

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
PERMAINAN KONSTRUKTIF DI TK MUTIARA HATI
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

WIDIA RAHMAWANTI

NPM. 1611070110

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H / 2021 M**



**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITASANAK MELALUI
PERMAINAN KONSTRUKTIF DI TK MUTIARA HATI
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

WIDIA RAHMAWANTI

NPM. 1611070110

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dr. Laila Maharani, M.Pd

Pembimbing II : Ida Fiteriani, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H / 2021 M**



ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF DI TK MUTIARA HATI BANDAR LAMPUNG

Oleh:

Widia Rahmawanti

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru, salah satu cara yang dapat meningkatkan kreativitas adalah dengan suatu permainan yang imajinatif dan inisiatif pada anak usia 5-6 tahun yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang berbeda dari yang lain yang berupa hasil karya dari anak. Bermain konstruktif adalah suatu bentuk permainan dengan menggunakan balok, plastisin untuk membangun atau membuat sesuatu dengan melibatkan diri dalam suatu kreasi hasil karya. sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kreativitas anak usia dini melalui permainan konstruktif di TK Mutiara Hati Bandar Lampung.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang melibatkan 3 orang guru dan 15 peserta didik di kelas B, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumen analisis, data dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan cara reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas peserta didik sudah berkembang dengan baik hal ini dapat dilihat pada indicator pencapaian 1. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar 2. Tertarik pada kegiatan kreatif 3. Mempunyai daya imajinasi yang kuat 4. Banyak mengajukan pertanyaan 4. Mampu menyesuaikan diri seperti idealis dalam berkarya tidak sama dengan temannya dan terlihat dari adanya semangat peserta didik dalam melakukan kegiatan bermain konstruktif.

Kata Kunci : Permainan Konstruktif, Kreatifitas.



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung (35131) Telp. 0721-703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS
ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF
DI TK MUTIARA HATI BANDAR LAMPUNG**
Nama : WIDIA RAHMAWANTI
NPM : 1611070110
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk Dimunaqosahkan dan Dipertahankan dalam Sidang Munaqosah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Laila Maharani, M. Pd
NIP. 196701151993032001

Pembimbing II

Ida Eteriani, M. Pd
NIP. 198206242011012004

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. H. Agus Jatmiko, M. Pd
NIP. 196208231999031001



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. EndroSuratminSukarame Bandar Lampung (35131) Telp. 0721-703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF DI TK MUTIARA HATI BANDAR LAMPUNG**. Disusun oleh: **WIDIA RAHMAWANTI**, NPM: 1611070110, Jurusan: **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**. Telah Diujikan Dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Pada Hari/Tanggal: **Kamis, 30 September 2021 Pukul 08.00-09.30 WIB**.

TIM PENGUJI

Ketua : **Dr. Hj. Agus Jatmiko, M.Pd** 

Sekretaris : **Kanada Komariyah, M.Pd.I** 

Penguji Utama : **Dr. Umi Hijriyah, M.Pd** 

Penguji Pendamping I : **Dr. Laila Maharani, M. Pd** 

Penguji Pendamping II : **Ida Fiteriani, M. Pd** 

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nurva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ﴿١١﴾

Artinya : “Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.” (Q.S. Ar’Ra’d : 11)¹



¹Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemah*. (Jakarta : Pustaka Al-Hanan, 2009), hlm. 250



PERSEMBAHAN

Bismillaahir-rahmaanir-rahiim...

Teriring bahagia yang penuh rasa syukur kepada ALLAH SWT. Kupersembahkan karya yang sederhana namun sangat berarti ini sebagai tanda bukti cintaku kepada orang yang selalu memberi makna dan warna dalam hidupku, teruntuk :

1. Cinta Kasihku Bapak Widi Tomo dan Ibu Siti Rohimi, yang telah mengasuh, merawat, mendidik dan membesarkanku dengan keikhlasan sepenuh hatinya, yang rela berkorban apapun demi keberhasilan anak-anaknya, serta tidak pernah lelah mendoakan setiap langkah anak-anaknya untuk menjadi orang yang sukses dan berguna. Semoga segala lelah, duka dan segala pengorbanannya, Allah hadiahkan Surga untuk keduanya. Aamiin Allahumma Aamiin
2. Kakaku, Wijaya Rahmawanto dan istrinya Siti Napsiah Serta Muhammad Gustian Sanjaya, Adhaliya Al-Ashila yang selalu memberikan doa dan semangat.
3. Suamiku Ari Setiawan, terimakasih atas kesetiaan dan kesabaran selalu mendampingi dan memberikan semangat, moril maupun materil.
4. Almamaterku Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung



RIWAYAT HIDUP

Widia Rahmawanti, lahir di Tambah Luhur, 26 November 1996. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara buah hati dari pasangan Bapak Widi Tomo dan Ibu Siti Rohimi.

Pendidikan yang ditempuh peneliti dimulai dari TK PGRI 2 Toto Harjo, lalu melanjutkan ke SDN 3 Labuhan Dalam, kemudian melanjutkan di Mts Al-Muhsin Metro dan MA Al-Muhsin Metro.

Pada tahun 2016 peneliti melanjutkan pendidikan jenjang S1 di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

Selama kuliah, peneliti mengikuti kegiatan wajib Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yaitu ; Kuliah Ta'aruf (Kulta), perkuliahan dari semester 1-6. Pada semester 7 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sinar Ogan 2, Lampung Selatan. Serta menempuh Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Al-Amanah Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alam, segala puji dan syukur hanya kepada ALLAH SWT yang telah memberikan taufik, hidayah dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Permainan Konstruktif di TK Mutiara Hati Bandar Lampung** sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana pendidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

Dalam penulisan skripsi ini, banyak sekali hambatan, masalah dan kesulitan yang peneliti hadapi. Namun berkat bantuan baik moril ataupun materil serta arahan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak maka segala kesulitan dapat dilewati dengan baik dan penulis selalu mensyukuri setiap prosesnya.

Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat bapak/ibu :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung .
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd, selaku ketua jurusan PIAUD dan Dr. Heni Wulandari, M.Pd.I selaku sekretaris jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah memberikan motivasi, semangat dan banyak pengarahan kepada penulis dan rekan-rekan lainnya.
3. Dr. Laila Maharani, M.Pd, selaku dosen pembimbing I dan Ida Fiteriani, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya, membimbing dengan penuh kesabaran dan keikhlasan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada segenap Civitas Akademik, Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di UIN Raden Intan Lampung.

5. Pimpinan serta Staff Karyawan Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan Perpustakaan pusat UIN Raden Intan Lampung.
6. Seluruh kerabat dekatku terutama yang selalu menyemangatiku Yulia Purnamasari, Fima Oktaviani, Andini Julianti, Vira Maully Basrie, Resi Andini, Novi Anggraini,
7. Teman-teman seperjuangan angkatan 2016 PIAUD, terima kasih untuk suka duka dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan di kampus tercinta ini.
Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat dipergunakan sebaik mungkin bagi semua pihak yang membutuhkan.

Bandar Lampung,
Peneliti,

2021

Widia Rahmawanti
NPM. 11611070110

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Alasan Memilih Judul	2
C. Latar Belakang Masalah.....	3
D. Fokus dan Sub Fokus Penelitian	10
E. Rumusan Masalah	10
F. Tujuan Penelitian	10
G. Manfaat Penelitian	10
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	11
I. Metode Penelitian	12
1. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	13
2. Partisipan dan Tempat Penelitian	14
3. Teknik Pengumpulan Data	15
4. Teknik Analisis Data	17
5. Pemeriksaan Keabsahan Data	18

BAB II LANDASAN TEORI

A. Permainan Konstruktif	21
B. Kreativitas Anak.....	33
1. Pengertian Kreatifitas.....	33
2. Ciri – ciri Kreatifitas	37
3. Karakteristik Anak Kreatif.....	39
4. Tujuan Kreatifitas Anak	40
5. Faktor Yang Mempengaruhi Kreatifitas	40

6. Cara Meningkatkan Kreativitas	42
7. Manfaat Kreativitas Pada Anak	43

BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek.....	45
1. Sejarah berdirinya TK	45
2. Latar Belakang TK	45
3. Visi dan Misi TK	45
4. Tujuan TK	45
5. Keadaan Tenaga Kependidikan TK	46
6. Jumlah keadaan peserta didik TK	46
7. Sarana dan Prasarana TK	47
B. Penyajian Fakta dan Data Penelitian	47

BAB IV ANALISIS PENELITIAN

A. Analisis Data Penelitian	49
B. Temuan Penelitian	60

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	63
B. Rekomendasi	63

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Indikator Kreativita Anak Usia Dini	6
Tabel 2	: Kerangka Wawancara Tentang Meningkatkan Kreativitas Anak di TK Mutiara Hati Bandar Lampung.....	8
Tabel 3	: Hasil Observasi Pra Penelitian Kemampuan Kreativitas Anak Didik di TK Mutiara Hati Bandar Lampung	10
Tabel 4	: Tingkat Pencapaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6Tahun	44
Tabel 5	: Kondisi Guru di TK Mutiara Hati	55
Tabel 6	: Keadaan Sarana dan Prasarana di TK Mutiara Hati .	56
Tabel 7	: Data Peserta Didik di TK Mutiara Hati Bandar Lampung.....	57
Tabel 8	: Data Penilaian Perkembangan Kemampuan Kreativitas Anak Didik kelas B Usia 5-6 Tahun di TK Mutiara Hati Bandar Lampung	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi –kisi observasi

Lampiran 2 Pedoman Observasi

Lampiran 3 Hasil Observasi Akhir

Lampiran 4 Lembar Pedoman Wawancara

Lampiran 5 Kisi –kisi Wawancara

Lampiran 6 Hasil Wawancara Guru

Lampiran 7 Dokumentasi





BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebelum penulis menguraikan secara terperinci mengenai isi dari penelitian ini, disini dijelaskan terlebih dahulu beberapa istilah yang terdapat dalam judul dengan maksud memberikan gambaran dari semua isi yang terkandung didalamnya. Judul adalah gambaran dari pokok permasalahan yang akan dibahas. Untuk memperjelas judul yang peneliti teliti, maka penulis akan menegaskan judul yang ada agar tidak terjadi kerancuan atau kesalah pahaman dari pembaca. Penelitian ini berjudul: Meningkatkan Kreatifitas anak usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Konstruktif di TK Mutiara Hati Bandar Lampung.

1. Meningkatkan Kreatifitas

Perubahan mental secara bertahap yang membutuhkan waktu dimulai dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang rumit seperti tingkah laku, sikap, kecerdasan dan lain-lain.²

2. Permainan Konstruktif

Bermain konstruktif adalah bentuk permainan anak dengan menggunakan bahan untuk membuat sesuatu, yang tujuannya bukan untuk menjadi bermanfaat melainkan lebih ditujukan untuk kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya.³ Dalam permainan konstruktif ini dapat menggunakan alat permainan seperti Balok, Maze, Puzzle dan Plastisin.

Berdasarkan penegasan judul diatas dapat dijelaskan bahwa yang dimaksud judul skripsi ini adalah sebuah penelitian yang berusaha mengungkap suatu perbuatan atau suatu kegiatan yang dilakukan seorang pendidik untuk mencapai suatu target yang ingin diperoleh dengan menggunakan permainan konstruktif dengan

²M. Yazid Busthomi, *Panduan Lengkap PAUD*, (Jakarta: Citra Publishing, 2013), h. 21

³Elizabeth B.Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid I (Edisi 6)*, (Jakarta : Erlangga, 1999), h.33.

media balok dan plastisin dalam meningkatkan kreatifitas anak usia dini di TK Mutiara Hati Bandar Lampung.

B. Alasan Memilih Judul

Adapun hal yang melatar belakangi peneliti memilih judul ini yaitu :

1. Karena adanya kekurangan dalam pemilihan permainan di TK Mutiara Hati Bandar Lampung dalam proses meningkatkan kreatifitas
2. Mengingat dunia anak adalah dunia bermain oleh karena itu melalui bermain konstruktif anak dapat meningkatkan kreatifitasnya
3. Mendorong guru TK Mutiara Hati Bandar Lampung agar lebih kreatif dan menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap anak

C. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan poses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara.⁴

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus terpenuhi, karena pendidikan bagi kehidupan manusia untuk membekali dirinya agar ia berkembang secara maksimal. Dalam islam terdapat ayat Al-Quran yang menjelaskan pentingnya pendidikan anak usia dini,yaitu dalam surat An-Nahl ayat 78.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُم

السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

⁴Depdiknas, *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta:Depdiknas, 2011), h.2

Artinya :“ Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia member kamu pendengaran, penglihatan dan hati nurani, agar kamu bersyukur. (An-Nahl : 78)⁵

Berdasarkan ayat diatas, dapat dipahami bahwa anak lahir dalam keadaan lemah tak berdaya dan tidak mengetahui (tidak memiliki pengetahuan) apapun seperti halnya anak usia dini.

Merujuk pada UU RI Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 tentang system pendidikan nasional menyatakan bahwa :“Pendidikan Anak Usia Dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal”.⁶

Masa anak-anak identik dengan masa bermain, bermain merupakan unsur yang penting dalam perkembangan anak usia dini baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial..Bermain mendukung tumbuhnya kreativitas karna anak dapat memilih permainan yang mereka sukai dan dapat mengidentifikasi banyak hal.Pemilihan permainan yang benar dan tepat dapat menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan kreativitas anak.

Mengembangkan Kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik, hal ini secara umum sudah banyak dipahami. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain. Anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu pengarahan salah

⁵Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Surakarta: CV Penerbit Ziyad Books, 2010), h.275

⁶ Kemendiknas, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republic Indonesia nomor 58 Tahun 2010 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*,(Yogyakarta : Bina Insan Mulia 2010), h.3

satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.⁷

Adapun kreativitas seseorang ditandai oleh beberapa ciri seperti yang dikemukakan oleh Utami Munandar bahwa ciri-ciri dari sikap kreatif yaitu a). Memiliki rasa keindahan, b).Mempunyai daya imajinasi kuat, c).Mempunyai inisiatif, d).Mempunyai minat luas, e).Mempunyai kebebasan dalam berfikir, f).Bersifat ingin tahu, g).Selalu ingin dapat pengalaman-pengalaman baru, h).Mempunyai kepercayaan diri yang kuat, i).Penuh semangat, j).Berani mengambil resiko, k). Berani berpendapat dan memiliki keyakinan.⁸

Kreativitas adalah suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan,proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif danyang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.Anak belajar melalui bermain sangat penting sekali untuk dipahami oleh gurudan orang tua dalam memberikan stimulasi (rangsangan) kepada anak sedini mungkin, dimana masa usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk memupuk dan meningkatkan kreativitas anak agar dapat menjadi manusia yang kreatif, yang sangat diharapkan dimasa mendatang.⁹

Peningkatan kreativitas anak dapat dirangsang melalui bermain. Bermain akan lebih mempermudah dalam proses merangsang kreativitas anak. Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik anak, mereka menggunakan tiap indranya untuk melakukan esensi dari pengalaman barunya. Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh maka seorang anak akan mencapai hasil yang kreatif. Dengan bermain diharapkan kreativitas anak akan semakin meningkat dan lebih baik lagi.

⁷ Marna Syafrida, Peningkatan Kreativitas anak melalui media cetak buah-buahan di TK Pertiwi Pasar Baru Bayang, Jurnal Riset Tindakan Indonesia Vol 3 No 2,(2018),h.141

⁸ M. Asrori.*Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), h.80-81

⁹Alma Rara Anggia, Untung Nopriansyah Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna dengan Media Benang, Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini Al- Athfaal, Vol 1, No 2 (2018).

Devdal dalam buku Yeni Erawati mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya.¹⁰ Dewasa ini dirasakan betapa pentingnya kreativitas bagi anak terutama bagi perkembangan kepribadian anak usia taman kanak-kanak karena dengan kreativitas anak mendapatkan kesenangan, kebahagiaan, dan rasa puas. Dengan kreativitas akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik.

Berdasarkan teori diatas, dapat penulis simpulkan bahwa pengembangan kreativitas merupakan bagian integral dari kebanyakan program untuk anak berbakat. Jika ditinjau dari program atau sasaran belajar anak didik, kreativitas biasanya disebut sebagai prioritas, kreativitas memungkinkan penemuan- penemuan baru dalam bidang tertentu.

Berikut ini adalah indicator meningkatkan kreatifitas anak menurut munandar adalah sebagai berikut :

Tabel 1
Indikator Kreativitas Anak Usia Dini

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Kreativitas	Mempunyai rasa ingin tahu	- Mampu mengamati objek dan banyak mengajukan pertanyaan
	Mempunyai daya imajinasi	- Membayangkan berdasarkan pengalaman apa yang mereka lihat - Anak menuangkan ide berupa gambar bentuk, titik, lingkaran, segitiga, persegi - Mampu memadukan warna

¹⁰Elizabeth B. Hurlock. *Perkembangan Anak* (Jilid 2, Edisi keenam), (Jakarta : Erlangga, 2010)

	Mempunyai rasa keindahan	- Perasaan dimana anak mempunyai nilai estetis yang melekat pada karyanya
--	--------------------------	---

Sumber : Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak¹¹

Berdasarkan indikator perkembangan kemendiknas, agar kemampuan kreativitas anak dapat berkembang baik dan sempurna perlu dilakukan stimulus yang terarah dan terpadu. Salah satu stimulus yang terdapat diantaranya dengan menggunakan permainan dan pembelajaran. Dengan adanya permainan yang mendukung dalam proses pembelajaran, akan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Menurut Penelitian yang dilakukan oleh Luluk Ifatur Rohma yang berjudul “Penerapan Permainan Konstruktif di TK Aisyiah Bustanul Athfal Sambiroto tahun 2019 Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa penerapan permainan konstruktif yang dilakukan berupa kegiatan membangun atau membuat suatu bentuk atau konstruksi menggunakan balok, lego, plastisin, puzzle hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan permainan konstruktif terhadap pengembangan kreativitas pada anak usia dini di TK Bustanul Athfal Sambiroto.¹²

Berdasarkan pengamatan penelitian lapangan yang peneliti lakukan di TK Mutiara Hati Bandar Lampung, kreativitas siswa masih perlu ditingkatkan. Dalam kegiatan pembelajaran, anak-anak melakukan kegiatan masih mengikuti pada contoh guru.

¹¹Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta; Indeks Penerbit.com, 2019), h.40

¹² Luluk Iffatur Rohmah, 2019, *Penerapan Permainan Konstruktif untuk meningkatkan kreativitas pada anak di TK AISIYAH Bustanul Athfal Sambiroto*, Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. (DissFKIP UNESA), h.7

Metode pembelajaran yang digunakan cenderung monoton sehingga membuat anak bosan dan kurang dapat memunculkan ide kreatifnya. Permainan konstruktif juga masih jarang digunakan di TK Mutiara Hati Bandar Lampung, dimana hal ini dapat memberikan hal baru kepada anak-anak dalam mengembangkan kreativitas anak.

Diketahui dari hasil observasi dan wawancara terhadap salah satu guru di TK Mutiara Hati dalam meningkatkan kreativitas, belum menggunakan strategi pengajaran yang sesuai. Dalam meningkatkan kreativitas anak, pihak sekolah hanya melakukan kegiatan yang monoton, seperti mewarnai, melipat, menulis, sehingga kreativitas anak belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Dari beberapa permasalahan tersebut peneliti mengajukan salah satu kegiatan pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kreativitas pada anak. Adapun kegiatan yang peneliti gunakan adalah Permainan Konstruktif.

Bermain merupakan sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting bagi dunia anak. Hal inilah yang menjadi dasar dari inti pembelajaran anak usia dini. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Bermain juga memberikan kebebasan anak-anak untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk mengembangkan kreativitas.

Bermain dapat dibedakan menjadi bermain dengan aturan dan bermain bebas atau tanpa aturan. Bermain dengan aturan atau sering disebut dengan "permainan". Tidak jauh berbeda dengan bermain, permainan juga dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dan dapat meningkatkan daya cipta (kreativitas anak). Salah satu bentuk permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah dengan permainan konstruktif. Permainan konstruktif anak dapat mengembangkan imajinasinya. Anak dapat membuat sesuatu menggunakan benda-

benda seperti balok, dan lego, sedangkan bentuk permainan konstruktif menggunakan bahan alam misalnya pasir, play dough, dan cat.

Permainan konstruktif tidak akan membuat anak merasa bosan karena dalam permainan konstruktif yang diutamakan adalah kesenangan. Anak-anak akan sangat sibuk membuat hal baru seperti menggunakan balok-balok, lego, dan plastisin. Permainan konstruktif ini tidak akan membuat anak menjadi malas, karena dalam bermain konstruktif anak akan terus menggunakan daya imajinasinya untuk menghidupkan permainan ini dengan membuat hal-hal yang baru dan unik.

Adapun data awal hasil observasi pra penelitian mengenai kreativitas anak usia dini, merujuk pada teori yang dikemukakan oleh teori Guilford ada beberapa indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia dini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3
Hasil Observasi Penelitian Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Pada Kelompok B di Tk Mutiara Hati Bandar Lampung

No	Nama	Indikator Pencapaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	ASS	BB	BB	BSH	BB	BB
2	AAN	BB	MB	BB	BB	BB
3	AN	MB	MB	BB	BSB	MB
4	AIN	BB	BSB	BB	BB	BB
5	AMY	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
6	DAA	MB	BSH	BB	BSH	BSH
7	DAZ	BB	MB	MB	MB	MB
8	DQA	BB	MB	MB	MB	MB
9	FA	MB	BB	BB	BB	BB
10	H	BB	BB	BB	MB	BB
11	MH	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
12	MRM	BB	BB	MB	MB	MB

13	NM	BB	BB	MB	BB	BB
14	NAI	MB	MB	BB	BSH	MB
15	KA	BSB	BB	MB	BB	BB

Sumber : hasil observasi penelitian tanggal 1 Januari 2021

Keterangan indikator pencapaian kreativitas :

1. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
2. Tertarik pada kegiatan kreatif
3. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
4. Banyak mengajukan pertanyaan
5. Mampu menyesuaikan diri

Sumber : Dalam buku Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati yang berjudul strategi Pengembangan Kreatifitas pada Anak

Keterangan Pencapaian Perkembangan :

1. BB : Belum Berkembang

Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru, dengan skor 1 dengan ciri (*)

2. MB : Mulai Berkembang

Bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru, dengan skor 2 dengan ciri (**)

3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru, dengan skor 3 dengan ciri (***)

4. BSB : Berkembang Sangat Baik

Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan, dengan skor 4, dengan ciri (****)¹³

¹³ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*(Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2018)h.5.

Jadi berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat 7 orang yang belum berkembang dan 5 orang yang mulai berkembang dalam perkembangan kreativitas. Penelitian yang diteliti dalam hal ini diperkuat dengan wawancara dan dokumentasi yang dilakukan dengan guru di TK Mutiara Hati Bandar Lampung yang menyatakan tentang kondisi siswa dalam penerapan permainan konstruktif terhadap kreativitas dari 15 anak.

D. Fokus dan Sub Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis menetapkan fokus penelitian yaitu tentang pelaksanaan permainan konstruktif untuk meningkatkan kreatifitas anak usia dini di TK Mutiara Hati Bandar Lampung.

Sedangkan sub fokus penelitiannya adalah melaksanakan permainan konstruktif untuk meningkatkan kreatifitas anak yaitu :

1. anak mempunyai rasa ingin tahu yang besar
2. tertarik pada kegiatan kreatif
3. mempunyai daya imajinasi yang kuat
4. serta anak mampu mengajukan berbagai pertanyaan

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat penulis kemukakan permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “ Bagaimanakah kreatifitas anak usia dini melalui permainan konstruktif di TK Mutiara Hati Bandar Lampung ?

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui Tingkat kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di TK Mutiara Hati Bandar Lampung

G. Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

- a. Manfaat Teoritis
 - 1) Sebagai bahan literatur bagi pembaca guna menambah pengetahuan dalam pendidikan anak usia dini khususnya mengenal permainan konstruktif dalam mengembangkan kreatifitas anak didik.
 - 2) Sebagai bahan referensi bagi peneliti yang berminat untuk mengkaji lebih dalam dengan masalah yang sama.
- b. Manfaat Praktis
 - 1) Bagi sekolah, sebagai bahan masukan agar mendapat perhatian khususnya dalam mengembangkan kreatifitas anak.
 - 2) Bagi orangtua, sebagai bahan informasi untuk memberikan kesempatan terhadap anaknya untuk bermain, berimajinmlllsi, berkreasi guna mengembangkan kreatifitas anak.

H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan berjudul :

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Luluk Ifatur Rohma yang berjudul “Penerapan Permainan Konstruktif di TK Aisyiah Bustanul Athfal Sambiroto tahun 2019 Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa penerapan permainan konstruktif yang dilakukan berupa kegiatan membangun atau membuat suatu bentuk atau konstruksi menggunakan, plastisin, puzzle hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan permainan konstruktif terhadap pengembangan kreativitas pada anak usia dini di TK Bustanul Athfal Sambiroto.¹⁴
2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ulfa Marina yang berjudul “ Pengaruh Permainan Konstruktif terhadap

¹⁴ Luluk Iffatur Rohmah, 2019, *Penerapan Permainan Konstruktif untuk meningkatkan kreativitas pada anak di TK AISIYAH Bustanul Athfal Sambiroto*, Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. (DissFKIP UNESA), h.7

Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun DI RA Fatimah Kec. Besitang-Kab. Langka T.A 2016-2017. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan hasil tersebut menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan permainan konstruktif berpengaruh signifikan terhadap kreativitas anak yaitu hasil uji hipotesis diketahui $t\text{-hitung} >$ dari $t\text{-tabel}$ yaitu $10,58 > 1,701$. Hal ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Fatimah Kec. Besitang-Kab. Langka.¹⁵

3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Andi Aslindah yang berjudul “Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Konstruktif Dengan Menggunakan Media Balok Di TK Alifea Samarinda”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui kegiatan bermain konstruktif melalui media balok disimpulkan dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil penilaian yaitu pada kondisi awal hanya 26,02%, pada siklus I diperoleh hasil 50,62%, pada siklus II diperoleh 79,98%.¹⁶

I. Metode Penelitian

Metode adalah cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan.¹⁷ Penelitian adalah suatu kegiatan untuk mencari, mencatat, merumuskan dan analisis sampai penyusunan laporannya. Bila disatukan kata metode dan penelitian diatas menjadi metode penelitian yang berarti ilmu mengenai jalan yang dilewati untuk mencapai pemahaman.

¹⁵ Ulfa Marina, 2017, *Pengaruh Permainan Konstruktif terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun DI RA Fatimah Kec. Besitang-Kab. Langka*, Jurnal Bunga Rampai Usia Emas. Vol 4 No 2 (2018)

¹⁶ Andi Aslindah 2018, *Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Konstruktif Dengan Menggunakan Media Balok Di TK Alifea Samarinda*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini. Vol 03 No 01 (2018).

¹⁷ Cholid Narbuko dan Abu Ahmadi, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, cet, VIII, 2016) h.1

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode merupakan aspek yang terpenting dalam melakukan penelitian pada bagian yang akan dijelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan metode yang akan digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti ingin melihat bagaimana tingkat kreativitas anak TK Mutiara Hati Bandar Lampung ini bersifat kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif.

Metode dan rancangan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Sugiyono menjelaskan “metode penelitian kualitatif sering juga disebut sebagai penelitian naruristik karena penelitiannya dilakukan dengan kondisi yang alamiah”. Mengapa peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif karena penulisan yang menggambarkan suatu keadaan yang sering terjadi. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah, observasi, wawancara, dokumentasi.

1. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

a. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan data dengan gabungan. Analisis data bersifat induktif kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan format deskriptif berupa kata-kata tertulis atau uraian dari orang-orang dan pelaku yang dapat diamati.¹⁸ Menurut Bogdan dan Taylor penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang diamati.¹⁹

¹⁸ Tohirin, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan BimbinganKonseling*, (Jakarta : Rajawali Press, 2012), hlm. 2

¹⁹ Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2017), hlm. 4

Menurut Suharmi Arikunto, penelitian kualitatif adalah penelitian yang apa adanya dalam situasi normal yang tidak memanipulasi keadaan atau kondisi.²⁰ Sedangkan deskriptif yaitu upaya menginterpretasikan kondisi yang sekarang terjadi dengan kata lain untuk memperoleh informasi mengenai keadaan saat ini. Sedangkan menurut Creswell, penelitian kualitatif adalah sebagai gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami.²¹ Penelitian kualitatif merupakan riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif.

b. Desain Penelitian

Desain penelitian ini konsepsi penelitian deskriptif, peneliti berusaha memotret peristiwa dan kejadian yang dimaksud adalah perilaku dan tindakan murid di TK Mutiara Hati Bandar Lampung untuk mengembangkan kreatifitas anak didik.

Penelitian ini merupakan kondisi di lapangan tentang fokus penelitian yang diteliti dalam penelitian ini. Jelasnya penelitian ini menggambarkan sebuah fenomena dan kondisi yang ada di TK Mutiara Hati Bandar Lampung.

2. Partisipan dan Tempat Penelitian

a. Partisipan Penelitian

Setelah melakukan penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa banyak sebagian murid dikelas B yang menerapkan permainan konstruktif melalui media lego dan playdough, sehingga terdapat beberapa anak yang tingkat perkembangannya sudah cukup baik dan meningkat. Sedangkan sebagai obyek penelitian yaitu

²⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm. 117

²¹ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup, 2014), hlm. 34

anak didik di TK Mutiara Hati Labuhan Ratu Bandar Lampung. Sedangkan subyek penelitian ini adalah masalah yang diteliti yaitu mengembangkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif.

b. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan Di TK Mutiara Hati Bandar Lampung beralamatkan di Jl. Bumi Manti Gg. Duku No. 7 Kampung Baru Raya, Kec. Labuhan Ratu, Bandar Lampung.

3. Prosedur Pengumpulan Data

Metode ini peneliti mengamati dan mencatat secara sistematis mengenai fenomena-fenomena yang berkaitan dengan pola asuh orang tua dalam membentuk kemandirian anak yang menjadi objek penelitian. Menurut Kerlinger dalam Suharsimi Arikunto, mengatakan bahwa kegiatan pengumpulan data bukan hanya melihat objek. Tujuan pokok dari pengumpulan data adalah untuk memperoleh informasi secara benar tentang sesuatu atau variabel. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Dengan jenis data yang diambil adalah data primer dan data sekunder.²² Metode utama dalam penelitian ini adalah metode wawancara, pengambilan data primer dilakukan dengan cara wawancara bebas tersusun dengan daftar wawancara terstruktur dengan sebelumnya melakukan pengamatan dan penelitian langsung yaitu partisipasi observasi serta digunakan alat dokumentasi sebagai bukti telah dilaksanakannya penelitian ini dan data sekunder diambil dari literatur yang terkait.

a. Metode Observasi

Dalam buku Sugiyono, Sutrisno Hadi mengatakan bahwa : observasi merupakan suatu proses yang kompleks, tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.

²² John Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada PAUD*, (Jakarta: PrenadaMedia Group, 2013), h.70

Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.²³ Dalam penelitian ini, peneliti mengobservasi anak untuk melihat perkembangan kretaitas pada anak, sudah berkembang dengan baik atau belum. Metode ini digunakan sebagai metode bantu untuk melengkapi data-data yang tidak bisa diagali lewat metode wawancara dan dokumentasi, dan metode ini juga digunakan untuk membuktikan kebenaran hasil wawancara.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami bahwa observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung kearah penelitian.

b. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Menurut Bogdan wawancara bisa berbarengan dilakukan dengan observasi terlibat (partisipan), analisis dokumen, atau teknik-teknik lain. Dalam penelitian partisipan peneliti biasanya mengenal subjeknya terlebih dahulu sehingga wawancara berlangsung seperti percakapan. Oleh karena itu jenis wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara semi berstruktur. Artinya peneliti mengajukan beberapa pertanyaan secara lebih bebas dan terbuka, tanpa terikat oleh suatu susunan pertanyaan yang dipersiapkan sebelumnya.

Beberapa anak didik yang akan diteliti di TK Mutiara HatiBandar Lampung yang akan dijadikan sebagai sasaran dari kegiatan observasi yang akan dilakukan oleh peneliti karena peneliti ingin mengetahui kreatifitas pada anak didik.

c. Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah merupakan cara untuk mengumpulkan data melalui dokumen yang tersedia yang

²³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2017), h. 203

ada di sekolah serta saat pengamatan di lapangan teknik ini juga untuk menggali data tentang sejarah dan tujuan berdirinya, visi dan misi, profil sekolah, keadaan tenaga pengajar, grafik jumlah pegawai serta peserta didik, dan sarana prasarana, letak geografis, struktur organisasi serta untuk memperoleh data waktu pendidik dan anak peserta didik terlibat dalam proses belajar dan mengajar serta sarana dan prasarana di TK Mutiara Hati Bandar Lampung. Dalam penelitian, data dokumen yang dibutuhkan seperti profil sekolah, data siswa, maupun foto-foto dokumentasi kegiatan selama dikelas.

4. Prosedur Analisis Data

Model analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah model intraktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman dimulai dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses analisis data dilakukan secara terus menerus di dalam pengumpulan data selama peneliti berlangsung. Berikut ini alur analisis data kualitatif yang dapat melalui berbagai kegiatan pengumpulan data.

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah kegiatan menyajikan data inti atau pokok, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan fakta mengenai hasil pengamatan, wawancara, serta dokumentasi. Reduksi data dalam penelitian ini dengan cara menyajikan data atau inti pokok yang mencakup keseluruhan hasil penelitian, tanpa mengabaikan data-data pendukung yang mencakup proses pemilihan, pemuatan, penyederhanaan, dan informasi data kasar yang di peroleh dari data lapangan. Data yang terkumpul demikian banyak dan kompleks,serta masih tercampur aduk, kemudian di reduksi. Reduksi data merupakan aktivitas memilih data yang di anggap relevan dan berkaitan penting dengan permasalahan.

b. Display Data

Agar data yang banyak dan telah di reduksi mudah di pahami baik dari peneliti maupun orang lain maka data tersebut perlu di sajikan, yang bentuk penyajian dalam bentuk teks naratif yang bertujuan untuk memudahkan dalam pendiskripsian suatu peristiwa, sehingga dengan demikian memudahkan dalam pengambilan kesimpulan.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis kualitatif artinya, analisis berdasarkan data observasi lapangan dan pandangan secara teoritis untuk mendiskripsikan secara jelas tentang permasalahan yang dibahas.

c. Menarik Kesimpulan

Data yang sudah diolah, kemudian di fokuskan dan di susun secara sistematis dan bentuk naratif. Kemudian melalui induksi data tersebut di simpulkan sehingga makna data dapat di temukan dalam bentuk tafsiran dan argumentasi, kesimpulan juga di verifikasi selama penelitian berlangsung kesimpulan yang di ambil masih terdapat kekurangan, maka akan ditambahkan.

5. Pemeriksaan Keabsahan Data

Agar hasil penelitian mempertanggung jawabkan maka dikembangkan tata cara untuk mempertanggung jawabkan keabsahan hasil penelitian, karena tidak mungkin melakukan pengecekan terhadap instrument penelitian yang diperankan oleh peneliti itu sendiri, maka yang dipriksa adalah keabsahan datanya.

Keabsahan data dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan kriteria kredibilitas. Untuk mendapatkan data yang relevan, maka peneliti melakukan pengecekan keabsahan data hasil penelitian dengan cara :

1) Perpanjangan Pengamatan

Peneliti tinggal di lapangan penelitian sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai. Perpanjangan pengamatan peneliti akan memungkinkan peningkatan

derajat kepercayaan data yang dikumpulkan. Dengan perpanjangan pengamatan ini, peneliti mengecek kembali apakah data yang telah diberikan selama ini setelah di cek kembali pada sumber data lain ternyata tidak benar, maka peneliti melakukan pengamatan lagi yang mencakup lebih luas dan mendalam, sehingga memperoleh data yang pasti kebenarannya.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan perpanjangan pengamatan, dengan kembali lagi ke lapangan untuk memastikan apakah data yang telah peneliti peroleh sudah benar atau masih ada yang salah.

2) Ketekunan Pengamatan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut, maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematisnya. Meningkatkan ketekunan itu ibarat kita mengecek soal-soal atau makalah yang telah dikerjakan. Apakah ada yang salah atau tidak. Dengan meningkatkan ketekunan tersebut, maka peneliti dapat melakukan pengecekan kembali apakah data yang ditemukan itu salah atau tidak. Demikian juga dengan meningkatkan ketekunan. Maka, peneliti dapat memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis tentang yang diamati.

3) Triangulasi

Dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai cara, sebagai berikut:

a) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk mengkaji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui berbagai sumber. Triangulasi sumber menghasilkan si peneliti mencari lebih dari satu sumber untuk memahami data atau informasi.

b) Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data sumber

yang sama dengan tehnik yang berbeda. Misal, data yang diperoleh dari wawancara dan dokumentasi.

c) Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu untuk mengkaji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data dengan cara berulang. Mengecek data berulang maksudnya untuk melihat kreativitas anak didik secara berulang karena kreativitas tidak bisa hanya sekali pertemuan tetapi harus terdiri dari beberapa pertemuan.



DAFTAR RUJUKAN

- Alma Rara Anggia, Untung Nopriansyah Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna dengan Media Benang, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini Al-Athfaal*, Vol 1, No 2 2018.
- Al-Qur'an dan Terjemahannya*, 2010. Surakarta: CV Penerbit Ziyad Books
- Andi Aslindah, *Upaya Mengembangkan Kreaativitas Anak Melalui Kegiatan Bermaain Konstruktif Dengan Menggunakan Balok di TK Alifea Samarinda*, *Jurnal PG-PAUD* Vol.03 No.01 (Maret 2018)
- Burhan, Bungin, 2010. *Penelitian Kualitatif, Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, Dan Ilmu Sosial Lainnya* Kencana: Jakarta
- Depdiknas, 2011. *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Depdiknas
- Dian Puji Puspitasari, dkk, Meningkatkan Kreativitas Seni Kolase Melalui Keping Geometri Pada Kelompok B Tk Aisyiyah Busthanul Athfal 34 Semarang Tahun Ajaran 2016/2017, *Jurnal PG- PAUD*
- Dr. H. M. Asrori, 2015. *Perkembangan Peserta Didik*, Yogyakarta: Media Akademi
- Dwi Istati Rahayu, Mulianah Khaironi, *Kreativitas Anak Dan Clay Tanah Liat*, *Jurnal Pendidik Indonesia* Vol. 01, No 01, April 2018: 01 - 08, ISSN: 2620-8466
- Elizabeth B. Hurlock. 2010. *Perkembangan Anak* Jilid 2, Edisi keenam, Jakarta: Erlangga
- Erina Dwirahmah *Peningkatan Kreativitas Melalui Pendekatan Inquiri Dalam Pembelajaran Sains*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. 7 Edisi 2, (November 2013.)
- Ibid h.6
- Ibid, h.63

- Iskandar, 2012. *Penelitian Tindakan Kelas* Jakarta Selatan: GP Press Group
- Ismail, Andangg. 2010. *Education Games, Menjadi Cerdas Dan Ceria Degan Permainan Edukatif*(Yogyakarta:Pilar Media.
- J.Suprpto, 2010. *Metode Ramalan Kualitatif*, Jakarta: Rineka Cipta
- Kemendiknas, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republic Indonesia nomor 58 Tahun 2010 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*,(Yogyakarta : Bina Insan Mulia 2010)
- Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Management, *Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Jenderal Pembinaan SD dan TK*, (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2010)
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*(Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015)
- Kunandar,2012. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas* Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Luluk Asmawati, 2014. *Perencanaan Pemblajaran PAUD* Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Manda Rahma Noviyati, *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Plastisin Tepung di TK Negeri Pembina Purwokerto*, Jurnal PG-Seni Kerajinan, November 2012 (diakses 05 November 2018)
- Mansur, 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini*,Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Marna Syafrida, Peningkatan Kreativitas anak melalui media cetak buah-buahan di TK Pertiwi Pasar Baru Bayang, Jurnal Riset Tindakan Indonesia Vol 3 No 2,(2018)
- Mohammad Ashori,2010. *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung : CV Wacana Prima
- Muhammad Baihaqi,2010. *Evaluasi Pembelajaran* Surabaya: LAPIS PGMI

- Munandar, 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Rineka Cipta, Jakarta
- Nurhayati, *Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Dengan Bereksplorasi Melalui Koran Bekas di TK Aisyiyah Duri*, Jurnal Pesona PAUD Vol.1 No.1
- Pamadi, Hajar, 2012. *Seni Keterampilan Anak*, Jakarta : Universitas Terbuka
- Rachmawati Yeni, Op.Cit. h.14
- Rachmawati, Yeni dan Kurniawati, Euis, *strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta : Kencana Prenada Media Group)
- Ririn Rasdyahati, Dwi Komalasar, *Meningkatkan Kreativitas anak Melalui Bermain Play Dough Pada Kelompok Usia 3-4 Tahun*, Jurnal PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya (diakses 6 November 2018)
- Rochiati Wiraatmaja, 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas* Bandung: Remaja Rosdakarya
- S. Margono, 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta
- Soetrino, Rita Nanafie, 2010. *Filsafat Ilmu dan Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Andi, 2010
- Sri Rahayu, 2016, *Penerapan Kegiatan Montase untuk meningkatkan kreativitas pada anak di TK AL WARDAH Peterongan Jombang*, Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. (Diss FKIP UNESA)
- Sugiyono, 2013. *Metode Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan R&D* Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto, 2014. *Penelitian Tindakan Kelas* Jakarta: Bumi Aksara
- Sumanto. 2010. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta : Depdikbud
- Sumiati. *Jurnal PG-PAUD FKIP UNTAN*. Pontianak. 2014

- Suratno,2010. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Susanto,Ahmad, 2012.*Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Perdana Media Group
- Utami Munandar, 2010. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka Cipta
- Wahidmurni dan Nur Ali,2010. *Penelitian Tindakan Kelas*Malang : UM PRESS
- Wijaya Kusuma, 2012. *Mengenal Penelitian*, Jakarta : Kencana Perdana Media Group
- Wina Sanjaya, 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta :Kencana
- Wina Sanjaya, 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta :Kencana
- Yeni Rachmawati, 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak*, Jakarta : Kencana

