

**PENGARUH BERMAIN EDUKATIF KARDUS BEKAS TERHADAP
KREATIVITAS SISWA SEKOLAH
DASAR DI SD MUHAMMADIYAH I
AMBARKETAWANG**

Ahmad Wasil Mustofa¹, Khristina Dias Utami²

INTISARI

Latar Belakang : Anak dengan rentannng usia 7- 12 tahun dari laporan Torrance banyak terjadi penurunan kreativitas yang disebabkan karena penggunaan otak kanan yang belum maksimal, anak terlalu sering dihadapkan dengan pelajaran membaca dan menulis saja yang hanya melibatkan otak sebelah kiri. Permainan edukatif merupakan sebuah permainan dengan rancangan yang mendidik, memperluas konsep serta membantu peserta didik untuk memperoleh keterampilan. Bermain edukatif pada prinsipnya dapat meningkatkan kemampuan psikomotorik, sosial-emosional serta kemampuan kecerdasan (keterampilan dan kreativitas).

Tujuan Penelitian : Mengetahui pengaruh bermain edukatif kardus bekas terhadap kreativitas siswa di SD Muhammadiyah 1 Ambarketawang.

Metode Penelitian : Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *Praeksperimen* dengan rancangan *One Group Pretest Posttest*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Non probability sampling* dengan pengambilan sampel *Total Sampling* yaitu sebanyak 51 responden. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi kreativitas. Hasil penelitian dianalisis secara univariat dan bivariat menggunakan uji *Wilcoxon test*.

Hasil Penelitian : Kreativitas di SD Muhammadiyah 1 Ambarketawang sebelum diberikan intervensi diperoleh nilai median 16,00 minimum 9,00, maksimum 22,00 dan Kreativitas sesudah dilakukan intervensi di peroleh nilai median 19,00, minimum 13,00, maksimum 23,00. Hasil perbedaan pada tiap aspek yaitu perencanaan bahan, proses pembuatan, hasil produk didapatkan peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan intervensi. Hasil uji *Wilcoxon test* pengaruh bermain edukatif kardus bekas terhadap kreativitas siswa di peroleh *p-value* 0,00($p < 0,005$).

Kesimpulan : Ada pengaruh bermain edukatif kardus bekas terhadap kreativitas siwa di SD Muhammadiyah 1 Ambarketawang.

Kata kunci : Bermain Edukatif, Barang Bekas, Kreativitas siswa

¹ Mahasiswa PSIK Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

² Dosen PSIK Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

**THE EFFECT OF EDUCATIONAL GAMES OF USED CARDBOARD ON
STUDENTS CREATIVITY AT SD MUHAMMADIYAH 1
AMBARKETAWANG**

Ahmad Wasil Mustofa¹, Khristina Dias Utami²

ABSTRACT

Background: Many children aged 7-12 years old encounter lack of creativity because of not optimal use of right brain. Educational games are games with designs that educate, and broaden the concept to help students gain their skills. In Principle, educational games improve psychomotor, social-emotional and intelligence abilities (skills and creativity).

Objectives: To determine the effect of educational games of used cardboard on students creativity at SD Muhammadiyah 1 Ambarketawang.

Methods: The type of this study was a quantitative study applying pre-experimental design with One Group Pretest Posttest design. The sampling technique was Non probability sampling with Total Sampling as 51 respondents. The instrument used was an observation sheets of creativity. The results study were analyzed by univariate and bivariate analysis using the Wilcoxon test

Results: The student creativity value at SD Muhammadiyah 1 Ambarketawang before given intervention obtained a median value of 16.00, minimum value of 9.00, maximum value of 22.00. Creativity of students at SD Muhammadiyah 1 Ambarketawang after given intervention was obtained at a median value of 19.00, a minimum value of 13.00, and maximum value of 23.00. Wilcoxon test result is the effect of used cardboard educational games on student creativity were obtained with p-values of 0.00 ($p < 0.005$).

Conclusion: There is an effect of educational games of used cardboard on students creativity at SD Muhammadiyah 1 Ambarketawang

Keywords: educational games, used goods, student creativity

¹ Student of Nursing Study University of Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

² Lecture of Nursing Study University of Jenderal Achmad Yani Yogyakarta