

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR

UCAPAN TERIMA KASIH

ABSTRAK

ABSTRACT

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	8
1.4. Pertanyaan Penelitian	8
1.5. Manfaat Penelitian.....	9

BAB II KONSEP LAYANAN BIMBINGAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DAN KREATIVITAS ANAK

2.1 Konsep Kreativitas	10
2.2 Konsep Bermain pada Anak	18
2.3 Konsep Permainan Tradisional.....	23
2.4 Kerangka Berpikir	26
2.5 Penelitian Terdahulu.....	27
2.6 Hipotesis Penelitian	28

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan dan Desain Penelitian.....	29
3.2. Populasi dan Sampel Penelitian.....	30
3.3. Variabel Penelitian	31
3.4. DefInisi Operasional.....	31
3.5. Inventori Penelitian	32
3.6. Prosedur Penelitian	35
3.7. Analisis Data	35

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Temuan Penelitian	39
4.2. Rumusan Hipotetik Program Bimbingan Melalui Permainan Tradisional.....	42
4.3. Efektifitas Bimbingan melalui Permainan Tradisional untuk Mengembangkan Kreativitas Anak	50
4.4. Pembahasan Penelitian	62
4.5. Keterbatasan Penelitian	82

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan	83
5.2 Rekomendasi.....	83

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN.....

Izzatur Rahmah, 2019

BIMBINGAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal.
3.1. Desain Penelitian Kuasi Ekperimen	29
3.2. Populasi Siswa Kelas 2 SD N Isola Bandung.....	30
3.3. Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	31
3.4. Validitas Instrumen Tes Kreativitas Sekolah Dasar	34
3.5. Kriteria Reliabilitas Instrumen.....	34
3.6. Kategori Penilaian Tes Kreativitas	37
4.1. Gambaran Umum Kreativitas Siswa.....	39
4.2. Gambaran Kreativitas Anak Berdasarkan Aspek	40
4.3. Gambaran Kreativitas Siswa.....	44
4.4. Sasaran Layanan Bimbingan Kelompok.....	46
4.5. Hasil Penimbangan Program	48
4.6. Uji <i>Mann Whitney</i> Hasil <i>Pre-test</i> Kontrol dan Eksperimen	50
4.7. Uji <i>Mann Whitney U Test</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol	51
4.8. Hasil Uji <i>Mann Whitney</i> Aspek Kreativitas.....	52
4.9. Hasil Perhitungan Rerata <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Ekperimen	54
4.10. Perubahan Skor Kreativitas Kelompok Eksperimen	54
4.11. Jenis Permainan Berkaitan dengan Aspek Kreativitas.....	76
4.12. Temuan Peneliti tentang Kaitan Permainan Tradisional dengan Aspek Kreativitas	81

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Hal.
4.1. Profil Kreativitas Siswa Per Aspek.....	41
4.2. Hasil Perhitungan Rerata <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok Ekperimen	53