

# **NORMA KREATIVITAS MENGGUNAKAN *TORRANCE TEST OF CREATIVITY THINKING* UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN**

**Yeni Anna Appulembang**

Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara

## **Abstract**

Every child is basically creative, what differentiate one child to another is the degree and form of creativity that the child shows (Mulyadi, S in Budi, 2007). Therefore stimuli from the environment are necessary, so that creative thinking ability stored in each child can appear (Munandar, 1999). Nowadays, many scales of gifted children's traits have been developed that make it easier for teachers to track the capabilities of highly skilled children. What measurements will be used in tracking gifted children depend on what abilities or traits are deemed important that are owned by gifted children (Renzulli in Munandar, 1999). Based on Guilford's theory, Torrance then developed a test to measure creativity called TTCT (Torrance Test Creative Thinking). This test measures 4 aspects: (1) Fluency; (2) Elaboration; (3) Originality and; (4) Abstractness of Title. Each one of all the four aspects of Torrance Test of Creativity Thinking has its own norm. As a researcher, I want to develop the norms based on the characteristics of subjects residing in Indonesia. The subjects were children aged 7 to 12 who were in elementary school. The sample used in this study amounted to 201. Based on the results of data analysis, this study resulted norms of Fluency; Elaboration; Originality and; Abstractness of Title. In addition, criterion validity (predictive validity) test has also been done and scores obtained from Torrance Test Creative Thinking-Figural (TTCT-F) can predict a person's future creativity based on age.

Keywords: creativity, norms, Torrance test of creativity thinking

---

Yeni Anna Appulembang adalah Dosen  
Fakultas Psikologi Universitas  
Tarumanagara. Korespondensi artikel ini  
dialamatkan ke: [yennia@fpsi.untar.ac.id](mailto:yennia@fpsi.untar.ac.id)

## **Pendahuluan**

Kreativitas dapat memungkinkan  
manusia meningkatkan kualitas

hidupnya. Dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan kreatif, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (Susanto, 2011). Kreativitas dapat terwujud di mana saja dan oleh siapa saja, tidak bergantung pada usia, jenis kelamin, keadaan sosial ekonomi atau tingkat pendidikan tertentu. Bakat kreatif dimiliki oleh semua orang. Kreativitas dapat ditingkatkan dan karena itu perlu dipupuk sejak dini (Munandar, 1999). Menurut Mulyadi (dalam Budi, 2007) setiap anak pada dasarnya kreatif, yang

membedakan adalah derajat dan bentuk kreativitas yang ditampilkannya. Oleh karena itu diperlukan rangsangan-rangsangan dari lingkungan agar kemampuan berpikir kreatif yang tersimpan dalam diri setiap anak bisa tampil (Munandar, 1999).

Kreativitas anak hanya akan berkembang apabila memperoleh kesempatan untuk mengembangkannya secara optimal. Menurut Munandar (dikutip oleh Muradriani & Widiastuti, 2006) perangsangan kreativitas perlu dilakukan sejak kecil sampai dewasa melalui pendidikan formal maupun non formal, di dalam keluarga, sekolah dan masyarakat. Salah satu hal yang menentukan sejauh mana seseorang itu kreatif adalah kemampuannya untuk membuat kombinasi baru dari hal-hal yang ada. Anak yang kreatif dapat membuat aneka ragam benda dengan

menggunakan bahan-bahan bekas yang sudah tidak terpakai (Munandar, 1999). Selain itu, menurut Susanto (2011) pendekatan yang dapat dilakukan untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan bermain yang dilakukan di lingkungannya dengan menggunakan sarana, alat permainan yang edukatif dan memanfaatkan berbagai sumber belajar dengan menggunakan media permainan flashcard yaitu media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang di dalamnya terdapat tulisan, gambar atau tanda pengganti bilangan yang bervariasi.

Pada saat usia sekolah dasar, anak diharapkan dapat lebih kritis dalam melihat ide-ide baru yang orisinal. Akan tetapi pada kenyataannya potensi kreativitas tersebut cenderung menurun saat masuk sekolah dasar. Penurunan

kreativitas bisa disebabkan karena pengajaran di sekolah dasar terlalu menekankan pada penyelesaian tugas-tugas yang mengharuskan siswa untuk mencari satu jawaban benar (bersifat *konvergen*), Berk (dikutip oleh Muradriani & Widiastuti, 2006). Sementara kemampuan berpikir kreatif (*divergen*) merupakan kemampuan menjajaki berbagai kemungkinan jawaban atas suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban. Makin banyak kemungkinan jawaban yang diberikan terhadap suatu masalah makin kreatiflah seseorang. Namun jawaban-jawaban itu haruslah sesuai dengan masalahnya. Jadi tidak semata-mata banyaknya jawaban yang dapat diberikan yang menentukan kreativitas seseorang, tetapi juga kualitas atau mutu dari jawabannya (Munandar, 1999).

Menurut Lumenta (dikutip oleh Muradriani & Widiastuti, 2006) kemajuan dan perubahan yang begitu cepat dalam perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, pendidik tidak mungkin dapat meramalkan anak sepuluh tahun mendatang. Seharusnya apa yang dilakukan pendidik adalah mengembangkan sikap dan kemampuan peserta didik untuk menghadapi masalah-masalah hidup di masa yang akan datang secara kreatif dan inovatif.

Dewasa ini sudah banyak dikembangkan skala penilaian ciri-ciri anak berbakat yang memudahkan guru untuk menelusuri kemampuan anak-anak yang berkemampuan tinggi. Alat ukur apa yang akan di pakai dalam menelusuri anak-anak berbakat bergantung dari kemampuan atau ciri-ciri apa yang dianggap penting yang dimiliki anak berbakat. Sesuai dengan

konsep Renzulli (dalam Munandar, 1999), alat ukur atau test yang di pakai untuk menelusuri anak berbakat yaitu : (1) tes inteligensi untuk mengukur kemampuan intelektual; (2) tes kreativitas untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif dan ; (3) tes prestasi belajar untuk mengukur hasil belajar anak yang mencerminkan juga motivasi anak untuk belajar serta bertanggung jawab terhadap tugas. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengukur kemampuan kreativitas pada anak.

*Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT). TTCT merupakan tes yang mengukur kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah secara kreatif. TTCT terdiri dari dua bagian yaitu: verbal dan figural (non verbal) (Croopley, 2000). Pada penelitian ini, lebih berfokus pada figural. Dalam bentuk figural, responden diminta untuk

membuat gambar dari masing-masing stimulus yang telah diberikan. beberapa tahun sebelumnya, Torrance mengukur kreativitas berdasarkan empat dimensi yaitu *fluency*, *flexibility*, *elaboration* dan *originality*. Namun aspek *fluency* dan *flexibility* ditemukan bahwa *fluency* dapat mencakup *flexibility* sehingga ditambahkan aspek yang baru yaitu *abstractness of titles*. *Torrance Test of Creativity Thinking* yang di konstruk oleh E.Paul Torrance memiliki norma pada masing-masing aspek yaitu fluency, elaboration, abstractness of tittle dan originality. Namun peneliti ingin mengembangkan norma tersebut berdasarkan karakteristik subyek yang berada di Indonesia.

## **Kajian Pustaka**

### **Kreativitas**

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Yang dimaksud dengan data, informasi unsur-unsur yang ada adalah sesuatu yang sudah ada sebelumnya, termasuk segala pengetahuan yang pernah diperolehnya baik di bangku sekolah maupun yang dipelajari dalam keluarga dan dalam masyarakat. Makin banyak pengalaman dan pengetahuan seseorang makin memungkinkan untuk memanfaatkan dan menggunakan segala pengalaman dan pengetahuan tersebut untuk bersibuk diri secara kreatif. Gagasan yang kreatif atau hasil-hasil karya kreatif tidak muncul begitu saja, untuk menciptakan sesuatu yang bermakna dibutuhkan persiapan (Munandar, 1999). Kreativitas

merupakan kemampuan untuk menemukan banyak jawaban terhadap suatu masalah, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya dan merinci) suatu gagasan (Susanto, 2011).

### **Aspek-aspek Kreativitas**

Menurut Torrance ada empat aspek dalam kreativitas, yaitu: *fluency*, *elaboration*, *abstractness of tittle* dan *originality*. Pertama, *fluency*. Menurut Torrance (dikutip oleh Carter, 2000), *fluency* yaitu kemampuan untuk menghasilkan suatu ide serta kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban yang bervariasi. Guilford juga menambahkan bahwa (dikutip oleh Pratitis & Pandin, 2002), *fluency*, yaitu kesiapan dan kelancaran dalam mencari, menuangkan ide serta menghasilkan gagasan dengan

cepat (penekanan pada kuantitas). Kedua *abstractness of tittle* yaitu kemampuan untuk menghasilkan suatu gambar yang abstract. Ketiga, *elaboration*. Menurut Torrance (dikutip oleh Carter, 2000), *elaboration* yaitu kemampuan untuk mengembangkan gagasan sehingga menjadi lebih menarik. Menurut Guilford (dikutip oleh Pratitis & Pandin, 2002), *elaboration*, yaitu kemampuan merinci secara detail, menilai, mengembangkan, dan memperkaya suatu gagasan. Keempat, *originality*. Menurut Torrance (dikutip oleh Carter, 2000) *originality*, yaitu kemampuan untuk menghasilkan suatu gagasan yang asli dan unik.

### **Pengukuran Kreativitas**

Metode pengukuran berkenaan dengan pembuatan alat ukur serta penyelenggaraan pengukuran.

Pengukuran adalah pemberian bilangan kepada atribut dari subyek menurut aturan. Bilangan adalah data dan atribut dari subyek adalah sasaran ukur (Dali, 2013). Aturan tersebut digunakan untuk mentransformasi kualitas atribut ke dalam angka (Kaplan & Saccuzzo, 2005). Ukuran atribut yang akan diukur. Ada banyak atribut yang diukur dalam pengukuran mental. Namun secara garis besar terdapat tiga jenis atribut yang diukur yaitu: atribut kemampuan, atribut keberhasilan dan atribut kepribadian (Dali, 2013). Tes kreativitas merupakan pengukuran atribut kemampuan digunakan untuk melihat kemampuan kognitif misalnya menyusun, menghubungkan dan menggabungkan beberapa kategori dan berpikir *divergen* (Croopley, 2000). Jadi pengukuran kreativitas adalah pemberian bilangan kepada atribut, berupa kemampuan

kreativitas yang dimiliki menurut aturan tertentu.

### **Alat ukur kreativitas (*Torrance Test Creativity Thinking-Figural/TTCT-F*)**

Tes ini merupakan hasil konstruksi oleh E. Paul Torrance, pada tahun 1966. TTCT-F mengukur 4 aspek yaitu *fluency, originality, abstractness of titles, and elaboration*. *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT) diadaptasi di Indonesia oleh Munandar pada tahun 1977, berupa test kreativitas verbal dan figural. Tes kreativitas yang bersifat verbal, berupa tugas yang diungkapkan dalam kata-kata sedangkan tes kreativitas yang bersifat figural berupa tugas yang diungkapkan dalam bentuk gambar. Kedua tes ini dapat diberikan dalam kelompok (Munandar, 1999).

### **Jenis jenis Norma**

Dalam pengukuran ada beberapa jenis norma yaitu *percentile rank*, *T score*, *age norm* (norma usia), *grade norm* (norma kelas), dan *standard score norm* (norma skor standar). *Persentile rank* merupakan skor yang menunjukkan presentase skor yang sama atau di bawah data mentah. *Percentile rank* terbagi atas tiga yaitu: (1) *Persentile 50* (x50) berhubungan dengan median atau skor mentah yang mendekati nilai tengah; (2) *persentile 25* (xP25) sering dinotasikan dengan Q1 atau kuartil pertama merupakan seperempat skor berada di bawah titik ini dan (3) *persentile 75* (x75) yang ditunjukkan dengan Q3 atau kuartil ketiga merupakan sepertiga dari skor tersebut berada di bawah titik ini (Gregory, 2004). *T-score* merupakan nilai standar dimana rata-ratanya adalah 50 dan

standar deviasi adalah perkalian 10. *T-score* digunakan untuk menstandarisasi distribusi normal. Selain itu, *T-score* juga digunakan untuk membuat nilai standar menjadi seluruhnya positif. *T score* diperoleh dengan persamaan  $t = 10z + 50$  (Kountur, 2006). *Age norm* merupakan norma yang digunakan untuk memberikan gambaran mengenai hasil dari berbagai sampel dengan usia yang bervariasi (Anastasia & Urbiana, 1998). *Grade norm* merupakan norma yang digunakan untuk memberikan gambaran atau mengetahui rata-rata prestasi yang diperoleh berdasarkan kelas tertentu (Cohen & Swerdlik, 2005).

### **Metode**

#### **Karakteristik Subjek Penelitian**

Subyek penelitian adalah anak-anak berusia 6 sampai 12 tahun yang duduk dibangku sekolah dasar (SD).

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 201 dari 227 populasi.

*or making a picture; (2) finishing a picture; and (3) generating a range of patterns using parallel lines.*

### **Variabel dan Desain Penelitian**

Variabel penelitian adalah norma kreativitas. Pada variable ini terdiri atas 4 aspek yaitu *fluency, flexibility, originality, abstractness of titles, and elaboration.*

### **Alat Ukur dan Pengambilan Data Penelitian**

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat ukur kreativitas figural. Instrumen penelitian yang digunakan adalah TTCT yang disusun oleh E.Paul Torrance. Pada test ini, mengukur empat aspek yaitu *fluency, flexibility, originality, abstractness of titles, and elaboration.* Pada test ini, terdapat tiga aktivitas yaitu: (1) *drawing*

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan *Spearman Correlation*, untuk melakukan pengujian *criterion validity* (jenis *predictive validity*). Tujuannya adalah untuk melihat apakah skor yang diperoleh dari TTCT-F dapat meramalkan kreativitas seseorang di masa mendatang berdasarkan usia. Melakukan pengolahan untuk melihat gambaran norma kelompok kreativitas dari TTCT-F.

### **Hasil dan Pembahasan**

#### **Gambaran Data Subjek**

Berdasarkan kategori jenis kelamin, subyek dengan jenis kelamin pria sebanyak 117 orang atau 58,2% dan

subyek dengan jenis kelamin wanita sebanyak 84 orang atau 41,8%. Berdasarkan kategori usia, subyek yang berusia 6 tahun sebanyak 27 orang atau 13,4%, subyek yang berusia 7 tahun sebanyak 45 orang atau 22,4% , subyek yang berusia 8 tahun sebanyak 39 orang atau 19,4%, subyek yang berusia 9 tahun sebanyak 40 orang atau 19,9 % , subyek yang berusia 10 tahun sebanyak 32 orang atau 15,9%, subyek yang berusia 11 tahun sebanyak 17 orang atau 8,5% dan subyek yang berusia 12 tahun sebanyak 1 orang atau 0,5%.

### Hasil Analisis

Pada penelitian ini, peneliti ini melakukan pengujian validitas (*criterion validity*) dan pembuatan norma kelompok kreativitas TTCT-F.

### Criterion Validity

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *criterion validity* (jenis *predictive validity*). Tujuannya adalah untuk melihat apakah skor yang diperoleh dari TTCT-F dapat meramalkan kreativitas seseorang di masa mendatang berdasarkan usia.

Tabel 1 .  
Gambaran Hasil Studi Validitas Criterion per Aspek

Aspek	Rxy	p
<i>Skr_Fluency</i>	1.000*	0.002
<i>Skr_Elaborasi</i>	0.523**	0.000
<i>Skr_Originalitas</i>	0.567**	0.000
<i>Skr_Abstractness of Tittle</i>	0.209**	0.003

\*\* Korelasi signifikan pada level 0.01 (2-tailed)

\* Korelasi signifikan pada level 0.05 (2-tailed)

Hasil pengukuran aspek *fluency* berhubungan secara signifikan dengan Usia,  $r(201) = 1.000$ ;  $p = 0.002 < 0.05$ . Semakin tinggi skor aspek *fluency* pada

maka semakin tinggi skor usia. Hal ini berarti, skor aspek *fluency* dapat meramalkan kreativitas berdasarkan usia.

Hasil pengukuran aspek elaborasi dengan usia berhubungan secara signifikan,  $r(201) = 0.523$ ,  $p 0,000 < 0.01$ . Semakin tinggi skor aspek elaborasi maka semakin tinggi skor Usia. Hal ini berarti aspek elaborasi dapat meramalkan kreativitas berdasarkan usia.

Hasil pengukuran aspek originalitas dengan usia berhubungan secara signifikan,  $r(201) = 0.567$ ;  $p 0.000 > 0.01$ . Semakin tinggi skor aspek originalitas maka semakin tinggi skor usia. Hal ini berarti, skor aspek originalitas dapat meramalkan kreativitas seseorang berdasarkan usia.

Hasil pengukuran aspek *abstractness of tittle* dengan usia

berhubungan secara signifikan,  $r(201) = 0.209$ ;  $p 0.003 > 0.01$ . Semakin tinggi skor aspek *abstractness of tittle* maka semakin tinggi skor usia. Hal ini berarti, skor aspek *abstractness of tittle* dapat meramalkan kreativitas seseorang berdasarkan usia.

### **Gambaran Norma**

Berdasarkan hasil analisis ada empat gambaran norma kelompok yang dihasilkan yaitu, norma *fluency*, elaborasi, originalitas, *abstractness of tittle*, dan norma keseluruhan aspek.

### **Norma Aspek Fluency**

Norma aspek *fluency* diperoleh apabila subyek mampu memberikan gambar sebanyak mungkin berdasarkan rangsangan yang telah diberikan. Jadi semakin tinggi skor norma aspek *fluency* berdasarkan percentile score

yang diperoleh subyek, maka makin tinggi kemampuan untuk menghasilkan suatu ide.

### **Norma Aspek Elaborasi**

Norma aspek elaborasi diperoleh dengan cara apabila subyek mampu memberikan ide-ide yang baru di luar rangsangan yang diberikan. Jadi semakin tinggi nilai yang diperoleh subyek, maka makin tinggi kemampuan subyek untuk mengembangkan gagasan sehingga menjadi lebih menarik.

### **Norma Aspek *Abstractness of Titles***

Norma aspek *abstractness of titles* diperoleh dengan cara apabila subyek mampu memberikan judul gambar sesuai dengan gambar. Jadi semakin tinggi nilai yang diperoleh subyek, maka makin tinggi kemampuan

subyek untuk memberikan judul gambar sesuai dengan gambar yang dibuat.

### **Norma Aspek Originalitas**

Pada aspek originalitas, subyek akan memperoleh skor jika gambar yang di hasilkan unik. Skor originalitas diperoleh berdasarkan tabulasi jawaban.

### **Norma Keseluruhan**

Pada aspek keseluruhan, skor norma *percentile score* diperoleh berdasarkan penjumlahan RS. Semakin besar RS yang diperoleh, maka semakin memiliki kemampuan kreativitas yang tinggi.

### **Pembahasan**

Penelitian ini menghasilkan norma kelompok, namun norma ini tidak dapat digeneralisasikan. TTCT-F merupakan test kreativitas dalam bentuk

gambar. Pada penelitian ini tes terdiri dari tiga subtest dan masing-masing subtest mengukur 4 dimensi yaitu *fluency*, *elaborasi*, *originality* dan *abstractness of titles*. Pada subtest pertama terdiri dari satu stimulus, subtest kedua terdiri atas 10 stimulus dan subtest ketiga terdiri atas 32 stimulus. Stimulus tersebut sebagai *item*. *Item-item* tersebut dianggap memiliki keistimewaan karena bentuk yang selama ini hanya dikenal oleh banyak orang sebagai bentuk yang biasa namun mengukur kreativitas. Keistimewaan lain yang dimiliki TTCT adalah lebih efektif, karena sudah dapat mengukur kreativitas *valid* secara *criterion* maksudnya adalah bahwa TTCT-F mampu memprediksikan kreativitas seseorang berdasarkan usia.

Pada penyusunan norma TTCT-F, norma yang digunakan adalah *norm age* dan *percentile rank*. Ada lima norma

yang dihasilkan berdasarkan empat aspek yaitu: *fluency*, *elaborasi*, *originalitas*, *abstractness of titles*, dan norma secara keseluruhan. Menurut Torrance (dikutip oleh Carter, 2000), *fluency* yaitu kemampuan untuk menghasilkan atau memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban serta pertanyaan dengan cepat (penekanan pada kuantitas). Pada TTCT-F apabila subyek mampu memberikan gambar sebanyak mungkin berdasarkan rangsangan atau stimulus yang telah diberikan maka akan semakin tinggi skor norma aspek *fluency*. Berdasarkan *percentile score* yang diperoleh subyek berarti makin tinggi kemampuan subyek untuk menghasilkan suatu ide.

Kedua, *elaboration*. Menurut Guilford (dikutip oleh Pratitis & Pandin, 2002), *elaboration*, yaitu kemampuan merinci secara detail, mengembangkan

dan memperkaya suatu gagasan. Pada TTCT-F aspek elaborasi diperoleh dengan cara apabila subyek mampu memberikan ide-ide yang baru di luar rangsangan yang diberikan. Jadi semakin tinggi nilai yang diperoleh subyek, maka makin tinggi kemampuan subyek untuk mengembangkan gagasan sehingga menjadi lebih menarik. Ketiga, *abstractness of title* yaitu kemampuan untuk membuat gambar yang abstrak. Pada TTCT-F aspek *abstractness of title* diperoleh dengan cara apabila subyek mampu memberikan judul gambar yang abstrak (judul gambar sesuai dengan gambar yang dibuat).

Keempat, *originality*. Menurut Torrance (dikutip oleh Carter, 2000) *originality*, yaitu kemampuan untuk menghasilkan suatu gagasan yang asli dan unik. Selain itu, *originality* adalah kemampuan melihat hubungan-

hubungan baru, atau membuat kombinasi-kombinasi baru antara macam-macam unsur atau bagian. Makin banyak unsur-unsur yang dapat digabung menjadi satu gagasan atau produk kreatif makin orisinal pemikiran individu. Aspek originalitas pada TTCT-F, subyek akan memperoleh skor jika gambar yang di hasilkan unik. Semakin tinggi skor pada aspek originalitas yang diperoleh subyek, maka makin tinggi kemampuan subyek untuk menghasilkan suatu gagasan yang asli dan unik. Pada aspek keseluruhan skor norma *percentile score* diperoleh berdasarkan penjumlahan RS dari masing-masing dimensi yaitu *fluency*, *elaboration*, *abstractness of title*, dan *originality*. Semakin besar RS yang diperoleh, maka semakin memiliki kemampuan kreativitas yang tinggi.

### **Kelemahan dalam Riset ini**

Keterbatasan dalam hal pengambilan sampel, hal ini karena mengambil sampel hanya berasal dari dari satu sekolah saja.

### **Kesimpulan**

Pada pembuatan norma TTCT-F, peneliti menyimpulkan dari penyusunan norma ini menghasilkan empat *norm age* yaitu *fluency*, *elaborasi*, *originality* dan *abstractness of tittle*. Berdasarkan studi validasi, TTCT-F dapat dinyatakan valid secara *criterion*.

### **Saran**

Dalam penelitian ini, subyek penelitian yang digunakan adalah anak sekolah dasar dengan rentang usia 6-12 tahun. Saran untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya mengambil dari beberapa sekolah dengan karakteristik

yang sama agar hasil tes kreativitas lebih merepresentasikan kreativitas anak secara umum. Selain itu, jumlah responden perlu ditambahkan lagi sehingga norma yang dihasilkan lebih dapat menggambarkan kreativitas pada anak.

### **Ucapan Terimakasih**

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (DPPM) Universitas Tarumanagara Jakarta, yang memberikan bantuan dana sehingga kegiatan penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik.

### **Daftar Pustaka**

Anastasi, A., & Urbiana, S. (1998). *Psychological testing* (7th ed.). NJ: Prentice-Hall.

- Budi, M. (2007). *Rainbow Town. applications (4th ed.).* MA: Pearson Education Group. Jakarta: PT. Grasindo.
- Carter, R. (2000). *Exploring your creative resources*, 1. Retrieved Oct 23, 2006 from <http://www.proquest.umi.com>.
- Cohen, R. J., & Swerdlik, M. E. (2005). *Psychological testing and assesment: An introduction to test and measurement (6th ed.)*. NY: McGraw-Hill.
- Cropley, A. J. (2000). *Defining and measuring creativity: Are creativity test worth using?*, vol 23. Retrieved Dec 12, 2006 from <http://www.proquest.umi.com>.
- Dali, S.N. (2013). *Teori Sekor Pada Pengukuran Mental (2th ed)*. Jakarta: Nagarani Citrayasa.
- Gregory, R. J. (2004). *Psychological testing: History, principles and applications (4th ed.)*. MA: Pearson Education Group.
- Kaplan, R. M. & Saccuzo, D. P (2005). *Psychological testing: Principles, applications, and issues*. California: Thomson wodsworth.
- Munandar, S. C. U. (1999). *Petunjuk bagi para guru dan orangtua*. Jakarta: Gramedia.
- Muradriani, V. & Widiastuti, N. (2006). Hubungan antara Visual Imagery dengan Kreativitas pada anak sekolah dasar. Studi pada siswa kelas 5 sekolah dasar Islam PB Sudirman, Jakarta Timur. *Provitae*, Vol 2.
- Pratitis, N.T., & Pandin, M.G. (2002). Hubungan antara karakteristik “kepribadian yang kreatif” dan motivasi ekstrinsik-instrinsik dengan kreativitas. *Anima*, 17, 120-130.

Susanto. A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.