

SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
MELAU MEDIA *PUZZLE* DI TK PKK CANDI REJO
WAY PENGUBUAN LAMPUNG TENGAH**

Oleh:
DIAH AYUNING PAMBUDI
NPM 1601030057



Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1443 H/ 2021 M

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
MELALUI MEDIA *PUZZLE* DI TK PKK CANDI REJO
WAY PENGUBUAN LAMPUNG TENGAH**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh:
Diah Ayuning Pambudi
1601030057**

**Pembimbing I :Dr. Aguswan Khotibul Umam, S.Ag, MA
Pembimbing II :Dian Eka Priyantoro, M.Pd**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas :Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1443 H/ 2021 M**

PERSETUJUAN

Judul : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
MELAUl MEDIA PUZZLE DI TK PKK CANDI REJO WAY
PENGUBUAN LAMPUNG TENGAH

Nama : DIAH AYUNING PAMBUDI
NPM : 1601030057
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

MENYETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Metro.

Dosen Pembimbing I



Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA
NIP. 197308011999031001

Metro, 25 November 2021

Dosen Pembimbing II



Dian Eka Privantoro, M.Pd.
NIP. 198204172009121002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : **Pengajuan Skripsi untuk Dimonaqosahkan**

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
Di Metro

Assalamu'alaikum Wr. Wb


Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : DIAH AYUNING PAMBUDI
NPM : 1601030057
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
MELALUI MEDIA PUZZLE DI TK PKK CANDI REJO WAY
PENGUBUAN LAMPUNG TENGAH

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan untuk dimonaqosahkan. Demikian harapan kami dan atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Dosen Pembimbing I


Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA
NIP. 197308011999031001

Metro, 25 November 2021
Dosen Pembimbing II


Dian Eka Privantoro, M.Pd.
NIP. 198704172009121002

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD


Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP. 19881019 201503 2 008



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.metrouniv.ac.id E-mail:
iaimetro@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No. B-5268/11.28-1/D/PP-00.9/12/2021

Skripsi dengan judul: UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA *PUZZLE* DI TK PKK CANDI REJO WAY PENGUBUAN LAMPUNG TENGAH, disusun oleh: Diah Ayuning Pambudi NPM: 1601030057, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Hari/Tanggal: Selasa/ 07 Desember 2021.

TIM PENGUJI:

Ketua/Moderator : Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA.

Penguji I : H. Nindia Yuliwulandana, M.Pd

Penguji II : Dian Eka Priyantoro, M.Pd

Sekretaris : Lia ~~Ricka~~ Pratama, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA *PUZZLE* DI TK PKK CANDI REJO WAY PENGUBUAN LAMPUNG TENGAH

Oleh

DIAH AYUNING PAMBUDI

Anak usia dini (AUD) merupakan kelompok atau kumpulan anak yang berusia 0-8 tahun. Anak usia dini adalah kumpulan berbagai anak yang sedang berada dalam fase pertumbuhan dan perkembangan yang sangat unik. Pada masa ini anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan koordinasi motorik halus dan kasar, kecerdasan intelegensi, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan pada anak.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui tentang perkembangan kreativitas pada anak usia dini dengan menggunakan media *puzzle* di TK PKK Candi Rejo Way pengubuan. Apakah dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan kreativitas pada anak secara maksimal. Peneliti melakukan 3 upaya dalam mengembangkan kreativitas pada anak usia dini yaitu: dengan metode bermain *puzzle*, mewarnai gambar, dan menempel gambar. Dengan dilakukannya 3 upaya tersebut dapat diketahui bagaimana kondisi kreativitas pada peserta didik di TK PKK Candi Rejo. Dalam mengembangkan kreativitas terdapat faktor penghambat dan faktor pendukung yaitu: faktor pendukung yaitu adalah faktor dari keluarga atau orangtua, kedua adalah faktor penghambat adapun faktor penghambat yaitu kesalahan dalam pola asuh.

Selanjutnya adapun metode yang saya gunakan adalah metode kualitatif. penelitian kualitatif adalah metode yang Penelitian kualitatif lapangan merupakan penelitian yang ditekankan pada kelengkapan data yang di kumpulkan yaitu berupa data primer dan data sekunder.

Upaya yang dapat dilakukan pendidik dalam mengembangkan kreativitas anak di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan yaitu dengan metode bermain, dengan metode bermain game yang terkonsep maka kegiatan tersebut dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan pada anak, lalu dengan kegiatan mewarnai, kegiatan ini dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi pada anak, dan yang terakhir adalah dengan kegiatan menempel, kegiatan ini dapat melatih motorik dan kesabaran anak. Kondisi kreativitas di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan Lampung Tengah dapat 18 anak dalam satu kelas, 10 anak sudah berkembang sesuai harapan dan 8 anak lainnya masih dalam proses perkembangan. Dengan penggunaan media *puzzle* dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas pada anak. Faktor pendukung yaitu, dukungan dari keluarga atau orangtua. Lalu untuk faktor penghambat yaitu pola asuh yang dilakukan orangtua atau diri anak tersebut. Dengan adanya media yang lebih menarik nantinya diharapkan dapat lebih memaksimalkan tujuan yang ingin dicapai terutama dalam aspek keterampilan.

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : DIAH AYUNING PAMBUDI
NPM : 1601030057
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya kecyali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Candi Rejo 02 Februari 20201
Yang menyatakan



Diah Ayuning Pambudi
NPM : 1601030057

MOTTO

أَنْفِرُوا خِفَافًا وَثِقَالًا وَجَاهِدُوا بِأَمْوَالِكُمْ وَأَنْفُسِكُمْ فِي سَبِيلِ اللَّهِ ذَلِكُمْ
خَيْرٌ لَّكُمْ إِنْ كُنْتُمْ تَعْلَمُونَ ﴿٤١﴾

"Berangkatlah, baik merasa berat atau ringan. dan berjihadlah dengan harta dan jiwamu di jalan Allah." (At Taubah ayat 41)

PERSEMBAHAN

Teriring rasa syukur kehadiran Tuhan yang maha esa dan dengan rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan studi ini, yang di persembahkan untuk :

1. Alm. Bapak Joko Puranto, Ibu Apridawati dan adik saya Sekar Indah Pambudi yang sangat saya sayangi senantiasa memeberikan banyak dukungan, do'a restu, pengorbanan, bimbingan, dan motivasi serta dampingan selama ini untuk keberhasilan saya.
2. Bapak Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag. MA, dan Bapak Dian Eka Priyantoro, M.Pd, selaku dosen pembimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Sahabat-sahabat saya yang selalu memberikkan semangat dalam menyelesaikan tugas.
4. Peneliti juga mengucapkan banyak-banyak terimakasih kepada teman-teman seperjuangan, serta teman-temen PIAUD angkatan 2016.
5. Almamaterku tercinta yaitu Institut Agama Islam Negeri(IAIN) Metro.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti. Tak lupa shalawat serta salam tetap tercurah pada nabi kita Nabi Muhammad SAW. Yang telah membawa kita dari jaman jahiliyah menuju jaman yang terang yaitu islam.

Skripsi ini dibuat untuk meneliti perkembangan kreativitas pada anak. Dengan judul “Upaya Meningkatkan Kretifitas Anak Usia Dini melalui Media *Puzzle* di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan”. Skripsi ini saya susun sebagai salah satu syarat uguna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan dari berbagai pihak, Oleh karenanya, Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Siti Nurjanah, M.Ag selaku Rektor IAIN Metro
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd selaku Dekan FTIK IAIN Metro
3. Ibu Uswatun Hasanah, M.Pd.I sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini.
4. Bapak Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag,MA selaku pembimbing I
5. bapak Dian Eka Priyantoro, M.Pd. selaku pembimbing II

Penulis mengucapkan terimakasih juga kepada Kepala TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan. Tak lupa pula teruntuk teman- teman PIAUD angkatan 2016 yang senantiasa mendukung dan mendo‘akan penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini.

Skripsi ini disusun berdasarkan referensi dari buku, jurnal dan berbagai referensi yang berkaitan. Namun dalam penyusunan ini dirasa masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang mendukung sangat diperlukan. Dan kami berharap skripsi ini dapat memajukan keilmuan di Indonesia, khususnya bagi mahasiswa IAIN Metro.

Candi Rejo, 02 Februari 2021

Peneliti



Diah Ayuning Pambudi
1601030057

DAFTAR ISI

HALAMA SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
NOTA DINAS	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ORISINILITAS PENELITIAN	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Pertanyaan Peneliti	7
C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	7
D. Penelitian yang relevan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kreativitas Anak Usia Dini.....	10
1. Definisi Kreativitas Anak Usia Din.....	10
2. Ciri-ciri dan Karakteristik Kreativitas	13
3. Faktor Pendorong Dan Penghambat Kreativitas	16
4. Cara Mengembangkan dan Pembentukan Kreativitas.....	17
B. Hakikat <i>Puzzle</i>	19

1. Definisi <i>Puzzle</i>	19
2. Langkah-langkah pada Permainan <i>Puzzle</i>	22
3. Manfaat Media <i>Puzzle</i>	23
4. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Puzzle</i>	24
C. Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Media <i>Puzzle</i>	25
1. Bermain	25
2. Menempel	26
3. Mewarnai	28
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Dan Sifat Penelitian	31
1. Jenis Penelitian	31
2. Sifat Penelitian	32
B. Sumber Data.....	33
1. Sumber Data Primer	33
2. Sumber Data Skunder.....	34
C. Teknik Penumpulan Data.....	34
1. Wawancara.....	35
2. Observasi.....	36
3. Dokumentasi	37
D. Teknik Penjamin Keabsahan.....	38
1. Triangular Sumber	38
2. Triangulasi Teknik	38
E. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Deskripsi lokasi penelitian	41
1. Sejarah Singkat.....	41
2. Visi,Misi dan Tujuan.....	41
3. Data Pendidik.....	42
4. Data Nama Peserta Didik.....	42

5. Sarana dan Prasarana.....	43
6. Struktur Organisasi.....	45
7. Ketak Geografis	45
B. Hasil penelitian.....	47
1. Upaya Meningkatkan Kreativitas melalui Media <i>Puzzle</i> di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan	47
2. Kreativitas Peserta Didik Di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan Lampung Tengah.....	50
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Anak di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan Lampung Tengah.....	52
C. Pembahasan.....	54
BAB V PENUTUP	57
A. Kesimpulan	57
B. Penutup	58
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel. 1	Hasil Lembar Penelitian Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media <i>Puzzle</i>	4
Tabel. 2	Data Pendidik TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan.....	42
Tabel. 3	Data Nama Peserta Didik TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan...	42
Tabel. 4	Sarana yang Dimiliki di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan	43
Tabel. 5	Prasarana yang Dimiliki Oleh TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar.1 Struktur Organisasi Di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan.....	45
Gambar.2 Letak Geografis TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan	46
Gambar.3 Denah Gedung Di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan	46

DAFTAR LAMPIRAN

Rencana Pembelajaran Harian (RPPH)

Foto Kegiatan Di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan

Outline

Alat Pengumpulan Data(APD)

Surat Izin Pra Survei

Surat Balasan Pra Survei

Surat Bimbingan Skripsi

Surat Izin *Research*

Surat Balasa Izin *Research*

Surat Keterangan Bebas Pustaka

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini (AUD) merupakan kelompok atau kumpulan anak yang berusia 0-8 tahun. Anak usia dini adalah kumpulan berbagai anak yang sedang berada dalam fase pertumbuhan dan perkembangan yang sangat unik dan aneh. Pada masa ini anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan koordinasi motorik halus dan kasar, kecerdasan intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan emosional), dan yang terakhir adalah bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan pada anak.¹

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting bagi kehidupan hal ini lah yang membedakan antara manusia dan makhluk hidup lainnya. Para hewan juga belajar namun lebih ditentukan intrinsiknya, sedangkan pada kegiatan belajar dalam kehidupan manusia adalah rangkaian kegiatan dalam proses ke dewasa bagi kehidupan menuju kedewasan.²

Dalam Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 yang menyatakan bahwa: “Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan

¹ Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 14.

² Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, (Yogyakarta : SUKA.Prees, 2014), 73

jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, baik pendidikan secara formal maupun dalam pendidikan nonformal”.³

Dalam proses kegiatan pengembangan kreativitas pada anak-anak sangatlah penting. Baik untuk peserta didik yang dilakukan secara langsung, maupun secara tidak langsung. Kreativitas sangatlah dibutuhkan bagi peserta didik dalam pemecahan masalah yang bersifat imajinatif.⁴

Kreativitas adalah suatu kemampuan yang dapat menghasilkan sesuatu hal baru dan original yang terwujud dari ide-ide dan alat-alat yang memiliki keahlian dalam menemukan sesuatu hal yang baru.⁵

Sedangkan menurut ahli mereka berpendapat bahwasannya kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki atau dikuasai oleh seorang dalam membuat sesuatu karya yang baru dan berimajinatif maupun gagasan yang telah ada.⁶

Salah satu bidang pengetahuan yang diajarkan di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan yaitu bagaimana mengembangkan kreativitas pada anak, kegiatan tersebut termasuk dalam kegiatan terpadu, yang dapat mengembangkan semua aspek perkembangan pada anak-anak, terutama pada perkembangan kognitif dan seni. Dalam hal ini pendidik berusaha memberikan pembelajaran untuk mengembangkan Kreativitas anak dengan

³ Peraturan Pemerintah Dinas Pendidikan Nasional, *Peraturan Pemerintah Dinas Pendidikan Nasional, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Sinar Grafika, 2009). 1

⁴ Nursisto, *Kiat Menggali Kreativitas*, (Yogyakarta: Mitra Gama Widya, 1999), 37.

⁵ Novi Mulyani, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019).3.

⁶ Susanto Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta :Prenadamedia, 2011), 114.

berbagai kegiatan bermain, mewarnai, menempel, menggunting, melipat dan menggambar bebas. Akan tetapi kegiatan tersebut sangat banyak dilakukan disetiap lembaga.

Gambar adalah suatu bentuk tidak nyata yang dibuat secara visual atau gambar dalam bentuk dua dimensi. Dengan demikian, media *puzzle* juga merupakan salah satu alat permainan edukatif yang termasuk dalam media visual, *puzzle* merupakan media yang paling umum digunakan dalam kegiatan pembelajaran kategori sederhana yang dapat digunakan di sekolah. *Puzzle* merupakan permainan yang berbentuk kepingan tipis terdiri dari 2-4 bahkan 5-6 potong yang terbuat dari kayu atau lempengan karton.⁷

Dalam mengembangkan kreativitas pada anak, guru dituntut untuk lebih kreatif lagi dalam membuat media. Hal ini sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil karya yang di hasilkan oleh peserta didik dari suatu kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran. Masalah utama yang dihadapi saat saya observasi yaitu pembelajaran yang dilakukan masing kurang berfariatif. Masalah yang saya lihat di sana adalah keterbatasan media. Dengan ditemukannya macam-macam masalah pada bidang kreatifitas, maka dari itu perlu diadakan kegiatan pembelajaran yang mengembangkana Kreativitas anak, yaitu melalui media *puzzle*.

Maka dari itu saya di sini saya akan melakukan penelitian bagaimana cara pendidik untuk meningkatkan kreativitas pada anak melalui media *puzzle*

⁷ ni Made Dewi Arisandi, I Gede Raga, Dan Ketut Pudjawan, "Penerapan Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B Tk Shanti Kumara Iii Sempidi" Vol. 2, no. 1 (2014).

di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan. Dengan begitu saya akan berusaha meningkatkan dan mengembangkan kreativitas anak. .

Aktivitas penggunaan media *puzzle* juga akan melibatkan koordinasi mata dan tangan, dari situ pula anak dapat mengeksplorasi kemampuan menurut minatnya masing-masing. Media *puzzle* juga dapat melatih daya pikir anak dengan menyusun potongan-potongan gambar. Dengan media ini akan melatih daya pikir anak secara aktif dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif. Dengan demikian media *puzzle* tersebut tidak hanya mengembangkan kreativitas anak saja, namun juga dapat dapat mengembangkan kognitif anak dan anak mampu mempersiapkan anak untuk masuk ke jenjang yang selanjutnya.

Berdasarkan hasil di atas, dan untuk melihat hasil lebih jauh lagi tingkat kreativitas anak dengan menggunakan media *puzzle* di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan. Maka dari itu saya mendapatkan hasil, dalam tabel di bawah ini:

Tabel.1
Hasil Lembar Penelitian Kemampuan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Media *puzzle* di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan

No.	Nama	Indikator PencapaianKemampuan Kreativitas				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Dimas	✓				BB
2.	Azzam		✓			MB
3.	Afrizal	✓				BB
4.	Ahmad		✓			MB

5.	Naila				✓	BSB
6.	Ashandi			✓		MB
7.	Aqila				✓	BSB
8.	Cinta			✓		BSH
9.	Dafa				✓	BSB
10.	Davin			✓		BSH
11.	Alif			✓		BSH
12.	Farhan		✓			BB
13.	Fabby		✓			MB
14.	Fita			✓		BSH
15.	Bayu			✓		BSH
16.	Fita				✓	BSB
17.	Hanan				✓	BB
18.	Hisyam				✓	BSB

Sumber: Data hasil penelitian meningkatkan kreativitas pada peserta didik di TK PKK Candi Rejo.

Skor Penilaian:

- **BB** (Belum Berkembang) : anak belum bisa melakukan kegiatan sesuai indikator.
- **MB** (Mulai Berkembang) : anak sudah mampu, melakukan kegiatan yang dilakukan dengan bantuan orang lain.

- **BSH** (Berkembang Sesuai Harapan) : anak mampu melakukan kegiatan sendiri.
- **BSB** (Berkembang Sangat Baik) : anak mampu melakukan kegiatannya sendiri secara konsisten.

Berdasarkan hasil tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, dari 18 anak yang mampu sudah terdapat 12 anak yang mampu mengerjakan kegiatan yang dibuat secara mandiri tanpa bantuan orang lain. Sedangkan 6 orang anak yang lainnya masih dalam tahap berkembang.

Di TK guru telah menggunakan berbagai media dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak. Kegiatan yang sering dilakukan adalah menggambar dan mewarai. Hal tersebut adalah kegiatan yang sangat umum dilakukan oleh guru. Kekurangannya adalah guru hanya menggunakan media yang ada, atau yang telah tersedia di TK guru kurang kreatif dalam mengembangkan media yang digunakan dalam mengembangkan kreativitas pada anak. Pada saat proses pembelajaran anak sering merasa jenuh dan bosan, hal tersebut disebabkan karena kurang bervariasi media yang digunakan. Anak-anak lebih sering menggunakan majalah yang digunakan oleh sekolah dalam proses belajar mengajar. Apabila guru lebih kreatif anak tidak akan merasa jenuh dalam proses kegiatan pembelajaran tersebut. Media merupakan suatu hal yang sangat penting dalam metode pembelajaran, semakin beragam media yang digunakan maka aspek perkembangan pada anak akan cepat berkembang.

Dari uraian tabel di atas, dengan metode bermain *puzzle* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menjadi tempat bagi anak-anak dalam menuangkan berbagai ide atau gagasan dalam meningkatkan kreativitas anak. Maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Media *Puzzle* Di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan”

B. Pertanyaan Peneliti

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengangkat pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana upaya meningkatkan kreativitas pada anak usia dini?
2. Bagaimana kreatifitas anak usia dini melau media *puzzle*?
3. Faktor apa saja yang menjadi pendukung dan penghambat peningkatan kreativitas?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan adalah sebagai berikut:

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengembangan kreativitas anak usia dini melalui media *puzzle* di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan.

2. Manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Secara teoritis yaitu agar penulis mengetahui bagaimana kemampuan kreativitas pada anak-anak di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan.
- b. Manfaat praktis mengembangkan atau menumbuhkan kreativitas pada anak TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan.

D. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan yang digunakan dalam penelitian saat ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan Nurul Hasanah dkk, (2017) dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk memberi pengetahuan kepada anak tentang pencemaran lingkungan, bahwasannya dengan media *puzzle* yang dikembangkan dikategorikan sangat layak dengan rata-rata dari keseluruhan aspek penilaian media sebesar 83,35 persen dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan *puzzle* yang dikembangkan layak untuk digunakan dan diuji cobakan.⁸
2. Penelitian yang dilakukan oleh Luh Ayu Suryasti dkk, (2014) dengan judul permainan “penrapan metode pemberian tugas berbantu media *puzzle* huruf untuk meningkatkan perkembangan bahasa pada anak TK”. Dalam penelitian ini tujuannya adalah untuk meningkatkan bahasa anak. Hasil penelitian menunjukan siklus I sebesar 70% sedangkan pada siklus ke II mengalami kenaikan menjadi 85%. Demikian semoga dengan di gunakannya metode ini dpat lebih meningkatkan kemampuan pada anak.⁹
3. Penelitian yang dilakukan oleh Elan dkk,(2017) dengan judul “penggunaan media *puzzle* untuk mningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri”. Dalam jurnal ini peneiliti tentang bagaimana peran

⁸ Nurul Husna dan Sri Adelila Sari, “Pengembangan Media *Puzzle* Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh” Vol 5, no. 1 (2017): 6.

⁹ Luh Ayu Suryastini, I Nyoman Wirya, dan Putu Rahayu Ujianti, “Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media *Puzzle* Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak TK” Vol 2, no. No 1 (2014), 10.

media *puzzle* untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri terhadap anak. Dalam penelitian mereka melakukan pengamatan terhadap bagaimana Kreativitas guru dalam membuat permainan edukatif dalam media pembelajaran. Setelah dilakukan penelitian dan uji coba pada anak dengan menggunakan media *puzzle* untuk memberikan pengetahuan kepada anak tentang bentuk-bentuk geometri, meningkat yaitu pada siklus I sebesar 56,25% , dan pada siklus kedua 66,25%. Dengan demikian media *puzzle* berperan sangat baik dalam menyampaikan materi kepada anak.¹⁰

¹⁰ Elan, muiz .L Dindin Abdul, dan feranis, “Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri” Vol 1, no. 1 /Juni 2017, 66–75.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kreativitas Anak Usia Dini

1. Definisi Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas adalah suatu hal yang mencakup potensi di dalam diri manusia. Hal ini dapat disejajarkan dengan proses seorang dalam mencari jati diri. Dengan demikian, proses kreativitas pada anak memiliki tahapan dan kemampuan yang berbeda-beda.

Anak usia dini merupakan suatu individu yang memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar terhadap berbagai hal. Anak akan selalu mencoba hal-hal yang baru untuk mendapatkan aktivitas. Pada masa ini perkembangan kreativitas pada anak yang terarah akan berdampak pada kehidupan anak tersebut. Berikut ini adalah beberapa teori yang berkaitan dengan kreativitas anak usia dini.

Kreativitas merupakan suatu kemampuan atau keahlian yang dimiliki oleh seorang untuk melahirkan sesuatu hal baru, baik berupa karya nyata maupun gagasan yang berbeda dengan yang telah ada.¹ Dengan demikian, kreativitas adalah suatu kemampuan seorang dalam melahirkan suatu hal yang baru dan berbeda dari yang telah ada sebelumnya.

Kemudian kreativitas yaitu suatu kemampuan seorang yang dapat menghasilkan hal baru dan original yang terwujud dari ide-ide dan alat-

¹ Yeni Rachmawati Dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana, 2010). 13

alat dan memiliki keahlian dalam menemukan sesuatu hal yang baru.² Dengan demikian, kreativitas adalah suatu kemampuan dalam menghasilkan seorang dalam menciptakan suatu hal yang baru.

Kreativitas yaitu kemampuan seorang untuk menciptakan sebuah karya baru yang imajinatif dan kemampuan seorang dalam menyesuaikan karya baru dengan karya telah ada.³ Dengan demikian kreativitas yaitu suatu kemampuan seorang dalam menciptakan hal baru yang imajinatif dan diambil yang di sesuaikan dengan karya yang telah ada.

Bahwa kreativitas adalah suatu proses mental yang dilakukan oleh individu yang berupa gagasan, produk baru atau mengkombinasikan antara keduanya agar hasilnya dapat melekat terhadap orang tersebut.⁴

Kreativitas merupakan bentuk inovasi atau penciptaan yang dilakukan oleh seorang, dalam bentuk ide atau pemikiran yang bersifat baru.⁵ Dengan demikian kreativitas adalah suatu inovasi atau karya yang dilakukan oleh seorang dalam bentuk ide atau pemikiran.

kreativitas adalah suatu kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang telah ada.⁶ Dengan

²Novi Mulyani, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019). 3

³Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dari Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana, 2011).114

⁴ Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini* , (Yogyakarta:Kalimedia, 2017), 206

⁵ Titi Rachmi dan Mutia Herdana, “*Optimalisasi Kreativitas Anak Melalui Aktivitas Montase Pada Usia Taman Kanak-Kanak*” 3, no. 3 (2018): 8.

⁶Luluk Asmawati, “Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak,” *Jpud - Jurnal Pendidikan Usia Dini* 11, No. 1 (21 April 2017): 145–64, <https://doi.org/10.21009/jpud.111.10>.

demikian kreativitas merupakan kemampuan seorang dalam mengkombinasi hal-hal baru dengan yang telah ada sebelumnya.

Jadi dari beberapa pendapat di atas dapat saya simpulkan bahwa, kreativitas adalah suatu kemampuan atau keahlian seorang dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan diri dalam melahirkan suatu gagasan atau hal baru baik berupa yang nyata, original yang berupa ide dan alat, serta lebih spesifik lagi yang lebih imajinatif dalam menggabungkan gagasan-gagasan yang telah ada dalam menciptakan suatu daya cipta, untuk menghasilkan komposisi atau gagasan dari pengalaman-pengalaman terdahulu sehingga menjadi ciri khas bagi yang menciptkannya dan melekat pada dirinya.

Anak usia dini adalah sosok individu yang berada di rentang usia 0-8 tahun, pada usia ini anak sedang menjalani proses perkembangannya dengan sangat pesat bagi kehidupannya.⁷

Dalam Undang undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 yang menyatakan bahwa: “Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki

⁷Ika Kemalawati, “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat” 6, No. 2252 (2017): 18.

kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, baik pendidikan secara formal maupun dalam pendidikan nonformal”⁸.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada kisaran usia 0-8 tahun, yang mencakup didalam program pendidikan yang meliputi taman penitipan anak, pendidikan sekolah, TK, dan SD.⁹

Kreativitas anak usia dini yaitu kreativitas yang di tunjukan oleh anak usia dini dalam bentuk karya yang original yang muncul tanpa dikendali (spontanitas). Karakter ini ditandai dengan kemampuan belajar seorang anak yang luar biasa, hal ini di tandai dengan keinginan anak dalam belajar aktif dan eksploratif.¹⁰

Berdasarkan uraian di atas dapat saya simpulkan bahwa kreativitas anak usai dini dapat mengemangkan pribadi seorang dengan proses, hasil dan faktor pendorong lainnya. Dalam mengembangkan kreativitas dapat dilakukan dalam proses kegiatan belajar mengajar atau jalur pendidikan hal ini, guna mengembangkan kreativitas pada anak secara utuh.

2. Ciri-Ciri dan Karakteristik Kreativitas

ciri-ciri kreativitas dibagi menjadi dua kelompok, yaitu ciri-ciri *apitudea* kemampuan berfikir kreatif dan *No aptitude* (afektif). Adapaun ciri-cirinya sebagai berikut:

⁸Peraturan Pemerintah Dinas Pendidikan Nasional, *Peraturan Pemerintah Dinas Pendidikan Nasional, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Sinar Grafika, 2009). 1

⁹ratna Jutta, “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Menarik Air Di Tk Aisyah Kota Kaciak Maninjau” 01, No. No. 1 (2015).

¹⁰Rohani, “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Media Bahan Bekas”, Raudhal, Vol.05.No.02 Juli-Desember2010,h.10

a. Ciri-ciri kemampuan berfikir kreatif (*aptitude*)

- 1) Keterampilan berfikir kreatif, mencetuskan banyak gagasan, jawaban, dan penyelesaian masalah, atau pernyataan. Dengan cara memberikan banyak cara atau saran dalam melakukan berbagai kegiatan, dan selalu memberikan berbagai jawaban dalam sebuah masalah.
- 2) Keterampilan berfikir lues (*fleksibel*), adalah keterampilan seorang dalam menghasilkan gagasan, jawaban, atau pernyataan yang bervariasi.
- 3) Keterampilan berfikir orisinal, adalah kemampuan seorang dalam melahirkan atau mengungkap hal yang baru dan unik, dengan cara mengkombinasikan berbagai unsur.
- 4) Keterampilan mengkolaborasi merupakan kemampuan seorang dalam mengembangkan suatu gagasan atau produk dengan cara mendetail dari suatu objek, atau gagasan sehingga menjadi lebih menarik.
- 5) Keterampilan mengevaluasi adalah kemampuan dalam menentukan penilaian dan bijaksana dalam mengambil keputusan.¹¹

b. Ciri-ciri afektif (*non-Aptitude*)

- 1) Rasa ingin tahu, yaitu terdapat dorongan untuk mengetahui lebih banyak hal dengan cara mengajukan

¹¹ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)* (Jakarta: Pt.Bumi Aksara, 2017).76

banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang lain, berimajinatif yaitu mampu merangkai atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi dan dapat mengungkapkannya.

- 2) Merasa tertantang, yaitu suatu dorongan dalam mengatasi masalah yang sulit dan lebih tertarik dengan hal-hal yang sulit. Berani mengambil resiko, yaitu dengan cara berani menjawab pertanyaan meskipun belum benar.
- 3) Memiliki sifat menghargai, yaitu dapat menghargai bimbingan, pengarahan dalam hidup, dan menghargai kemampuan atau bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.¹²

Karakteristik dalam kreativitas terlihat dari proses berfikir seorang dalam mencari solusi dari masalah yang telah dialami dan berhubungan dengan, hal-hal berikut:

- a. Kelancaran seorang pada saat memberi jawaban atau mengemukakan pendapat dan ide-ide yang ada dalam pikirannya
- b. Kemampuan seorang untuk menghasilkan berbagai ide, yang berupa karya asli ataupun hasil pemikiran sendiri
- c. Keaslian dalam kemampuan seorang untuk mengemukakan berbagai cara dalam memecahkan berbagai masalah.

¹² ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)* (Jakarta: Pt.Bumi Aksara, 2017).,82

- d. Keuletan dan kesabaran seorang dalam mengadaptasi diri dalam situasi yang terkadang tidak menentu.¹³

3. Faktor penghambat dan faktor pendukung kreativitas

a. Faktor pendukung kreativitas

Terdapat 4 faktor pendukung dalam pengembangan kreativitas, adapun sebagai berikut:

- 1) Memberikan rangsangan mental yang baik terhadap aspek kognitif pada anak. Perkembangan yang baik maka akan mendukung pertumbuhan kreativitas secara maksimal
- 2) Dengan adanya lingkungan yang kondusif maka akan mudah bagi anak-anak untuk dapat merespon apa yang dilihat, dipegang, dan dimaikan dalam mengembangkan kreativitas
- 3) Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, sangat berpengaruh terhadap perkembangannya mengingat untuk menjadikan anak yang kreatif guru juga dituntut untuk lebih kreatif
- 4) Peran serta orangtua dalam mengembangkan kreatifitas juga penting, karena apa bila orangtua meberikan kebebasan anak dalam mengeskpresikan apa yang dirasa maka akan menimbulkan rasa percaya diri dalam diri anak.

¹³ Yunita Sari, Neti, Skripsi: Bermain Fun Cooking Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Bina Bakti Way Puji Kecamatan Rawajitu Utara Kabupaten Mesuji, (Bandar Lampung:Uin Raden Intan, 2018), 18-19

b. Faktor penghambat

Terdapat beberapa faktor yang dapat menghambat kreativitas pada anak. Antara lain:

- 1) Terdapat hambatan di dalam diri yang berupa gangguan psikologis, biologis, fisiologis, dan sosialnya
- 2) Terdapat kesalahan terhadap pola asuh oleh orangtua
- 3) Tidak adanya dorongan untuk mengeksplorasi, merangsang siswa dengan pertanyaan dan kurangnya mengembangkan rasa ingin tahu pada anak, sehingga hal tersebut dapat menghambat kreativitas pada anak.
- 4) Dan, adanya hambatan pada sistem pendidikan.¹⁴

4. Cara Mengembangkan dan Pembentukan Kreativitas Anak Usia Dini

a. Cara Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Dalam hal ini orangtua adalah sosok yang sangat berperan dalam proses mengembangkan kreativitas pada anak. Sedangkan guru adalah sosok yang sangat berperan penting ketika anak berada di sekolah. Ada beberapa cara untuk mengembangkan kreativitas pada anak, yaitu:

- 1) Membantu peserta didik dalam menerima proses perubahan.
- 2) Membantu peserta didik dalam memberi penjelasan bahwa permasalahan yang ada tidaklah mudah untuk diselesaikan.

¹⁴ Amir Gufron, "Perkembangan Kreativitas Anak Taman Kanak-Kanak (Studi Komparatif Tk Sekar Jepara & Ra Darul Hikmah Jepara)," *Tarbawi : Jurnal Pendidikan Islam* 15, no. 1 (30 Juni 2018), <https://doi.org/10.34001/tarbawi.v15i1.716>.

- 3) Membantu peserta didik dalam mengenali berbagai masalah yang dialami dan memiliki solusi akan masalah yang sedang menyimpannya.
- 4) Memberikan pujian pada Kreativitas anak.
- 5) Membantu anak agar merasa nyaman dalam melakukan berbagai aktifitas yang berhubungan dengan kreativitas anak dan dalam memecahkan masalah.
- 6) Membantu anak untuk menghargai perbedaan dalam dirinya.
- 7) Membantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya.¹⁴

b. Pembentukan kreativitas

Terdapat beberapa aspek perkembangan yang perlu diperhatikan dalam proses mengembangkan kreativitas anak, sebagai berikut:

- 1) Pribadi (person) Kreativitas merupakan ungkapan dari keunikan seorang atau individu dalam berinteraksi dengan lingkungan tempat ia tinggal. Oleh karena itu guru harus menghargai keunikan dan bakat yang ada dalam diriseorng atau siswanya., guru hendak membantu siswa menemukan bakat-bakat serta mengembangkannya seoptimal mungkin.

¹⁴ Yuliani Nuraini Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Pt Indeks,2013), 39

- 2) Pendorong (Press) Bakat kreatif seseorang akan berkembang jika didorong oleh lingkungannya sekitar hal ini tidak terlepas dari dukungan intern yang datang dari dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu hal yang baru.
- 3) Proses (Process) Guru hendaknya dapat membrikan stimulus pada anak didik dalam kegiatan mengembangkan kreativitasnya dengan memberikan sarana dan prasarana yang diperlukan bagi peserta didik. Guru hendaknya memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif.
- 4) Produk(product) Kondisi yang memungkinkan seseorang dalam menciptakan suatu produk yang bermakna yaitu kondisi pribadi dan lingkungan, sejauh mana keduanya mendorong untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif.¹⁵

B. Hakikat *Puzzle*

1. Definisi *Puzzle*

Puzzle adalah salah satu alat permainan edukatif yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan pada anak dalam proses belajar untuk mengasah keterampilan pada anak.

Bermain *puzzle* bertujuan untuk mengenalkan kepada anak ada berbagai pendekatan sederhana dalam kegiatan ini anak diajarkan untuk

¹⁵Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta, Kencana, 2011)127-129

menyelesaikan berbagai permasalahan, melatih kecepatan anak saat berfikir, kecermatan dalam melihat setiap potongan gambar, dan melatih ketelitian dalam menyelesaikan masalah dari potongan gambar tersebut, serta mengasah sikap pantang menyerah dalam menghadapi permasalahan.¹⁶

Puzzle merupakan jenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar yang cara bermainnya yaitu dengan menyusunnya sehingga terbentuk sebuah gambar, dengan tujuan untuk melatih kesabaran, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif anak.

Media *puzzle* pada anak-anak hal ini dapat mengajarkan konsep dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dengan cara saling menghargai pendapat antara teman sesama maupun sesama anggota kelompok.

Selanjutnya permainan *puzzle* memiliki beberapa kelebihan bagi perkembangan anak, antara lain: yang pertama, permainan *puzzle* dapat menarik minat belajar peserta didik. ke dua, gambar pada *puzzle* tersebut dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, karena tidak semua objek benda dapat dibawa ke dalam kelas. Dan yang terakhir, dengan adanya

¹⁶Lusi Nuranisa Dkk., “*Puzzle* Sebagai Media Bermain untuk Melatih Kemandirian Anak Usia Dini,” *Early Childhood: Jurnal Pendidikan* 2, No. 2a (30 November 2018): 57–65, <https://doi.org/10.35568/Earlychildhood.V2i2a.286>.

media pembelajaran peserta didik dapat melihat, mengamati dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan.¹⁷

Puzzle dalam bahasa Indonesia berarti teka-teki, teka-teki yang biasanya digunakan anak-anak dalam bermain dengan temannya sebagai permainan kelompok. Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan otak anak dan anak belajar melalui bermain.

Puzzle merupakan suatu permainan konstruksi, kegiatan menyusun, memasang atau menjodohkan tulisan, atau bentuk gambar yang disusun secara acak dan menjadi utuh kembali sesuai dengan berbentuk atau pola-pola tertentu.¹⁸

Puzzle adalah salah satu materi yang digunakan untuk memotivasi seseorang, baik secara langsung atau nyata dan memiliki daya tarik yang kuat.¹⁹

Dari beberapa argumen di atas dapat saya simpulkan bahwa, *puzzle* adalah permainan yang terdiri dari potongan-potongan gambar berfungsi untuk melatih Kreativitas anak untuk menyusun potongan-potongan gambar sehingga menjadi gambar yang utuh.

¹⁷ Hasanah Nurul Dkk , *Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan Di Smp Negeri 4 Banda Aceh*, Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, Vol. 05, No.01,

¹⁸ komang Srianis, Ni Ketut Suarni, dan Putu Rahayu Ujjanti, “Penerapan Metode Bermain *Puzzle* Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Bentuk” Vol 2, No. 1 (2014): 11.

¹⁹Luh Ayu Suryastini, I Nyoman Wirya, dan Putu Rahayu Ujjanti, “Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media *Puzzle* Huruf untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa pada Anak Tk” Vol 2, No 1 (2014): 10.

2. Langkah-langkah pada Permainan *puzzle*

Adapun langkah-langkah dalam memainkan atau membuat permainan *puzzle* yaitu sebagai berikut:

- a. Yang pertama, potong bagian depan dan belakang pada bungkus karton. Potong-potong setiap bagian menjadi satu, dua, tiga, atau tergantung pada kemampuan anak. Untuk anak yang usia 2-4 tahun, potong kotak susu menjadi dua, atau tiga bagian dan tunjukkan bagaimana keduanya dapat diletakkan bersama-sama untuk membuat suatu gambaran utuh lagi. Kemudian biarkan anak berusaha melakukan sendiri. Pendidik dapat memotong kotak susu yang sama menjadi dua bagian, tetapi dalam potongan segitiga, dan lihatlah daya tangkap anak apakah dapat memadukannya kembali.
- b. Yang kedua, biarkan anak bermain-main dengan potongan ini sampai anak memahaminya dengan mudah memasang potongan-potongan kotak sereal kembali untuk membuat gambaran utuh.
- c. Yang ketiga, untuk anak-anak yang usia 4-6 tahun, potong-potong lebih kecil kotak susu sebesar seperempat atau seperlima bagian. Berikan tantangan yang lebih menarik bagi anak.
- d. Yang keempat, ketika anak sudah siap untuk suatu tantangan lebih, potong kotak susu dalam bentuk abstrak atau tidak beraturan, bukan lagi bujur sangkar, segitiga, atau persegi panjang. Jika anak membutuhkan bantuan, buatlah dalam selembar kertas bentuk abstrak. *puzzle* yang telah disusun secara lengkap. Garis tepi ini

akan membantu anak menyusun *puzzle* dan mengurangi perasaan tertekan baginya karena kesulitan yang dihadapi.

- e. Yang kelima, jika pendidik ingin menggunakan kembali *puzzle* tersebut, simpanlah di dalam amplop berwarna menarik, tandai di luar amplop dengan kotak susu utuh yang sama dengan kotak susu yang telah dibuat menjadi *puzzle* didalamnya, agar anak dapat mengetahui *puzzle* apa yang ada di dalam amplop tersebut.²⁰

3. Manfaat Media *Puzzle* Menurut Para Ahli

1) Manfaat media *puzzle*, yaitu:

- a) Dapat meningkatkan perhatian anak
- b) Suasana kelas menjadi aktif, dan
- c) Menumbuhkan pemikiran yang teratur melalui gambar.²¹

2) manfaat *puzzle* antara lain sebagai berikut:

- a) Kognitif, yaitu kemampuan mengetahui dan mengingat.
- b) Motorik, adalah kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki.
- c) Logika, yaitu kemampuan berpikir secara tepat dan teratur.
- d) Kreatif/imajinatif, adalah kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks.

²⁰Umi Kyvan, 57 *Permainan Kreativitas untuk Mencerdaska Anak*(Jakarta Selatan:Mediakita,2009), 6-7

²¹Lusi Nuranisa Dkk., “*Puzzle* Sebagai Media Bermain untuk Melatih Kemandirian Anak Usia Dini,” *Early Childhood : Jurnal Pendidikan* 2, No. 2a (30 November 2018): 57–65, <https://doi.org/10.35568/Earlychildhood.V2i2a.286>

- e) Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna obyek.²²

4. Kelebihan dan Kekurangan pada Media *Puzzle*

a. Kelebihan Media *Puzzle*

Media *puzzle* memiliki beberapa kelebihan, antara lain sebagai berikut:

- 1) Dengan menggunakan permainan *puzzle* dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik,
- 2) Gambar yang terdapat pada *puzzle* tersebut dapat mengatasi keterbatasan guru dalam memberi penjelasan, karena tidak semua objek benda dapat dibawa ke dalam kelas.
- 3) Dengan adanya media pembelajaran maka peserta didik dapat melihat, mengamati dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan dengan cara melihat gambar dan melakukan tanya jawab.²³

b. Kekurangan Media *Puzzle*

Selain memiliki kekurangan media *puzzle* juga memiliki kekurangan yang diantaranya sebagai berikut:

- 1) Anak mengalami kesulitan dalam menyusun potongan gambar
- 2) Anak harus memiliki ketelitian

²² Suryastini, Wiryana, dan Ujjanti, "Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media *Puzzle* Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak TK."

²³ Nurul Husna dan Sri Adelila Sari, "Pengembangan Media *Puzzle* Materi Pencemaran Lingkungan Di Smp Negeri 4 Banda Aceh" Vol 5, No. 1 (2017): 6.

- 3) Dan kesabaran dalam menyusun potongan-potongan gambar.²⁴

C. Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Media *Puzzle*

1. Bermain

bermainan merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Bermainan harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang sangat menyenangkan dalam kegiatan pembelajarannya. Bermain merupakan bagian yang sangat penting dalam perkembangan anak usia dini. Bermain merupakan cara untuk anak usia dini belajar tentang tumbuh kembang dan dunianya.²⁵ Dengan menggunakan permainan yang sesuai dengan usia maka akan memberikan manfaat yang baik untuk perkembangan pada anak. Dengan permainan edukatif yang dirancang untuk menggali kemampuan yang dimiliki anak. Dengan bermain anak dapat melewati tahapan-tahapan perkembangan untuk mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan pada anak melalui permainan edukatif, salah satunya adalah permainan *puzzle*. Melalui permainan *puzzle* dapat mengembangkan aspek pada anak. Ada beberapa manfaat dari permainan *puzzle*, yaitu sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kemampuan kognitif anak
- b. Melatih kesabaran

²⁴Nur Rumakhit, "Pengembangan Media *Puzzle* untuk Pembelajaran *Matrai Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan Kelas Iv Sekolah Dasar tahun 2016/2017*" Vol. 01, No. 02 (Tahun 2017).H.8

²⁵Meisi Dwiredy dan Zahratul Qalbi, "Pengaruh Permainan *Teka-Teki Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak*" 1, No. 2 (2021): 11.

- c. Meningkatkan ketrampilan sosial
- d. Dan, melatih dan inget dan konsentrasi pada anak.²⁶

Dalam memberikan pembelajaran melalui bermain, penggunaan media dapat membantu anak agar lebih tertarik terhadap permainan. Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak. Bermain harus dilakukan atas dasar kemauan dan ketulusan anak itu sendiri. Karena dalam hal ini anak harus melakukannya dengan perasaan senang sehingga semua kegiatan yang dilakukan dapat menghasilkan proses belajar pada anak.²⁷

2. Menempel

Kegiatan menempel merupakan salah satu kegiatan yang dapat menarik minat anak-anak karena kegiatan tersebut berkaitan dengan meletakkan dan merekatkan sesuatu tanda atau bentuk sesuai yang mereka suka dan inginkan. Bahan yang di gunakan untuk direkatkan terdiri dari berbagai bentuk kertas, kain, atau bahan-bahan yang bertekstur dan benda menarik lainnya.

Menempel pada anak usia dini harus dilakukan dengan cara memperhatikan aspek perkembangan pada anak. Hal tersebut harus dapat mengoptimalkan segala aspek perkembangan pada anak. Keanekaragaman bahan yang disediakan oleh pendidik dapat

²⁶Panca Oktavia Abristiana, Anik Kristanti, dan Afify Aisyatul W., “Pengenalan Angka Menggunakan Permainan Puzzle dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi dan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Play Group Se-Kecamatan Summersari Kabupaten Jember,” *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, No. 1 (30 Mei 2020): 70–86, <https://doi.org/10.31537/Laplace.V3i1.314>.

²⁷Dwiredy dan Qalbi, “Pengaruh Permainan Teka-Teki Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak.”

mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Pendidik dapat mengumpulkan bahan-bahan yang unik, yang berada di lingkungan sekitar dan belum pernah digunakan oleh anak-anak. Dengan beragamnya bahan yang di sediakan oleh pendidik, anak akan lebih merasa bersemangat dan tidak mudah bosan dengan kegiatan tersebut.¹¹²⁸

Menempel adalah suatu teknik menyelesaikan dalam membuat aneka bentuk kerajinan tangan dari bahan kertas dengan menggunakan lem secara langsung. Menempel dalam bahasa Prancisnya yang berarti *collage* yang berarti kolase, menurut istilah, kolase merupakan kegiatan menempelkan bahan-bahan. Menempel merupakan suatu kegiatan yang sangat menarik untuk di berikan kepada anak

Menempel merupakan kegiatan lanjutan dari aktivitas menggunting. Menempel merupakan akhir dari kegiatan 3M. Dalam melakukan menempel potongan gambar diperlukan ketelitian, kesabaran dan keterampilan dalam prosesnya.²⁹

Ada beberapa manfaat dari kegiatan menempel, yaitu sebagai berikut:

- a. Melatih motorik halus pada anak, ketika anak diberi kegiatan menempel maka anak akan menggerakkan jari tangannya

²⁸Nani Husnaini dan Jumarah, “Kegiatan Mewarnai Sebagai Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini” vol.3, no. No.02 (Desember 2019): 22.

²⁹ Irma Oktaviani Ana Sari dan Hafidh 'Aziz, “Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan 3M (Mewarnai, Menggunting, Menempel) dengan Metode Demonstrasi,” *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 3, no. 3 (2 April 2019): 191–204, <https://doi.org/10.14421/jga.2018.33-05>.

- b. Mengembangkan kreativitas, anak akan membuat hasil karya dengan menempel kertas-kertas yang di susun ssuai imajinasi mereka.
- c. Mengenalkan konsep warna,pola dan bentuk pada saat kegiatan menempel.
- d. Melatih konsertrasi, pada saat kegiatan menempel anak akan menjadi lebih tenang dan fokus agar dapat menyesuaikan kegiatan dengan baik.³⁰

3. Mewarnai

Kegiatan mewarnai merupakan kegiatan yang sangat disukai oleh anak-anak. Kegiatan ini dapat dijadikan sebagai media anak dalam berespresi dan berkreasi pada anak. Melalui kegiatan mewarnai anak dapat menuangkan imajinasinya dalam goresan-gosoran warna dan bentuk. Kreativitas anak akan muncul pada saat anak berani dan mampu mengkombinasikan berbagai warna sehingga menjadi gradasi yang bervariasi. Kegiatan mewarnai akan mengajarkan kebiasaan-kebiasaan anak dalam mewarnai dengan spontan dan menjadikan kebiasaan dalam menuangkan imajinasinya dalam berkarya. Adapun manfaat mewarnai bagi anak yaitu dapat melatih anak dalam mengelola emosi yang ia rasakan. Mewarnai juga dapat melatih keterampilan dan kesabaran dalam menyelesaikan tugas.³¹

³⁰Dwi nomi pura, *Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Kolase* , (Universitas Dahasen Bengkulu: Jurnal Ilmiah Potensial Vol. 4 No. 2, 2019), hal.138

³¹Husnaini dan Jumarah, “Kegiatan Mewarnai Sebagai Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.”

Mewarnai adalah memberi warna, mengecat, dengan warna tertentu sehingga dapat disimpulkan bahwa mewarnai merupakan aktivitas memberi warna pada bidang atau objek yang diinginkan. Adapun bahan-bahan yang diperlukan dalam kegiatan mewarnai, sebagai berikut:

- a. Menyiapkan alat warna berupa krayon
- b. Menyiapkan pola gambar sebagai bahan utama untuk diwarnai
- c. Melakukan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah.

Kegiatan mewarnai dilakukan harus sesuai dengan tema penggunaan dan subtema yang sedang diterapkan.³²

Dari beberapa kegiatan di atas dapat saya simpulkan bahwa peran serta guru dalam mengembangkan aspek perkembangan pada anak sangatlah penting. Dengan berbagai media yang digunakan maka akan lebih mudah menyampaikan materi. Dengan beragamnya metode dan media yang digunakan anak tidak akan merasa mudah bosan dan jenuh dalam proses kegiatan belajar mengajar, justru anak akan merasa sangat semangat dan antusias dalam kegiatan tersebut.

Dengan menggunakan bahan-bahan yang belum pernah anak gunakan, itu akan membuat daya tarik tersendiri pada anak. Kegiatan pembelajaran pun tidak harus selalu dilakukan di dalam kelas. Kegiatan itu dapat dilakukan di halaman kelas dengan metode bermain secara kelompok. Dengan begitu kita

³²Lia Destiana Larasati dan Nina Kurniah, "Peningkatan Kreativitas Dalam Kegiatan Mewarnai Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi" 1 (2016): 5.

dapat meningkat berbagai aspek perkembangan pada anak dengan satu metode pembelajaran.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Sifat Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian yang saya gunakan termasuk jenis penelitian kualitatif, yaitu penelitian dengan cara melakukan pengamatan kejadian yang ada di lapangan.

Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, yang di gunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, analisis data bersifat induktif/kualitatif dan hasil dari penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.¹ penelitian kualitatif adalah metode yang Penelitian kualitatif lapangan merupakan penelitian yang ditekankan pada kelengkapan data yang di kumpulkan yaitu berupa data primer dan data sekunder.

Penelitian ini dilakukan di TK PKK Candi Rejo pada tanggal 7 september 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Peneliti merencanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle* peneliti menggunakan metode bermain. Yang terdiri dari 3 orang setiap kelompok. Terdapat sedikit kendala dalam pelaksanaanya dimana terdapat beberpa anak yang masih

¹ Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)* (Bandung: Alfabeta, 2013).19

bingung akan perintah yang disampaikan. Namun berjalannya kegiatan peserta didik mulai memahaminya dan anak sangat senang selama kegiatan berlangsung. Penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun bukti yang dapat dilampirkan yaitu foto kegiatan pembelajaran dengan media *puzzle*.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif ini dilakukan dengan cara meneliti objek secara langsung di lokasi yang akan diteliti agar penelitian ini dapat lebih maksimal dilaksanakan yang bertempat di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan. Kemudian pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan dari pewawancara kepada narasumber dan jawaban-jawaban narasumber yang dicatat. Penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan segala sesuatu yang berkaitan dengan penerapan metode media *puzzle* untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan.

2. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat deskripsi kualitatif, penelitian ini merupakan metode penelitian yang berusaha untuk menggambarkan secara jelas dengan adanya. "Penelitian deskriptif bertujuan untuk mengembangkan secara tepat sifat-sifat secara individu, suatu keadaan gejala atau kelompok tertentu untuk menentukan penyebaran suatu gejala".² Pada

² Murdian Elfa, *Metodologi Penelitian Hukum* (Metro: stain juraisiwo metro, 2012).

umumnya penelitian ini dilakukan secara karakteristik fakta dan karakteristik objek subjek yang di teliti secara tepat.

Dalam penelitian ini maksud peneliti deskriptif adalah menggambarkan secara urut, terbaru dan benar adanya terhadap data dengan keadaan dan gejala tertentu atau kelompok tertentu, untuk mengetahui penyebab suatu gejala, dan bertujuan agar dapat membantu memecahkan masalah pada anak dalam mengembangkan kreativitasnya.

B. Sumber Data

Penelitian menggunakan sumber data primer dan data sekunder untuk mencari informasi tentang objek yang akan di teliti.

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan suatu data yang langsung diberikan data kepada pengumpul data, selanjutnya data yang dikumpulkan dari sumber disebut dengan data primer.³ data primer merupakan data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya (tidak melalui sumber perantara) dan data dikumpulkan secara khusus untuk menjawab pertanyaan penelitian yang sesuai dengan keinginan peneliti.

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumbernya, baik melalui wawancara, observasi, maupun laporan dalam bentuk dokumen tidak resmi. Jadi, yang dimaksud dengan data primer adalah data yang utama dalam penelitian, atau sumber data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data pada pengumpul

³ P.Ratu Ile Tokan, *Manajemen Penelitian Guru*(Jakarta;PT.Gransindo, 2016), 75

data. Pada hal ini data primer dalam penelitian diperoleh dari hasil wawancara dengan kepala TK atau PAUD, pendidik, dan peserta didik TK PKK Candu Rejo Way Pengubuan.

2. Sumber Data Sekunder

Data skunder adalah data yang diperoleh dari dokumen-dokumen resmi. Buku yang berhubungan dengan objek penelitian, hasil penelitian seperti laporan, skripsi dan lain-lainnya. Sumber data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau melalui dokumen.⁴

Jadi bahwasannya sumber data sekunder merupakan data yang yang didapatkan dari pihak lain. Sumber data sekunder dalam penelitian ini biasa didapatkan dengan cara wawancara terhadap pendidik dan peserta didik.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Terdapat dua hal yang mempengaruhi hasil data penelitian yaitu, kualitas instrumen penelitian, dan kualitas pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara, bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan

⁴ Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)* (Bandung: Alfabeta, 2013).

sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data pada pengumpul data, misalnya melalui orang lain ataupun dokumen.⁵

Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu, sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan, dimana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan.⁶

Beberapa macam teknik wawancara, yaitu sebagai berikut:

- a. Wawancara struktur, digunakan sebagai teknik pengumpulan data bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi yang telah diperoleh
- b. Wawancara semi terstruktur, untuk menemukan permasalahan secara terbuka dimana pihak yang di jadikan wawancara diminta pendapat dan ide-idenya.
- c. Wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 2013. 193.

⁶ Cholid Narbuko Dan Ahmadi Abu, *Metodelogi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012).83.

telah disusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data.⁷

Jadi teknik wawancara yang peneliti gunakan adalah wawancara tidak terstruktur, yang artinya peneliti hanya mengajukan beberapa pertanyaan yang memiliki inti garis besar dalam permasalahannya saja yang terjadi pada responder. Metode ini digunakan untuk mengenali data panjang yang diajukan kepada guru yang dapat memberikan informasi tentang mengembangkan kreativitas pada anak.

2. Observasi

Observasi yang peneliti lakukan bertujuan untuk mendapatkan data yang lebih akurat dan untuk menambah informasi tentang kemampuan berbahasa anak usia dini. Observasi ini dilakukan karena peneliti melihat kreativitas di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan .

Peneliti melakukan beberapa macam observasi mengenai orang, benda atau proses. Apa yang kita perhatikan dengan observasi terstruktur, bagaimanapun sebagian besar dari pengolahan data, atau bagian observasi peneliti, kelihatan dan terdengar. Beberapa fenomena kemudian rekaman observasi yang dihasilkan.⁸

Teknik observasi terdapat beberapa macam cara , antara lain:

- a. Observasi partisipasi, yaitu seorang peneliti ikut serta langsung dalam kegiatan yang akan diteliti.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 2013.64

⁸ Suharsaputra Uhar, *Metode Penelitian Kualitatif Kualitatif Dan Tindakan* (Bandung: Refika Aditama, 2012).

- b. Observasi terstruktur atau terencana, yaitu dalam kegiatan pengumpulan data menyampaikan secara langsung kepada sumber data bahwasannya dia sedang melakukan penelitian.
- c. Observasi tak terstruktur, yaitu yang tidak dipersiapkan secara runtun tentang apa saja yang akan di observasi.⁹

Jadi observasi yang peneliti gunakan adalah observasi terstruktur atau terencana, pengamatan ini dilakukan untuk mengamati kreativitas peserta didik di TK PKKK Candi Rejo Way Pengubuan. Yang mana kreativitas anak pada anak masih kurang berkembang. Oleh karena itu peneliti mengamati kreativitas peserta didik melalui metode media *puzzle*. dalam subjek ini melalui kepala TK dan pendidik untuk memperoleh data-data peserta didik dalam kemampuan berbahasa.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk untuk mengidentifikasi dalam penelitian dan praktek mengenai suatu fenomena dalam suatu bidang. Peneliti mencatat semua kejadian yang diteliti dalam catatan harian atau jurnal, lalu peneliti melakukan analisis terhadap hasil-hasil laporan maupun catatan penelitian.¹⁰

Dokumentasi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan, memperoleh, mengelola data-data tentang struktur sekolah seperti profil TK dan kondisi TK PKK Candi Rejo Way

⁹Sugiyono, memahami penelitian kualitatif, 66.

¹⁰ M. Toha Anggoro dan Durri Andriani, *Metode Penelitian* (tangerang selatan: universitas terbuka, 2016). 5.4

Pengubuan dengan bukti foto atau video. Metode ini digunakan sebagai pelengkap dari metode sebelumnya.

D. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Teknik penjamin data yaitu cara-cara yang di gunakan peneliti untuk mengukur derajat kepercayaan dalam proses pengumpulan data penelitian. Triangulasi data adalah salah satu contoh pengukuran data penelitian

Berdasarkan data di atas, maka dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan triangulasi data, yaitu sebagi berikut:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber yaitu untuk menguji kejujuran data yang dilakukan denga cara mengecek data yang telah di peroleh melalui beberapa sumber. Sebagai contoh, untuk menguji kejujuran data tentang gaya kepemimpinan seorang, maka pengumpulan data penguji data yang telah diperoleh dilakukan ke bawah yang dipimpin, keatas yang menguasi dan ketemanan kerja sama sebagai kelompok salagi kerja sama.

2. Tringulasi Teknik

Tringulasi teknik yaitu untuk menguji kredibelitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.¹¹ Jadi data yang sudah diperoleh dari para sumber peneliti cek kembali dengan cara yang berbeda, seperti dicek

¹¹ Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan*, 2013.127

kembali dengan obsrasi ditempat tersebut, dan diambil dokumentasi untuk perlengkapan.

E. Teknik Analisi Data

Setelah peneliti mendapatkan data dari proses wawancara, observasi, dan dokumentasi. Maka peneliti melakukan analisis data yaitu proses mengatur secara sistematis data-data yang sudah didapat, mengkoordinasi kedalam suatu pola kategori, dan suatu uraian dasar sehingga mudah dipahami. Dalam penelitian kualitatif, teknik analisis data yang sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau pengujian hipotesis yang telah di gunakan dalam skripsi.

Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam, dan dilakukan secara terus-menerus sampai data yang diperlukan selesai

Peneliti merencanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle* peneliti menggunakan metode bermain. Yang terdiri dari 3 orang setiap kelompok. Terdapat sedikit kendala dalam pelaksanaanya dimana terdapat beberapa anak yang masih bingung akan perintah yang disampaikan. Namun berjalannya kegiatan peserta didik mulai memahaminya dan anak sangat senang selama kegiatan berlangsung. Penelitian ini dilakukan dengan metode obsevasi, wawancara dan documentasi. Adapaun bukti yang dapat di lampirkan yaitu foto kegiatan pembelajaran dengan media *puzzle*. Dari hasil

observasi terdapat 18 anak dalam satu kelas, 10 anak sudah berkembang sesuai harapan dan 8 anak lainnya masih dalam proses perkembangan.

Penelitian kualitatif ini dilakukan dengan cara meneliti objek secara langsung di lokasi yang akan diteliti agar penelitian ini dapat lebih maksimal dilaksanakan yang bertempat di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan. Kemudian pengumpulan data dilakukan dengan cara membrikan pertanyaan dari pewawancara kepada narasumber dan jawaban-jawaban narasumber yang dicatat. Penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan segala sesuatu yang berkaitan dengan penerapan metode media *puzzle* untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka peneliti melakukan penelitian dalam tekik analisis data dengan mengumpulkan data yang akan didapatkan dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi terhadap guru dan peserta didik di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan dimana peneliti mencari dan menyusun secara sistematis data yang didapatkan dari hasil wawancara, dan akan dilakukan cek ulang atau hasil wawancara yang didapatlah dari hasil dokumntasi di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan dengan teknik analisis data yang telah di kumpulkan oleh peneliti.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Terbentuknya TK PKK

Taman kanak-kanak PKK Candi Rejo Way Pengubuan ini berdiri sejak tahun 1991 yang berada di jalan pramuka RT.20 didusun 4 desa Candi Rejo kecamatan Way Pengubuan kabupaten Lampung Tengah. TK PKK merupakan sebuah lembaga formal yakni pendidikan sebelum memasuki tahap sekolah dasar yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Lampung Tengah, yang telah memiliki surat izin operasional dengan nomor:421.9/0357/05/D.1/2016 pada tanggal 10 februari 2016.

2. Visi, Misi, dan Tujuan TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan

a. Visi, TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan

Menanamkan kepada anak usia dini yang bermoral, sikap perilaku yang baik, cerdas, terampil, dan bertanggung jawab serta berakhlak mulia.

b. Misi, TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan

Mempersiapkan anak usia dini untuk dapat bersikap atau berperilaku sopan,jujur, dan disiplin melalui pembinaan

c. Tujuan TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan

Membantu anak didik dalam mengembangkan berbagai potensi, baik berupa psikis maupun fisik yang meliputi nilai dan moral agama

sosial emosional, kognitif bahasa, fisik/motorik kemandirian dan seni untuk sikap untuk memasuki usia dasar.

3. Data Pendidik TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan

Data pendidik TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan pada tabel.2 di bawah:

Tabel.2

Data pendidik TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan

No	Nama guru	L/P	Jabatan	Pendidikan terakhir	Status kepegawaian
1	Apriyanti,A.Ma	P	Kepala TK	D.II PGTK	GTY
2	Suhernita, S.Pd	p	Guru kelas	PGTK	GTY
3	Rahmaani, A.Ma.	P	Guru kelas	D.II PGTK	GTY
4	Rica Wardani,A.Ma.	P	Guru kelas	Managemen	GTY
5	Mentari Rizky Romadona, S.Pd.	p	Guru kelas	S1 PIAUD	GTY

Sumber: dokumentasi TK PKK candi rejo way pengubuan lampung tengah pelajaran 2020/2021

4. Data Nama Peserta Didik TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan

Data nama peserta didik TK PKK cndi rejo way pengubuan pada tabel.3 di bawah:

Tabel.3

Data Nama Peserta Didik TK PKK Cndi Rejo Way Pengubuan

No	Nama	Jenis Kelamain
1	Dimas Kinanta	Laki-Laki
2	Affan Khoirul Azzam	Laki-Laki
3	Afrizal Andi Yanto	Laki-Laki
4	Ahmad Sayfudin Ijaya	Laki-Laki
5	Annisa Naila Berlianti	Perempuan
6	Ashandi Ramadhan	Laki-Laki

7	Aqila Ramssya Putri Pratama	Perempuan
8	Cinta Nitimanta Arnadi	Perempuan
9	Dafa Ibnu Hafiz	Laki-Laki
10	Davin Abid Pratama	Laki-Laki
11	Fahkri Alif Pratama	Laki-Laki
12	Farhan Aditia	Laki-Laki
13	Fathan Al Maizan Zhafar	Laki-Laki
14	Fabby Nurcahyani	Perempuan
15	Fita Rahmadani	Perempuan
16	Gayuh Bayu Susilo	Laki-Laki
17	Hanun Al Farizi	Laki-Laki
18	Hisyam Iftikar	Laki-Laki

5. Sarana dan Prasarana TK PKK

a. Sarana di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan

Sarana yang di miliki di TK PKK Candi Rejo Way pengubuan

dapat dilihat pada tabel.4 di bawah

tabel.4

Sarana yang Dimiliki di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan

No	Jenis	Jumlah	Kondisi
1	Kursi Anak	60 bh	Baik
2	Meja anak	60 bh	Baik
3	Kursi Guru	3 bh	Baik
4	Meja Guru	3 bh	Baik
5	Tempat pencuci tangan	2 bh	Baik
6	Loker Anak	3 bh	Baik
7	Lemari Arsip	2 bh	Baik
8	Laptop	1 bh	Baik
9	Printer	1 bh	Baik
10	Kipas Angin	3 bh	Baik
11	Papan Tulis	3 bh	Baik
12	Rak Sepatu	3 bh	Baik
13	Gantungan Tas Anak	4 bh	Baik
14	Ayunan	2 bh	Baik
15	Tangga Pelangi	1 bh	Baik

16	Balokan	2 lusin	Baik
17	Puzzel	3 bh	Baik
18	Boneka tangan	7 bh	Baik
19	Ronce	4 bh	Baik
20	Bongkar pasang	3 set	Baik
21	Alat Peraga Sholat	1 set	Baik
22	Alat Peraga wudhu	1 set	Baik
23	Ape perkakas	1 set	Baik

b. Prasarana yang dimiliki TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan

Prasarana yang dimiliki oleh TK PKK Candi Rejo Way

Pengubuan dilihat pada tabel.5

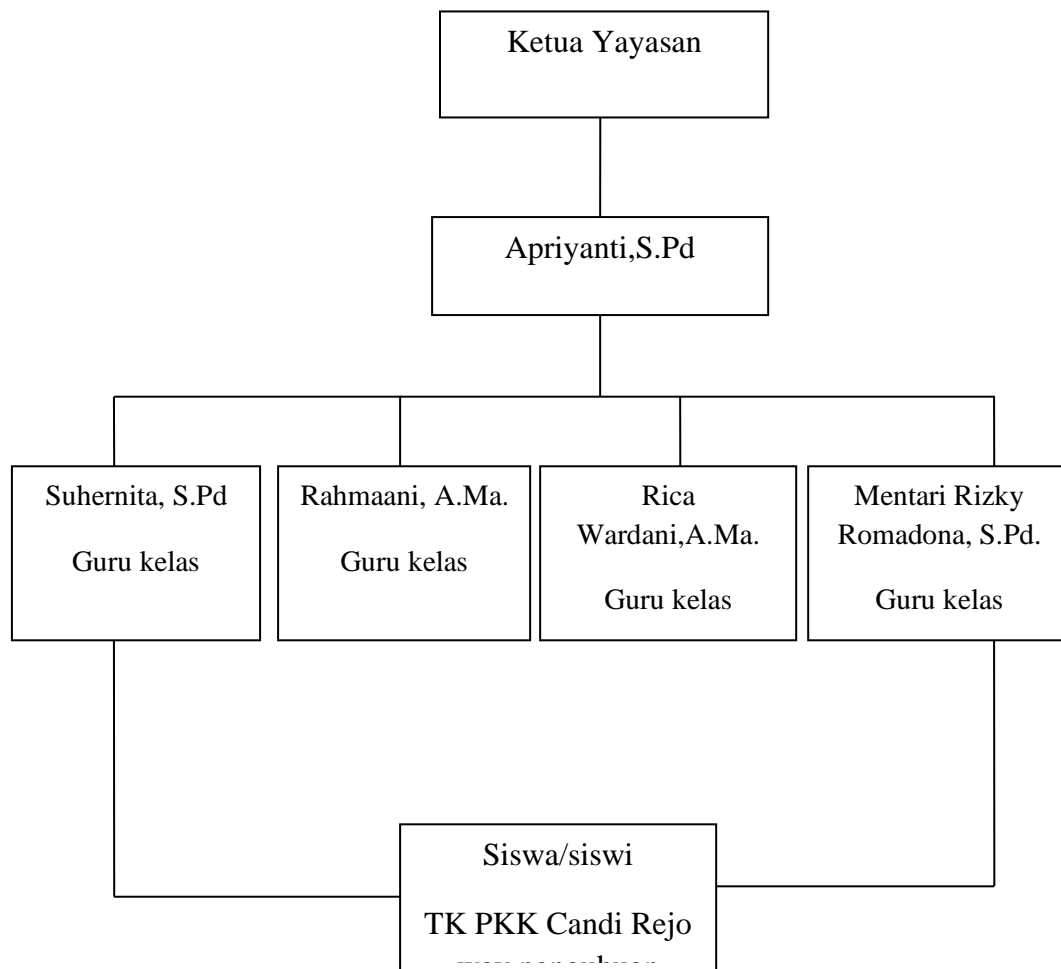
tabel.5

Sarana yang Dimiliki di TK PKK Candi Rejo Way pengubuan

No	Jenis Prasarana	Status
1.	Status Gedung Bangunan	Milik TK PKK Candi Rejo
2.	Ruang kelas a. Jumlah ruangan yang dimiliki b. Luas ruangan c. Kondisi ruangan	3 ruang 6X5 M2 Baik
3.	Halaman Sekolah	12 m2
4.	Kantor Guru	Tidak Ada
5.	Toilet	Ada

6. Struktur Organisasi di TK PKK

Struktur organisasai di TK PKK candi rejo way pengubuan lampung tengah pada gambar

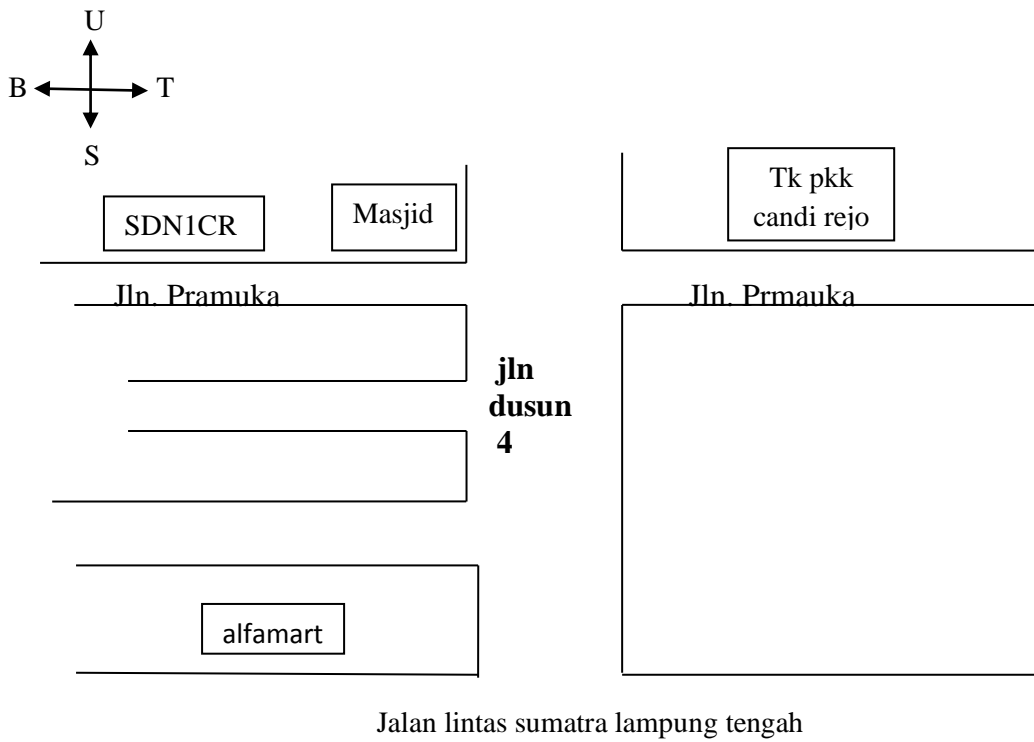


Gambar. 1

Struktur Organisasi TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan

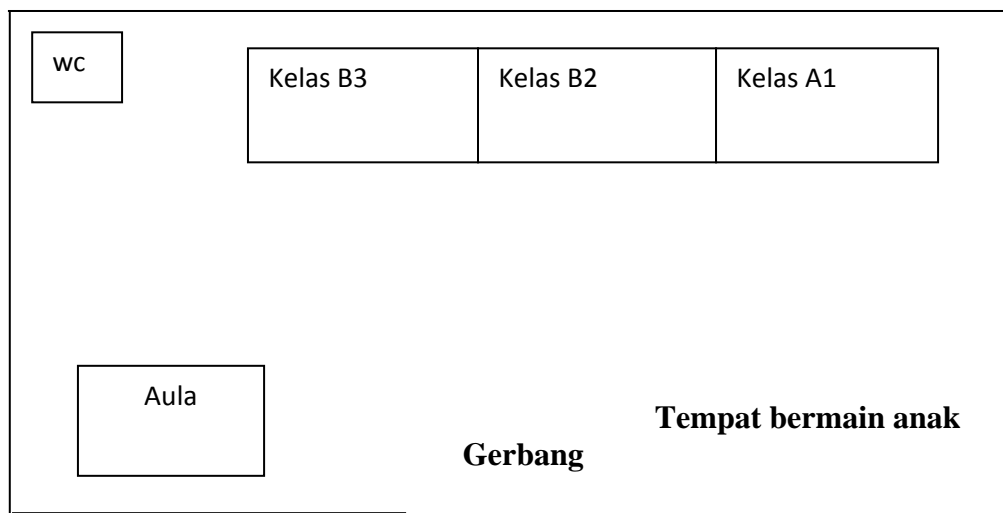
7. Letak Geografis TK PKK

Letak geografis TK PKK candi rejo way pengubuan lampung tengah pada gambar.2



Gambar. 2
Letak Geografis TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan

Denah kelas dan fasilitas di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan Lampung Tengah .



Gambar. 3
Letak Bangunan
TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan

B. Hasil Penelitian

1. Upaya Meningkatkan Kreativitas melalui Media *Puzzle* Di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan

Permainan *puzzle* merupakan salah satu permainan edukatif yang dilakukan dengan cara menyusun potongan gambar yang satu dengan lainnya sehingga menghasilkan suatu bentuk yang utuh. Selanjutnya penulis menanyakan pendapat pendidik di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan mengenai permainan *puzzle* dalam kegiatan mengembangkan kreativitas pada anak. Beliau mengungkapkan bahwa:

“Dengan kegiatan tersebut bisa saja mengenalkan berbagai bentuk-bentuk hewan, benda atau huruf pada anak. Karena biasanya dengan mengenalkan bentuk-bentuk atau huruf dengan cara bermain anak akan lebih mudah menerimanya. Setelah kegiatan menyusun potongan gambar tersebut anak diajak untuk mewarnai dari hasilnya. Apa lagi kegiatan tersebut sambil kita lakukan di luar ruangan, maka mereka akan lebih leluasa dalam bergerak(W.01/F.1/2d.8).”

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti yang dilakukan dengan guru dapat diketahui bahwa di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan yang menarik bahwa dengan adanya kegiatan yang dilakukan dengan menarik maka anak akan lebih mudah mengerti dan mengingat dengan hal yang di ajarkan.

“Untuk membuat anak-anak dapat bekerja sama maka pendidik harus membuat kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Misalnya dengan kegiatan menyusun potongan gambar yang terdiri dari 3-4 anak dalam kegiatannya. Dengan begitu kekompakan antara anak-anak akan terlihat dan akan menanamkan rasa kebersamaan antara murid dengan begitu bukan hanya kekompakan yang dinilai melainkan kreativitas,

kognitif dan sosial emosional yang anak miliki (W.01./F.1./4a.11)”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Suhernita bahwa dengan cara metode pembelajaran yang dibentuk secara berkelompok maka anak akan diajarkan tentang rasa solidaritas terhadap teman satu timnya.

Selanjutnya peneliti menanyakan tentang kegiatan metode menempel dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan aspek-spek perkembangan pada anak terutama adalah kreativitas, ibu suhernita berpendapat bahwa:

“Biasanya metode menempel yang digunakan adalah untuk mengenalkan bentuk-bentuk misalnya hewan, lalu anak diminta untuk menempelkan huruf-huruf nama hewan tersebut dengan cara berkelompok yang terdiri dari beberapa anak, lalu menempel dilakukan secara bergantian, dengan begitu beberapa aspek perkembangan pada anak dapat terlaksana(w.01./F.1./1a.3)”

Dalam mengembangkan kreativitas, imajinasi sangatlah diperlukan dalam kegiatan menyusun gambar hal tersebut. Menurut ibu mengapa apakah kegiatan menyusun *puzzle* dapat mengembangkan kreativitas pada anak. Beliau berpendapat, bahwa:

“Karena kegiatan menyusun gambar adalah salah satu kegiatan yang membutuhkan kreativitas dan imajinasi anak dalam menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. kegiatan ini mengutamakan kemampuan kreativitas dan kognitif yang dimiliki(W.01./F.1./6a.15)”

Terdapat berbagai macam cara dalam bermain *puzzle*, media tersebut sangatlah jarang digunakan pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Dalam menggunakan media *puzzle* menurut ibu suhernita media *puzzle* ini apa hanya dapat digunakan dengan cara individu, beliau berpendapat:

“Tentu saja bisa keduanya, permainan *puzzle* apat dilakukan dengan cara berkelompok dan individu. Untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik maka kegiatan tersebut dilakukan secara berkelompok dan dilakukan di halaman agar lebih menyenangkan bagi anak(W.01./F.1/6a.16)”

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di PAUD menurut ibu permainan *puzzle* dapat meningkatkan aspek perkembangan apa saja, beliau berpendapat bahwa:

“Sebernarnya kami sangat jarang menggunakan media *puzzle* dalam kegiatan pembelajaran tapi, ketika kami menggunakan media *puzzle* untuk mengenalkan bentuk benda atau hewan. Karena terbatasnya media maka kami jarang menggunakannya. Tujuan dari kegiatan bermain *puzzle* adalah agar anak tida merasa bosan dengan metode pembelajaran yang sering di lakukan. Agar infomasinya dapat tercapai dengan baik dan sesuai tujuan maka guru membuat kegiatan semenarik mungkin. Dan pada kegiatan teakhir adalah melakukan evaluasi kegiatan, apakah tujuan yang ingin dicapai sudah tercapai”(W.01./F.1./4a.11)”

Untuk meningkatkan kreativitas pada anak, guru memerlukan alat atau media dalam menunjang kegiatan pembelajaran, untuk kegiatan menempel biasanya ibu menggunakan bahan ata media apa saja, ibu suhernita berpendapat, bahwa:

“Biasana kami menngunakan biji-bijian, atau potongan-potongan origami, bisa juga menggunakan bahan-bahan alam yang ada di sekitar misalnya dedaunan(W.01./F.1./6c.19)”

Selain kegiatan menempel, dan menggunting dalam mengembangkan aspek perkembangan kreativitas terdapat kegiatan mewarni aspek apa saja yang dapat di kembangkan dalam kegiatan mewarnai, lalu selain mewarnai dengan krayon ada tidak kegiatan mewarnai lainnya, ibu suhernita berpendapat, bahwa:

“Dalam kegiatan ini terdapat beberapa aspek yang dicapai, pertama adalah motorik, kreativitas, kognitif, dan seni. Dengan kegiatan mewarnai anak akan menggunakan daya imajinasi mereka dalam mengerjakannya, ada juga kegiatan mewarnai dengan kegiatan finger painting kegiatan tersebut dapat menstimulasi berbagai aspek terutama adalah motorik pada anak(W.01./F.1./6b.17.)”

Selain menggunakan krayon kegiatan mewarnai juga dapat dilakukan dengan kegiatan finger painting, banyak kegiatan selain kegiatan didalam ruangan banyak kegiatan di luar ruangan yang sangat menyenangkan dan kegiatan-kegiatan tersebut tidak hanya meningkatkan satu aspek perkembangan saja, melainkan semua aspek perkembangan misalnya kegiatan bermain dengan media *puzzle*. Kegiatan tersebut dapat menstimulasi semua aspek perkembangan pada anak.

2. Kreativitas dengan Media *Puzzle* Di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan

Kemampuan imajinasi yang dimiliki oleh peserta didik, hal ini dapat berpengaruh terhadap tumbuh kembangnya kreativitas pada anak. Kreativitas merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak. Oleh sebab itu tidak ada satu anakpun yang dilahirkan tanpa memiliki kreativitas. Dengan begitu tugas orangtua dan pendidik adalah mengembangkan kreativitas pada anak. Maka dari itu diperlukannya kerja sama antara pendidik dengan orangtua murid agar dapat mengembangkan kreativitas dengan maksimal. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan pendidik di TK KK Candi Rejo Kecamatan Way Pengubuan. Beliau mengatakan bahwa:

“Kesehatan fisik adalah unsur utama dalam menjalani aktivitas pembelajaran dikelas biasanya kami melakukan senam pagi atau jalan sehat bersama yang di adakan setiap hari jumat pagi, dan di lanjutkan dengan kegiatan makan-makanan 4 sehat 5 sempurna bersama(W.01./F1./1a.1)”

Untuk lebih memaksimalkan kegiatan belajar mengajar pendidik harus memastikan terlebih dahulu apakah peserta didik dalam keadannya sehat dan baik-baik saja. Karena hal tersebut dapat menghambat murid dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk mengetahui perkembangan kreativitas pada anak di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan apakah kreativitas anak sudah berkembang sesuai yang diharapkan maka guru melakukan evaluasi, Berikut keterangan beliau bahwa:

“Setiap sehabis kegiatan biasanya saat melakukan evaluasi kegiatan, dengan cara melakukan tanya jawab, dengan begitu kami selaku guru dapat mengetahui perkembangan anak. Apakah kegiatan yang kami lakukan berjalan sesuai harapan atau tidak. Biasanya kami menunjuk anak secara acak dan bergantian untuk menanamkan soal kegiatan yang telah dilakukan, dengan begitu anak akan menceritakan bagaimana perasaan mereka selagi kegiatan berlangsung dan di terima atau tindaknya oleh anak anak. Apa bila ada anak yang belum mengerti maka dengan adanya kegiatan evaluasi dan tanya jawab anak akan dijelaskan lagi secara singkat tentang kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan tadi(W.01/F.1/3a.9)”

Selanjutnya untuk mengetahui bagaimana cara atau metode yang pendidik berikan kepada anak-anak agar dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan kreativitas pada anak terutama dengan bermain. Berikut penjelasan beliau:

“Bermain merupakan suatu hal yang wajib dan paling utama dalam kegiatan pembelajaran, tetapi bermain yang kami maksud adalah bermain yang terarah banyak kegiatan bermain yang

dapat meningkatkan kreativitas pada anak yaitu bermain menyusun gambar, tebak suara hewan dan lain sebagainya. Karena biasanya anak akan lebih mudah menerima informasi yang akan disampaikan bila dilakukan dengan cara bermain(W.01./F.1./2a.3.)”

Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan, agar kreatifitas dapat lebih berkembang maka perlu dikembangkan sejak dini.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan Lampung Tengah .

a. Faktor yang mendukung dalam mengembangkan kreativitas TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan Lampung Tengah .

1) Faktor internal, faktor yang berasal dari dalam diri seorang yang dapat mempengaruhi kreativitasnya, seperti yang di katakan oleh ibu Suhernita guru TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan, beliau mengatakan bahwa:

“Keterbukaan terhadap pengalaman seseorang yaitu dengan menerima segala sumber informasi yang berasal dari diri sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa kekakuan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut. Dengan begitu individu kreatif yaitu individu yang mampu menerima perbedaan(W.01./F.01./5a.12)

2) Faktor Eksternal (Lingkungan), Faktor Eksternal atau yang berasal dari lingkungan, yaitu bermacam-macam ada yang timbul dari lingkungan kebudayaan, lingkungan keluarga, bahwa bisa juga dari lingkungan pendidikan. Semua itu merupakan faktor eksternal yang mendukung untuk mengimplementasikan pengembangan kreativitas pada anak. Seperti yang dikatakan

oleh pendidik di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan, beliau mengatakan bahwa:

“Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari lingkungan sekitar, dari masyarakat seperti tetangga atau teman sebaya, dari lingkungan keluarga seperti kakak, ibu, atau saudara yang lainnya, dan dari lingkungan pendidikan seperti peran para guru di sekolah. Semua itu dapat mendukung untuk mengimplementasikan pengembangan kreativitas pada anak yang berada di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan(W.01./F.01./5a.13)”

Maka berdasarkan dari wawancara yang disampaikan oleh ibu guru di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan, bahwa faktor yang mendukung perkembangan kreativitas anak terdapat dua faktor yaitu faktor internal dan faktor yang berasal dari diri sendiri , dan sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar baik lingkungan keluarga, budaya maupun lingkungan pendidikan.

b. Faktor yang menghambat dalam pengembangan kreativitas anak, yaitu sebagai berikut:

1) Faktor hadiah, kebanyakan orang percaya, bahwa dengan memberikan hadiah kepada anak bisa memberikan peningkatan yang baik kepada anak terhadap pengembangan kreativitas, akan tetapi malah dengan begitu dapat merusak dan mematikan motivasi pada anak. Seperti yang disampaikan oleh pendidik di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan, beliau mengemukakan bahwa:

“Wali murid senang menjanjikan suatu hadiah kepada anak, jika anak berhasil membuat sesuatu karya, menurut mereka itu salah satu cara agar anaknya dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik. Akan tetapi saat itulah motivasi anak mengalami penurunan dan mematikan kreativitas anak(W.01./F.01./5b.12)”

Jadi berdasarkan hasil wawancara diatas, terdapat 2 faktor penghambat yaitu pemberian hadiah dan faktor persaingan. Faktor-faktor tersebut dapat menghambat perkembangan kreativitas pada anak usia dini di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan Lampung Tengah bahwa guru di sana telah menunjukkan hasil yang sangat baik. Guru telah menggunakan berbagai metode dengan sangat baik dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak. Guru cukup kreatif dalam menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Terutama dalam mengembangkan kreativitas pada anak. Guru selalu melakukan kegiatan evaluasi setiap akhir kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui apakah tujuan kegiatan yang dilakukan tercapai dengan baik. Sehingga anak lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan baru bagi anak, maka mereka akan lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran.

Terdapat beberapa keterampilan yang belum maksimal oleh guru. Yaitu guru masih kurang kreatif dalam membuat media pembelajaran. Guru hanya menggunakan media yang tersedia di sekolah atau yang disediakan oleh

sekolah saja. sehingga terkadang anak masih merasa osan dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga anak kadang masih sering merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan guru yang masih kurang kreatif dalam membuat media pembelajaran.

Selanjutnya yang sangat sulit dilakukan oleh pendidik adalah membuat media pembelajaran dari bahan alam yang ada di sekitar. Misalnya menggunakan dedaunan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Kegiatan menempel pada gambar yang telah disediakan oleh pendidik . dengan begitu pendidik dapat mengenalkan sesuatu hal baru dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak. Sehingga anak masih terasa asing dengan benda-benda disekitar bahwa banyak benda-benda yang saat digunakan untuk bermain.

Selanjutnya adalah hal yang sudah dicapai oleh anak-anak adalah mereka dapat melakukan kegiatan sesuai dengan apa yang telah pendidik perintah. Pada saat kegiatan kebanyakan dari anak-anak sudah mengerti tentang apa yang guru perintahkan. Dari hasil observasi yang penulis lakukan kemampuan kreativitas yang anak-anak miliki cukup baik dan memuaskan.

Kemudian saya membahas tentang yang belum maksimal dilakukan oleh anak-anak dari kemampuan kreativitas yang mereka miliki adalah mereka belum berani untuk mengungkapkan atau masih malu-malu dalam mengekspresikan kemampuan mereka. Contohnya ketika guru memberikan sebuah pertanyaan tentang media *puzzle* anak masih merasa asing dengan

media tersebut. Dan anak-anak belum bisa fokus dalam waktu yang dalam kegiatan berlangsung.

Terakhir adalah suatu hal yang sangat jarang dilakukan oleh anak-anak adalah sebagian dari mereka sangat-sangat malu bertanya bila mereka kurang paham dengan apa yang dijelaskan. Anak-anak sangat jarang sekali meminta metode belajar kepada guru. Dalam aspek perkembangan kreativitas terdapat beberapa anak yang lebih sering diam.

Setelah peneliti melakukan observasi maka diharapkan media *puzzle* dapat terus digunakan dalam kegiatan pembelajaran dalam metode yang beragam dalam mengembangkan kreativitas pada anak. Agar kreativitas dan imajinasi yang dimiliki dalam diri anak-anak dapat lebih berkembang lagi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Upaya yang dapat dilakukan pendidik dalam mengembangkan kreativitas anak di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan yaitu dengan metode bermain, dengan metode bermain game yang terkonsep maka kegiatan tersebut dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan pada anak, lalu dengan kegiatan mewarnai, kegiatan ini dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi pada anak, dan yang terakhir adalah dengan kegiatan menempe, kegiatan ini dapat melatih motorik dan kesabaran pada anak.
2. Kondisi kreativitas di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan Lampung Tengah dapat 18 anak dalam satu kelas, 10 anak sudah berkembang sesuai harapan dan 8 anak lainnya masih dalam proses perkembangan. Dengan penggunaan media *puzzle* dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas pada anak.
3. Faktor pendukung yaitu, dukungan dari keluarga atau orangtua. Lalu untuk faktor penghambat yaitu pola asuh yang dilakukan orangtua atau diri anak tersebut. Dengan adanya media yang lebih menarik nantinya diharapkan dapat lebih memaksimalkan tujuan yang ingin dicapai terutama dalam aspek keterampilan.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dirumuskan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut

1. kepada pendidik atau guru untuk hal yang sudah berjalan dengan baik diharapkan dapat dipertahankan dalam kegiatan pembelajaran. Lalu dalam kegiatan meningkatkan kreativitas lebih kreatif lagi dalam membuat media pembelajaran. Berani mencoba hal baru agar anak dapat lebih mudah lagi dalam menerima pembelajaran dan tidak mudah jenuh pada saat kegiatan pembelajaran. Dan diharapkan pendidik dapat lebih kreatif lagi dalam membuat media pembelajaran.
2. Kepada wali murid untuk mempertahankan kemampuan anaknya dan agar lebih meluangkan waktu untuk memantau tumbuh kembang anak. Jangan memberikan batasan untuk kreativitas yang anak miliki. Dan mulai menanamkan rasa berani pada anak agar potensi yang terdapat dalam diri anak dapat lebih berkembang lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abristiana, Panca Oktavia, Anik Kristanti, dan Afify Aisyatul W. "Pengenalan Angka Menggunakan Permainan *Puzzle* dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi Dan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Play Group Se-Kecamatan Summersari Kabupaten Jember." *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, No. 1 (30 Mei 2020): 70–86. <https://doi.org/10.31537/Laplace.V3i1.314>.
- Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dari Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Ana Sari, Irma Oktaviani, Dan Hafidh 'Aziz. "Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan 3m (Mewarnai, Menggunting, Menempel) Dengan Metode Demonstrasi." *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 3, No. 3 (2 April 2019): 191–204. <https://doi.org/10.14421/Jga.2018.33-05>.
- Anggoro, M. Toha, Dan Durri Andriani. *Metode Penelitian*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2016.
- Asmawati, Luluk. "Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak." *Jpud - Jurnal Pendidikan Usia Dini* 11, No. 1 (21 April 2017): 145–64. <https://doi.org/10.21009/Jpud.111.10>.
- Dewi Arisandi, Ni Made, I Gede Raga, Dan Ketut Pudjawan. "Penerapan Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B Tk Shanti Kumara Iii Sempidi" Vol. 2, No. 1 (2014).
- Dwiredy, Meisi, Dan Zahratul Qalbi. "Pengaruh Permainan Teka-Teki Gambar Terhadap Perkembangan Kognitif Anak" 1, No. 2 (2021): 11.
- Elan, Muiz .L Dindin Abdul, Dan Feranis. "Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mngenal Bentuk Geometri" Vol 1, No. 1 (Juni 2017): 66–75.
- Elfa, Murdian. *Metodelogi Penelitian Hukum*. Metro: Stain Juraisiwo Metro, 2012.
- Gufron, Amir. "Perkembangan Kreativitas Anak Taman Kanak-Kanak (Studi Komparatif Tk Sekar Jepara & Ra Darul Hikmah Jepara)." *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam* 15, No. 1 (30 Juni 2018). <https://doi.org/10.34001/Tarbawi.V15i1.716>.
- Husna, Nurul, Dan Sri Adelila Sari. "Pengembangan Media *Puzzle* Materi Pencemaran Lingkungan Di Smp Negeri 4 Banda Aceh" Vol 5, No. 1 (2017): 6.
- Husnaini, Nani, Dan Jumarah. "Kegiatan Mewarnai Sebagai Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini" Vol.3, No. No.02 (Desember 2019): 22.
- Jutta, Ratna. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Menarik Air Di Tk Aisyah Kota Kaciak Maninjau" 01, No. No. 1 (2015).
- Kemalawati, Ika. "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Alat Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Cipta Mulia Kecamatan Cipatut Kabupaten Bandung Barat" 6, No. 2252 (2017): 18.

- Larasati, Lia Destiana, Dan Nina Kurniah. "Peningkatan Kreativitas Dalam Kegiatan Mewarnai Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi" 1 (2016): 5.
- Mursid. *Belajar Dan Pembelajaran Paud*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2015.
- Narbuko, Cholid, Dan Ahmadi Abu. *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Novi Mulyani. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.
- Nuranisa, Lusi, Mesi Triani, Wida Austin Hidayah, Putri Mei Aurelia, Dede Anwar Sanusi, Nunik Nasyatul K, Dan Elfan Fanhas Fatwa Khomaeny. "Puzzle Sebagai Media Bermain Untuk Melatih Kemandirian Anak Usia Dini." *Early Childhood: Jurnal Pendidikan* 2, No. 2a (30 November 2018): 57–65. <https://doi.org/10.35568/Earlychildhood.V2i2a.286>.
- Peraturan Pemerintah Dinas Pendidikan Nasional. *Peraturan Pemerintah Dinas Pendidikan Nasional, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 58 Tahun*. Jakarta: Sinar Grafika, 2009.
- Rachmawati, Yeni, Dan Euis Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Rachmi, Titi, Dan Mutia Herdana. "Optimalisasi Kreativitas Anak Melalui Aktivitas Montase Pada Usia Taman Kanak-Kanak" 3, No. 3 (2018): 8.
- Rumakhit, Nur. "Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Pembelajaran Matrai Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis Dan Rantai Makanan Kelas Iv Sekolah Dasartahun 2016/2017" Vol. 01, No. No. 02 (Tahun 2017).
- Srianis, Komang, Ni Ketut Suarni, Dan Putu Rahayu Ujianti. "Penerapan Metode Bermain *Puzzle* Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk" Vol 2, No. 1 (2014): 11.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- . *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suryastini, Luh Ayu, I Nyoman Wirya, Dan Putu Rahayu Ujianti. "Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media *Puzzle* Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak Tk" Vol 2, No. No 1 (2014): 10.
- Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*. Jakarta: Pt.Bumi Aksara, 2017.
- Uhar, Suharsaputra. *Metode Penelitian Kualitatif Kualitatif Dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama, 2012.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun
Smester/Mingguan/hari ke : 1/ 7/ 2
Hari/Tanggal : Selasa, 7 September 2021
Tema/ Sub Tema : Diriku/ binatang di darat
Tema Spesifik : Hewan berkaki empat
Kompetensi dasar (KD) : 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.5, 2.7, 2.8, 3.3, 3.10, 4.3, 4.7,
Waktu : 180 menit
Materi kegiatan : - mengenal hewan yang ada di darat

Kegiatan main : - Bernyanyi bersama-sama “tepuk bergoyang”
- menempel gambar sapi
- menyusun potongan gambar sapi

Alat dan bahan : - kertas A4
- gambar
- lem
- pensil dan penghapus
- gunting

Proses kegiatan :

A. Pembukaan (± 35 menit)

1. Menyanyikan lagu anak-anak
2. Berdoa sebelum kegiatan dimulai
3. Mendengarkan percakapan ibu guru
4. Berdiskusi kegiatan yang akan dimainkan
5. Mengenalkan setiap kegiatan dan aturan yang digunakan

B. Kegiatan Inti (±120 menit)

1. Menempel gambar pada gambar sapi
2. Menempelkan potongan gambar sapi
3. Mewarnai gambar sapi

C. *Recalling* (± 15 menit)

1. Merapikan peralatan bermain
2. Berdiskusi tentang perasaan anak selama bermain
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Penutup (±10 menit)

1. Menyampaikan pesan-pesan hari ini,
2. Menanyakan kegiatan mana yang disukai
3. Menyampaikan kegiatan untuk besok
4. Doa setelah selesai kegiatan
5. Menyanyi, doa pulang, salam

E. Rencanapenilaian

1. Program pengembangan

Indikator perkembangan	Kompetensi dasar (KD)	Indikator	Rangkumanpenilaian			
			BB	MB	BBH	BSB
Nilai-nilai agama dan moral	1.1	- mengucapkan doa sebelum/sesudah kegiatan				
	1.2	- doa - hafalan suratan pendek - menghargai guru				
Fisikmotorik dan kreativitas	3.3	-Menempel gambar sapi				
	4.3	-menyusun potongan gambar				
	4.7	- mewarnai gambar				
Sosial emosional	2.1	- menjaga kebersihan				
	2.3	- memiliki sifat kreatif				
	2.5	- percayadiri				
	2.7	- sabar menunggu giliran				
	2.8	- mempunyai rasa kemandirian pada anak				
Bahasa	3.10	- menjawab pertanyaan dalam diskusi				
Kognitif	3.6	- menempel potongan gambar				
	4.7	- mengetahui makanannya				
Seni	4.8	- mewarna gamabar sapi				

2. Teknikpenilaian yang akandigunakanadalahsebagaiberikut :

- a. Hasil karya

b. Checklist
Mengetahui
2021
Kepala TK PKK Cadi Rejo

.....

Candi Rejo, 7 september

Guru Kelas

.....

**UPAYA PENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
MELAUAI MEDIA PUZZLE DI TK PKK CANDI REJO
WAY PENGUBUAN LAMPUNG TENGAH**

OUTLINE

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

NOTA DINAS

PERSETUJUAN

ABSTRAK

ORISINALITAS PENELITIAN

MOTTO

PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Pertanyaan Penelitian
- C. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- D. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Kreativitas Anak Usia Dini
 - 1. Definisi Kreativitas Anak Usia Dini
 - 2. Ciri-Ciri dan Karakteristik Kreativitas
 - 3. Cara Mengembangkan Kreativitas pada Anak Usia Dini
 - 4. Pembentukan Kreativitas
- B. Hakikat Puzzle
 - 1. Definisi Puzzle
 - 2. Langkah-Langkah pada Permainan Puzzle
 - 3. Manfaat Media Puzzle
 - 4. Kelebihan dan Kekurangan pada Media Puzzle
- C. Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Media puzzle
 - 1. Bermain
 - 2. Menempel
 - 3. Mewarnai

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Jenis dan Sifat Penelitian
- B. Sumber Data
- C. Teknik Pengumpulan Data
- D. Teknik Penjaminan Keabsahan Data
- E. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat TKPKK Candi Rejo Way Pengubuan
2. Visi, Misi dan Tujuan TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan
3. Data Pendidik TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan
4. Data Nama Peserta Didik Di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan
5. Sarana Dan Prasarana Di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan
6. Struktur Organisasi Di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan
7. Letak Geografis TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Media Puzzle di TKPKK Candi Rejo Way Pengubuan
2. Kreativitas Peserta Didik Di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan Lampung Tengah
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas Anak di TKPKK Candi Rejo Way Pengubuan Lampung Tengah

C. Pembahasan

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
MELALUI MEDIA PUZZLE PADA KELOMPOK B
TK PKK CANDI REJO WAY PENGBUAN**

OUTLINE

Metro, 02 Februari 2021

Peneliti



Diah Avuning Pambudi
NPM. 1601030057

Pembimbing I



Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA
NIP. 197308011999031001

Pembimbing II



Dian Eka Privantoro, M.Pd.
NIP. 198204172009121002

**ALAT PENGUMPUL DATA
UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
MELALUI MEDIA PUZZLE DI TK PKK CANDI REJO
WAY PENGUBUAN LAMPUNG TENGAH**

Kisi-kisi Wawancara kepada Pendidik

No	Indikator	Sub Indikator	Jumlah Item	Item Pertanyaan
1.	Kejiwaan	a. Sehat fisik dan mental	3	1,2,3,
2.	Pengetahuan	a. Anak mampu mengingat informasi yang guru sampaikan	2	4,5
		b. Mengenal bentuk, huruf dan angka.	3	6,7,8
3.	Pemahaman	a. Anak mampu menceritakan hasil dari kegiatan yang telah ia lakukan.	1	9
		b. Anak dapat menjawab pertanyaan dari guru	1	10
4.	Soial dan emosional	a. Anak mampu bekerja sama dengan teman sekelompoknya.	1	11
5.	Faktor yang mempengaruhi kreativitas	a. Faktor pendukung	2	12, 13
		b. Faktor penghambat	1	14
6.	Keterampilan	a. Menyusun potongan gambar	2	15,16
		b. Mewarnai	2	17,18
		c. Menepe	2	19,20

ALAT PENGUMPUL DATA
UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
MELALUI MEDIA PUZZLE DI TK PKK CANDI REJO
WAY PENGUBUAN LAMPUNG TENGAH

Wawancara dengan Kepala Sekolah, Guru, dan Orangtua

1.a. Sehat fisik dan mental

1. Bagaimana cara ibu/bapak untuk merangsang kesehatan fisik peserta didik?
2. Menurut ibu/bapak dengan bermain puzzle dapat mengembangkan kesehatan fisik dan mental peserta didik ?
3. Selain bermain kegiatan apa saja yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak terutama kreativitas, kesehatan fisik dan mental peserta didik ?

2.a. Anak mampu mengingat informasi yang guru sampaikan

4. Bagaimana cara ibu/bapak menyampaikan informasi pada saat kegiatan menempel dalam bermain puzzle agar lebih mudah di ingat oleh peserta didik?
5. Dengan metode bermain yang seperti apa anak akan mudah untuk mengingat dan menerima informasi yang kita sampaikan dengan tujuan mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak terutama pada kreativitasnya?

2.b. Mengenal bentuk, huruf dan angka.

6. Bagaimana cara ibu mengenalkan berbagai bentuk, huruf dan angka pada anak?
7. Menurut ibu kegiatan seperti apa yang tepat dalam mengenalkan angka huruf dan bentuk dengan metode menempel dengan tujuan, untuk meningkatkan kreativitas pada anak?
8. Menurut ibu/bapak apakah kegiatan mewarnai dengan media puzzle dapat meningkatkan kreativitas anak dengan tujuan mengenalkan berbagai bentuk, huruf dan angka pada anak?

3.a Anak mampu menceritakan hasil dari kegiatan yang telah ia lakukan.

9. Bagaimana cara ibu agar anak dapat menceritakan ulang dari kegiatan yang sudah dilakukan untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak dengan metode mewarnai?

3.b. Anak dapat menjawab pertanyaan dari guru

10. Selain kegiatan evaluasi, bagaimana cara ibu agar anak-anak antusias dalam menjawab setiap pertanyaan yang ibu ajukan dari kegiatan bermain puzzle terutama untuk mengetahui perkembangan kreativitasnya?

4.a Anak mampu bekerja sama dengan teman-temannya

11. Menurut ibu dalam kegiatan pembelajaran bagaimana membuat anak-anak dapat bekerja sama dengan temannya dalam pembelajaran bermain puzzle untuk mengembangkan kreativitas pada anak?

5.a. Berperilaku positif

12. Bagaimana cara pendidik menanamkan perilaku positif pada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menempel?

5.b Simpati

13. Bagaimana cara ibu menanamkan rasa empati pada anak dalam kegiatan mengembangkan kreativitas dengan metode bermain puzzle?

5.c. Empati

14. Bagaimana cara ibu sebagai pendidik menanamkan rasa empati pada anak dalam kegiatan mengembangkan kreativitas anak dalam metode menempel?

6.a. Menyusun potongan gambar

15. Menurut ibu atau bapak dengan kegiatan menyusun gambar atau puzzle dapat mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak? Mengapa demikian?

16. Biasanya kegiatan bermain puzzle tersebut dilakukan secara berkelompok?

6.b. mewarnai

17. Dalam kegiatan mewarnai ini aspek perkembangan apa saja yang dapat dikembangkan?

18. Biasanya di sekolah ini menggunakan metode mewarnai menggunakan apa? Apakah diajarkan media mewarnai yang lainnya?

6.c. Menempel

19. Dalam kegiatan menempel ini biasanya media atau bahan apa saja yang digunakan?

20. Bagaimana cara ibu menjelaskan pada peserta didik dengan bahan yang dipilih oleh anak?

ALAT PENGUMPUL DATA
UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
MELALUI MEDIA PUZZLE DI TK PKK CANDI REJO
WAY PENGUBUAN LAMPUNG TENGAH

A. OBSERVASI

Observasi dilakukan untuk mengamati dan menggali segala informasi dan aktivitas yang berkaitan mengenai upaya pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan *puzzle* di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan

Lembara observasi bentuk implemtasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan *puzzle* di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan

No	Jenis kegiatan yang dilakukan anak	Iya	Tidak
6.	Anak merasa senang saat bermain puzzle		
7.	Anak dapat menyusun kembali sesuai dengan pola (gambar)		
8.	Anak dapat membendakan bentuk yang satu dengan bentuk yang lain		
9.	Anak merasa senang saat berhasil membuat permainan puzzle		

Lembara observasi upaya yang dilakukan guru pengembangan kreativitas pendidik melalui permainan *puzzle* di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan

No	Jenis kegiatan yang dilakukan oleh pendidik	iya	tidak
1	Pendidik merancang media pembelajarannya sendiri		
2	Pendidik memanfaatkan bahan-bahan yang ada di sekitarnya		
3	Pendidik melakukan kegiatannya secara berurutan		
4	Pendidik selalu menjelaskan peraturan dan cara mengerjakan kegiatan yang akan dilakukan		
5	Pendidik selalu menanyakan kepada siswa apakah mereka memahami intruksi yang pendidik berikan		
6	Selalu ada kegiatan tanya jawab untuk mengukur apakah aspek-aspek perkemabngan anak terstimulasi dengan baik		
7	Langkah-langakh kegiatan a. Guru merancang rpph b. Guru mernacang membuat media yang di gunakan c. Guru menjeasakan tentang kegiatan yang akan di lakukan d. Guru membagi anak menjadi beberpa kempok untuk kegiatan bermain puzzle e. Mengevaluasi kegiatan		
8	Selalu ada evaluasi akhir setelah semua kegiatan pembelajaran berlangsung		

F. DOKUMENTASI

Dokumtasi adalah Metode yang digunakan untuk memperoleh Informasi dari sumber tertulis atau dokumen - dokumen, baik berupa buku-buku,

majalah, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya. metode dokumentasi ini peneliti gunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan oleh peneliti mengenai bentuk, implemtasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan *puzzle* di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan yang berisikan tentang:

1. Profil/ denah TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan
2. Sejarah berdirinya TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan
 - a. Identitas TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan
 - b. Visi dan misi
3. Susunan organisasi
4. Sarana & prasarana
5. Data guru & anak didik
6. Gambar tentang foto kegiatan pembelajaran, RPPH, RPPM wawancara dan lokasi/daerah

ALAT PENGUMPUL DATA
UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
MELALUI MEDIA PUZZLE DI TK PKK CANDI REJO
WAY PENGUBUAN LAMPUNG TENGAH

Candi Rejo, 8 Maret 2021

Peneliti



Dian Avining Pambudi
NPM.1601030057

Mengetahui,

Pembimbing I



Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA
NIP. 19740607 199803 2 002

Pembimbing II



Dian Eka Priyantoro, M.Pd.
NIP. 198204172009121002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1627/In.28.1/J/TL.00/06/2020
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRA-SURVEY**

Kepada Yth.,
KEPALA TK PKK CANDI REJO
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami:

Nama : **DIAH AYUNING PAMBUDI**
NPM : 1601030057
Semester : 8 (Delapan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini
Judul : **MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUCATIF PUZZEL PADA KELOMPOK B DI TK PKK CANDI REJO TAHUN AJARN 2019/2020**

untuk melakukan *pra-survey* di TK PKK CANDI REJO.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya *pra-survey* tersebut, atas fasilitas dan bantuan serta kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 26 Juni 2020

Ketua Jurusan

Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I, M.Pd

NIP. 19820417 200912 1 002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Ki. Hajar Dewantara 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro 34111
Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: lain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2998/In.28.1/J/TL.00/11/2020
Lampiran :-
Perihal : **BIMBINGAN SKRIPSI**

Metro, 17 Nvember 2020

Kepada Yth.,

1. Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA. (Pembimbing I)
2. Dian Eka Priyantoro, M.Pd (Pembimbing II)

Di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan studinya, maka kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk membimbing mahasiswa dibawah ini:

Nama : Diah ayuning Pambudi
NPM : 1601030057
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : PIAUD
Judul : Upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui media puzzle pada kelompok B di TK PKK CANDI REJO Way Pengubuan tahun 2019/2020

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Dosen Pembimbing, membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal sampai dengan penulisan skripsi, dengan ketentuan sbb:
 - a. Dosen pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan mengoreksi skripsi Bab I s.d Bab IV setelah dikoreksi pembimbing II.
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan mengoreksi skripsi Bab I s.d Bab IV sebelum dikoreksi pembimbing I.
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 4 (empat) semester sejak SK Pembimbing Skripsi ditetapkan oleh Fakultas
3. Diwajibkan mengikuti pedoman penulisan karya ilmiah/skripsi yang ditetapkan oleh IAIN Metro
4. Banyaknya halaman skripsi antara 60 s.d 120 halaman dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Pendahuluan \pm 1/6 bagian
 - b. Isi \pm 2/3 bagian
 - c. Penutup \pm 1/6 bagian

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb



Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd
NIP.198209172009121002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
M E T R O Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-1178/In.28/S/U.1/OT.01/11/2021**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : DIAH AYUNING PAMBUDI
NPM : 1601030057
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PIAUD

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2021 / 2022 dengan nomor anggota 1601030057

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 16 November 2021
Kepala Perpustakaan



As'ad
Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H.
NIP.19750505 200112 1 002 *fe.*



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Diah Ayuning Pambudi
NPM : 1601030057

Jurusan : PIAUD
Semester : 10

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang di konsultasikan	Tanda tangan mahasiswa
		I	II		
	3/4 2021	✓		Bab II. Sub C = Upaya ? 1. e. 3. 4. solusi ! paralel ada solusi. yg mendidik.	

Mengetahui,

Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd.
NIP. 198204172009121002

Dosen Pembimbing I

Dr. Aguswan Kh. Umam, S.A, MA
NIP. 197308011999031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Diah Ayuning Pambudi
NPM : 1601030057

Jurusan : PIAUD
Semester : 10

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang di konsultasikan	Tanda tangan mahasiswa
		I	II		
	1/ Juli 2021	✓		Acc Bel 1-15	

Mengetahui,

Ketua Jurusan PIAUD

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP. 19881019 201503 2 008

Dosen Pembimbing I

Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA
NIP. 197308011999031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Diah Ayuning Pambudi
NPM : 1601030057

Jurusan : PIAUD
Semester : 10

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang di konsultasikan	Tanda tangan mahasiswa
		I	II		
	2/Jul 2021	✓		<ul style="list-style-type: none">- Rumi semai catat- laris? has semai- dg bab II.<u>Upaya + kreatifitas</u>3 5- putaran wawancara- & semai & laris?- coding!	

Mengetahui,

Ketua Jurusan PIAUD

Dosen Pembimbing I

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP. 19881019 201503 2 008

Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA
NIP. 197308011999031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Diah Ayuning Pambudi
NPM : 1601030057

Jurusan : PIAUD
Semester : 10

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang di konsultasikan	Tanda tangan mahasiswa
		I	II		
	25 M	✓		- Partikel karies yang ada di karies. - Partikel ada representasi.	

Mengetahui,

Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd.
NIP. 198204172009121002

Dosen Pembimbing I

Dr. Aguswan Kh. Umam, S.A, MA
NIP. 197308011999031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Diah Ayuning Pambudi
NPM : 1601030057

Jurusan : PIAUD
Semester : 10

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang di konsultasikan	Tanda tangan mahasiswa
		I	II		
	11/10/2021	✓		Soe out lie dan bab 1-10 temu pabrig II	

Mengetahui,

Ketua Jurusan PIAUD

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP. 19881019 201503 2 008

Dosen Pembimbing I

Dr. Aguswan Kh. Umam, S.A, MA
NIP. 197308011999031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Diah Ayuning Pambudi
NPM : 1601030057

Jurusan : PIAUD
Semester : 10

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang di konsultasikan	Tanda tangan mahasiswa
		I	II		
	21/01/2021	✓	-	Upaya - UBM Cerdas - Kisi? wawancara - Tabah! !	

Mengetahui,

Ketua Jurusan PIAUD

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP. 19881019 201503 2 008

Dosen Pembimbing I

Dr. Aguswan Kh. Umam, S.A, MA
NIP. 197308011999031001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

Nama : Diah Ayuning Pambudi
NPM : 1601030057

Jurusan : PIAUD
Semester : 10

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang di konsultasikan	Tanda tangan mahasiswa
		I	II		
				<i>Revisi outline</i>	

Mengetahui,

Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priantoro, M.Pd.
NIP. 198204172009121002

Dosen Pembimbing I

Dr. Aguswan Kh. Umam.S.A,MA
NIP. 197308011999031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.metrouniv.ac.id; Email: info@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN GRUP MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Diah Ayuning Pambudi
NPM : 1601030057

Jurusan : PIAUD
Semester : 10

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang di konsultasikan	Tanda tangan mahasiswa
		I	II		
	9-11-2021 Senin	✓		Revisi BAB IV dan BAB V - Perbaiki kesimpulannya - Bab III Catatan kaki - perbaiki penulisan	

Mengetahui,

Ketua Jurusan PIAUD

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP. 19881019 201503 2 008

Dosen Pembimbing I

Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA
NIP. 197308011999031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: info@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Diah Ayuning Pambudi
NPM : 1601030057

Jurusan : PIAUD
Semester : 10

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang di konsultasikan	Tanda tangan mahasiswa
		I	II		
	16/Nov 2021	✓		- kerangka bab 1 - V - Tata tulis - Ahir format - + - 0 guru → - - 0 siswa - Kumpul 1. 2. 3. - Ujuz terima!	

Mengetahui,

Ketua Jurusan PIAUD

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP. 19881019 201503 2 008

Dosen Pembimbing I

Dr. Aguswan Kh. Umam, S.A, MA
NIP. 197308011999031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34144
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN DAN BINA MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Diah Ayuning Pambudi
NPM : 1601030057

Jurusan : PIAUD
Semester : 10

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang di konsultasikan	Tanda tangan mahasiswa
		I	II		
	18/Nov 2021	✓		Revisi - Data Juli - Rishas - Berpmban - Bayang: Camie!	

Mengetahui,

Ketua Jurusan PIAUD

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP. 19881019 201503 2 008

Dosen Pembimbing I

Dr. Aguswan Kh. Umam, S.A, MA
NIP. 197308011999031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro, Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.metrouniv.ac.id; Email: tarbiyah@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Diah Ayuning Pambudi
NPM : 1601030057

Jurusan : PIAUD
Semester : 10

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang di konsultasikan	Tanda tangan mahasiswa
		I	II		
	25/4 2021	✓		- Abstrak - Lembaran dikecualikan - Daftar isi	
	26/4 2021			Revisi	

Mengetahui,

Ketua Jurusan PIAUD

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP. 19881019 201503 2 008

Dosen Pembimbing I

Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA
NIP. 197308011999031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Diah Ayuning Pambudi
NPM : 1601030057

Jurusan : PIAUD
Semester : 10

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang di konsultasikan	Tanda tangan mahasiswa
		I	II		
	10/Nov /7	✓	-	Revisi APD	
	28/Nov /9	✓	-	- see APD - lanjut ke pembimbing 2. - sub 1-4 ..	

Mengetahui,

Ketua Jurusan PIAUD

Dosen Pembimbing I

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP. 19881019 201503 2 008

Dr. Aguswan Kh. Umam, S.Ag, MA
NIP. 197308011999031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Diah Ayuning Pambudi
NPM : 1601030057

Jurusan : PIAUD
Semester : 10

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang di konsultasikan	Tanda tangan mahasiswa
		I	II		
	30-3-2021 Selasa			Perbaiki Outline Dan AP D => Bab 2 pd sub bab b. ditambahkan -> lembar wawancara dg ortu monev dibuat.	

Mengetahui,

Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd.
NIP. 198204172009121002

Dosen Pembimbing II

Dian Eka Priyantoro, M.Pd.
NIP. 198204172009121002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Diah Ayuning Pambudi
NPM : 1601030057

Jurusan : PIAUD
Semester : 10

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang di konsultasikan	Tanda tangan mahasiswa
		I	II		
	Rabu. 08-4-2021.			All outlin dan APD. <u>Revisi</u>	

Mengetahui,

Ketua Jurusan PIAUD

Dian Eka Priyantoro, M.Pd.
NIP. 198204172009121002

Dosen Pembimbing II

Dian Eka Priyantoro, M.Pd.
NIP. 198204172009121002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Diah Ayuning Pambudi
NPM : 1601030057

Jurusan : PIAUD
Semester : 10

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang di konsultasikan	Tanda tangan mahasiswa
		I	II		
	5-11-2021 Jumat.			Perbaiki bab IV. => Hasil Penelitian disesuaikan dg Rumusan masalah yg ada. => TYPO = diperbaiki	

Mengetahui,

Ketua Jurusan PIAUD

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP. 19881019 201503 2 008

Dosen Pembimbing II

Dian Eka Priyantoro, M.Pd.
NIP. 198204172009121002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.metrouniv.ac.id; email: tarbiyah@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Diah Ayuning Pambudi
NPM : 1601030057

Jurusan : PIAUD
Semester : 10

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang di konsultasikan	Tanda tangan mahasiswa
		I	II		
	9-11-2022 Senin			Ale Bab IV dan Perbaikan Bab IV => Kemungkinan sebelum dg. hasil pd Perbaikan	

Mengetahui,

Ketua Jurusan PIAUD

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP. 19881019 201503 2 008

Dosen Pembimbing II

Dian Eka Privantoro, M.Pd.
NIP. 198204172009121002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Diah Ayuning Pambudi
NPM : 1601030057

Jurusan : PLAUD
Semester : 10

No	Hari/Tanggal	Pembimbing		Materi yang di konsultasikan	Tanda tangan mahasiswa
		I	II		
				Ac I II III PST	

Mengetahui,

Ketua Jurusan PLAUD

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP. 19881019 201503 2 008

Dosen Pembimbing II

Dian Eka Priyantoro, M.Pd.
NIP. 198204172009121002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507; Faksimili (0725) 47296;
Website: www.metrouniv.ac.id E-mail: iainmetro@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA JURUSAN PIAUD

Yang bertandatangan di bawah ini menerangkan bahwa:

Nama : Diah Ayuning Pambudi
NPM : 1601030057
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : PIAUD
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
MELALUI MEDIA *PUZZLE* DI TK PKK CANDI REJO WAY
PENGUBUAN LAMPUNG TENGAH

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Jurusan pada Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan memberi sumbangan buku kepada perpustakaan Jurusan dalam rangka penambahan buku-buku perpustakaan Jurusan Islam Anak Usia Dini IAIN Metro.

Metro, 29 November 2021
Ketua Jurusan PIAUD

Uswatun Hasanah, M.Pd.I
NIP. 19881019 201503 2 008

**DOKUMENTASI KEGIATAN DI TK PKK CANDI REJO
WAY PENGUBUAN LAMPUNG TENGAH**



Foto. 1 peneliti sedang memberikan penjelasan dan contoh kegiatan menyusun puzzle secara berkelompok di TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan Lampung Tengah



Foto. 2 anak-anak melakukan kegiatan menyusun puzzle bersama teman-teman TK PKM Candi Rejo Way Pengubuan Lampung Tengah



Foto. 3 anak-anak melakukan kegiatan menyusun puzzle bersama teman-teman TK PKM Candi Rejo Way Pengubuan Lampung Tengah



Foto. 4 contoh gambar puzzle untuk kegiatan pembelajaran media puzzle yang terdiri dari 4 potong TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan Lampung Tengah



Foto. 5 contoh gambar puzzle untuk kegiatan pembelajaran media puzzle yang terdiri dari 6 potong TK PKK Candi Rejo Way Pengubuan Lampung Tengah

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Diah Ayuning Pambudi, dilahirkan di Metro, Provinsi Lampung pada tanggal 20 februari 1997. Anak pertama dari dua bersaudara, pasangan Alm. Bapak Joko Purwanto dan Ibu Apridawati. Peneliti menyelesaikan pendidikan non formalnya di TK Darma Wanita Bumi Dipasena Sejahtera Kecamatan Rawajitu Selatan Tulang Bawang Pada Tahun 2003, lalu melanjutkan sekolah formalnya di SD N 1 Candi Rejo Kecamatan Way Pengubuan Lampung Tengah sampai tahun 2009. Lalu peneliti melanjutkan sekolah di SMP N 2 Way Pengubuan Lampung Tengah lulus pada tahun 2012. Dan melanjutkan sekolah ke jenjang SMA N 1 Way Pengubuan Lampung Tengah lulus pada tahun 2015. Dan pada tahun 2016 peneliti di terima menjadi mahasiswi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Merto Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiah Dan Ilmu Keguruan TA, 2016 melalui jalur mandiri