

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS
ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN *PUZZLE*
DI PAUD AL-ISHLAH KECAMATAN METRO PUSAT**

Oleh:

ANITA RAHAYU

NPM: 1601030030



Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

1442H/2021M

**IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS
ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN *PUZZLE*
DI PAUD AL-ISHLAH KECAMATANMETRO PUSAT**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

ANITA RAHAYU

NPM: 1601030030

Pembimbing I : Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd.Kons.

Pembimbing II : Uswatun Hasanah, M.Pd.I.

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

1442H/2021M



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:
iaimetro@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Pengajuan Skripsi Untuk di Munaqosyah

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 : ANITA RAHAYU
NPM : 1601030030
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul : IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK
Skripsi : USIA DINI MELALUI PERMAINAN PUZZLE DI PAUD
Penelitian : AL-ISHLAH KECAMATAN METRO PUSAT


Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk di Munaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas penerimaannya, kami ucapkan terima kasih.

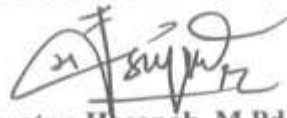
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Metro, Desember 2020

Dosen Pembimbing I,


Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd.Kons.
NIP. 19740607 199803 2 002

Dosen Pembimbing II,


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

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD



Dian Eka Priyanto, M.Pd.
NIP. 19820417 200912 1 002

PERSETUJUAN

Judul : IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA
DINI MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* DI PAUD AL-ISHLAH
KECAMATAN METRO PUSAT

Nama : ANITA RAHAYU

NPM : 1601030030

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam Sidang Munaqosyah Jurusan Pendidikan Islam Anak
Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Metro.

Dosen Pembimbing I,



Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd.Kons.
NIP. 19740607 199803 2 002

Metro, Desember 2020
Dosen Pembimbing II,



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: iainmetro@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No. B-0195/111-28-1/D/PP-00-9/01/2021

Skripsi dengan judul **IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN PUZZLE DI PAUD AL-ISHLAH KECAMATAN METRO PUSAT** yang disusun oleh: Anita Rahayu, NPM: 1601030030, Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Hari/Tanggal: Senin, 28 Desember 2020

TIM PENGUJI:

Ketua/Moderator : Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd.Kons.

Penguji I : Dra. Isti Fatonah, MA.

Penguji II : Uswatun Hasanah, M.Pd.I.

Sekretaris : Andree Tiono Kurniawan, M.Pd.I.



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Hj. Akla, M.Pd.

NIP. 19691008 200003 2 005

IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAKUSIA DINI MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* DI PAUD AL-ISHLAH KECAMATANMETRO PUSAT

ABSTRAK

Oleh:

ANITA RAHAYU

Kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, estetis, fleksibel, integrasi, diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Pengembangan kreativitas yang digunakan untuk anak yaitu melakukan pendekatan dengan 4 P yaitu, pribadi, pendorong, proses, dan produk yang menggunakan media sederhana seperti kardus bekas, kertas HVS yang terdapat gambar, atau sampul buku yang tidak terpakai. Untuk penerapannya lebih menggunakan media permainan *puzzle*. PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat merupakan pendidikan anak usia dini yang mengimplemetasikan pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan *puzzle*, maka diharapkan permainan *puzzle* dapat mengembangkan kreativitas pada anak usia dini.

Adapun pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut: 1) Bagaimana implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan *puzzle* di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat?, 2) Apakah faktor pendukung dan penghambat pada implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan *puzzle* di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat?. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan *puzzle* di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat, untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat pada implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan *puzzle* di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan (*field research*), dengan pendekatan kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah Pendidik, Tenaga Kependidikan, dan Wali Murid. Metode pengumpulan data ini menggunakan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskripsif kualitatif.

Pada penelitian ini terdapat faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan *puzzle*, faktor yang mendukung seperti faktor internal dan eksternal, sedangkan faktor penghambatnya ialah hadiah dan persaingan. Hasil penelitian ini secara garis besar sudah diimplementasikan dengan semaksimal mungkin, maka membuat kreativitas anak mengalami pengembangan yang baik dan hasil karya anak berkembang berdasarkan jenjang usianya.

Kata Kunci: *Pengembangan Kreativitas, Permainan Puzzle*

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : ANITA RAHAYU

NPM : 1601030030

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

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

Metro, 28 Desember 2020

Yang Menyatakan



Anita
Anita Rahayu

NPM. 1601030030

MOTTO

كَذَٰلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١٩﴾

Artinya : Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir, (QS. Al Baqarah: Ayat 219)

PERSEMBAHAN

Dengan kerendahan hati dan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya untuk mengiringi langkah penulis mencapai cita-cita. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Abah Ahmad Zainuddin dan Mama Neli Yati, kedua orang tua penulis tercinta yang selalu memberikan dukungan, motivasi serta mendoakan yang terbaik untuk putrinya. Beribu-ribu terima kasih atas apa yang telah kalian berikan kepada penulis.
2. Kakak kandung Siti Hasanah, Apri Yani, Asep Risal, dan Adi Wijaya yang telah membantu dalam mendampingi penulis selama proses penelitian berlangsung dan memberi dukungan penuh terhadap penulis untuk meraih cita-cita.
3. Trima kasih untuk Indra Pratama orang yang selalu memberikan semangat, dukungan, saran serta motivasi dalam mengerjakan tugas akhir yaitu skripsi.
4. Sahabatku wanita-wanita sholihah Widya Tria Puspita, Yulita Rismala, Novia Pratiwi dan semua teman-teman seangkatan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang selalu memberi dukungan dan semangat untuk keberhasilan penulis.
5. Almamater IAIN Metro.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayahnya sehingga saya selaku penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini merupakan bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan SI Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro Lampung guna memperoleh gelar S.Pd.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah memperoleh banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Enizar, M.Ag. Selaku Rektor IAIN Metro,
2. Dr. Hj. Akla, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan Intitut Agama Islam Negeri (IAIN),
3. Prof. Dr. Hj. Ida Umami, M. Pd.Kons. Selaku Dosen Pembimbing 1,
4. Uswatun Hasanah, M.Pd.I. Selaku DosenPembimbing 2,
5. Dian Eka Priyantoro, M.Pd. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), dan
6. Tri Sri Ningsih. Selaku Pengelola PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat.

Selaku Pembimbing yang telah memberikan motivasi dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan trima kasih kepada Bapak/Ibu dosen karyawan IAIN Metro bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberikan motivasi dosen yang telah membimbing penulis dalam menyusun skripsi. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun, dari semua pihak dan perbaiki skripsi ini masa yang akan datang.

Metro, 28 Desember 2020

Penulis



Anita Rahayu
1601030030

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN SAMBUL | i |
| HALAMAN JUDUL | ii |
| NOTA DINAS | iii |
| PERSETUJUAN | iv |
| PENGESAHAN | v |
| ABSTRAK | vi |
| ORISINILITAS PENELITIAN | vii |
| MOTTO | viii |
| PERSEMBAHAN | ix |
| KATA PENGANTAR | x |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Pertanyaan Penelitian | 5 |
| C. Tujuan dan Manfaat Penelitian | 5 |
| D. Penelitian Relevan..... | 6 |
| | |
| BAB II LANDASANTEORI | 10 |
| A. Kreativitas Anak Usia Dini | 10 |
| 1. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini | 10 |
| 2. Ciri Kreativitas Anak Usia Dini | 15 |
| 3. Pembentukan Kreativitas Anak Usia Dini | 17 |
| B. Permainan Puzzle | 20 |
| 1. Definisi Permainan <i>Puzzle</i> | 20 |
| 2. Macam-macam Permainan <i>Puzzle</i> | 23 |
| 3. Langkah-langkah pada Permainan <i>Puzzle</i> | 25 |
| 4. Kelebihan dan Kekurangan pada Permainan <i>Puzzle</i> | 26 |
| C. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan <i>Puzzle</i> | 27 |

| | |
|--|---------------|
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 31 |
| A. Jenis dan Sifat Penelitian | 31 |
| 1. Jenis Penelitian..... | 31 |
| 2. Sifat Penelitian | 32 |
| B. Sumber Data | 32 |
| 1. Sumber Data Primer | 33 |
| 2. Sumber Data Sekunder..... | 33 |
| C. Teknik Pengumpulan Data..... | 34 |
| 1. Observasi..... | 34 |
| 2. Wawancara..... | 34 |
| 3. Dokumentasi | 35 |
| D. Teknik Penjamin Keabsahan Data. | 36 |
| 1. Triangulasi Sumber | 36 |
| 2. Triangulasi Teknik | 36 |
| E. Teknik Analisis Data..... | 37 |
| 1. <i>Data Reduction</i> (Reduksi Data)..... | 39 |
| 2. <i>Data Display</i> (Penyajian Data)..... | 39 |
| 3. <i>Conclusion Drawing/Verification</i> | 40 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 41 |
| A. Temuan Umum..... | 41 |
| B. Temuan Khusus..... | 50 |
| C. Pembahasan..... | 62 |
| BAB V PENUTUP | 68 |
| A. Kesimpulan..... | 68 |
| B. Saran..... | 69 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 3.1: Macam-Macam Bentuk Permainan Puzzle | 23 |
| Tabel 4.1: Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat..... | 44 |
| Tabel 4.2: Data Anak PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat..... | 46 |
| Tabel 4.3: Saran Dan Prasarana Di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat..... | 47 |

DAFTAR GAMBAR

Halaman

| | |
|--|----|
| Gambar 4.1: Struktur Guru PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat | 45 |
| Gambar 4.2: Denah Gedung PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat | 49 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | | |
|--------------------|--|----|
| Lampiran 1 | Transkrip Wawancara | 75 |
| Lampiran 2 | Surat Bimbingan Skripsi | 82 |
| Lampiran 3 | Surat Izin Prasurvey Dari IAIN Metro..... | 83 |
| Lampiran 4 | Surat Balasan Permohonan Prasurvey Dari PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat | 84 |
| Lampiran 5 | Surat Izin Research Dari IAIN Metro | 85 |
| Lampiran 6 | Surat Tugas Dari IAIN Metro | 86 |
| Lampiran 7 | Foto Kegiatan Di PIAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat | 87 |
| Lampiran 8 | Surat Balasan Permohonan Izin Research Dari PIAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat | 94 |
| Lampiran 9 | Surat Keterangan Bebas Pustaka..... | 95 |
| Lampiran 10 | Surat Keterangan Bebas Jurusan | 96 |
| Lampiran 11 | Outline..... | 97 |
| Lampiran 12 | Alat Pengumpul Data | 99 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah salah satu kunci kemajuan, semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu bangsa atau pemerintah, maka akan diikuti pula dengan semakin baiknya kualitas bangsa tersebut. Seperti di Indonesia pendidikan sangat diutamakan, sebab pendidikan memiliki peran yang sangat penting terhadap terwujudnya peradaban bangsa yang bermartabat.¹ Begitu pentingnya pendidikan, sehingga tujuan pendidikan telah diatur dengan jelas dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demonstrasi serta bertanggung jawab.²

Anak usia dini ialah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun. Beberapa orang menyebutkan fase atau masa ini sebagai *golden age* karena pada masa ini sangat menentukan seperti apa mereka kelak jika dewasa, baik itu dari segi fisiknya, mentalnya, atau dari kecerdasannya. Banyak faktor yang sangat mempengaruhi dalam perjalanan mereka menuju kedewasaan, tetapi apa yang mereka dapat dan apa yang diajarkan mereka saat usia dini akan

¹Uswatun Hasanah, "Strategi Pembelajaran Aktif Untuk Anak Usia Dini", Jurnal: Insania, Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri, Vol. 23, No.2, Juli-Desember 2018,208.

²Depdiknas, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor: 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003* (Jakarta:CV Mini Jaya Abadi,2003), 9.

tetap membekas dan bahkan memiliki pengaruh yang dominan dalam membentuk sikap pilihan dan langkah hidup mereka.³ Anak usia dini disebut sebagai masa sensitif atau masa peka, yaitu masa dimana fungsi-fungsi tertentu perlu dirangsang, atau diarahkan sehingga tidak menghambat pertumbuhannya. Sebagai contoh jika masa peka untuk berbicara pada tahap ini terlewati, tidak dimanfaatkan dengan baik, maka anak akan mengalami kesulitan dalam kemampuan berbahasa untuk jenjang atau langkah selanjutnya.⁴

Allah SWT berfirman:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

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

Berdasarkan dari ayat diatas maka, dapat dipahami bahwa anak lahir dalam keadaan lemah dan tidak berdaya dan tidak mengetahui atau tidak memiliki pengetahuan apapun. Akan tetapi, Allah telah memberikan anak dengan pendengaran, penglihatan, dan hati nurani. Inilah bekal yang sangat potensi untuk tumbuh kembang pada anak diusia selanjutnya.

³Ma.Muazar Habibi, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*,(Yogyakarta: Deepublish, 2015), 3.

⁴Ahmad Susanto, *Bimbingan Dan Konseling Ditaman Kanak-Kanak*, (Jakarta:Kencana,2015), 44.

⁵QS. An.Nahl: Ayat 78.

Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan ataupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain. Kreativitas juga dapat merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkan dalam pemecahan masalah, dapat menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dengan memecahkan masalah dengan metode-metode baru, dan kreativitas sebagai produk berkaitan dengan penemuan sesuatu, memproduksi sesuatu yang baru. Berdasarkan daribeberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, estetis, fleksibel, integrasi, diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.⁶

Berdasarkan observasi dan wawancara oleh Pendidik PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat, hasil kreativitas anak pada permainan *puzzle* masih belum berkembang. Awalnya anak-anak memang sangat senang waktu melihat gambar-gambar pada *puzzle* yang belum dilepaskan (acak-acak) untuk dipasang kembali. Sewaktu permainan *puzzle* dimulai, anak-anak langsung antusias untuk menyusun kembali sesuai dengan gambar pada

⁶Yeni Rachmawati & Euis Kurnianti, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta: Kencana,2011).13-14.

awalnya, akan tetapi dari 9 anak yang ikut bermain hanya 5 anak yang bisa menyelesaikan permainan *puzzle*, 4 anak yang lainnya selesai dengan bantuan pendidik bahkan ada yang tidak mau menyelesaikan permainan *puzzle* jadi, pendidik harus merayu dan membantu untuk menyelesaikan permainan *puzzle*. Hasil dari wawancara pendidik yaitu Ibu Nuki Hartanti S.Pd. bahwa anak yang bisa menyelesaikan permainan *puzzle* sudah pernah atau sering bermain *puzzle*, sedangkan anak yang dibantu dan tidak menyelesaikan belum pernah atau tidak mengetahui apa itu permainan *puzzle*.⁷

Pada saat melakukan observasi pada anak usia 2-6 tahun yang bisa menyelesaikan permainan *puzzle* sangat senang sekali dan anak yang tidak bisa menyelesaikannya ikut merasa senang karena sudah mengetahui permainan *puzzle* itu seperti apa dan bisa menyusun walaupun dibantu pendidik. Beberapa penyebab yang membuat kreativitas anak belum berkembang dengan baik yaitu: pendidik belum maksimal dalam memanfaatkan media yang ada, minimnya komunikasi antara pendidik dan wali murid terkait dalam mengembangkan kreativitas pada anak, minimnya semangat anak dalam belajar atau minimnya rasa ingin tau anak dalam mengenal suatu hal yang baru.

Berdasarkan penjelasan tersebut, saya sebagai penulis berharap dengan menggunakan media permainan *puzzle* dapat mengimplementasikan pengembangan kreativitas dalam pengenalan bentuk-bentuk, gambar-gambar serta berkembangnya motorik halus pada anak.

⁷Hasil Wawancara dari Ibu Nuki S.Pd, Pendidik Paud Al-Ishlah, Pada Hari Rabu, 09 Oktober 2019

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan. Maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan *puzzle* di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat?
2. Apakah faktor pendukung dan penghambat pada implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan *puzzle* di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pertanyaan penelitian di atas maka tujuan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan *puzzle* di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat.
- b. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat pada implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan *puzzle* di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat.

2. Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan informasi kepada pembaca dan penulis sendiri mengenai meningkatkan

keaktivitas anak melalui permainan *puzzle* yang akan memberikan pengetahuan dan pengalaman baru untuk anak tentang pembelajaran di PAUD.

b. Manfaat praktis

Penelitian ini dapat menambah informasi dan wawasan pengetahuan baik untuk penulis sendiri maupun untuk yang membaca tentang Implementasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan *Puzzle* di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat.

D. Penelitian Relevan

Adapun penelitian relevan atau yang disebut sebagai kajian singkat terdapat tulisan-tulisan terdahulu dalam satu tema atau berdekatan. Penulis mengutip beberapa skripsi dan jurnal terkait dengan persoalan yang akan diteliti. Maka di samping itu, akan terlihat suatu keinginan yang akan dicapai oleh masing-masing penulis.

Beberapa kutipan hasil penelitian yang telah lalu yang terkait diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Febria Nuraini, pada penelitian ini menunjukkan bahwa hasil kreativitas meningkat melalui media pembelajaran *Finger Painting*. Dalam penelitian ini menggunakan 2 siklus, Yang awalnya prosentase 48,66% setelah melakukan penelitian di siklus I mengalami perubahan menjadi 64,95. Dan pada siklus II kreativitas mengalami peningkatan menjadi 87,05%. Pada penelitian ini

menggunakan metode Deskripsi kualitatif, tingkat keberhasilannya, rata-rata prosentase kreativitas anak sebesar $\geq 80\%$.⁸

2. Penelitian yang dilakukan oleh Eri Putri, pada penelitian ini metode yang digunakan berhasil, dapat dilihat dari penjelasan siklus 1 & 2 bahwa, bermain *plastisin* dapat meningkatkan kreativitas anak. Penelitian ini menggunakan 2 siklus, yaitu siklus I yang awalnya 43,75% yang dapat menyelesaikan dan 56,25% masih mengalami kesulitan. Lalu pada siklus II 81,25% dapat mengerjakan sendiri tanpa bantuan guru dan 75% anak dapat mengerjakan dengan rapih. Penelitian ini menggunakan metode Deskripsi kualitatif.⁹
3. Penelitian yang dilakukan oleh Umi Sudarwati. Pada penelitian ini dilakukan tiga siklus. Siklus 1 pertemuan 1, 2, dan 3 diperoleh nilai rata-rata 44, dengan kriteria kurang sekali, lalu pada siklus 2 pertemuan 1, 2, dan 3 dengan nilai rata-rata 63 kriteria cukup, dan yang siklus 3 pertemuan 1,2, dan 3 dengan nilai rata-rata 75 kriteria baik. maka dapat disimpulkan bahwa dengan kegiatan bermain *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan bilangan 1-20 pada anak. Penelitian ini dinyatakan berhasil, pada penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas.¹⁰

⁸Febrinuraini, 'Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Finger Painting Pada Anak Di Ra Sunan Averrerous Bogoran', Skripsi: Artikel Jurnal Skripsi, Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negri Yogyakarta, 2015,3."

⁹Eri Putri, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Plastisin Warna Di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong."

¹⁰Sudawati, "Peningkatan Kemampuan Membilang 1-20 Melalui Permainan Puzzle Pada Kelompok B Di Tk Tunas Rimba 1 Samarinda Tahun Pelajaran 2016/2017. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Samarinda, 2018,35"

4. Penelitian ini dilakukan oleh Alma Rara Anggia dan Untung Nopriansyah, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang di RA Perwanida Bandar Lampung bahwa tingkat perkembangan kreativitas anak belum berkembang ada 4 anak dengan tingkat persentase 20%, mulai berkembang 7 anak dengan tingkat persentase 35% sedangkan kategori berkembang sesuai harapan ada 7 anak dengan tingkat persentase 35% dan kategori berkembang sangat baik ada 2 anak dengan tingkat persentase 10%. Pada penelitian ini menggunakan penelitian Kualitatif.¹¹
5. Penelitian ini ditulis oleh Nur Fitria tujuan untuk menghasilkan media *puzzle* 3 dimensi sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan kognitif anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan *puzzle* 3 dimensi yang telah dikembangkan melalui serangkaian uji coba dan dinyatakan layak. Hal ini didukung oleh penilaian ahli media dengan rata-rata 3,83 dengan kriteria sangat layak. Penilaian oleh guru 3,29 dengan kriteria sangat layak, sedangkan respon peserta didik di TK Citra Insani memperoleh rata-rata skor 3,49 dengan kriteria sangat menarik. Pada penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) penelitian ini

¹¹Alma Rara Anggia dan Nopriansyah, “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Perwanida 1 Bandar Lampung.”

digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keaktifan produk tersebut.¹²

Berdasarkan dari lima penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kelima penelitian ini memiliki kesamaan seperti para penulis ingin mengembangkan kemampuan yang terdapat di dalam diri anak agar apa yang diharapkan oleh para penulis dapat terlaksana dengan baik. Begitu juga dengan apa yang penulis harapkan dapat terlaksana dengan baik. Akan tetapi perbedaan penelitian yang satu dengan yang lain ialah medianya, jenis penelitiannya, dan proses pelaksanaan yang dilakukan subjek ke objeknya. Seperti ada yang dua kali pertemuan kepada anak sudah mengalami suatu peningkatan, atau bahkan sampai tiga kali pertemuan ke pada anak baru mengalami suatu perubahan terhadap perkembangan anak.

¹²Nur Fitria, "Pengembangan Media Permainan Puzzle 3 Dimensi Sebagai Upaya Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Citra Insani Rawajitu Timur Tulang Bawang", Skripsi: Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019, 103."

BAB II

LANDASAN TEORI

A Kreativitas Anak Usia Dini

1. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas anak yang dimaksud ialah segala proses yang dilalui oleh anak dalam rangka melakukan, mempelajari, serta menemukan sesuatu yang baru dan berguna bagi kehidupan dirinya bahkan dengan orang lain. Kreativitas anak juga termasuk salah satu yang tak terlihat. Karena itu, membangun kreativitas anak biasanya diabaikan oleh para orang tua.¹³

Kreativitas anak merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan hal yang baru, lalu berhubungan dengan kemampuan untuk membuat hal yang baru ataupun hal yang sudah ada sebelumnya.¹⁴ Kreativitas anak ialah ekspresi seluruh kemampuan yang ada di dalam diri anak, maka dengan begitu hendaknya sudah dikembangkan sedini mungkin sejak anak dilahirkan.¹⁵

Berdasarkan dari penjelasan diatas maka untuk mengetahui kreativitas anak itu berkembang atau tidak salah satunya yaitu dengan diabadikan, mengapa begitu karena, membangun kreativitas anak itu tidak terlihat. Kreativitas anak yaitu kemampuan anak dalam menciptakan hal yang baru ataupun yang sudah ada, lalu kreativitas anak juga hendaknya sudah dikembangkan sedini mungkin. Ibarat membangun pondasi sebuah gedung

¹³Wahyudin, *Anak Kreatif*, (Jakarta: Gema Insani, 2007), 15.

¹⁴Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana, 2011), 68.

¹⁵Masganti Sit,dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Mulya Sarana, 2016), 1.

megah. Pondasi itu terletak jauh di dalam tanah tidak terlihat. Dengan begitu para ahli biasanya membantu sedemikian rupa agar kegiatan tersebut terlihat dan terukur.

Membangun kreativitas pada anak tentu saja harus ada dorongan dari para orang tua dan dari anaknya sendiri. Semua dapat terlihat dalam proses pembangunan kreativitas tersebut dengan menggunakan kata-kata operasional. Kata operasional tersebut menyangkut aspek kognitif (daya pikir), afektif (kelembutan rasa), dan psikomotorik (gerak tubuh). Seperti kata menghitung, mengidentifikasi, menafsirkan, membandingkan, membedakan, merangkum, menyimpulkan, menganalisis, menerapkan, mengevaluasi, dan mendemonstrasikan. Semua kata-kata tersebut terukur atau ada wujudnya.¹⁶ Berdasarkan dari penjelasan di atas maka dengan begitu, dalam tahap-tahap membangun kreativitas anak, dapat memanfaatkan kata-kata operasional sebagai pemandu. Tentu saja cara menggunakannya tidak sembarangan melainkan harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, proses keterlibatan anak inilah yang disebut sebagai proses kreativitas anak atau biasanya disebut dengan proses kreatif. Meski tidak terlihat wujudnya nyatanya, tetapi besar pengaruhnya terhadap pengembangan anak.

Kreativitas adalah kemampuan diri masing-masing anak untuk menciptakan suatu yang baru dengan menyatukan dua elemen yang berbeda atau lebih dalam konteks baru, tidak hanya terdiri dari memulai

¹⁶Wahyudin, *Anak Kreatif*, (Jakarta: Gema Insani, 2007), 16-17 .

menciptakan produk kreatif tetapi juga dapat menghasilkan suatu bentuk nilai tambah yang dapat dikenali oleh pihak ketiga.¹⁷ Berdasarkan dari penjelasan diatas maka kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru agar dapat memiliki nilai lebih, serta agar lebih dikenal oleh orang lain.

Kreativitas adalah bagaimana kita melihat serta melakukan sesuatu yang dianggap orang lain itu biasa, akan tetapi menjadi suatu yang luar biasa. Kreativitas ialah menciptakan hal baru atau sesuatu terobosan, berinovasi baik yang dapat dilakukan berbentuk karya seni.¹⁸ Berdasarkan dari penjelasan di atas maka kreativitas merupakan suatu yang bersifat tidak terbatas dalam menyelesaikan suatu problem.

Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau menggabungkan antara keduanya yang akhirnya akan melekat pada dirinya.¹⁹ Berdasarkan penjelasan di atas maka kreativitas ialah proses mental yang dilakukan seseorang dalam mengeluarkan produk baru agar dapat memunculkan hal yang baru.

Kreativitas adalah potensi seseorang untuk menghasilkan karya atau ide yang rasional, kreativitas merupakan kegiatan yang menghasilkan karya yang sifatnya baru, bermakna dan dapat di buat ulang.²⁰

¹⁷Green, *Kreativitas Dalam Public Relations*(Jakarta, Erlangga, 2001), 08.

¹⁸Renanda Raul, *Mencuri Kreativitas Disainer* (Jakarta, Trans Media Pustaka, 2014), 13.

¹⁹Yeni Rachmawati & Euis Kurnianti, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta: Kencana,2010), 13.

²⁰Familia, *Warna-Warni Kecerdasan Anak Dan Pendampingnya*(Yogyakarta, Kanisius,2006), 252.

Berdasarkan dari penjelasan maka kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu dengan hasil karya dan ide yang rasional, bahkan dapat dibuat kembali.

Kreativitas ialah proses mental yang menghasilkan solusi, konsep, menghasilkan sesuatu dari yang tidak ada menjadi ada, berhubungan dengan proses produksi sebuah ide atau objek, baik pembenahan unsur lama atau pembentukan unsur baru, serta menemukan, mengimajinasikan, mengkonsepkan, membentuk, mengkonstruksikan, memproduksi, dan seterusnya²¹. Jadi kreativitas dapat diartikan sangat kompleks, tidak terbatas dengan penemuan/ hasil karya serta memiliki banyak sisi.

Kreativitas merupakan kemampuan seorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan untuk menemukan cara-cara baru dalam memecahkan persoalan dan menghadapi peluang. Serta melalui adanya proses mental manusia dapat mengombinasikan antara ide dengan produk yang sudah ada sebelumnya sehingga menjadi satu model produk yang benar-benar baru²². Maka kreativitas ialah melahirkan suatu yang baik, ide-ide yang baru, dan dapat menjadikan suatu produk yang benar-benar baru.

²¹Chen, *Be Creative! Menjadi Pribadi Kreatif*(Jakarta, Gramedia Pustaka Utama, 2010), 17.

²²Randdy dan Rao, *Creativity In Adolescents*(New Delhi, Discvory Publishing House, 2003), 87.

Kreativitas ialah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya, baru seperti inovatif, belum ada sebelumnya, segera, menarik, aneh, dan mengejutkan. Serta berguna seperti lebih enak, lebih praktis, mempermudah, memperlancar, mendorong, mengembangkan, mendidik, mengatasi kesulitan, mendapatkan hasil lebih baik.²³

Berdasarkan dari beberapa penjelasan di atas bahwa kreativitas adalah pemecahan suatu masalah dengan cara yang baru dan serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah yang dihadapi melalui usaha dalam menyelesaikan suatu masalah dengan proses merasakan, mengamati, dan menguji suatu masalah. Dengan proses mental yang dilakukan seseorang dalam mengeluarkan produk baru agar dapat memunculkan hal yang baru, serta didalamnya terdapat atribut yang khas psikologis seperti gaya kognitif, dan kepribadian/ motivator, sangat kompleks, tak terbatas dengan penemuan/ hasil karya serta memiliki banyak sisi, mampu melahirkan suatu yang baik, ide-ide yang baru, dan dapat menjadi suatu produk yang benar-benar baru, dan suatu yang baru seperti menarik, aneh, mengejutkan dan berguna agar lebih praktis, mendidik serta mendapatkan hasil lebih baik/banyak.

²³Campbell., *David Campbell. Mengembangkan Kreativitas*. (Yogyakarta: Kanisius, 2012), 11.

2. Ciri Kreativitas Anak Usia Dini

Dunia anak ialah dunia kreativitas, mengapa begitu karena anak membutuhkan ruang gerak, berpikir dan emosional yang terbimbing serta cukup memadai.²⁴ Kemampuan berpikir ialah salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang, dengan berpikir kreativitas mengalami pengembangan dalam memecahkan suatu masalah. Sedangkan kecerdasan emosional merupakan aspek yang terkait keuletan, kesabaran dalam menghadapi ketidak pastian serta berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas. Ciri-ciri anak kreatif ialah anak berani memodifikasi berbagai mainan, mampu menyusun berbagai bentuk mainan, anak mampu menyusun karangan atau bahkan cerita, mampu menggambar yang baru, dan dapat memodifikasi dari gambar yang ada.

Berdasarkan dari penjelasan di atas maka ciri anak kreatif ialah anak yang memiliki kemampuan dalam berfikir, anak yang memiliki kecerdasan emosional dan anak yang dapat memodifikasi mainannya serta mampu menggambar hal yang baru. Maka dengan begitu sebagai orang tua dan guru mengidentifikasi anak agar kreativitas yang terdapat di dalam dirinya bisa mengalami pengembangan secara optimal, karena jika diabaikan oleh orang tua dan guru, dikemudian hari anak akan merasa dirinya mengalami kesulitan.

Salah satu aspek yang penting dalam kreativitas ialah memahami ciri-cirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan

²⁴Masganti Sit, dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Mulya Sarana, 2016), 8.

keaktivitas hanya dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan lingkungan yang ada disekitarnya. Ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif, dan nonkognitif.²⁵ Berdasarkan dari penjelasan di atas maka ciri-ciri kreativitas pada anak ada dua yaitu yang pertama ciri kognitif di antaranya fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas dapat dilahirkan dari orang yang memiliki kondisi psikologi yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesadaran mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

Ciri-ciri sikap kreatif anak dilihat dari perilakunya yaitu:²⁶

- a. Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
- b. Mempunyai inisiatif .
- c. Mempunyai minat yang luas.
- d. Mempunyai kebebasan dalam berpikir.
- e. Bersifat ingin tahu.
- f. Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru.
- g. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat.
- h. Penuh semangat.
- i. Berani mengambil resiko.
- j. Berani berpendapat dan memiliki keyakinan.

²⁵Yeni Rachmawati dan Euis Kurnianti, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2011), 15.

²⁶Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*,(Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2012),118.

Ciri kreativitas dapat dilahirkan dari orang yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Ciri-ciri pada sikap kreatif anak dilihat dari perilakunya terdapat 10 macam sikap perilakunya.

Berdasarkan dari penjelasan di atas maka ciri kreativitas ialah dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif, dan nonkognitif. Ciri kognitif di antaranya fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif

3. Pembentukan Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas seorang anak akan tumbuh dan berkembang dengan dukungan fasilitas yang memadai dan juga kesempatan yang ada. Oleh karena itu, orang tua dan guru harus menyadari dan memberikan fasilitas dan kesempatan yang baik untuk anak. Berikut adalah metode pengembangan kreativitas anak dengan pendekatan 4 P antara lain ialah:

a. Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk inovatif.²⁷ Dengan begitu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya jangan mengharapkan semua melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama,

²⁷Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta:Rineka Cipta, 2014), 20.

atau mempunyai minat yang sama. Pendidik hendaknya membantu anak menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

b. Pendorong

Bakat kreatif anak akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan yang kuat dalam dirinya sendiri atau motivasi internal untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang.²⁸ Di dalam keluarga, di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu.

c. Proses

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberikan kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang di perlukan. Dalam hal ini yang penting ialah memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan.²⁹ Pertama-tama yang perlu ialah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna. Hal itu akan datang dengan sendirinya dalam iklim yang

²⁸Masganti Sit,dkk,*Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Mulya Sarana, 2016), 11.

²⁹Utami Munandar, *Pengembangan Kreativis Anak Berbakar.*, 21.

menunjang menerima, dan menghargai. Perlu pula diingat kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif dan jenis pekerjaan yang monoton, tidak menunjang siswa untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif.

d. Produk

Suatu kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses kesibukan, kegiatan kreatif.³⁰ Bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan dari dalam dan luar diri anak untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul hendaknya pendidik menghargai suatu produk kreativitas pada anak lalu mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan mempertunjukan atau memamerkan hasil karya anak. Ini akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

Melalui permainan *puzzle* guru dapat mengamati sejauh mana motivasi belajar anak dan meningkatkan kreativitas anak khususnya meningkatkan dalam mengenalkan gambar-gambar hewan, tumbuhan, dan bentuk- bentuk gambar animasi (kartun). *Puzzle* merupakan bagian dari alat permainan edukatif yang dapat terpisahkan dalam pembelajaran di PAUD. Ketersediaan alat permainan tersebut sangat

³⁰Masganti Sit,dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.*,12.

menunjang terselenggaranya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Oleh karena itu lambat laun, mental anak juga terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Fungsi dari *puzzle* yaitu mengenalkan bentuk-bentuk yang tidak beraturan, menyatukan kembali pada bentuk semula, dan melatih motorik halus.³¹

Berdasarkan dari beberapa penjelasan di atas maka pembentukan kreativitas seorang anak akan tumbuh dan berkembang dengan dukungan fasilitas yang memadai dan juga kesempatan yang ada. Serta metode pengembangan yang digunakan untuk kreativitas anak dengan pendekatan 4 P yaitu, pribadi, pendorong, proses, dan produk.

B Permainan *Puzzle*

1. Definisi Permainan *Puzzle*

Puzzle berarti teka-teki, atau bahkan sebuah permainan untuk menyatukan pecahan kepingan untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan. *Puzzle* memiliki keunggulan yakni memiliki bermacam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar. *Puzzle* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan oleh anak untuk belajar serta permainan *puzzle* merupakan permainan yang dapat meningkatkan

³¹Evi Yudiasmini, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media *Puzzle* Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif."

daya ingat anak.³² Maka *puzzle* merupakan permainan yang menyatukan suatu kepingan yang satu dengan kepingan yang lain dan *puzzle* juga memiliki macam warna yang membuat menarik minat anak dalam memaikanya.

Permainan *puzzle* yaitu mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan. Dengan permainan *puzzle* anak diharapkan dapat memusatkan perhatiannya pada saat merangkai *puzzle*. Selain itu permainan *puzzle* juga memiliki keunggulan antara lain dapat meningkatkan kreativitas, melatih perhatian, mengenal warna dan bentuk, melatih memecahkan masalah, melatih ketekunan, serta meningkatkan kepercayaan diri.³³ Maka *puzzle* dapat mengembangkan kreativitas, mengenal warna, melatih ketekunan dan dapat meningkatkan kepercayaan diri anak.

Puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Pada media ini anak bertugas menyusun kembali potongan-potongan gambar yang terpisah atau berantakan menjadi satu gambar yang utuh. Pada setiap gambar memiliki berbagai bentuk seperti jajar genjang, persegi panjang dan lain sebagainya. *Puzzle* memiliki tingkatan kesulitan dalam bermainnya, seperti besar kecil ukuran *puzzle*, kerumitan dalam gambarnya, atau bahkan banya potongan gambar yang harus disusun ulang. Akan tetapi *puzzle* dapat dimainkan oleh semua tingkatan umur.

³²Srimulyanti, "Pengembangan *Puzzle* Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A di TK Purbonegaran."

³³Rosma, "Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan *Puzzle* (Studi Kasus) Di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung."

Disainnya dari yang tingkat Taman kanak-kanak sampai yang susah untuk orang dewasa. Permainan *puzzle* dikatakan berhasil apabila semua potongan *puzzle* dapat tersusun sesuai dengan gambar yang utuh. Dari permainan *puzzle* dapat melatih ketekunan, konsentrasi, dan kesabaran anak dalam menyusun potongan-potongan.³⁴ Maka permainan *puzzle* merupakan permainan yang terbagi menjadi beberapa potong, dan cara bermainnya dengan menyusun dari potongan satu ke potongan yang lain.

Kecerdasan anak usia dini merupakan modal dasar yang sangat menentukan arah hidup dimasa dewasa. Anak usia dini yang akan menjadi anak tunas bangsa, memerlukan perhatian khusus terutama dalam hal pendidikan. Dalam dunia maya, anak usia dini belajar melalui bermain. Dengan melakukan permainan *puzzle* dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini. Menstimulasi kecerdasan tersebut, anak dapat dilakukan melalui permainan *puzzle*. *Puzzle* ini bahan bakunya dari kardus bekas/karton bekas susu. Selain mudah didapat bahannya dan harganya terjangkau, juga dapat memberikan rangsangan pada perkembangan otak anak.

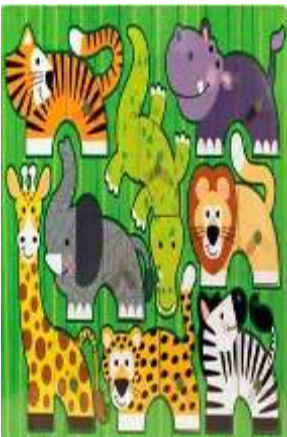
Berdasarkan dari pengertian di atas bahwa definisi permainan *puzzle* ialah media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang, yang biasa dimainkan secara bersama-sama ataupun sendiri dan dapat meningkatkan kecerdasan anak, ketekunan, konsentrasi, dan kesabaran anak dalam memainkan.

³⁴Enni K Hairuddin, "Membentuk Karakter Anak Dari Rumah" (Jakarta: PT.Eles Media, 2014) 210.

2. Macam-Macam Permainan *Puzzle*

Permainan *puzzle* merupakan permainan yang menyatukan potongan yang satu dengan potongan yang lainnya. Saat bermain *puzzle* disesuaikan dengan usia dan kemampuan anak.³⁵ Permainan *puzzle* memiliki berbagai macam bentuk diantaranya yaitu ada *puzzle* hewan, *puzzle* bentuk, *puzzle* buah, dan *puzzle* anggota tubuh.

Tabel 3.1
Macam-Macam Bentuk Permainan *Puzzle*³⁶

| No | Nama & Gambar | Keterangan | Manfaat |
|----|---|---|--|
| 1. | <p><i>Puzzle</i> Hewan</p>  | <p>Permainan <i>Puzzle</i> hewan merupakan bentuk alat permainan edukatif yang banyak ditemukan di PAUD dan kebanyakan anak-anak juga menyukainya. Permainan <i>puzzle</i> hewan sangat cocok digunakan untuk anak usia 3-5 tahun. Permainan edukatif model <i>puzzle</i> jumlahnya sangat banyak, seperti bentuk gajah, kelinci, kupu-kupu, ikan, dan lain-lain.</p> | <p>Permainan <i>puzzle</i> hewan sangat bermanfaat bagi perkembangan anak, diantaranya ialah dapat melatih ketelitian, konsentrasi, kreativitas, dan motorik halus anak. Permainan <i>puzzle</i> juga bermanfaat untuk merangsang pengetahuan anak, seperti mengenal warna, bentuk, dan jenis hewan yang ada pada <i>puzzle</i>.</p> |
| 2. | <p><i>Puzzle</i> Bentuk</p> | <p><i>Puzzle</i> bentuk merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari papan triplek yang halus permukaannya. Pada permainan ini bertujuan untuk mengenalkan bentuk geometri pada anak. <i>Puzzle</i> bentuk</p> | <p>Manfaat dari permainan <i>puzzle</i> bentuk ialah anak dapat mengenal berbagai bentuk geometri, melatih konsentrasi, teliti dan kreativitas.</p> |

³⁵Effiana Yuriastien, dkk, *Games Hrerapy Untuk Kecerdasan Bayi & Balita* (Jakarta: PT. Wahyu Media, 2009) 201.

³⁶M. Fadlilah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2017) 83-86.

| | | | |
|----|--|--|---|
| |  | <p>sangat ringan untuk di bawa dan mudah untuk dibongkar pasang. Alat permainan seperti ini sangat cocok digunakan untuk anak usia 2-4 tahun.</p> | |
| 3. | <p><i>Puzzle Buah</i></p>  | <p>Secara umum permainan <i>puzzle</i> buah sama dengan <i>puzzle-puzzle</i> yang lain, hanya saja <i>puzzle</i> ini bentuknya merupakan buah-buahan, seperti apel, pisang, nanas, dan anggur.</p> | <p>Manfaat dari permainan <i>puzzle</i> buah ialah untuk mengenalkan anak-anak tentang nama buah-buahan, dan bentuk-bentuk buah. Selain itu juga dapat membantu mengembangkan motorik halus anak, konsentrasi, ketelitian, dan kreativitas</p> |
| 4. | <p><i>Puzzle Anggota Tubuh</i></p>  | <p><i>Puzzle</i> anggota tubuh merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari bahan triplek yang dihaluskan. Pada <i>puzzle</i> ini berusaha memadukan antara <i>puzzle</i> bentuk dengan <i>puzzle</i> tubuh. Alat permainan ini sangat cocok untuk anak usia 3-5 tahun.</p> | <p>Manfaat dari permainan <i>puzzle</i> anggota tubuh ialah dapat membantu anak mengenal nama-nama anggota tubuh diri sendiri, dapat melatih konsentrasi, ketelitian, dan kreativitas, bukan hanya itu saja akan tetapi anak juga dapat mengenal berbagai warna yang ada pada permainan tersebut.</p> |

3. Langkah-langkah pada Permainan *puzzle*

Adapun langkah-langkah dalam memainkan atau membuat permainan *puzzle* yaitu sebagai berikut:³⁷

- 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 segiempat panjang. Jika anak membutuhkan bantuan, buatlah dalam selembar kertas bentuk abstrak

³⁷Umi Kayvan, *57 Permainan Kreatif Untuk Mencerdaskan Anak*(Jakarta Selatan: Mediakita,2009),6-7.

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.

Ketika anak-anak bermain *puzzle*, dapat berlatih untuk mengenal bentuk dan bagaimana mereka mengisi ruangan kosong di mana potongan-potongan tersebut diperlukan. Permainan *puzzle* juga mendorong anak-anak untuk mengenal persamaan, seperti bagaimana warna yang merah atau garis tebal di suatu potongan sesuai dengan corak yang sama dengan potongan yang lain. Permainan *puzzle* bisa dilakukan oleh anak. Bahan-bahan pembuatan permainan *puzzle* ialah karton bekas susu, sereal, kertas yang terdapat gambar, atau bahan-bahan yang lainnya.

4. Kelebihan dan Kekurangan pada Permainan *Puzzle*

Pada permainan *puzzle* terdapat kekurangan dan kelebihan diantaranya ialah sebagai berikut:³⁸

- a. Kelebihan pada permainan *puzzle* yaitu, permainan *puzzle* merupakan salah satu jenis mainan yang banyak disukai oleh anak-anak, maka

³⁸Nur Rumakhit, "Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017,," Vol. 01 No. 02 Tahun 2017 , h. 8

dengan begitu dapat diketahui bahwa kelebihan dari permainan *puzzle* ialah, memiliki gambar dan warna yang menarik, melatih memori, mengasah keterampilan motorik halus, meningkatkan rasa percaya diri anak, melatih kordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan sosial, dan *puzzle* dapat digeser kekanan, kiri, atas, dan bawah.

- b. Kekuranga pada permainan *puzzle*, selain memiliki kelebihan *puzzle* juga memiliki kekurangan, seperti diantaranya ialah anak mengalami kesulitan dalam menyusun potongan *puzzle*, membutuhkan ketelitian, dan kesabaran dalam pembuatan atau memainkannya, lalu ukuran *puzzle* yang tidak presisi.

Berdasarkan dari penjelasan diatas maka, dapat disimpulkan bahwa pada permainan *puzzle* memiliki kelebihan dan kekurangan bermacam-macam. Sehingga penulis dapat mengetahui apa saja kelebihan dan kekurangan pada permainan *puzzle*.

C. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan *Puzzle*

Pengembangan Kreativitas melalui permainan *puzzle* ialah mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan. Dengan permainan *puzzle* anak diharapkan dapat memusatkan perhatiannya pada saat merangkai *puzzle*. Permainan *puzzle* juga memiliki keunggulan antara lain dapat mengembangkan kreativitas , melatih perhatian, mengenal warna dan bentuk, melatih memecahkan masalah,

melatih ketekunan, serta meningkatkan kepercayaan diri.³⁹ Maka *puzzle* dapat mengembangkan kreativitas, melatih perhatian, mengenal warna dan bentuk, melatih memecahkan masalah, melatih ketekunan, serta meningkatkan kepercayaan diri anak. Melalui permainan *puzzle* guru dapat mengamati sejauh mana motivasi belajar anak bahkan mengembangkan kreativitas anak khususnya dalam mengenalkan gambar-gambar hewan, tumbuhan, dan bentuk-bentuk gambar animasi (kartun),

Puzzle merupakan bagian dari alat permainan edukatif yang tidak dapat terpisahkan dalam pembelajaran di PAUD. Ketersediaan alat permainan tersebut sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Oleh karena itu, lambat laun, mental anak juga terbiasa bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu, fungsi dari *puzzle* yaitu mengenalkan bentuk-bentuk yang tidak beraturan, menyatukan kembali pada bentuk semula, dan melatih motorik halus.⁴⁰ Berdasarkan dari penjelasan di atas maka permainan *puzzle* dapat mengembangkan kreativitas anak dan fungsinya ialah anak dapat mengenal bentuk yang tidak beraturan, serta menyatukan kembali seperti semula.

Permainan *Puzzle*, antara lain pada perkembangan kognitif, dapat mengasah kemampuan mengetahui dan mengingat. Perkembangan Motorik,

³⁹Rosma, "Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan *Puzzle* (Studi Kasus) Di Tk Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung."

⁴⁰Evi Yudiasmini, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Puzzle* Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif."

dapat mengasah kemampuan mengoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki. Perkembangan Logika, dapat mengasah kemampuan berfikir secara tepat dan teratur. Kreatif/ imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks. Serta Visual, dapat mengasah kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek. *Puzzle* juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan, meningkatkan kemampuan berfikir, membuat anak belajar berkonsentrasi, melatih koordinasi tangan dan mata, hal itu karenanya anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyesuaikan menjadi gambar yang utuh. Melatih membaca, melatih membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca. Melatih nalar, bermain *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak-anak, dengan begitu anak dapat menyimpulkan di mana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika. Melatih kesabaran dengan bermain *puzzle*, kesabaran akan terlatih karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan. Pengetahuan dalam bermain *puzzle* anak akan mengenal warna dan berbagai bentuk, anak juga akan belajar konsep dasar.⁴¹

Maka *puzzle* memiliki banyak manfaat diantaranya ialah, melatih kesabaran, melatih membaca, melatih mengenal warna bentuk, dan dapat meningkatkan konsentrasi serta kreativitas anak.

⁴¹“Nur Fitria, ‘Pengembangan Media Permainan Puzzle 3 Dimensi Sebagai Upaya Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Citra Insani Rawajitu Timur Tulang Bawang’, Skripsi:Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019, 44-45.”

Permainan *Puzzle* mampu mengembangkan kreativitas, imajinasi, mampu membedakan bentuk dan warna merupakan fungsi dari pengembangan otak kanan anak. Sedangkan fungsi otak kiri ditandai dengan anak mampu melakukan fungsi akademik. Permainan *Puzzle* ialah permainan terdiri dari kepingan-kepingan dari suatu gambar yang dapat melatih kreativitas keterampilan, dan tingkat konsentrasi. Permainan *Puzzle* dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara menyelesaikan bentuk, menyesuaikan warna atau logika. Permainan *Puzzle* merupakan kegiatan pembelajaran anak yang mendapat masukan pengetahuan untuk diingat, membantu memahami konsep-konsep alamiah tanpa dipaksakan. Dengan mengelompokkan benda yang sesuai dengan warna dan bentuknya. Maka dengan begitu anak diajarkan untuk mengasah daya ingatannya

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Sifat Penelitian

Pada penelitian ini, diartikan sebagai suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan tertentu. Pengumpulan dan analisis data yang dimaksud adalah dengan menggunakan metode – metode ilmiah, baik yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif, *experimental* atau *non experimental*, tergantung tujuan penelitian dan hasil yang ingin diketahui sehingga berpengaruh pula pada paradigma yang menyelimutinya.⁴²

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini ialah penelitian lapangan (*Field Research*) biasanya penelitian ini dilakukan secara sistematis, dengan mengambil data di lapangan, melalui wawancara, dokumentasi, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari secara terperinci tentang latar belakang keadaan lingkungan saat ini dan interaksi lingkungan suatu unit *social* baik individu, kelompok lembaga maupun masyarakat. Seperti: mengamati dan mencatat perkembangan anak selama di sekolah, mengamati dan mengambil data ekosistem di pantai dan lain sebagainya.⁴³

⁴²Bachtiar S.Bachri “Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian kualitatif”, Dalam Jurnal Teknologi Pendidikan, 6.

⁴³Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (PT Remaja Rosdakarya, 2010), 60.

Berdasarkan pengertian di atas, penelitian lapangan merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk meneliti suatu hal yang terjadi di dalam masyarakat atau suatu lingkungan. Dalam hal ini lokasi yang akan diteliti berada di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat.

2. Sifat penelitian

Pada penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Pengertian deskriptif adalah memberikan gambaran yang jelas dan akurat tentang material atau fenomena secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi atau daerah tertentu sesuai apa adanya. Adapun penelitian kualitatif ialah suatu proses penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari masing-masing orang pelaku yang diamati. Penelitian kualitatif biasanya terlibat dalam interaksi dengan realitas yang akan ditelitinya⁴⁴.

Maka dengan dilakukannya penelitian, penulis dapat mengetahui secara langsung permasalahan yang ada di lapangan dengan “Implementasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan *Puzzle* di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat”

B. Sumber Data

Sumber data ialah salah satu yang paling penting dalam penelitian, karena jika salah dalam menggunakan atau memahami sumber data, maka data yang akan didapatkan tidak tepat seperti apa yang diharapkan atau diinginkan. Oleh

⁴⁴Rukin, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmad Cendekia Indonesia, 2019)*, 6.

sebab itu, penulis harus mampu memahami sumber data mana yang harus digunakan dalam penelitiannya.⁴⁵

Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa sumber data, baik berupa data primer maupun data sekunder :

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer ialah sumber yang pertama dimana sebuah data dihasilkan.⁴⁶ Sumber data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data, baik secara individu atau perorangan, misalnya wawancara yang dilakukan penulis. Sumber data primer diperoleh langsung dari pendidik, tenaga kependidikan atau wali murid dengan sistem wawancara kepada yang terkait.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder ialah sumber data yang kedua setelah sumber data primer.⁴⁷ Sumber data sekunder dilakukan untuk menarik kesimpulan atau bahkan mendapatkan pengetahuan tambahan yang berbeda dengan pengumpulan dan analisis data sebelumnya. Data ini diperoleh dari pihak yang tidak berkaitan langsung dengan penelitian, tetapi ada kaitannya dengan objek penelitian. Seperti buku-buku, majalah, koran, makalah, artikel, jurnal dan lain sebagainya yang berhubungan dengan mengembangkan kreativitas anak melalui permainan *puzzle*.

⁴⁵Ismail Nurdin & Sri Hartanti, *Metodologi Penelitian Sosial* (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019), 171-172.

⁴⁶Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Kencana, 2017), 129.

⁴⁷*Ibid.*

C. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan berdasarkan macam data yang diinginkan, untuk memperoleh data tentang pengembangan kreativitas anak dengan permainan *puzzle*.⁴⁸ Untuk mengumpulkan data yang diinginkan dan diperlukan, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpul data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengumpulan data dengan cara mengamati gejala, fenomena, dan fakta berdasarkan pengalaman yang terkait dengan masalah penelitian.⁴⁹ Hal yang diamati oleh penulis yaitu proses kegiatan menggunakan permainan *puzzle* untuk pengembangan kreativitas anak. Penulis langsung ke lapangan, di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat untuk melihat dan mengetahui aktivitas yang menjadi fokus penelitian seperti halnya kegiatan-kegiatan sehari-hari anak di PAUD. Dari aktivitas anak-anak dapat dilihat bagaimana pengembangan kreativitas saat ini. Penulis lalu melakukan observasi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

2. Wawancara

Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dilakukan untuk mencari data tentang pengalaman mendalam dari informan yakni guru. Kegiatan wawancara dilaksanakan untuk tanya jawab kepada pendidik,

⁴⁸Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. (Bandung: Alfabeta,2005), 69.

⁴⁹*Ibid.*,76.

tenaga kependidikan, atau bahkan wali murid⁵⁰. Dalam melakukan wawancara, penulis telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif serta nanti akan ditanyakan kepada narasumber. Proses wawancara dilakukan oleh penulis dengan mewawancarai wali murid, tenaga kependidikan dan pendidik PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat. Penulis mewawancarai secara langsung kepada para narasumber. Semua dilakukan agar mendapatkan data mengenai implemtasi pengembangan kreativitas anak usia dini di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi sering digunakan sebagai teknik utama dalam penelitian sejarah atau analisis teks. Dokumentasi tersebut terdiri dari data anak, data pendidik dan tenaga kependidikan, profil sekolah, rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), dan lainnya.⁵¹ Penulis gunakan untuk mendapatkan data tentang sejarah sekolah, struktur organisasi pendidik, geografis. Studi dokumentasi dimaksudkan dalam melaksanakan metode dokumentasi, penulis menyelidiki benda-benda tertulis seperti dokumen-dokumen yang berkaitan dengan sekolah, catatan tentang anak dan lainnya. Penulis melakukan semua itu untuk mendapatkan data tentang informasi yang terkait dengan sekolah tempat penelitian yaitu PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat.

⁵⁰.Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (PT Remaja Rosdakarya, 2010), 216.

⁵¹*Ibid.*, 221-222

D. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Teknik penjamin keabsahan data ialah suatu cara yang dilakukan penulis untuk mengukur derajat kepercayaan (*credibility*) dalam proses pengumpulan data penelitian.⁵² Teknik yang penulis gunakan dalam mengecek keabsahan data seperti Triangulasi. Triangulasi merupakan teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Triangulasi yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk mengulangi kredibilitas data yang dilakukan dengan mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa narasumber. Menggunakan metode triangulasi sumber maka data yang dibutuhkan tidak hanya satu sumber saja tetapi berasal dari sumber-sumber lain yang terkait dengan sumber penelitian.⁵³ Sumber data yang peneliti gunakan dalam penelitian ialah tenaga kependidikan dan pendidik PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan mengecek kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Contohnya seperti, data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan

⁵².Zulmiyetri, Nurhastuti dan Safaruddin, *Penulis Karya Ilmiah* (Jakarta: Kencana, 2020), 166.

⁵³Bachtiar S.Bachri “Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian kualitatif”, Dalam Jurnal Teknologi Pendidikan, 55.

observasi, dokumentasi.⁵⁴ Maka dengan begitu data yang diperoleh dengan wawancara, lalu dicek kembali dengan observasi atau dokumentasi. Jika dengan dua teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda, maka penulis melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang dianggap benar atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandang yang berbeda-beda.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.⁵⁵ Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara menganalisis data dan hasil lapangan dan catatan data dokumentasi selama penelitian.

Analisis data kualitatif adalah sebuah proses sistematika yang bertujuan untuk menyeleksi, mengkategorikan, membandingkan dan menginterpretasi data untuk membangun suatu gambaran komprehensif tentang fenomena yang sedang diteliti. Proses dalam menganalisis data kualitatif berlangsung secara berulang dan terintegrasi ke dalam seluruh tahap penelitian. Analisis data

⁵⁴*Ibid.*, 56

⁵⁵Zulmiyetri, Nurhastuti dan Safaruddin, *Penulis Karya Ilmiah.*,166.

dilakukan peneliti sejak penelitian berlangsung hingga masa akhir pengumpulan data.

Ketika dalam penelitian kualitatif lapangan, penulis menganalisis data yang akan diteliti sebelum terjun ke PAUD, akan tetapi setelah terjun ke PAUD serta sudah melakukan keduanya maka dilanjutkan dengan dalam memfokuskan penelitian yang sedang diteliti di PAUD tersebut dengan mengumpulkan data dengan melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Jika pada wawancara belum memuaskan, maka penulis melanjutkan pertanyaan lagi sampai tahap tertentu diperoleh data yang dianggap akurat dan benar.

Teknik analisis data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis induktif, yaitu berpijak pada fakta-fakta yang bersifat khusus, kemudian dianalisis dan akhirnya ditemukan pemecahan persoalan yang bersifat umum. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pertama dari pengumpulan data yang dilakukan dalam observasi dan wawancara dengan mewawancarai kepala sekolah dan guru PAUD, terkait dengan bagaimana implementasi permainan *puzzle* dalam pengembangan kreativitas anak usia dini, kemudian semua itu dikumpulkan menjadi satu setelah itu yang keseluruhannya data yang didapat tersebut dipilih dan diteliti karena banyaknya data yang didapat, sehingga dilakukan pemilihan untuk memfokuskan data yang diperlukan dan kemudian disajikan yang isinya mengenai data yang cocok yang setelah itu dilakukan penarikan kesimpulan.

Dalam menganalisis data, penulis menggunakan analisis penelitian kualitatif sebagai berikut:⁵⁶

1. **Data Reduction (Reduksi Data)**

Data yang didapat dari lapangan jumlahnya cukup banyak, dengan begitu perlu dicatat secara teliti dan terperinci. Seperti yang telah dikemukakan makin lama penelitian lapangan maka jumlah akan makin banyak, kompleks, dan rumit. Untuk itu, perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data, mereduksi data berarti merangkum dan membuang yang tidak perlu. Maka dengan demikian data telah direduksi akan memberikan penjelasan lebih jelas.

Pada tahap ini, penulis menyortir data dengan cara memilih mana data yang menarik, penting, berguna, dan baru. Data yang dirasa tidak dipakai maka tidak digunakan dan data-data selanjutnya dikelompokkan menjadi berbagai kategori yang ditetapkan sebagai fokus penelitian.

2. **Data Display (Penyajian Data)**

Setelah direduksi data, maka langkah selanjutnya yaitu *mendisplay* data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya. Sehingga, data terorganisasikan akan mudah dipahami. Yang sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah *teks* yang bersifat naratif.

⁵⁶Sandu Siyoto & Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 122-124.

3. *Conclusion Drawing/Verification*

Langkah selanjutnya dalam menganalisis data kualitatif yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal. Kesimpulan di dalam penelitian kualitatif adalah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan tersebut berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih samar-samar sehingga setelah diteliti menjadi jelas

Lalu penulis menganalisis data dengan mempergunakan sistem berpikir induktif yaitu data diambil dari perorangan atau data khusus, setelah itu dianalisis dan disimpulkan menjadi kesimpulan umum.

BAB VI

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Sejarah Singkat PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Al-Ishlah awalnya berdiri tahun 2009 yang dikelola oleh Bapak Jamaluddin, S.Pd.I yang berkerja sama dengan Bapak Wali Kota Metro dan Kepala BPKD (Badan Pengelola Keuangan Daerah). Akan tetapi sebelum PAUD Al-Ishlah berdiri, lembaga awalnya mendirikan Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) yang bernama TPA Awwalul Ishlah pada tahun 1993. Maka pada saat itu lembaga mengajarkan tentang ilmu-ilmu yang ada di dalam Al-Qur'an.

Seiring berjalannya waktu lembaga mengalami banyak perubahan dan peningkatan seperti pada tahun 2002 TPA Awwalul Ishlah diundang dalam acara Sosialisasi dan Perasyarakatan Program PADU (Pendidikan Anak Dini Usia) di Teluk Betung Bandar Lampung. Lalu di tahun yang sama TPA Awwalul Ishlah diundang kembali dalam Program PADU (Pendidikan Anak Dini Usia) Kepala Dinas Pendidikan Kota Metro.

Pada tahun 2005 TPA Awwalul Ishlah telah terdaftar di lembaga Pembinaan dan Pengembangan Taman Kanak-Kanak Al-Qur'an Badan Komunikasi Pemuda Remaja Masjid Indonesia (LPPTKA-BKPRMI) Provinsi Lampung. Beberapa tahun kemudian tepatnya pada tahun 2009 TPA Awwalul Ishlah mengalami pengembangan yang sangat pesat karena

pada tahun tersebut mulai lembaga mendirikan PAUD Al-Ishlah yang tetap dikelola oleh Bapak Jamaluddin S.Pd.I.

Berdasarkan Surat Keputusan Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 3574/G4/KL/2009 Tentang Nomor Pokok Sekolah Nasional Menerbitkan Sertifikat NPSN (Nomor Pokok Sekolah Nasional) diberikan kepada PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat pada tahun 2016 oleh Kepala Dinas Pendidikan Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga Kota Metro Lampung.

Penelitian ini dilakukan di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat yang merupakan salah satu lembaga PAUD yang ada di Kota Metro khususnya di Kecamatan Metro Pusat. PAUD Al-Ishlah menjadi salah satu lembaga yang memiliki lokasi cukup strategis dan tidak jauh dari pemukiman warga Kota Metro khususnya Kecamatan Metro Pusat.

2. Visi, Misi, dan Tujuan PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat

a. Visi PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat

Menyiapkan anak berpikir sederhana dan senang, berkarakter mulia, berdasarkan IMTAQ

b. Misi PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat

- 1) Meningkatkan profesionalisme dan mutu guru.
- 2) Menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif.

- 3) Menambah sarana dan prasarana dalam rangka mewujudkan keberhasilan pembelajaran.
- 4) Meningkatkan pelayanan administrasi masyarakat dan orang tua siswa.
- 5) Selalu berkomunikasi, konsultasi, dan koordinasi dalam rangka kemajuan sekolah.

c. Tujuan PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat

- 1) Memberikan ruang gerak yang positif pada siswa agar berkembang secara optimal.
- 2) Terbentuknya dasar-dasar mental anak yang baik dan positif.
- 3) Untuk menanamkan kebiasaan perilaku mulia siswa.
- 4) Terciptanya sosial yang harmonis antara warga sekolah, masyarakat, dan pemerintah.

3. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat

a. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat

Suatu proses kegiatan belajar mengajar di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat terdapat tenaga pendidik yang dapat membantu dalam mengelola agar suatu lembaga dapat berkembang dengan baik. Berikut ini adalah data dari pendidik yang ada di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat:

Tabel 4.1
Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan
PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat

| No | Nama | NIPTK | Pendidikan Terakhir | Keterangan |
|----|-------------------------|--------------------|---------------------|-------------------------|
| 1. | Tri Sri Ningsih | 19700606-122-00628 | SPG | Pengelola |
| 2. | Nuki Hartanti, S.Pd. | 19830731122-00659 | S1 PAUD | Pendidik Umur 3-5 Tahun |
| 3. | Nindya NurIslami, S.Pd. | 19910728-122-00631 | D2 PGTK | Pendidik Usia 1-3 Tahun |
| 4. | Fitria Herdiyanti, S.Pd | 19910414-122-0626 | D2 PGTK | Pendidik Usia 1-3 Tahun |

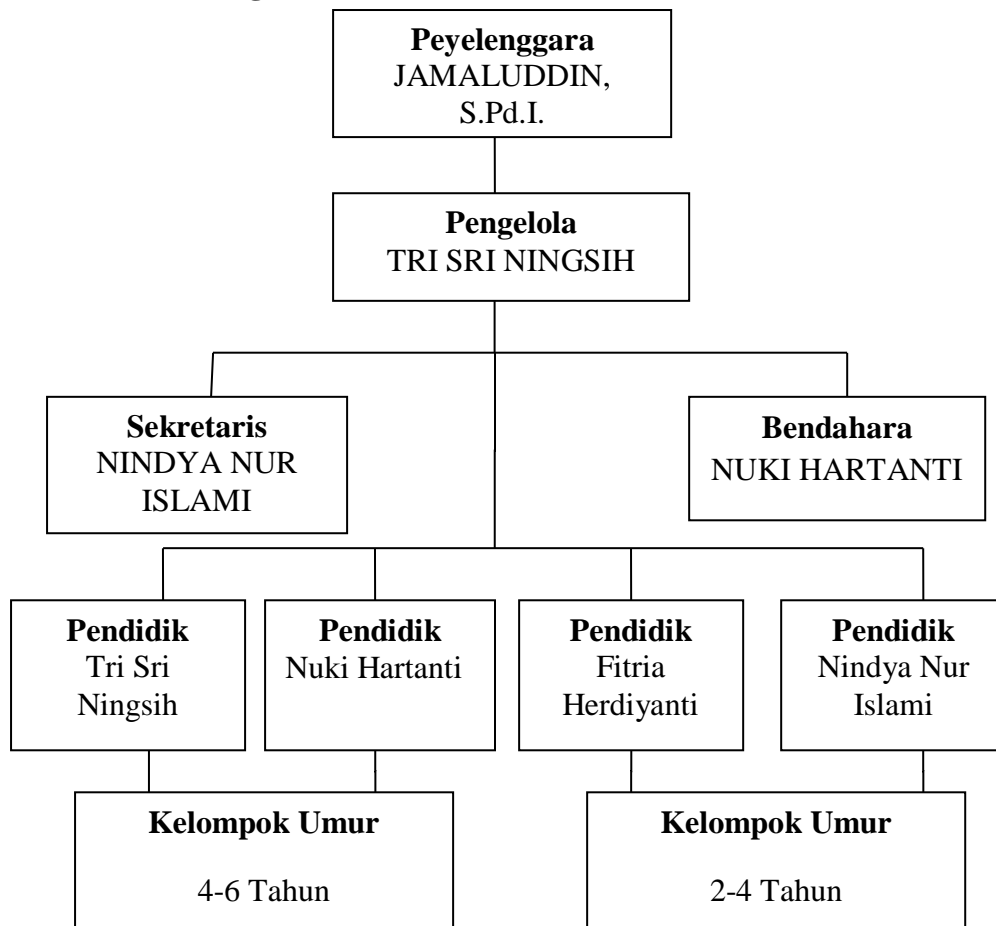
Sumber: Dokumentasi Bag PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat

Berdasarkan dari tabel 4.1 di atas maka dapat dilihat bahwa data yang pendidik dan tenaga kependidik di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat berjumlah 4 orang tenaga pendidik yang masing-masing memiliki jenjang pendidikan terakhir yang berbeda-beda.

b. Struktur Pendidik dan Tenaga Kependidik di PAUD Al-Ishlah

Kecamatan Metro Pusat:

Gambar 4.1
Struktur Organisasi PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat



Sumber: Dokumentasi Bag PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat

Berdasarkan dari gambar 4.1 di atas maka di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat memiliki struktur organisasi yang bertujuan untuk mengetahui tugas atau bahkan jabatan di dalam sekolah agar semuanya dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tugasnya masing-masing

c. Data Anak di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat

Adapun data anak di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat yaitu kelompok umur 2-4 tahun dan kelompok 4-6 tahun yang berjumlah 9 anak. Berikut ini merupakan data anak di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat:

Tabel 4.2
Data Anak PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat

| No. | Kelompok Usia Anak | L | P | Jumlah |
|--------------------|--------------------|---|---|--------|
| 1. | 0-3 Tahun | - | 2 | 2 |
| 2. | 3-4 Tahun | 1 | 2 | 3 |
| 3. | 4-6 Tahun | 4 | - | 4 |
| Jumlah Keseluruhan | | | | 9 |

Sumber: Dokumentasi Bag PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat

Berdasarkan dari tabel 4.2 di atas maka dapat dilihat bahwa data anak yang ada di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat, yaitu anak yang berumur 0-3 tahun terdapat 2 anak perempuan, lalu di umur 3-4 tahun ada 1 anak laki-laki serta 2 anak perempuan, dan yang berumur 4-6 tahun ada 4 anak laki-laki. maka dengan begitu jumlah keseluruhan anak yang ada di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat ada 9 anak.

d. Sarana dan Prasarana di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat

Setiap proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik dan optimal jika dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang baik. Berikut ini ialah sarana prasarana yang ada di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat:

Tabel 4.3
Saran dan Prasarana di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat

| No. | Jenis barang | Jumlah | Kondisi |
|------------|-----------------------|---------------|----------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Ruangan Belajar/Kelas | 1 | Baik |
| 2. | Kantor Guru | 1 | Baik |
| 3. | Toilet | 1 | Baik |
| 4. | Papan Nama | 1 | Baik |
| 5. | Lemari Dokumen | 1 | Baik |
| 6. | Lemari Buku | 1 | Baik |
| 7. | Komputer | 1 | Baik |
| 8. | Papan Kegiatan | 1 | Baik |
| 9. | Stempel Yayasan | 1 | Baik |
| 10. | Stempel Sekolah | 1 | Baik |
| 11. | Meja Guru | 1 | Baik |
| 12. | Meja Peserta Didik | 1 | Baik |
| 14. | Jam Dinding | 1 | Baik |
| 15. | Papan Tulis | 1 | Baik |

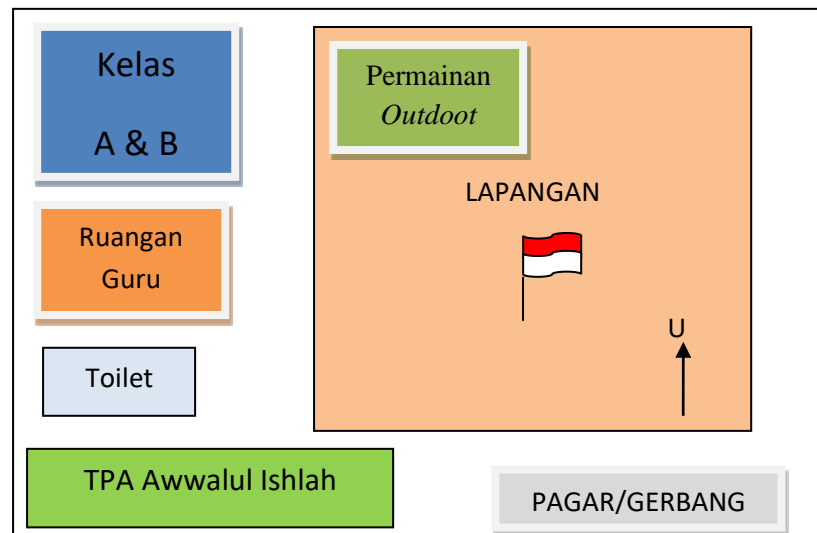
| | | | |
|-----|---|---------|------|
| 16. | Rak Sepatu | 1 | Baik |
| 17. | Rak Tas | 1 | Baik |
| 18. | Loker | 1 | Baik |
| 19. | Printer | 1 | Baik |
| 20. | Alat Tulis Kantor | 2 paket | Baik |
| 21. | Struktur Organisasi | 1 | Baik |
| 22. | Lambang Garuda Pancasila | 1 | Baik |
| 23. | Foto Presiden dan Wakil | 1 | Baik |
| 24. | Kipas Angin | 2 | Baik |
| 25. | Karpet | 2 | Baik |
| 26. | APE <i>Outdoor</i> : Prosotan, Ayunan, Jaring Panjat | 1 | Baik |
| 27. | APE <i>Indoor</i> | 2 paket | Baik |
| 28. | Papan Kegiatan | 1 | Baik |

Sumber: Dokumentasi Bag PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat

Berdasarkan dari tabel 4.3 di atas tentang sarana & prasarana yang ada di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat, yaitu memiliki berbagai macam jenis barang yang digunakan untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar atau bahkan kegiatan yang lainnya, agar terlaksana dengan baik.

e. Denah Gedung PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat

Gambar 4.2
Denah Gedung PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat



Sumber: Dokumentasi Bag PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat

Berdasarkan dari gambar 4.2 di atas tentang denah gedung di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat, bahwa di dalamnya terdapat Kelas A&B, ruangan guru, toilet, TPA Awwalul Ishlah, permainan outdoor, lapangan, dan pagar atau gerbang. Semua itu ialah fasilitas yang ada di PAUD Al-Ishlah agar semua dapat senang dan nyaman saat melakukan proses belajar mengajar di sekolah.

B. Temuan Khusus

1. Implementasi pengembangan kreativitas anak melalui permainan *puzzle* di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat.

Kreativitas merupakan sesuatu kemampuan dalam menciptakan hal yang baru untuk memberi ide kreatif dan menghasilkan penemuan-penemuan baru dalam bidang pengetahuan, seni, atau penemuan yang lainnya yang dapat mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Kreativitas merupakan suatu aspek yang sangat penting pada setiap anak, karena tidak ada satu anakpun yang dilahirkan tanpa kreativitas.

Dengan begitu setiap pendidik atau wali murid hendaknya mengembangkan kreativitas pada anak agar kemampuan kreativitas anak dapat mengalami peningkatan. Akan tetapi untuk mengembangkan kreativitas pada anak hendaknya ada kerja sama antara tenaga kependidikan, pendidik, dan wali murid. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh penulis untuk mengetahui program kegiatan yang diberikan oleh kepala sekolah PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat yaitu Ibu Tri Sri Ningsih. Beliau mengatakan bahwa:

“Program kegiatan untuk mengembangkan kreativitas anak ialah dengan pengembangan kreativitas melalui penciptaan produk (hasil karya). Melakukan kegiatan untuk melatih kemampuan otak kanan, caranya dengan mengajak anak bernyanyi, puisi, menggambar, dan kegiatan kreatif yang lainnya agar kemampuan otak kanan dapat berkembang, berkreasi setiap hari agar anak-anak kreatif, seperti pendidik dapat mengajak anak melakukan kegiatan seperti melipat kertas, bercerita, bermain *puzzle*, dan permainan edukatif yang lainnya(W.01./F.1./A.1).”

Program kegiatan untuk mengembangkan kreativitas anak yang ada di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat kurang lebih sudah

cukup banyak. Seperti yang sudah dijelaskan oleh kepala sekolah Ibu Tri Sri Ningsih bahwa untuk mengembangkan kreativitas pada anak cukup banyak diantaranya ialah pengembangan dengan menciptakan hasil produk seperti membuat permainan dari bahan bekas dan melatih kemampuan otak anak dengan bernyanyi, puisi, gambar dan lainnya.

Penulis lalu melanjutkan wawancara kepada salah satu pendidik yaitu Ibu Nuki Hartanti mengenai program kegiatan yang dilakukan di dalam kelas seperti apa. Beliau mengungkapkan sebagai berikut:

“Program yang dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak di dalam kelas ialah dengan menghargai karya anak karena dengan begitu anak akan merasa percaya diri dalam menciptakan sesuatu hal, contohnya jika anak menggambar sesuatu yang menurut kita aneh tetapi kita tetap memuji dan memberikan motivasi kepadanya(W.01./F.2./A.1).”

Berdasarkan wawancara Ibu Nuki Hartanti bahwa program yang dilakukan untuk mengembangkan kreativitas pada anak ialah dengan menghargai karya anak dan memberikan motivasi pada anak agar kreativitas dan rasa percaya diri pada anak makin berkembang.

- a. Kemampuan anak dalam membedakan bentuk yang satu dengan bentuk yang lain.

Permainan *puzzle* dapat mengembangkan kreativitas pada anak untuk mengimplementasikan hal tersebut kegiatan tentu menggunakan bahan-bahan atau peralatan yang aman buat anak yaitu bahan bekas seperti kardus bekas susu, atau kertas HVS yang telah diprint dan terdapat gambar atau bahkan sampul pada suatu buku atau majalah

anak. Hal ini diungkapkan oleh Ibu Kepala Sekolah PAUD Al-Ishlah

Kecamatan Metro Pusat. Beliau mengungkapkan bahwa:

“Permainan *puzzle* tekniknya yaitu dengan menyusun potongan yang satu dengan potongan yang lain agar menjadi satu gambar yang utuh sesuai dengan gambar pada awalnya. Permainan *puzzle* pada PAUD ini ditetapkan dari kelas A hingga kelas B. Agar perkembangan kreativitas pada anak mengalami pengembangan. Permainan *puzzle* diberikan kepada anak sesuai dengan usianya.(W.01./F.1./A.3)”

Pada kondisi pandemik seperti ini peimpelemtasiannya agak sedikit berbeda seperti pada waktu sebelum pandemik. Kegiatan proses belajar mengajar dilakukan di rumah dengan pengawasan wali murid dan menggunakan perlengkapan yang ada di rumah. Maka dengan begitu Ibu Nuki selaku pendidik mengungkapkan bahwa:

“Saat kondisi masih normal pendidik yang menyiapkan semua yang dibutuhkan. Akan tetapi saat ini pendidik menjelaskan kegiatan dalam grup *whatsapp*. Kemudian wali murid melihat dan mengajak anak mempraktikkan seperti apa yang pendidik perintahkan.(W.01./F.2./A.3)”

Saat ini proses belajar mengajar anak usia dini dilakukan dirumah dengan didampingi oleh wali murid. Ibu Nuki selaku pendidik menjelaskan materi pembelajaran dalam bentuk video. Video tersebut isinya tentang proses pembuatan permainan *puzzle* secara sederhana dengan menggunakan kertas HVS yang sudah ada gambarnya, kardus bekas atau suatu gambar sampul suatu buku. Lalu kemudian video tersebut dikirimkan ke grub *whatsapp* yang anggotanya para wali murid dari anak-anak yang bersekolah di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Mero Pusat.

Setelah wali murid melihat video yang dikirimkan oleh pendidik maka wali murid langsung mengajak anak untuk menyelesaikan tugas membuat permainan *puzzle*. Jika sudah selesai maka hasilnya dikirimkan kembali ke grup *whatsapp* oleh wali murid agar hasilnya dapat dilihat oleh pendidik masing-masing. Dan jika wali murid atau anak merasa bingung dalam mengerjakan tugas tersebut, bisa ditanyakan kepada pendidik dalam bentuk *video call*, agar semua dapat berjalan dengan baik dan dapat terselesaikan seperti apa yang diharapkan.

Permainan *puzzle* merupakan salah satu permainan edukatif yang harus dilakukan dengan cara menyusun potongan gambar yang satu dengan gambar yang lain agar terbentuk sesuai dengan gambar pada awalnya. Permainan *puzzle* juga dapat dibuat sendiri dengan bahan-bahan sederhana, seperti dengan menggunakan kertas yang ada gambarnya lalu dipotong-potong agar menjadi beberapa potongan.

Dalam hal ini Ibu Nuki mengungkapkan bahwa :

“Didalam memainkan atau membuat permainan *puzzle* memiliki tingkat kerumitan yang lumayan susah jika anak belum pernah memainkannya karena harus menyusun potongan yang satu dengan yang lain. Apabila jika anak tidak memiliki kesabaran dalam menyelesaikan permainan *puzzle* tersebut, anak lebih cenderung akan marah dan kesal. Akan tetapi jika wali murid tetap sabar dan mau menemani anak maka pelan-pelan anak akan merasa senang dan memiliki sifat yang lebih sabar serta kreativitas anak akan berkembang(W.01./F.2./A.3).”

Berdasarkan dari wawancara di atas maka kegiatan permainan *puzzle* di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat ini dibutuhkan kesabaran

dan ketekunan yang tinggi karena kegiatan ini merupakan kegiatan untuk melatih kesabaran, ketekunan, kreativitas pada anak.

Menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh penulis untuk beberapa wali murid yaitu Ibu dari Prabu Athar Raditya, Ibu dari Prayasti Lituaihayu, dan Ibu dari Ardyona Kamaranti.

Ibu dari Athar Raditya menyatakan bahwa:

“Permainan *puzzle* ternyata dapat dibuat sendiri hanya dengan bahan sederhana, lalu cara memainkannya hanya dengan anak menyusun kembali potongan yang satu dengan potongan yang lain. Saat anak saya berhasil membuat dan menyusun potongan demi potongan, maka saat itu pula anak saya mulai mengetahui bentuk yang satu dengan yang lain jika disatukan akan membentuk gambar seperti pada awalnya(W.01./F.3./A.3).”

Ibu dari Praysti Lituihayu mengatakan bahwa:

“Setelah saya melihat video yang guru berikan, saya dan anak saya langsung membuat permainan *puzzle* dengan hanya mengepind gambar di kertas HVS, lalu gambar di potong-potong menjadi beberapa bentuk potongan. Setelah itu saya jelaskan kepada anak saya cara memainkannya, setelah dia paham lalu dia mulai menyusun bentuk yang satu dengan yang lain, awalnya memang anak saya mengalami kesulitan dalam menyusun. Akan tetapi setelah beberapa kali main dan awalnya saya bantu lama kelamaan anak saya pun bisa memainkannya dan dapat membedakan bentuk yang satu dengan yang lainnya(W.01./F.4./A.3).”

Ibu dari Ardyona Kamaranti mengatakan bahwa:

“Dengan permainan *puzzle* anak saya dapat membedakan bentuk yang satu dengan yang lainnya, karena saat saya dan anak saya telah selesai membuat permainan *puzzle*. Anak saya langsung mencoba menyusun bentuk demi bentuk agar menjadi satu gambar yang utuh seperti pada awalnya(W.01./F.5./A.3).”

Dari beberapa wawancara yang penulis tanyakan kepada wali murid mengenai, apakah dengan permainan *puzzle* anak dapat membedakan bentuk yang satu dengan yang lain. Seperti anak dapat menyusun kembali bentuk demi bentuk, potongan demi potongan. Walaupun

beberapa kali potongan di acak-acak kembali oleh wali murid dan wali murid menyusun anak untuk menyusun kembali, anak tetap dapat menyusunnya kembali tanpa bantuan wali murid dan menjadi gambar seperti pada awalnya.

b. Permainan *puzzle* dapat mengembangkan kreativitas anak

Masa anak-anak identik dengan masa bermain. Bermain merupakan salah satu unsur yang penting dalam perkembangan anak usia dini, baik itu fisik, emosi, mental, sosial atau bahkan kreativitas. Bermain merupakan ciri aktivitas anak usia dini yang khas karena hampir seluruh kegiatannya melibatkan unsur bermain. Salah satu yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas pada anak ialah permainan *puzzle*.

Seperti yang disampaikan oleh Ibu Nuki selaku pendidik. Beliau mengatakan bahwa

“Permainan *puzzle* merupakan permainan sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Permainan *puzzle* dapat dibuat dengan bahan-bahan sederhana seperti kardus bekas, kertas HVS yang ada gambarnya, dan bahan lain yang banyak dijumpai di lingkungan sekitar. Dengan begitu permainan *puzzle* dapat meningkatkan daya ingat anak, mengenal bentuk, daya nalar, serta mengembangkan kreativitas pada anak(W.01./F.2./A.3).”

Berdasarkan dari wawancara yang dilakukan oleh penulis kepada pendidik yaitu Ibu Nuki bahwa permainan *puzzle* dapat mengembangkan kreativitas anak, permainan *puzzle* juga dapat meningkatkan daya ingat anak, daya nalar, bahkan anak menjadi lebih kreatif dan lebih mudah untuk menerima pembelajaran yang lain serta

membantu mereka menyelesaikan sesuatu permasalahan dalam kegiatan pembelajaran yang lain.

c. Perasaan yang senang saat membuat lalu memainkan permainan *puzzle*

Anak usia dini memang kebanyakan lebih senang bermain dibandingkan dengan membuat hal yang baru. Akan tetapi jika anak diajak membuat suatu permainan maka anakpun tidak akan menolak melainkan mereka anak merasa senang dan bangga bila bisa membuat sesuatu hal yang menurut mereka itu baru dan menarik. Salah satunya yaitu dengan permainan *puzzle*, karena *puzzle* dinilai cukup efektif dalam mengembangkan kreativitas pada anak.

Seperti halnya yang disampaikan oleh Ibu Nuki bahwa:

“Dalam mengembangkan kreativitas pada anak, maka pendidik harus mengajak anak untuk membuat suatu hal yang baru. Seperti membuat permainan *puzzle* awalaupun pada awalnya anak akan merasa bingung, akan tetapi jika anak berhasil membuat lalu melainkannya, maka disitulah kreativitas anak mengalami perkembangan dan membangun rasa percaya diri pada anak(W.01./F.2./A.4).”

Kreativitas pada anak usia dini memang harus selalu diasah agar mengalami perkembangan, karena pada masa-masa seperti ini lah rasa ingin tau anak dalam mengenal atau menciptakan hal yang baru itu cukup besar. Maka dengan begitu guru pun harus selalu berinovasi dalam mengembangkan kreativitas pada anak. Agar anak selalu senang dalam proses belajar mengajar serta kreativitas pada anak akan terus mengalami perkembangan pada setiap harinya.

Menanggapi pertanyaan yang penulis ajukan kepada beberapa wali murid yaitu Ibu dari Athar Raditya, Ibu Prayasti Lituihayu, dan Ibu dari Ardyona Kamaranti.

Ibu dari Athar Raditya menyatakan bahwa:

“Permainan *puzzle* ternyata bukan hanya dapat dibuat sendiri di rumah, melainkan permainan *puzzle* juga dapat mengembangkan kreativitas pada anak. Lalu permainan *puzzle* juga dapat membuat anak saya menjadi senang, bangga, dan percaya diri terhadap dirinya, karena anak saya telah berhasil membuat lalu memainkannya dengan menyusun bentuk yang satu dengan yang lain. Bahkan jika dibongkar atau diacak-acak setelah itu ia disuruh menyusun kembali ia bisa melakukannya(W.01./F.3./A.4).”

Ibu dari Praysti Lituihayu mengatakan bahwa:

“Dengan membuat lalu memainkan *puzzle*, anak saya merasa senang dan bangga terhadap dirinya, karena ia merasa telah berhasil menyelesaikan tugas yang telah gurunya berikan dan ia juga senang telah membuat suatu permainan *puzzle* di rumah bersama orang tuanya(W.01./F.4./A.4).”

Ibu dari Ardyona Kamaranti mengatakan bahwa:

“Permainan *puzzle* bukan hanya membuat anak saya mengenal bentuk yang satu dengan yang lain, akan tetapi dengan permainan *puzzle* anak saya merasa senang karena ia merasa bisa membuat suatu karya dan karya tersebut dapat ia mainkan saat sewaktu-waktu ia merasa bosan(W.01./F.5.A.4).”

Berdasarkan dari beberapa wawancara yang telah disampaikan oleh wali murid. Bahwa dengan anak membuat lalu memainkan *puzzle* dapat meningkatkan perasaan senang pada anak, membangun rasa percaya diri anak, serta bangga terhadap dirinya sendiri, karena anak telah membuat lalu memainkan *puzzle* dengan di dampingi oleh wali murid masing-masing, jika anak ingin memainkannya atau membuat *puzzle* anak bisa langsung membuat bersama orang tuanya.

Peran pendidik semaksimal mungkin dalam menerapkan proses belajar mengajar kepada anak. Pendidik lebih mengutamakan proses dari kegiatan membuat lalu memainkan *puzzle*, akan tetapi tidak memfokuskan dari hasil karya anak. Dengan begitu proses belajar mengajar proses belajar mengajar harus dilakukan secara bertahap serta terus menerus didampingi oleh wali murid atau pendidik, agar saat anak belajar mendapatkan hasil karya yang maksimal.

Pada saat-saat seperti ini untuk proses penilaian pada anak, pendidik meminta kepada wali murid saat anak belajar di rumah untuk menyelesaikan tugas, para wali murid merekam kegiatan tersebut dalam bentuk dokumen video atau bahkan foto. Lalu setelah itu wali murid mengirimkan dokumen tersebut ke *grupwhatsapp*, yang akan dikumpulkan ke sekolah setiap hari jumat. Dengan begitu pendidik dapat menilai kegiatan anak selama belajar di rumah yang didampingi oleh wali murid masing-masing.

Selain mendapatkan data dari wawancara penulis juga memperkuat data dengan melakukan observasi pada hari Senin, 21 September 2020 pukul 09.15 WIB. Sebelum terjadinya pandemi *covid 19* biasanya pendidik mengajak anak untuk melakukan kegiatan di luar kelas seperti upacara pada hari senin, melakukan kegiatan yang melatih motorik kasar anak di hari selasa-kamis, dan senam di hari jumat, itu semua masuk ke dalam proses pembelajaran anak di sekolah. Akan tetapi saat kondisi seperti ini pendidik langsung memberikan kegiatan

inti dalam bentuk video dan beberapa penjelasan agar wali murid memahami yang akan disampaikan kepada anak. Kemudian para wali murid langsung melihat video tersebut, setelah itu anak disuruh membuat lalu memainkan *puzzle* dengan didampingi wali murid.

Biasanya hasil karya anak-anak dikumpul setiap hari waktu sebelum pandemi dan belajar di sekolah. Akan tetapi saat ini anak belajar di rumah, lalu hasilnya dikumpualnya setiap jumat, tetapi jika ada orang tua yang ingin mengumpulkannya setiap hari tidak masalah. Hasil karya yang anak buat di rumah dengan di sekolah biasanya jauh berbeda. Seperti hasil karya anak di rumah jauh lebih rapih dan bagus dibandingkan di sekolah, itu dikarenakan jika di sekolah dibatasi oleh waktu dan pendidik belum tentu mengawasi anak satu persatu dari awal kegiatan hingga selesai membuat suatu kegiatan, maka dari itu hasil karya yang dibuat di rumah jauh lebih bagus dibandingkan dengan di sekolah.

Akan tetapi poin yang penting bukan terdapat pada hasil karya anak saja, melainkan dari proses yang divideoan atau difoto oleh para wali murid. Dengan begitu guru dapat melihat perkembangan kreativitas anak dengan permainan *puzzle* mengalami pengembangan atau tidak

2. Faktor pendukung dan penghambat pada Implementasi pengembangan kreativitas anak melalui permainan *puzzle* di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat

a. Faktor yang mendukung dalam mengimplementasikan pengembangan kreativitas anak, yaitu sebagai berikut:

1) Faktor Internal Individu, Faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi kreativitasnya. Seperti apa yang dikatakan oleh Kepala Sekolah PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat,

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.1./A.5).”

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 PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat, 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 PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat(W.01./F.2./A.5).”

Maka berdasarkan dari wawancara yang disampaikan oleh kepala sekolah dan guru kelas PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat, bahwa faktor yang mendukung dalam mengimplementasikan pengembangan kreativitas anak yaitu terdapat dua faktor yaitu faktor internal individu yang berasal dari dalam diri sendiri, dan yang kedua faktor eksternal atau lingkungan sekitar, dari lingkungan budaya/masyarakat, lingkungan keluarga, serta dari lingkungan pendidikan.

b. Faktor yang menghambat dalam mengimplementasikan 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 PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat,

Beliau mengatakan 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 intrinsik anak mengalami penurunan dan mematikan kreativitas anak(W.01./F.2./A.5).”

2) Faktor Persaingan, pada faktor ini apa bila anak saat mengerjakan sesuatu akan tetapi dibandingkan pekerjaannya dengan pekerjaan temannya dan yang lebih baik akan mendapatkan hadiah, maka dengan begitu dapat mematikan kreativitas pada anak. Seperti yang dikatakan oleh pendidik PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat, beliau mengatakan bahwa:

“Pada saat anak sedang mengerjakan suatu karya kadang Wali murid suka membandingkan hasil karya anaknya dengan anak yang lain, padahal dengan begitu dapat membuat kreativitas anak tidak mengalami pengembangan. Padahal kami sebagai pendidik sudah menjelaskan bahwa yang kami lihat bukan dari hasilnya saja akan tetapi dengan prosesnya juga(W.01./F.2./A.5).”

Maka berdasarkan dari wawancara di atas maka, faktor yang menghambat dalam mengimplementasikan pengembangan kreativitas anak yaitu terdapat 2 faktor diantaranya yaitu faktor hadiah, faktor persaingan, itu semua dapat menghambat pengembangan kreativitas pada anak usia dini di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat.

C. Pembahasan

Kreativitas anak akan muncul dan mengalami perkembangan jika dilakukan secara bertahap, walaupun sejak lahir anak sudah memiliki kreativitas. Akan tetapi, sebagai wali murid dan pendidik, harus terus mengasah kreativitas anak agar selalu mengalami pengembangan yang baik. Dalam hal seperti ini dapat dipahami bahwa permainan *puzzle* mampu membuat anak menjadi lebih kreatif. Kreativitas merupakan kemampuan

seorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan untuk menemukan cara-cara baru dalam memecahkan persoalan dan menghadapi peluang. Serta melalui adanya proses mental manusia dapat mengombinasikan antara ide dengan produk yang sudah ada sebelumnya sehingga menjadi satu model produk yang benar-benar baru. Pengembangan kreativitas anak usia dini hendaknya dilakukan kerja sama antara pendidik tenaga kependidikan, dan para wali murid. Agar pengembangan kreativitas akan selalu mengalami pengembangan atau peningkatan dan menjadikan anak lebih kreatif.

Membangun pendidikan anak usia dini tidak mudah seperti apa yang dibayangkan serta tidaklah sama dengan pendidikan anak pada sekolah dasar. kenapa begitu, karena pendidikan anak usia dini ialah pendidikan yang memberikan kesempatan pada anak untuk dapat menikmati dunianya, yaitu dunia main. Main menjadi sarana untuk anak belajar dengan begitu belajar pada anak usia dini ialah bermain/main.

Bermain merupakan aktivitas utama yang dilakukan dalam kehidupan anak. Anak melakukan kegiatan bermain dengan sungguh-sungguh, karena dengan bermain dapat memberikan kesenangan dan kebahagiaan dalam diri anak. Dalam bermain terdapat 5 karakteristik yaitu menyenangkan, spontan, proses, motivasi internal, dan imajinatif. Ketika anak-anak bermain *puzzle*, dapat berlatih untuk mengenal bentuk dan bagaimana mereka mengisi ruang

kosong di mana potongan-potongan tersebut diperlukan. Permainan *puzzle* juga mendorong anak-anak untuk mengenal persamaan, seperti bagaimana warna yang merah atau garis tebal di dalam suatu potongan sesuai dengan corak yang sama dengan potongan lain

Melalui permainan *puzzle* pendidik dapat mengamati sejauh mana motivasi belajar anak dan meningkatkan kreativitas anak khususnya meningkatkan dalam mengenalkan gambar-gambar hewan, tumbuhan, dan bentuk- bentuk gambar animasi (kartun). *Puzzle* merupakan bagian dari alat permainan edukatif yang dapat terpisahkan dalam pembelajaran di PAUD. Ketersediaan alat permainan tersebut sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Oleh karena itu lambat laun, mental anak juga terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Fungsi dari *puzzle* yaitu mengenalkan bentuk-bentuk yang tidak beraturan, menyatukan kembali pada bentuk semula, dan melatih motorik halus.

Memainkan *puzzle* dapat meningkatkan perasaan senang pada anak, membangun rasa percaya diri anak, serta bangga terhadap dirinya sendiri, karena anak telah membuat lalu memainkan *puzzle* dengan didampingi oleh wali murid masing-masing, jika anak ingin memainkannya atau membuat *puzzle* anak bisa langsung membuat bersama orang tuanya.

Berdasarkan dari penelitian yang telah dipaparkan di atas maka, terdapat beberapa aspek yang mempengaruhi anak, seperti anak dapat mengenal

bentuk yang satu dengan bentuk yang lain, anak memiliki kesabaran, kepercayaan diri yang tinggi, serta anak merasa senang saat bisa menyusun potongan demi potongan agar menjadi gambar yang utuh pada awalnya dan anak merasa bangga karena telah membuat suatu karya yaitu permainan *puzzle*.

Pada proses penilaian pendidik tidak melihat dari hasil karyanya saja akan tetapi, proses pembuatannya pun menjadi salah satu penilaian yang cukup penting, untuk melihat pengembangan kreativitas pada anak agar menjadi anak yang kreatif. Pada saat seperti ini melihat hasil karya dan prosesnya pun dalam bentuk video atau foto. Lalu adanya juga pembiasaan kepada anak dalam mengembangkan kreativitas pada anak melalui permainan *puzzle*, karena permainan *puzzle* memiliki tingkatan-tingkatan dalam permainannya, jika semakin banyak potongan yang disusun maka dengan begitu semakin sulit permainan tersebut.

Hal yang membuat anak untuk mau membuat lalu memainkan permainan *puzzle* yaitu dengan mengenalkan terlebih dahulu kepada anak cara memainkan dan bentuknya seperti apa. Jika saat anak memainkan merasa senang dan mulai ingin mengetahui bagaimana cara membuatnya. Pendidik dan wali murid pun langsung mengajak anak untuk membuatnya agar anak bisa memainkannya kembali.

Program dan alat peraga yang dapat mengembangkan kreativitas pada anak, seperti program dengan menghargai karya anak serta memberikan motivasi kepada anak. Lalu alat peraga yang digunakan untuk

mengembangkan kreativitas pada anak yaitu bahan bekas, kertas yang ada gambar, serta permainan edukasi yang ada disekolah seperti *puzzle*, lego, balok, dan yang lainnya. Untuk tingkat pengembangan anak di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat terkait kreativitas dalam permainan *puzzle* ini para pendidik sudah secara maksimal untuk memberikan kegiatan kepada anak-anak kemudian mereka bisa mengikuti kegiatan tersebut dengan baik.

Implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan *puzzle* dapat membuat anak membedakan bentuk yang satu dengan bentuk yang lain, dapat menumbuhkan perasaan yang senang kepada anak saat membuat lalu memainkan permainan *puzzle*. Pada penelitian ini terdapat faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan *puzzle*, faktor yang mendukung seperti faktor internal, faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi kreativitasnya.

Faktor internal juga bisa didapat dari dukungan orang sekitar seperti keluarga, tetangga sekitar, atau lingkungan sekolah. Sedangkan faktor eksternal atau penghambatnya ialah faktor hadiah, pada faktor ini bisa mematikan kreativitas pada anak, karena jika anak sering diberikan hadiah saat membuat suatu karya maka suatu saat jika anak disuruh membuat tanpa diberi hadiah maka anak merasa tidak semangat atau malas.

Berikutnya faktor persaingan, pada faktor ini anak akan merasa tidak percaya diri saat karyanya dibanding-bandingkan dengan teman atau karya

yang lain, maka saat itulah kreativitas pada anak tidak mengalami pengembangan dengan baik.

Untuk melihat bahwa anak mengalami pengembangan atau tidak dalam melakukan kegiatan proses belajar mengajar disaat pandemik *covid 19* saat ini penilaian menggunakan video atau foto yang telah wali murid rekam dan berikan kepada para pendidik paling lambat seminggu sekali pada hari jumat. Dengan begitu kegiatan proses belajar mengajar tetap berjalan dengan baik walaupun belajar di rumah dengan didampingi para wali murid.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, pada bagian ini akan disampaikan beberapa kesimpulan:

1. Implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan *puzzle* di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat mengalami pengembangan yaitu, anak dapat membedakan bentuk yang satu dengan bentuk yang lain, permainan *puzzle* dapat mengembangkan kreativitas anak, dan dengan permainan *puzzle* anak memiliki perasaan senang. Pada saat pandemik *covid* 19 anak melakukan kegiatan belajar mengajar di rumah bersama wali murid dengan adanya penjelasan dari pendidik. Kegiatan berpusat pada anak, agar kegiatan tersebut menjadi kegiatan yang terarah serta anak terus semangat dalam berkreasi dan menjadikan anak lebih kreatif.
2. Faktor pendukung pada implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan *puzzle* yaitu:
 - a. Faktor internal individu, seperti faktor yang terdapat di dalam diri anak, seperti anak dapat membuat suatu karya sendiri tanpa diajarkan.
 - b. Faktor eksternal atau faktor dari lingkungan, terdapat pada lingkungan masyarakat, lingkungan keluarga, dan lingkungan pendidikan.

3. Faktor penghambat pada implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan *puzzle* ialah:
 - a. Faktor hadiah, pada faktor ini kreativitas anak tidak mengalami suatu pengembangan. Mengapa begitu, karena anak akan membuat karya jika diberikan hadiah, jika tidak maka anak tidak mau membuat. Jadi anak berpikir anak mau membuat suatu karya jika anak diberikan hadiah saja.
 - b. Faktor persaingan, difaktor ini saat anak membuat karya tetapi hasilnya dibandingkan dengan yang lain maka anak merasa bahwa hasil karyanya tidak sebagus teman-teman yang lain dengan begitu pengembangan kreativitas anak tidak mengamali perkembangan. Melainkan itu malah akan mematikan kreativitas pada anak, serta menurunkan rasa percaya diri pada anak.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil pembahasan dan kesimpulan di atas peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat, pada model pembelajaran lebih berinovasi dan bervariasi lagi serta medianya lebih dimaksimalkan agar anak tidak merasa bosan dengan media atau kegiatan yang itu-itu saja.
2. Untuk pendidik dan tenaga kependidikan PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat. Agar selalu semangat saat mengajarkan anak-anak di sekolah ataupun saat pandemi seperti ini. Selalu menjaga komunikasi

antara pendidik dan wali murid pada setiap harinya agar apa yang pendidik dan wali murid harapkan bisa terjadi, supaya anak lebih baik dalam pengembangannya dan selalu mengalami peningkatan yang sangat baik.

3. Kepada wali murid selalu sabar mengajarkan anak di rumah, karena biasanya anak jika belajar bersama wali murid lebih manja atau bahkan mudah emosi. Maka dengan begitu sebagai orang tua yang baik, seharusnya dapat sabar, serta semaksimal mungkin jangan selalu memberikan hadiah kepada anak, jika semangat anak mulai menurun dalam menyelesaikan tugasnya, akan tetapi jika hanya sesekali tidak masalah. Lalu bisa mengerti sifat anaknya, serta selalu menghargai hasil karya anak, jangan membandingkan hasil karya anak dengan anak lain karena itu membuat anak tidak percaya diri serta kreativitas anak tidak mengalami pengembangan dan dapat meluangkan atau membagi waktu untuk bisa mendampingi anak belajar serta bermain di rumah, karena dengan begitu hubungan antara anak dan orang tua terjalin dengan baik dan orang tua dapat mengenal anaknya dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, Perkembangan Anak Usia Dini, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2012
- Basri,S. Bachtiar. “Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian kualitatif , Dalam Jurnal Teknologi Pendidikan” Vol.10 No. 1, April 2010 t.t.
- Bungin, Burhan. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Kencana, 2017.
- Campbell., David. Mengembangkan Kreativitas, Yogyakarta: Kanisius, 2012
- Chen, Febe. Be Creative! Menjadi Pribadi Kreatif. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Depdiknas, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru Dan Dosen.2003
- Fadlilah, M. Bermain & Permainan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana, 2017.
- Familia, Pustaka. Warna-Warni Kecerdasan Anak Dan Pendampingnya. Yogyakarta: kanisius, 2006.
- FebriNuraini. “Upaya Meningkatkan Kreativitas Melalui Finger Painting Pada Anak Di Ra Sunan Averrerous Bogoran,” 2015,.

Fitria, Nur. “Pengembangan Media Permainan Puzzle 3 Dimensi Sebagai Upaya Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Citra Insani Rawajitu Timur Tulang Bawang,” 2019

Green, Andy. *Kreativitas Dalam Public Relations*. Jakarta: erlangga, 2001.

Habibi, MA. Muazar. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish, 2015.

Hairuddin,“, Enni K. *Membentuk Karakter Anak Dari Rumah*. Jakarta: PT. Eles Media, 2014.

Hasanah, Uswatun. “Strategi Pembelajaran Aktif Untuk Anak Usia Dini” Purwokerto, Institut Agama Islam Negeri, *Insania*, Vol. 23, No. 2, Juli – Desember 2018

Jahja, Yudrik. *psikologi perkembangan*. Jakarta: Kencana, 2011.

Kayvan., Umi. *57 Permainan Kreatif Untuk Mencerdaskan Anak*. jakarta selatan: Mediakita, 2009.

Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.

Nurdin Ismail & Sri Hartanti, *Metodologi Penelitian Sosial*, Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.

Putri, Eri. “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Plastisin Warna Di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong,” 2014,

QS. An.Nahl: Ayat 78, t.t.

Rachmawati, Yeni, dan Euis Kurnianti. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak. Jakarta: Kencana, 2011.

Rara Anggia, Alma, dan Untung Nopriansyah,. “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Perwanida 1 Bandar Lampung,” 2018,

Randy, Y. Sudhakara, dan D. Bhaskara Rao,. Creativity In Adolescents. New Delhi: Discovery Publishing House, 2003.

Renanda, Raul. Mencuri Kreativitas Disainer. Jakarta: Trans Media Pustaka, 2014.

Riduwan, Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula. Bandung: Alfabeta,2005

Rosma “. “Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan Puzzle (Studi Kasus) Di Tk Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung,” 2014,

Rukin, Metodologi Penelitian Kualitatif, Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmad Cendekia Indonesia, 2019

Rumakhit, Nur. “Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017,” Vol. 01 No. 02 Tahun 2017 ISSN : t.t

Sit, dkk, masganti. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. medan: Perdana Mulya Sarana, 2016.

- Siyoto Sandu & Ali Sodik, Dasar Metodologi Penelitian, Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015
- Srimulyanti. "Pengembangan Puzzle Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A Di Tk Purbonegaran," 2016,
- Sudawati, Umi. "Peningkatan Kemampuan Membilang 1-20 Melalui Permainan *Puzzle* Pada Kelompok B Di TK Tunas Rimba 1 Samarinda Tahun Pelajaran 2016/2017" Vol.03.No.01 (2018)
- Susanto Ahmad, Bimbingan Konseling di taman kanak-kanak. Jakarta: Kencana, 2015.
- Susanto, Ahmad. Perkembangan Anak Usia Dini,. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.
- Syaodih Nana Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan , PT Remaja Rosdakarya, 2010
- Wahyudin,. Anak Kreatif. Jakarta: Gema Insani, 2007.
- Yudiasmini,Evi Ni Komang. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif" Vol 2(1)/2014,4-5. (2014)
- Yuriastien, dkk, Effiana. Games Hrerapy Untuk Kecerdasan Bayi & Balita. Jakarta: PT. Wahyu media, 2009.
- Zulmiyetri, Nurhastuti dan Safaruddin, Penulis Karya Ilmiah, Jakarta: Kencana, 2020

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Transkrip Wawancara

- a. Petikan wawancara dengan pengelola PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat.

Penulis menanyakan beberapa pertanyaan kepada pengelola PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat pada tanggal 28 September 2020. Lalu penulis menyampaikan maksud kedatangannya, setelah pihak pengelolah pengetahuin maksud dari penulis, pihak pengelola mempesilakan untuk melanjutkan pembicaraan.

| | |
|---|---|
| <p>P. Maaf sebelumnya bu, Saya ingin bertanya, Apa saja Program kegiatan untuk mengembangkan kreativitas yang ada di PAUD Al-Ishlah?</p> | |
| <p>F.1. Ya, saya akan menjawab apa ditanyakan oleh saudari Anita, bahwa program kegiatan untuk mengembangkan kreativitas anak di PAUD Al-Ishlah, yaitu: Program kegiatan untuk mengembangkan kreativitas anak ialah dengan pegembangan kreativitas melalui penciptaan produk (hasil karya). Melakukan kegiatan untuk melatih kemampuan otak kanan, caranya dengan mengajak anak bernyanyi, puisi, mengambar, dan kegiatan kreatif yang lainya agar kemampuan otak kanan dapat berkembang, berkreasi setiap hari agar anak-anak kreatif, seperti pendidik dapat mengajak anak melaukan kegiatan seperti melipat kertas, bercerita, bermain <i>puzzel</i>, dan permainan edukatif yang lainnya.</p> | <p>W.01./F.1./A.1 Pengelola PAUD Al-Ishlah, menggunakan program dengan permainan <i>puzzle</i>, permaian edukatif, serta program kegiatan yang lainnya.</p> |
| <p>P. Lalu saya ingin tanya lagi bu, terkait dengan media apa saja yang digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak di PAUD Al-Ishlah?</p> | |
| <p>F.1. Terkait dengan media yang digunakan di PAUD Al-Ishlah yaitu: Media pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas pada anak ialah dengan menggunakan bahan bekas seperti dapat membuat <i>puzzle</i> dari sampul buku</p> | <p>W.01./F.1./A.2 Pengelola PAUD Al-Ishlah, menggunakan media yang digunakan untuk mengembangkan</p> |

| | |
|---|---|
| <p>atau dari gambar, lalu menggunakan permainan edukatif seperti, <i>puzzle</i> buah, <i>puzzle</i> bentuk, dan yang lainnya. Kurang lebih dengan media seperti itu kreativitas anak dapat berkembang.</p> <p>P. Apakah dengan permainan <i>puzzle</i> dapat membedakan bentuk yang satu dengan yang lain?</p> <p>F.1. Sambil senyum, ibu menjawab: Permainan <i>puzzle</i> tekniknya yaitu dengan menyusun potongan yang satu dengan potongan yang lain agar menjadi satu gambar yang utuh sesuai dengan gambar pada awalnya. Permainan <i>puzzle</i> pada PAUD ini ditetapkan dari kelas A hingga kelas B. Agar perkembangan kreativitas pada anak mengalami pengembangan. Permainan <i>puzzle</i> diberikan kepada anak sesuai dengan usianya.</p> <p>P. Apakah faktor pendukung dan penghambat pada implementasi pengembangan kreativitas anak melalui permainan <i>puzzle</i>?</p> <p>F.1.Faktor yang mendukung dalam mengimplementasikan pengembangan kreativitas anak melalui permainan <i>puzzle</i> yaitu: 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.</p> | <p>kreativitas dengan media <i>puzzle</i> buah, <i>puzzle</i> bentuk, dan permainan edukasi yang lainnya.</p> <p>W.01./F.1./A.3 Pengelola PAUD Al-Ishlah mengatakan bahwa, Permainan <i>puzzle</i> dapat membedakan bentuk yang satu dengan yang lain.</p> <p>W.01./F.1.A.5 Pengelola PAUD Al-Ishlah, menjawab bahwa dari faktor pendukungnya, karena beliau sedang ada keperluan yang lain, jadi hanya menyampaikan sebagian pertanyaan beliau mengatakan, "jika ada yang ditanyakan lagi, tanyakan saja pendidik yang mengajar di kelas".</p> |
|---|---|

Keterangan Coding:

P = Penulis

W = Wawancara

0.1 = Wawancara Ke 1

F.1 = Fokus yang diwawancara (Pengelola PAUD)

A.1 =Aspek yang ditanyakan

- b. Petikan wawancara dengan pendidik PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat.

Penulis menanyakan beberapa pertanyaan kepada pendidik di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat pada tanggal 28 September 2020. Lalu penulis menyampaikan maksud kedatangannya, setelah pihak pendidik pengetahuin maksud dari penulis, pihak pendidik mempesilakan untuk melanjutkan pembicaraan.

| | |
|---|--|
| <p>P. Bun, Nita ingin menanyakan, tentang program kegiatan yang seperti apa, yang guru berikan untuk mengembangkan kreativitas anak?</p> <p>F.2. Sambil tersenyum, bunda menjawab bahwa program kegiatan yang diberikan guru untuk mengembangkan kreativitas ialah: Program yang dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak di dalam kelas ialah dengan menghargai karya anak karena dengan begitu anak akan merasa percaya diri dalam menciptakan sesuatu hal, contohnya jika anak mengambar sesuatu yang menurut kita aneh tetapi kita tetap memuji dan memberikan motivasi kepadanya.</p> <p>P.Lalu bun biasanya, media apa saya yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak?</p> <p>F.2. Bunda mengatakan bahwa media yang dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu: Media pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak bermacam-macam di antaranya ialah pendidik untuk mengajak anak untuk belajar sambil bermain dengan menggunakan media bahan bekas seperti membuat wadah pensil dari botol plastik, membuat permainan <i>puzzle</i> dari kardus bekas yang diberi gambar yang disukai anak, lalu menggunakan permainan edukatif yang ada di dalam kelas</p> <p>P. Bun, Apakah media <i>puzzle</i> dapat mengembangkan kreativitas anak di PAUD Al-Ishlah?</p> | <p>W.01./F.2./A.1 Pendidik PAUD Al-Ishlah mengatakan bahwa: pendidik menghargai sertiap karya yang anak buat.</p> <p>W.01./F.2./A.2 Pendidik PAUD Al-Ishlah mengatakan bahwa: menggunakan media bahan bekas, permainan <i>puzzle</i>, dan permainan edukatif</p> |
|---|--|

c. Petikan wawancara dengan wali murid PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat.

Penulis menanyakan beberapa pertanyaan wali murid PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat pada tanggal 29 September 2020. Lalu penulis menyampaikan maksud kedatangannya, setelah pihak wali murid mengetahui maksud dari penulis, pihak wali murid langsung mempersilakan untuk apa saja yang akan ditanyakan.

| | |
|---|--|
| <p>P. Ibu maaf sebelumnya jika saya mengganggu waktu ibu, Saya Anita, saya ingin menanyakan. Tentang pembelajaran yang terkait dengan permainan <i>puzzle</i>, apakah dengan permainan <i>puzzle</i> anak dapat membedakan bentuk yang satu dengan yang lain, dan dapat menyusun kembali tanpa dibantuan?</p> <p>F.3. Wali murid yang pertama saya datangi rumahnya pun menjawab: Permainan <i>puzzle</i> ternyata dapat di buat sendiri hanya dengan bahan sederhana, lalu cara memainkannya hanya dengan anak menyusun kembali potongan yang satu dengan potongan yang lain. Saat anak saya berhasil membuat dan menyusun potongan demi potongan, maka saat itu pula anak saya mulai mengetahui bentuk yang satu dengan yang lain jika disatukan akan membentuk gambar seperti pada awalnya.</p> <p>F.4. Wali murid yang kedua saya datangi rumahnya pun menjawab: Setelah saya melihat video yang guru berikan, saya dan anak saya langsung membuat permainan <i>puzzle</i> dengan hanya mengepind gambar di kertas HVS, lalu gambar di potong-potong menjadi beberapa bentuk potongan. Setelah itu saya jelaskan kepada anak saya cara memainkannya, setelah dia paham lalu dia mulai menyusun bentuk yang satu dengan yang lain, awalnya memang anak saya mengalami kesulitan dalam menyusun. Akan tetapi setelah beberapa</p> | <p>W.01./F.3.A.3 Wali murid PUAD Al-Ishlah mengatakan bahwa, anaknya dapat membedakan bentuk dan dapat menyusun kembali.</p> <p>W.01./F.4./A.3 Wali murid PUAD Al-Ishlah mengatakan bahwa: permainan <i>puzzle</i> dapat di buat sendiri dan anaknya dapat membedakan bentuk yang satu dengan yang lain.</p> |
|---|--|

| | |
|---|---|
| <p>kali main dan awalnya saya bantu lama kelamaan anak saya pun bisa memainkannya dan dapat membedakan bentuk yang satu dengan yang lainnya</p> <p>F.5. Wali murid yang ketiga saya datangi kerumahnya pun menjawab: Dengan permainan <i>puzzle</i> anak saya dapat membedakan bentuk yang satu dengan yang lainnya, karena saat saya dan anak saya telah selesai membuat permainan <i>puzzle</i>. Anak saya langsung mencoba menyusun bentuk demi bentuk agar menjadi satu gambar yang utuh seperti pada awalnya.</p> <p>P. Lalu saya ingin menanyakan lagi bu, apakah dengan bermain dan membuat <i>puzzle</i> anak merasa senang?</p> <p>F.3. Wali murid yang pertama saya datangkan kerumahnya menjawab bahwa: Permainan <i>puzzle</i> ternyata bukan hanya dapat dibuat sendiri dirumah, melainkan permainan <i>puzzle</i> juga dapat mengembangkan kreativitas pada anak. Lalu permainan <i>puzzle</i> juga dapat membuat anak saya menjadi senang, bangga, dan percaya diri terhadap dirinya, karena anak saya telah berhasil membuat lalu memainkannya dengan menyusun bentuk yang satu dengan yang lain. Bahkan jika dibongkar atau diacak-acak setelah itu ia disuruh menyusun kembali ia bisa melakukannya.</p> <p>F. 4. Wali murid yang kedua saya datangi rumahnya pun menjawab: Dengan membuat lalu memainkan <i>puzzle</i>, anak saya merasa senang dan bangga terhadap dirinya, karena ia merasa telah berhasil menyelesaikan tugas yang telah gurunya berikan dan ia juga senang telah membuat suatu permainan <i>puzzle</i> dirumah bersama orang tuanya.</p> | <p>W.01./F.5./A.3 Wali murid PUAD Al-Ishlah mengatakan bahwa: anaknya dapat membedakan bentuk yang satu dengan yang lain, serta menyusun kembali.</p> <p>W.01./F.3./A.4 Wali murid PUAD Al-Ishlah mengatakan bahwa: dengan bermain <i>puzzle</i> anak merasa senang, bangga, dan percaya diri.</p> <p>W.01./F.4./A.4 Wali murid PUAD Al-Ishlah mengatakan bahwa: anaknya merasa senang karena bisa membuat dan memainkan <i>puzzle</i>.</p> |
|---|---|

| | |
|---|--|
| <p>F. 5. Wali murid yang ketiga saya datangi kerumahnya pun menjawab: Permainan <i>puzzle</i> bukan hanya membuat anak saya mengenal bentuk yang satu dengan yang lain, akan tetapi dengan permainan <i>puzzle</i> anak saya merasa senang karena ia merasa bisa membuat suatu karya dan karya tersebut dapat ia mainkan saat sewaktu-waktu ia merasa bosan</p> | <p>W.01./F.5./A.4 Wali murid PUAD Al-Ishlah mengatakan bahwa: bukan saja dapat mengenal bentuk akan tetapi anak saya merasa senang dan bangga dengan membuat permainan <i>puzzle</i></p> |
|---|--|

Keterangan Coding:

P = Penulis

W = Wawancara

0.1 = Wawancara Ke 1

F.3 = Fokus yang diwawancara (Wali Murid PAUD)

F.4 = Fokus yang diwawancara (Wali Murid PAUD)

F.5 = Fokus yang diwawancara (Wali Murid PAUD)

A.1 = Aspek yang ditanyakan

2. Surat Bimbingan Skripsi


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jl. Ki Hajar Dewantara 15A Tringmulyo Metro Timur Kota Metro 34111
 Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 Website: www.metrouni.ac.id e-mail: iain@metrouni.ac.id

Nomor : B-2040/In.28.1/J/TL.00/7/2020 Metro, 14 Juli 2020
 Lampiran : -
 Perihal : **BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,

1. Dr. Ida Umami, M.Pd., Kons (Pembimbing I)
2. Uswatun Khasanah, M.Pd.I (Pembimbing II)

Di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

| | |
|----------|---|
| Nama | : Anita Rahayu |
| NPM | : 1601030030 |
| Fakultas | : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan |
| Jurusan | : PIAUD |
| Judul | : IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN PUZZLE DI PAUD AL-ISHLAH KECAMATAN METRO PUSAT |

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

[Signature]

Adnan Eksa Priyantoro, M.Pd
 NIP. 198204172009121002

3. Surat Izin Prasurvey Dari IAIN Metro


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ilirguguyuh Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41007, Faksimil (0725) 47258, Website: www.tarbiyah.metro.iain.ac.id, e-mail: tarbiyah.iain@metro.iain.ac.id

Nomor : B-4238/In.28.1/J/TL.00/12/2019
 Lampiran : -
 Perihal : **IZIN PRA-SURVEY**

Kepada Yth.,
KEPALA PAUD AL-ISHLAH METRO PUSAT
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.


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

Nama : ANITA RAHAYU
 NPM : 1601030030
 Semester : 7 (Tujuh)
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini
 Judul : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN PUZZLE PADA KELOMPOK B DI PAUD AL-ISHLAH METRO PUSAT


untuk melakukan pra-survey di PAUD AL-ISHLAH METRO PUSAT.

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 09 Desember 2019
 Ketua Jurusan
 Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I, M.Pd
 NIP. 19820417.200912.1.002

4. Surat Balasan Permohonan Prasurvey dari PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat


PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)
" AL-ISHLAH "
 Jl. Veteran No.32 Kelurahan Hadimulyo Barat
 Kecamatan Metro Pusat Kota Metro

Nomor : 71/PAUD AI / HB / V/2020
 Lampiran : -
 Hal : Persetujuan

Kepada Yth.
 Ketua Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini
 Institut Agama Islam Negeri Metro
 Di -
 Metro

Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh
 Dengan Hormat


Yang bertanda tangan dibawah ini, Pengelola KOBER AL-ISHLAH

Nama : TRI SRI NINGSIH
 Jabatan : Pengelola PAUD AI - Ishlah
 Alamat : Jl. Veteran No. 32 Hadimulyo Barat Metro Pusat

Sesuai dengan surat pra-survey pada tanggal 07 desember 2019 tentang izin pra survey di KOBER AL-ISHLAH Hadimulyo Barat Metro Pusat.
 Dengan ini kami tidak keberatan apabila Kober Al-Ishlah dijadikan sebagai pra-survey mahasiswa yang bernama :

Nama : ANITA RAHAYU
 NMP : 1661030030
 Semester : 7 (Tujuh)
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

Demikian surat balasan pra survey ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.
 Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Pengelola

TRI SRI NINGSIH

5. Surat Izin Research dari IAIN Metro


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan K. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ilirguguh 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-2367/In.28/D.1/TL.00/08/2020
 Lampiran : -
 Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA PAUD AL-ISHLAH
KECAMATAN METRO PUSAT
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-2366/In.28/D.1/TL.01/08/2020, tanggal 19 Agustus 2020 atas nama saudara:

Nama : **ANITA RAHAYU**
 NPM : 1601030030
 Semester : 9 (Sembilan)
 Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di PAUD AL-ISHLAH KECAMATAN METRO PUSAT, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN PUZZLE DI PAUD AL-ISHLAH KECAMATAN METRO PUSAT".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 19 Agustus 2020
 Wafat Jikan I,

 Wafat Jikan I, MA
 NID 19670531 199303 2 003

6. Surat Tugas dari IAIN Metro


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki. Haji Dewantara Kampus 15 A Inggusjyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41907; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metroiain.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metroiau.ac.id

SURAT TUGAS
 Nomor: B-2366/In.26/D.1/TL.01/08/2020

Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : ANITA RAHAYU
 NPM : 1601030030
 Semester : 9 (Sembilan)
 Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

Untuk :

- Mengadakan observasi/survey di PAUD AL-ISHLAH KECAMATAN METRO PUSAT, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN PUZZLE DI PAUD AL-ISHLAH KECAMATAN METRO PUSAT".
- Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
 Pada Tanggal : 19 Agustus 2020

Mengetahui,
Pejabat Setempat

Wakil Dekan I,

 Dra. Fatmahan MA
 NIP. 1970531 199303 2 003




 Jamsiludin S.Pd.

7. Foto Kegiatan Penelitian di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat



Lokasi PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat



Ruangan dalam tempat proses belajar mengajar anak di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro pusat



Ruangan depan, tempat anak bermain di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro pusat



Wawancara dengan Pengelola PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat



Wawancara dengan Pendidik PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat



Wawancara dengan Wali Murid PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat



Wawancara dengan Wali Murid PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat



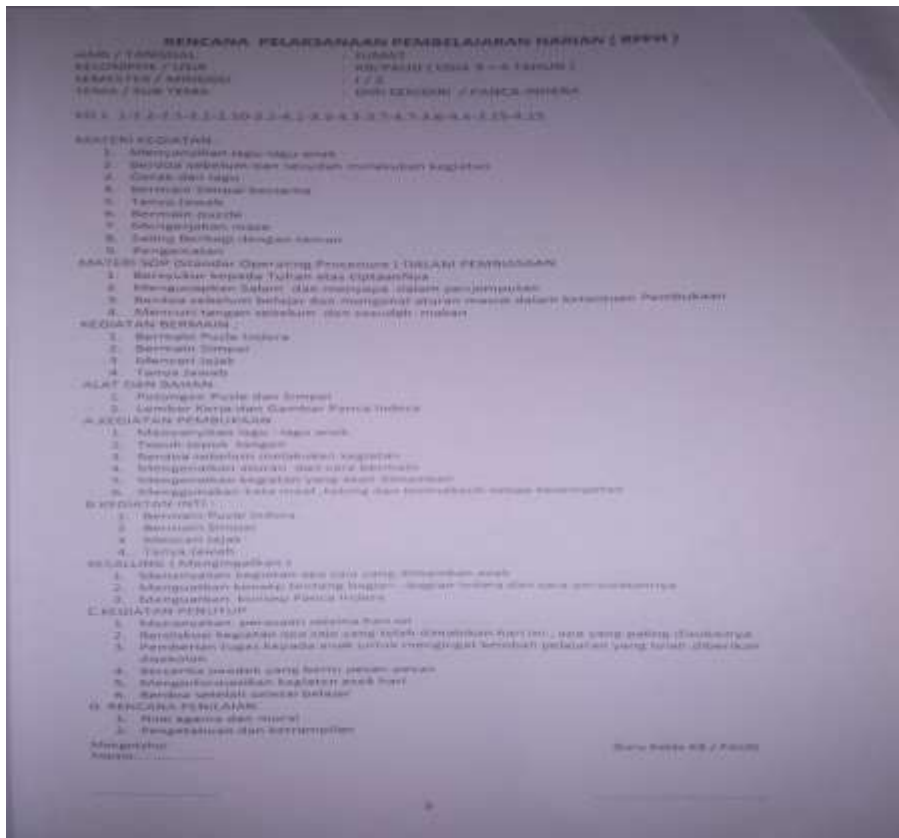
Kegiatan Anak Memainkan Permainan *Puzzle* Anggota Tubuh



Kegiatan Anak Memainkan Permainan *Puzzle* Hewan



Kegiatan Anak Memainkan Permainan *Puzzle* Anggota Tubuh




Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat

**8. Surat Balesan Permohonan Izin Research Dari PAUD Al-Ishlah
Kecamatan Metro Pusat**



9. Surat Keterangan Bebas Pustaka


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN

Jalan KH Hajar Dewantara Kampus 15 A Bingsulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 M E T R O Telp. (0725) 41107, Faks (0725) 47292 Website: idgib.iaimetro.ac.id pustaka.iaimetro.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
 Nomor : P-979/ln.28/S/U.1/OT.01/12/2020


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

| | |
|--------------------|-------------------------------------|
| Nama | : ANITA RAHAYU |
| NPM | : 1601030030 |
| Fakultas / Jurusan | : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PSAUD |

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2019 / 2020 dengan nomor anggota 1601030030.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas dari pinjaman buku Perpustakaan dan telah memberi sumbangan kepada Perpustakaan dalam rangka penambahan koleksi buku-buku Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sepenuhnya.

Metro, 07 Desember 2020
 Kepala Perpustakaan

 Dr. M. Khairul Sumi, M.Pd
 NIP. 19560831191031001

10. Surat Keterangan Bebas Jurusan

 **KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15A Inggirluyu Metro, Yang Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0726) 41507, Faksimil (0726) 47290,
Website: www.metroiaain.ac.id E-mail: iainmetro@metroiaain.ac.id

BUKTI PUSTAKA JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Yang bertandatangan di bawah ini menerangkan bahwa:

Nama : Anita Rahayu
NPM : 1601030030
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN PUZZLE DI PAUD AL-ISHLAH KECAMATAN METRO PUSAT

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Jurusan pada Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro. Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, Desember 2020
Ketua Jurusan PIAUD

Dina Eka Privanoro, M.Pd.
NIP. 19820617 200912 1 002

11. Outline

| | |
|---|---|
| OUTLINE | |
| IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN <i>PUZZLE</i> DI PAUD AL-ISHLAH KECAMATAN METRO PUSAT | |
| HALAMAN SAMPUL | |
| HALAMAN JUDUL | |
| NOTA DINAS | |
| PERSETUJUAN | |
| PENGESAHAN | |
| ABSTRAK | |
| ORISINILITAS 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. | Pengertian Kreativitas Anak |
| 2. | Ciri Kreativitas Anak Usia Dini |
| 3. | Pembentukan Kreativitas Anak Usia Dini |
| B. | Permainan <i>Puzzle</i> |
| 1. | Definisi Permainan <i>Puzzle</i> |
| 2. | Macam-Macam Permainan <i>Puzzle</i> |
| 3. | Langkah-Langkah pada Permainan <i>Puzzle</i> |
| C. | Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan <i>Puzzle</i> |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. | Jenis dan Sifat Penelitian |
| 1. | Jenis Penelitian |
| 2. | Sifat Penelitian |
| B. | Sumber Data |
| 1. | Sumber Data Primer |
| 2. | Sumber Data Sekunder |

- C. Teknik Pengumpulan Data
 - 1. Observasi
 - 2. Wawancara
 - 3. Dokumentasi
- D. Teknik Penjamin Keabsahan Data
 - 1. Triangulasi Sumber
 - 2. Triangulasi Teknik
- E. Teknik Analisis Data
 - 1. *Data Reduction (Reduksi Data)*
 - 2. *Data Display (Penyajian Data)*
 - 3. *Conclusion Drawing/Verification*

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Temuan Umum
- B. Temuan Khusus
- C. Pembahasan

BAB V PENUTUP

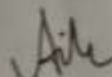
- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Metro, Juli 2020
Mahasiswa Ysb,



Anita Rahayu
NPM.1601030030

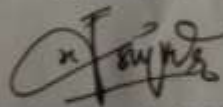
Mengetahui,

Pembimbing I



Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd.Kons.
NIP. 19740607 199803 2 002

Pembimbing II



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

12. Alat Pengumpul Data

ALAT PENGUMPUL DATA

IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* DI PAUD AL-ISHLAH KECAMATAN METRO PUSAT

I. WAWANCARA

Beberapa pertanyaan yang diajukan dalam mewawancarai mengenai implemtasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan *puzzle* di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat.

A. Informan: Kepala Sekolah

1. Apa saja program kegiatan untuk mengembangkan kreativitas anak yang ada di PAUD AL-Ishlah?
2. Media apa yang telah digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak di PAUD AL-Ishlah ?
3. Apakah dengan permainan *puzzle*, dapat membedakan bentuk yang satu dengan yang lain?
4. Apakah faktor pendukung dan penghambat pada implementasi pengembangan kreativitas anak melalui permainan *puzzle* di PAUD AL-Ishlah ?

ALAT PENGUMPUL DATA

IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* DI PAUD AL-ISHLAH KECAMATAN METRO PUSAT

B. Informan: Guru Kelas

1. Program kegiatan yang seperti apa, yang guru berikan untuk mengembangkan kreativitas anak ?
(khususnya mengenal bentuk, warna, angka, dan gambar)
2. Media apa saja yang telah digunakan guru untuk mengembangkan kreativitas anak?
3. Apakah dengan media *puzzle* dapat mengembangkan kreativitas anak di PAUD Al-Ishlah ?
4. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat dalam mengimplementasikan pengembangan kreativitas anak?

ALAT PENGUMPUL DATA

IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* DI PAUD AL-ISHLAH KECAMATAN METRO PUSAT

II. OBSERVASI

Observasi dilakukan untuk mengamati dan menggali segala informasi dan aktivitas yang berkaitan mengenai implemtasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan *puzzle* di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro Pusat.

Lembara observasi bentuk implemtasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan *puzzle* di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro

| No | Jenis kegiatan yang dilakukan anak | Iya | Tidak |
|----|---|-----|-------|
| 1. | Anak merasa senang saat bermain puzzle | | |
| 2. | Anak dapat menyusun kembali sesuai dengan pola (gambar) | | |
| 3. | Anak dapat membendakan bentuk yang satu dengan bentuk yang lain | | |
| 4. | Anak merasa senang saat berhasil membuat permainan puzzle | | |

ALAT PENGUMPUL DATA

IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* DI PAUD AL-ISHLAH KECAMATAN METRO PUSAT

III. DOKUMENTASI

Dokumentasi 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 penulis gunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan oleh penulis mengenai bentuk, implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan *puzzle* di PAUD Al-Ishlah Kecamatan Metro yang berisikan tentang:

1. Profil/ denah PAUD Al-Ishlah
2. Sejarah berdirinya PAUD Al-Ishlah
 - a. Identitas PAUD Al-Ishlah
 - b. Visi dan misi
3. Susunan organisasi
4. Sarana & prasarana
5. Data guru & anak didik
6. Gambar tentang foto kegiatan pembelajaran, RPPH, wawancara dan lokasi/daerah

ALAT PENGUMPUL DATA

IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* DI PAUD AL-ISHLAH
KECAMATAN METRO PUSAT

Metro, Juli 2020

Penulis

Anita Rahayu
NPM.1601030030

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Hj. Ida Umami, M.Pd, Kons.
NIP. 19740607 199803 2 002

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

SUMBER REFERENSI INSTRUMEN

- Fitria Nur, *Pengembangan Media Permainan Puzzle 3 Dimensi Sebagai Upaya Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Citra Insani Rawajitu Timur Tulang Bawang*, Skripsi: Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019
- Hairuddin, Enni K. *Membentuk Karakter Anak Dari Rumah*, Jakarta : PT Elex Media, 2014
- Komang Ni Evi Yudiasmini, A.A. Gede Agung, Putu Rahayu Ujjanti, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Ganes Tournament (TGT) Berbantuan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif*, Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesa, Vol 2(1)/2014
- Rachmawati Yeni, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Kencana, 2010
- Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta, 2005
- Rosma, *Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan Puzzle (Studi Kasus) Di Tk Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung*, Lampung : Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2014
- Srimulyanti, *Pengembangan Puzzle Edukatif sebagai Media Pengenalan Angka untuk Kelompok A di Tk Purbongaran*, Skripsi: Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Yogyakarta, 2016, 40. Susanto Ahmad, *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana, 2015
- Susanto Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2012

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Anita Rahayu, lahir di Metro tanggal 09 November 1996. Anak kelima dari lima bersaudara. Orang tua peneliti bernama Bapak Ahmad Zainuddin dan Ibu Neli Yati. Beralamat di Jalan Imam Bonjol RT. 27 RW. 10, 22 Hadimulyo Barat, Kecamatan Metro Pusat Kota Metro.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis yaitu TK Aisyiyah Metro Pusat diselesaikan pada tahun 2003. Kemudian lanjut ke SD Negeri 2 Metro Pusat diselesaikan pada tahun 2009. Lanjut ke jenjang menengah pertama di SMP Negeri 2 Metro diselesaikan pada tahun 2012. Lanjut ke jenjang menengah atas di SMA Negeri 3 Metro diselesaikan pada tahun 2015.

Setelah lulus SMA pada tahun 2015, penulis melanjutkan studi di perguruan tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro sebagai Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

Selama masa perkuliahan, peneliti pernah mengikuti organisasi jurusan Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) PIAUD selama dua tahun berturut-turut. Harapan penulis agar lulus tepat waktu dan dapat mewujudkan cita-cita. Menjadi orang yang bermanfaat bagi orang lain dan dapat membahagiakan kedua orangtua.