

## ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran dengan menggunakan 'games' terhadap kemampuan berkomunikasi, tingkat intelektual, sosialisasi dan imajinasi anak usia 6 – 7 tahun.

Yang dijadikan subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 Sekolah Dasar Pelita Harapan, Lippo Karawaci – Tangerang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan instrumen penelitian berupa pengamatan langsung, check list, wawancara, catatan pinggir dan *participation charts*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan 'games' mampu mengembangkan kemampuan anak dalam berkomunikasi, tingkat intelektual, sosialisasi dan imajinasi anak.

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan, penelitian ini dapat diaplikasikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang menganut sistem *learning is fun*.

## KATA PENGANTAR

Puji hormat dan syukur kepada Tuhan atas pimpinan dan penyertaanNya sehingga penulis mampu menyelesaikan tesis ini dengan baik sebagai prasyarat menempuh ujian akhir pada jurusan Magister Pendidikan Program Pasca Sarjana di Universitas Pelita Harapan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tantangan, kesempatan dan panggilan yang dimiliki oleh penulis untuk turut serta meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pengajaran dengan menggunakan 'games' untuk meningkatkan kreativitas siswa. Penulis juga berharap apa yang telah dibahas dan dikemukakan dalam penelitian ini dapat menjadi sumbangsih sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui pembelajaran dengan menggunakan 'games'. Mudah-mudahan penelitian ini dapat menjadi suatu masukan yang berarti bagi dunia pendidikan di Indonesia.

Penulis menyadari bahwa penulisan tesis ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Ir. Nggandi Katu, MSc.,Ph.D. yang telah membimbing dengan sabar, dan penuh perhatian hingga akhir penulisan tesis ini.
2. Suamiku tercinta Dr. F. Yanto Gumulia yang dengan sepenuh hati menemani, memotivasi dan memberi dukungan serta doa untuk menyelesaikan tugas ini.

3. Anak-anakku terkasih Deby Gumulia dan Cynthia Gumulia yang menjadi inspirator dalam penulisan tesis ini.
4. Rekan-rekan guru di Sekolah Pelita Harapan yang turut memotivasi dalam penyelesaian tesis ini, juga untuk Ms. Alexis Hughes dan Ibu Hastin yang memberi kesempatan untuk mengadakan penelitian di kelasnya.
5. Kepada segenap nara sumber yang telah bersedia memberikan informasi yang diperlukan dalam penulisan tesis ini.

Penulis berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya para pendidik. Akhir kata, tak ada gading yang tak retak maka dengan segenap hati penulis mengharap adanya kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan tesis ini.

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar.....	iv
Abstrak .....	vi
Daftar Isi.....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian .....	7
1.5.1 Subyek Penelitian .....	7
1.6 Definisi Variabel .....	8
1.7 Indikator Variabel .....	9
1.7.1 Indikator Pembelajaran yang Menggunakan 'games' .....	9
1.7.2 Indikator Kreativitas .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Karakteristik Anak Usia 6 – 7 tahun .....	10
2.1.1 Perkembangan Intelektual .....	10
2.1.2 Perkembangan Sosial .....	10
2.1.3 Perkembangan Emosional .....	11
2.1.4 Perkembangan Fisik .....	11
2.1.5 Perkembangan Spiritual .....	11

2.2	'Learning is Fun' .....	12
2.2.1	Definisi Pembelajaran dengan Menggunakan 'games' .....	14
2.2.2	Kegunaan dan Kelebihan Pembelajaran dengan Menggunakan 'games' .....	15
2.2.3	Indikator Pembelajaran dengan Menggunakan 'games' .....	16
2.3	Kreativitas .....	16
2.3.1	Definisi Kreativitas .....	17
2.3.2	Indikator Kreativitas .....	19
2.4	Hubungan Antara Pembelajaran yang Menggunakan 'games' dengan Kreativitas .....	22
2.5	Teori – teori yang Dapat Menunjang Pembelajaran Menggunakan 'games' dengan Kreativitas .....	23
2.6	Hasil Penelitian yang Terkait dengan Topik Tesis .....	25
2.7	Asumsi.....	26
 <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>		
3.1	Desain .....	27
3.2	Subyek Penelitian .....	28
3.3	Prosedur .....	28
3.4	Instrumen yang Digunakan .....	29
3.5	Pengolahan Data .....	34
 <b>BAB IV TEMUAN DAN PERUBAHAN</b>		
4.1	Uraian Pelaksanaan .....	36
4.1.1	Latar Belakang Subyek Penelitian .....	37
4.2	Analisis Perkembangan Makro .....	43
4.2.1	Perkembangan Kemampuan Berkomunikasi .....	44
4.2.2	Perkembangan Kemampuan Tingkat Intelektual .....	46
4.2.3	Perkembangan Kemampuan Rasa Percaya Diri dan Sosialisasi .....	48
4.2.4	Perkembangan Kemampuan Berimajinasi .....	50

4.3	Analisis Perkembangan Secara Mikro .....	52
4.3.1	Sebelum Pembelajaran Dengan Menggunakan 'Games' ...	52
4.3.2	Setelah Pembelajaran Dengan Menggunakan 'Games' ....	55
4.3.3	Perubahan Yang Terjadi Selama Sembilan Minggu .....	57
4.4	Kesimpulan Perkembangan .....	60

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1	Kesimpulan .....	63
5.2	Kendala yang Dihadapi .....	64
5.3	Saran .....	65
5.4	Studi Lanjutan .....	65
	Daftar Pustaka .....	66
	Lampiran – lampiran .....	66
	Table 1 Creativity Checklist Indicator .....	68
	Table 2 Creativity Checklist Indicator by Researcher .....	70
	Table 2.1 Creativity Checklist Indicator AY .....	71
	Table 2.2 Creativity Checklist Indicator JL .....	90
	Table 2.3 Creativity Checklist Indicator JS .....	109
	Table 2.4 Creativity Checklist Indicator KN.....	128
	Table 2.5 Creativity Checklist Indicator NC .....	147
	Table 3 Creativity Checklist Indicator per Person .....	166
	Table 3.1 Creativity Checklist Indicator AY .....	167
	Table 3.2 Creativity Checklist Indicator JL .....	168
	Table 3.3 Creativity Checklist Indicator JS .....	169
	Table 3.4 Creativity Checklist Indicator KN .....	170
	Table 3.5 Creativity Checklist Indicator NC .....	171
	Table 4 Creativity Checklist Indicator per Group .....	172

Table 5 Creativity Checklist per Indicator .....	176
Table 5.1 Creativity Checklist Indicator for AY .....	177
Table 5.2 Creativity Checklist Indicator for JL .....	179
Table 5.3 Creativity Checklist Indicator for JS .....	181
Table 5.4 Creativity Checklist Indicator KN .....	183
Table 5.5 Creativity Checklist Indicator NC .....	185
Table 6 Creativity Checklist per Indicator per Group .....	187
Table 6.1 Creativity Checklist Ability to Communicate per Group	188
Ability To Communicate Chart .....	191
Table 6.2 Creativity Checklist Intellectual Stages per Group .	192
Intellectual Stages Chart .....	195
Table 6.3 Creativity Checklist Self Confidence, Socialization	
per Group .....	196
Self Confidence, Socialization Chart .....	199
Table 6.4 Creativity Checklist Ability to Imagine per Group ..	200
Ability to Imagine Chart .....	203
Table 7 Creativity Checklist Indicator Total .....	204