada aspek keaslian dan kerincian. Keberhasilan Model PKPK dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini (usia 5-6 tahun) tak lepas dari beberapa perlakuan strategis yang diberikan, yaitu (a) pelatihan kepada guru sebelum menggunakan model, (b) adanya guru yang bersedia menjadi

pembimbing, (c) bermain dilakukan secara berkelompok, (d) bermain diselenggarakan di tempat luas, (e) pengaturan permainan yang tepat, (f) penilaian menggunakan lembar ceklis, dan (g) suasana bermain menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Beaty, (1996). *Skill for Preschool Teacher*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Catron, C. E. & Allen, J. (1999). *Early Childhood Curriculum A Creative-Play Model*, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Clark, B. (1988). *Growing Up Gifted*, Columbus, Ohio: Merrill Publishing Company.
- Cresswell (2008). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approach*, California: Sage Publications.
- Depdiknas (2007). *Kurikulum Pendidikan Taman Kanak-Kanak dan Pedoman Penyusunan Silabus*, Jakarta: BP. Cipta Jaya.
- (2003). *Pedoman Sosialisasi Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Direk-torat PAUD.
- Dockett, S. & Fleer, M. (2000). *Play and Pedagogy in Early Childhood, Bending and Rules*, London: Harcourt Publishers International.
- Dodge, D. T., et al. (2002). *The Creative Curriculum for Preschool*, Washington, DC: Teaching Strategis Inc.
- Frank, R. & Caplan, T. (1973). *The Power of Play*, New York: Achor Press/ Doubleday.
- Hammond, S. L., et al. (1966). *Good School*

- for Young Children, A Guide for Working with Three, Four, and Five-Year-old Children*, New York: The Macmillan Company.
- Hartley, R. E., et al. (1967). *Understanding Children's Play*, New York: Co-lumbia University Press.
- Hohmann, M. & Weikart, D. (1995). *Educating Young Children*, Ypsilanti, Michigan: High-Scope Educational Research Foundation.
- Hoorn, J. V., et al. (1993). *Play at the Center of the Curriculum*, New York: Macmillan Publishing Company.
- Justras, S. (2003). *Contributions and Development Enfant. Dalam Journal Canadian Psychology* [Online] Vol 44 (3), 9 halaman. Tersedia: <http://weblinks2.epnet.com.ezproxy.library.arizona.edu/resultlist.as...> [5 Maret 2006].
- Kartadinata, S. (2003). *Kebijakan, Arah, dan Strategi Pengembangan Profesi BK di Indonesia*. Makalah Konvensi Nasional XIII Bimbingan dan Kon-seling, Bandung.
- . (2003). "Konseptualisasi Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia". Bahan Seminar dan Lokakarya Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, Bandung.
- Manginley, C. J. (1973). "Toys You Can Bulid", New York: Howthorn Books.
- Macintyre, C. (2002). "Play for Children with Special Needs, Including Children aged 3-8", London: David Fulton Publishers Ltd.
- Miller, W. R. & Boyd, G. (1970). "Teaching Elementary Industrial Arts", South Holland, Illinois: The Goodheart-Wilcox Company.
- Munandar, U. (1999). "Kreativitas dan Keberbakatan", Jakarta: PT Gramedia Utama.
- Munandar, U., et al. (1988). *Laporan Penelitian Standarisasi Tes Kreativitas Figural*, Jakarta: Jurusan Psikologi Pendidikan Fakultas Psikologi Univer-sitas Indonesia.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan
- Romer, T. (1979). *Complete Kindergarten Handbook*, New York: Parker Publishing Company.
- Ruindungan, M. G. (1996). *Model Bimbingan Peningkatan Kreativitas Siswa SMU*, Disertasi Doktor, PPS IKIP Bandung.
- Santrock, J. W. (1988). *Children*. Dubuque, Iowa: WM. C. Brown Publishers.
- Saracho, O. N. & Spodek, B. (1998). *Multiple Perspectives on Play in Early Childhood Education*, New York: State University of New York Press, Albany.
- Sawyer, R. K. (2003) *Creativity and Development*, New York: Oxford Univer-sity Press.
- Semiawan, C (2002). *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT. Prenhallindo.
- . (2003). *Paradigma Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Bahan Seminar dan Lokakarya Nasional Pendidikan Anak usia Dini, Bandung.
- Somerset, G. L. (1968). *Work and Play in A Pre-school Play Group*, Wellington: Wellington Play Center Association.
- Sternberg, R. J. & Williams, W. M. (1996). *How to Develop Student Creativity*, Virginia: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Torrance, E. P. (1963). *Educational and the Creativity Potential*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- . (1966). *The Torrance Test of Creative Thinking-Norms-Technical Manual Research Edition*, Verbal Test, Form A & B - Figural Test, Form A & B.
- Dalam Kim, K. H. (2006). Is Creativity Unidimensional or Multidimensi-onal? *Dalam Creativity Research Journal* [Online] Vol 18 (3), 8 halaman. Tersedia: (<http://www.informaworld.com/smpp~content=t775653635>. Html) Diunduh pad 14 April 2008.
- . (1974). *The Torrance Test of Creative Thinking*. Dalam Kaufmann, J. C. (2006). Intelligence Testing with Torrance. *Dalam Creativity Research Journal* [Online] Vol 18 (11), 3 halaman. Tersedia: (<http://www.informaworld.com/smpp~content=t775653635>. Html) Diunduh pada 14 April 2008.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Walker, M., et al. (1967). *Teaching in The Pre-school Kindergarten*. Sydney: Halstead Press.

Mitra Bebestari

Andi Hadiyanto, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
Makhmud Syafei, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
Maulia Depriya Kembara, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
Muhammad Turhan Yani, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
Syahidin, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
K. A. Rahman, Universitas Jambi, Indonesia
Supian, Universitas Jambi, Indonesia
Syukri Fathudin Achmad Widodo, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
Nan Rahminawati, Universitas Islam Bandung, Indonesia
Erhamwilda, Universitas Islam Bandung, Indonesia

Penanggung Jawab

Enoh

Pemimpin Redaksi

Khambali

Editor

Muhamad Imam Pamungkas, Universitas Islam Bandung, Indonesia
Alhamuddin, Universitas Islam Bandung, Indonesia
Helmi Aziz, Universitas Islam Bandung, Indonesia
Nadri Taja, Universitas Islam Bandung, Indonesia
Dinar Nur Inten, Universitas Islam Bandung, Indonesia
Vita Fitria, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
Abdul Malik Usman, Universitas Gajah Mada, Indonesia

Editor Bahasa

Dheka Dwi Agustiningsih, Universitas Islam Bandung, Indonesia
Yuristia Wira Cholifah, Universitas Islam Bandung, Indonesia



unisba
UNIVERSITAS ISLAM BANDUNG



Alamat Kantor:
 Sekretariat Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 Universitas Islam Bandung, Lantai 3.
 Jln. Ranggagading No. 8 PO BOX 1357 Kota Bandung 40116
 Telp. 085624018800 – 081321493108
 Website. <http://ejournal.unisba.ac.id/index.php/tadib>
 Email. jurnaltadib@gmail.com

eISSN. 2528-5092



ISSN. 1411-8173

