



**IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK  
USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
BARANG BEKAS KARDUS KELOMPOK B DI RAM NU  
KARANGDADAP TAHUN AJARAN 2019-2020**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

**NUR IKA SULISTIAWATI**  
**NIM. 2024113018**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN  
2020**



**IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK  
USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
BARANG BEKAS KARDUS KELOMPOK B DI RAM NU  
KARANGDADAP TAHUN AJARAN 2019-2020**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

**NUR IKA SULISTIAWATI**  
**NIM. 2024113018**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN  
2020**

## SURAT PERNYATAAN

### KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NUR IKA SULISTIAWATI  
NIM : 2024113018  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Islam  
Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF BARANG BEKAS KARDUS KELOMPOK B DI RAM NU KARANGDADAP TAHUN AJARAN 2019-2020” adalah benar-benar karya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini ternyata hasil plagiasi, saya bersedia memperoleh sanksi akademi dengan dicabut gelarnya.

Pekalongan, 21 Juli 2020

Yang Menyatakan,



**NUR IKA SULISTIAWATI**  
**NIM. 2024113018**

Hj. Nur Khasanah, M.Ag  
Karangjati Rt 05 Rw 02  
Wiradesa Pekalongan

---

**NOTA PEMBIMBING**

Lamp : 3 (Tiga Eksemplar)

Hal : Naskah Skripsi Sdri.Nur ika sulistiawati

Kepada.  
Yth :Dekan FTIK IAIN Pekalongan  
c/q :Ketua Jurusan PIAUD  
di  
Pekalongan

*Assalamualaikum. wr.wb.*

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara/i:

Nama : NUR IKA SULISTIAWATI  
NIM : 2024113018  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : **"IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF BARANG BEKAS KARDUS KELOMPOK B DI RAM NU KARANGDADAP TAHUN AJARAN 2019/2020"**

Dengan ini mohon agar skripsi saudara/i tersebut dapat segera dimunaqasahkan. Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagai mana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terimakasih.

*Wassalamualaikum.wr.wb.*

Pekalongan, 21 Juli 2020  
Pembimbing

Hj. Nur Khasanah, M.Ag  
NIP. 19770926 201101 2 004

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

Jl. Pahlawan Km.5, Desa Rowolaku, Kecamatan Kajen, Kabupaten Pekalongan  
Website: ftik.iainpekalongan.ac.id, Email: ftik@iainpekalongan.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan  
mengesahkan skripsi Saudari :

Nama : NURIKA SULISTIAWATI  
NIM : 2024113018  
Judul : IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS  
ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN  
EDUKATIF BARANG BEKAS KARDUS  
KELOMPOK B DI RAM NU KARANGDADAP  
TAHUN AJARAN 2019/2020

Telah diujikan pada hari Selasa tanggal 13 Oktober 2020 dan dinyatakan  
LULUS serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana  
Perencanaan (S.Pd.)

Dewan Penguji

Penguji I



Siti Mumun Muniroh S.Psi., M.A.  
NIP. 19820701 200501 2 003

Penguji II



Mohammad Irsyad M.Pd.I.  
NIP. 19860622 201801 1 002

Pekalongan, 13 Oktober 2020

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag  
NIP. 19520801 19820003 1 001



## PERSEMBAHAN

Teriring doa dengan kerendahan hati dan rasa syukur kepada Allah SWT, karya ilmiah ini saya persembahkan sebagai tanda bukti, hormat, dan cinta serta rasa terimakasih yang tiada terhingga kepada orang yang memberi makna dalam hidup saya. Saya persembahkan skripsi ini kepada :

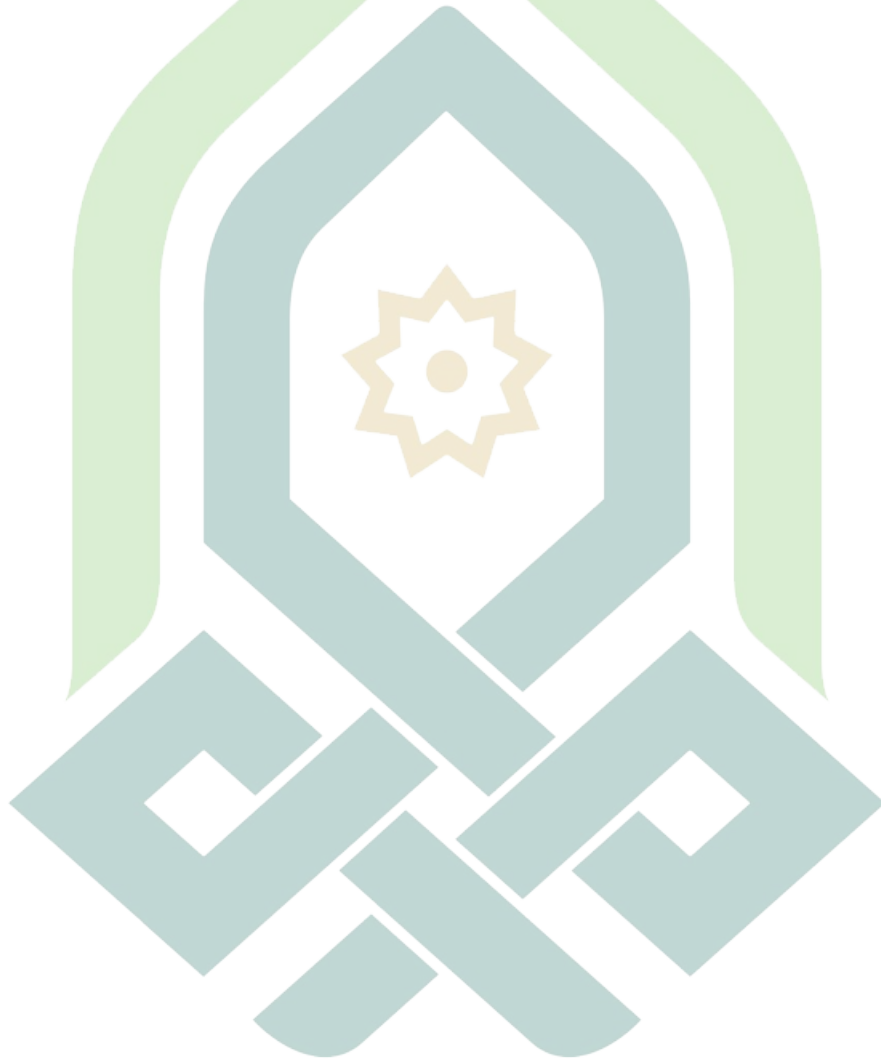
1. Almarhum ayahanda tercinta Mursito, dan ibunda tersayang Umi Fadhillah yang telah merawat, membesarkan, dan mendidiku dengan penuh kasih sayang serta selalu mendoakan keberhasilanku disetiap sujudnya.
2. Kepada saudara-saudaraku Istiana Musfiro dan Astri Fajar Zakiya yang selalu mendukung dan menyemangati untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada sahabatku Nadzhifatus Zulfa, Nurul Muthoah, Nadia Kartika Aurora Megantari, dan Hayatin Nufus yang memberikan semangat serta bantuannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh teman-teman PIAUD seperjuangan.
5. Kepada teman-teman KKN 41.
6. Almamaterku tercinta IAIN Pekalongan tempatku menimba ilmu.





## MOTO

“Suro Diro Joyo Jayaningrat, Lebur Dening Pangastuti (segala sifat keras hati, picik, angkara murka, hanya bisa dikalahkan dengan sikap bijak, lembut hati dan sabar)”. **Sunan Kalijaga**



## ABSTRAK

Sulistiawati, Nur Ika, 2024113018. 2020. *Implementasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Kardus Kelompok B Di RAM NU Karangdadap Tahun Ajaran 2019-2020.*

Pembimbing : Hj. Nur Khasanah, M.Ag

Kata kunci : Alat permainan edukatif, bahan bekas kardus, kreativitas

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap, atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beraneka ragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyurutinya. Istilah *kreativitas* dalam kehidupan sehari-hari atau pada umumnya selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan. Pentingnya pengembangan kreativitas pada anak usia dini adalah adanya kebebasan dan keamanan psikologis dalam diri anak untuk mengembangkan kondisi bagi perkembangan kreativitas. Kardus adalah suatu barang yang biasa digunakan sebagai pelindung atau bahan untuk melindungi produk yang dibiasa mengemas suatu barang selama distribusi dari produsen hingga sampai pada konsumen. Adapun manfaat barang bekas kardus bagi anak usia dini adalah sebagai bahan dasar dalam kegiatan seni dan kerajinan tangan.

Adapun rumusan masalah 1) Bagaimana implementasi pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap 2019-2020. 2) Bagaimana peran guru dalam implementasi pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap 2019-2020. 3) Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat dalam implementasi pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap 2019-2020.

Adapun tujuan penelitian adalah 1) Untuk mendiskripsikan implementasi pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap. Untuk mendiskripsikan peran guru dalam implementasi pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap. 3) Untuk mendiskripsikan faktor pendukung dan penghambat implementasi pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap. Adapun kegunaannya adalah dengan membuat Alat Permainan Edukatif dari barang bekas kardus dalam praktik pembelajaran diharapkan dapat mengembangkan kreativitas sejak dini pada Metode penelitian yang digunakan







adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian lapangan adalah penelitian yang dilakukan dikancah atau tempat terjadinya gejala-gejala yang diselidiki. Jenis pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan yang dimaksudkan untuk memahami suatu fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, tindakan, dan lain-lain.

Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui 3 tahap, ada perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Peran guru dalam pengembangan kreativitas anak usia dini guru sebagai fasilitator dan penanggung jawab pembelajaran. Dan faktor pendukung yaitu emosi anak dan sarana prasarana yang memadai serta faktor penghambat pengembangan kreativitas anak usia dini yaitu keadaan emosi anak yang tidak terkondisikan dan keteledoran guru. Jiwa kreativitas anak bisa dikembangkan sejak anak usia dini dengan berbagai macam stimulus salah satunya yaitu menggunakan alat permainan edukatif barang bekas kardus.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Salawat serta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad saw, kepada keluarganya, para sahabatnya hingga umatnya sampai akhir zaman nanti, amin.

Penulisan skripsi ini guna melengkapi dan memenuhi syarat yang telah ditentukan untuk mendapat gelar Sarjana Strata Satu (SI) dalam Jurusan Tarbiyah IAIN Pekalongan.

Dengan terselesaikannya skripsi yang berjudul “IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF BARANG BERKAS KARDUS KELOMPOK B DI RAM NU KARANGDADAP 2019-2020” tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M. Ag, selaku Rektor IAIN Pekalongan.
2. Bapak Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M. Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan.
3. Ibu Siti Mumun Muniroh, S.Psi,MA, selaku Ketua Jurusan Pendidikan slam Anak Usia Dini IAIN Pekalongan.





4. Ibu Hj. Nur Khasanah, M.Ag selaku Sekretaris Jurusan serta dosen pembimbing skripsi yang bersedia meluangkan waktu untuk membimbing dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Mohammad Irsyad, M.Pd.I, selaku wali dosen yang senantiasa memberikan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama di bangku perkuliahan.
7. Ibu Turipah, S.Pd. AUD selaku Kepala Sekolah RAM NU Karangdadap.
8. Kedua orang tua tercinta beserta keluarga, yang telah memberikan dukungan serta do'a dalam penulisan skripsi ini.
9. Segenap Staf dan karyawan di IAIN Pekalongan, yang telah memberikan pelayanan akademik dengan baik kepada penulis.

Adanya berbagai keterbatasan kemampuan yang penulis miliki tentunya menimbulkan adanya kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna, untuk itu penulis menerima dengan terbuka saran dan kritik yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini agar bermanfaat dan dapat menambah wawasan serta pengetahuan bagi penulis maupun pembaca. Amin.

Pekalongan, 21 Juli 2020

Penulis

**Nur Ika Sulistiawati**  
**NIM. 2024113018**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>HALAMAN DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>HALAMAN DAFTAR BAGAN DAN TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	7
D. Metode Penelitian.....	9
E. Sistematika Penelitian.....	16
<b>BAB II KREATIVITAS, ALAT PERMAINAN EDUKATIF DAN BARANG BEKAS KARDUS .....</b>	<b>18</b>
A. KREATIVITAS, ANAK USIA DINI, ALAT PERMAINAN EDUKATIF DAN BARANG BEKAS KARDUS.....	18
1. Definisi Kreativitas .....	18
a. Pengertian Kreativitas.....	18
b. Komponen pokok kreativitas .....	20
c. Ciri Kreativitas .....	21
d. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas .....	23
2. Anak Usia Dini.....	26
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	26



b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	27
3. Alat Permainan Edukatif.....	30
a. Pengertian Alat Permainan Edukatif.....	30
b. Tujuan Alat Permainan Edukatif.....	31
c. Syarat-syarat Alat Permainan Edukatif.....	33
4. Barang Bekas Kardus.....	34
a. Definisi Barang Bekas Kardus.....	34
b. Manfaat Barang Bekas Kardus.....	35
B. PENELITIAN YANG RELEVAN.....	38
C. KERANGKA BERPIKIR.....	40
<b>BAB III IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF BARANG BEKAS KARDUS KELOMPOK B DI RAM NU KARANGDADAP TAHUN AJARAN 2019-2020.....</b>	<b>42</b>
A. Profil Lembaga RAM NU Karangdadap.....	42
1. Sejarah Singkat RA Muslimat NU Karangdadap.....	42
2. Alamat dan Peta lokasi RA Muslimat NU Karangdadap.....	43
3. Tujuan RA Muslimat NU Karangdadap.....	44
4. Visi dan Misi RAM NU Karangdadap.....	44
5. Struktur Kepengurusan RA Muslimat NU Karangdadap.....	45
6. Keadaan Guru dan Anak RAM NU Karangdadap.....	47
7. Sarana dan Prasarana RAM NU Karangdadap.....	54





B. Implementasi pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap2019-2020 .....	57
C. Peran Guru Dalam Implementasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Kardus Kelompok B Di RAM NU Karangdadap 2019-2020 .....	65
D. Faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap 2019-2020.....	66
 <b>BAB IV ANALISIS IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKASI BARANG BEKAS KARDUS KELOMPOK B DI RAM NU KARANGDADAP TAHUN AJARAN 2019-2020 .....</b>	
<b>68</b>	
A. Analisis Implementasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukasi Barang Bekas Kardus Kelompok B Di RAM NU Karangdadap Tahun Ajaran 2019-2020 .....	68
B. Analisis Peran Guru Dalam Implementasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif Barang Bekas Kardus Kelompok B Di RAM NU Karangdadap 2019-2020.....	70
C. Analisis Faktor yang mendukung dan menghambat dalam implementasi pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap 2019-2020 .....	71



**BAB V PENUTUP** .....74

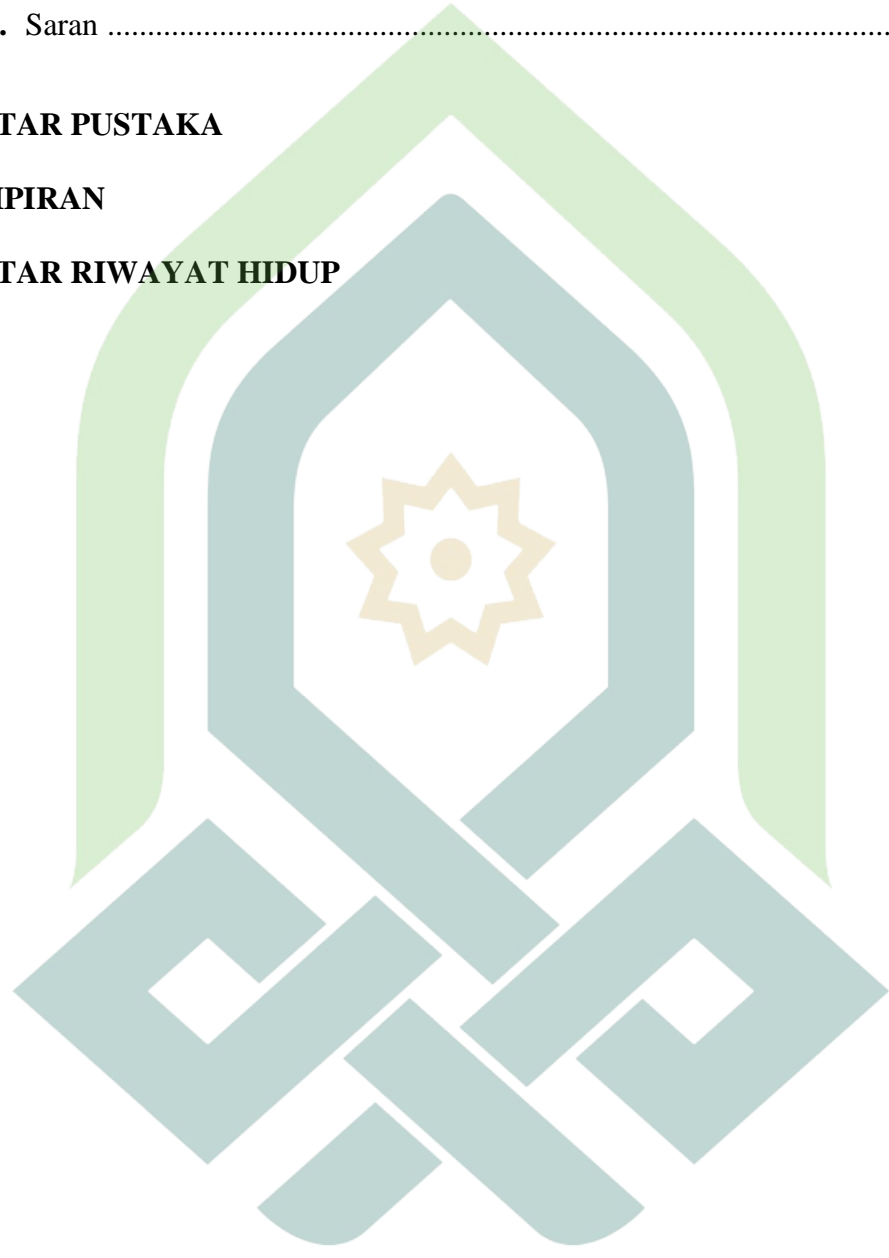
    A. Kesimpulan .....74

    B. Saran .....75

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**





## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini sering disebut anak prasekolah, memiliki masa peka dalam perkembangannya, dan menjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon berbagai rangsangan dari lingkungannya. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan.<sup>1</sup> Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa anak yang dalam masa keemasan sangat penting untuk mendapatkan rangsangan, dalam hal ini pemerintah mengupayakan pendidikan anak usia dini.

Selanjutnya berdasarkan UU RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, pasal 1, butir 14 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan

---

<sup>1</sup> H.E. Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), hlm.16.

jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Sedangkan pada pasal 28 tentang: (1) Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, (2) Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan atau informal, (3) Pendidikan Anak Usia Dini jalur pendidikan formal: TK, RA atau bentuk lain yang sederajat, (4) Pendidikan Anak Usia Dini jalur Pendidikan nonformal: KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat, (5) Pendidikan Anak Usia Dini jalur Pendidikan informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, dan ketentuan mengenai Pendidikan Anak Usia Dini sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.<sup>2</sup> Upaya pemerintah dalam mengembangkan potensi anak usia dini sudah tepat, karena anak mempunyai kecerdasan majemuk salah satunya yaitu kreativitas.

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan anak sejak anak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreativitas yang dapat dikembangkan sejak usia dini. Bakat kreatif anak yang tidak dikembangkan sejak dini maka bakat tersebut tidak berkembang secara optimal. Oleh sebab itu, perlu upaya pendidikan yang dapat mengembangkan kreativitas anak.<sup>3</sup>

Kreativitas bagi anak sangatlah penting. Ada banyak manfaat kreativitas yang akan diperoleh anak. Anak-anak sebaiknya dibiasakan untuk berkreasi sejak dini. Berkreasi maknanya memberi kesempatan kepada anak untuk

<sup>2</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Indeks,2013), hlm.8-9.

<sup>3</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Sinar Grafika Offset,2017),hlm.13.





melakukan suatu hal yang bermanfaat atau membuat sebuah karya. Hal itu bisa difasilitasi orang tua dengan menyediakan media yang akan merangsang kreativitas anak. Berikut adalah beberapa manfaat kreativitas bagi anak, yaitu: (1) Anak akan lebih produktif. Berkreasi akan menuntut seseorang untuk berpikir dan melakukan suatu hal, sehingga anak akan lebih produktif, (2) Mengurangi ketergantungan anak terhadap *gadget*. Tak bisa dipungkiri, anak-anak masa kini hidup di era teknologi yang membuat mereka sangat dekat dengan *gadget*. Padahal *gadget* ibarat pisau bermata dua. Di satu pihak *gadget* penting dan sangat membantu banyak hal, tapi jika anak terlalu sering bermain *gadget*, akan berdampak negatif bagi anak, (3) Manfaat kreativitas lainnya yaitu untuk mengembangkan kecerdasan anak. Berkreasi akan melatih anak untuk berpikir, berimajinasi dan memecahkan suatu hal, (4) kreativitas akan melatih seorang anak untuk memiliki kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah, (5) kreativitas akan melatih anak berpikir luwes, lancar, asli, menguraikan, dan merumuskan kembali suatu hal. (6) Akan memberikan kepuasan kepada individu ketika dia berhasil menciptakan suatu hal, (7) kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. (8) kreativitas bisa melatih anak untuk memanfaatkan barang-barang yang ada di sekitarnya.<sup>4</sup>

Kemampuan anak perlu dipersiapkan agar kelak menjadi sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu berperan secara aktif dalam pembangunan nasional, karena anak merupakan generasi penerus bangsa dan

---

<sup>4</sup> <http://www.hadila.co.id/8-manfaat-kreativitas-bagi-anak/2/>, diakses pada tanggal 5 Desember 2019 pukul 13.10. WIB





menjadi tumpuan serta harapan orangtua. Untuk itu upaya tersebut harus dimulai sejak dini. Pengaruh besar dan menentukan kepribadian anak kelak adalah ketika masa anak berusia dibawah 6 tahun. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk peletakan fondasi dalam perkembangan anak karena pada saat itulah pembentukan dasar kepribadian anak yang disebut dengan *golden age* , atau masa keemasan.

Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, alat permainan edukatif memiliki peranan cukup penting. Karena melalui alat permainan edukatif ini kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan lancar, menarik, kreatif dan menyenangkan, sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, dengan alat permainan edukatif ini anak belajar tapi merasa bermain. Maka sering kali ada sebuah ungkapan “bermain sambil belajar”. Dengan bermain anak dapat belajar banyak hal yang belum diketahui sebelumnya, baik menyangkut kognitif, bahasa, maupun sosiasal-emosional.<sup>5</sup>

Istilah permainan edukatif memiliki dua makna pokok, yaitu alat permainan dan edukatif. Alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Adapun kata edukatif mempunyai arti nilai-nilai pendidikan. Maka jika dipadukan alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. Dalam istilah yang lebih sederhana alat

---

<sup>5</sup> M. Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana,2017), hlm.61.



permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktivitas bermain.<sup>6</sup>

Alat permainan edukatif yang digunakan untuk pembelajaran anak bisa didapatkan dengan cara membeli di toko-toko mainan anak atau dengan cara membuatnya sendiri dari bahan-bahan bekas seperti kardus serta memanfaatkan bahan bekas menjadi alat pembelajaran edukatif bagi anak.

Kardus juga bisa menghasilkan karya seni, kardus sering dijadikan sebagai bahan kerajinan tangan kita dapat menggunakan berbagai jenis atau model kardus sesuai dengan kerajinan yang di dibuat.bahan lain yang diperlukan lem, gunting ,penggaris, pensil. Bahan ini memiliki karakteristik sendiri, salah satunya berkaitan dengan ramah lingkungan. Kardus yang terbuat dari kertas di mana kertas merupakan produk dari bubur tumbuhan. Hal ini membuat kardus lebih ramah lingkungan jadi kardus tidak membutuhkan waktu yang lama dalam mengurai.kita dapat menemukan berbagai desain kardus dari toko yang jual kardus eceran. Kerajinan tangan dari kardus bekas merupakan karya seni unik dan indah yang bisa kita gunakan sebagai furniture tambahan di rumah.kita dapat menggunakan kardus kardus bekas yang tidak terpakai menjadi benda benda yang berguna kembali.kegiatan mendaur ulang dilakukan oleh pelajar.<sup>7</sup>

Dalam upaya mengembangkan kreativitas ini hendaknya dilakukan semenjak usia dini, sebab pada masa ini individu memiliki peluang yang sangat besar untuk mengembangkan potensinya. Upaya yang dilakukan guru mencoba

<sup>6</sup> M. Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, hlm.56.

<sup>7</sup> <https://literasisiswa.blogspot.com/2019/01/manfaat-kardus-bagi-kehidupan-sehari.html>, diakses pada tanggal 5 Desember 2019 pukul 13.55 WIB



untuk mengembangkan kreativitas anak pada RAM NU Karangdadap ini dengan cara mengajak anak untuk mendaur ulang kardus bekas. Kardus bekas dapat dengan mudah ditemukan disekitar lingkungan sekolah. Anak-anak diajak untuk membuat alat permainan edukatif sebagai sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Tentunya guru mempunyai harapan agar kreativitas anak di RAM NU Karangdadap dapat berkembang secara optimal.

RAM NU Karangdadap beralamat di jalan karanganyar karangdadap, desa Karangdadap Kecamatan Karangdadap Kabupaten Pekalongan. Pada RAM NU Karangdadap ini merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usa dini di kabupaten Pekalongan yang mengembangkan kreativitas anak didik dengan cara mengajak anak membuat alat permainan edukatif sehingga pembelajaran menjadi menarik dan anak merasa senang karena menghasilkan produk mainan sendiri.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap wali kelas B3 yang bernama Miftahul Janah yang biasa dipanggil Bu Ita menjelaskan keadaan siswa dalam menuangkan kreativitas siswa masih monoton. Kemudian metode yang digunakan untuk merangsang kreativitas siswa belum bervariasi.<sup>9</sup>

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut ini anak didik sudah sesuai dengan apa yang diharapkan terutama dalam hal kegiatan pembelajaran yang meningkatkan kreativitas anak. Menurut sepengetahuan penulis bahwasanya mengoptimalkan kreativitas anak itu banyak sekali dengan menggunakan kegiatan-kegiatan, dan juga menurut pengalaman yang pernah penulis alami

---

<sup>8</sup> Observasi pada tanggal 2 November 2019 - 9 November 2019 di RAM NU Karangdadap

<sup>9</sup> Wawancara pada tanggal 2 November 2019 - 9 November 2019 di RAM NU Karangdadap



lebih tepatnya menggunakan kegiatan bermain dari barang-barang bekas disamping anak-anak sangat aktif dan senang pada saat itu pula anak-anak akan lebih kreatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

### **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap 2019-2020?
2. Bagaimana peran guru dalam implementasi pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap 2019-2020?
3. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat dalam implementasi pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap 2019-2020?

### **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian adalah

1. Untuk mendiskripsikan implementasi pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap.



2. Untuk mendiskripsikan peran guru dalam implementasi pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap.
3. Untuk mendiskripsikan faktor pendukung dan penghambat implementasi pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan atau manfaat kontribusi secara teoritis dan praktis

1. Manfaat teoritis
  - a. Memberikan pengetahuan bagi pendidik PAUD atau peneliti lain tentang praktik pembelajaran yang sesuai untuk implementasi pengembangan kreativitas Anak Usia Dini.
  - b. Hasil penelitian dapat dipergunakan untuk bahan referensi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan hal yang sama.
2. Manfaat praktis
  - a) Bagi siswa

Dengan membuat Alat Permainan Edukatif dari barang bekas kardus dalam praktik pembelajaran diharapkan dapat mengembangkan kreativitas sejak dini pada siswa.
  - b) Bagi guru





Membantu para pendidik PAUD untuk menemukan cara mengembangkan kreativitas pada anak usia dini, serta memberikan motivasi kepada pendidik PAUD untuk dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan.

#### D. Metode Penelitian

##### 1. Jenis dan Pendekatan

###### a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan adalah penelitian lapangan (*Field Research*) penelitian lapangan adalah penelitian yang dilakukan dikampanye atau tempat terjadinya gejala-gejala yang diselidiki.<sup>10</sup>

Menurut pendapat lain, penelitian lapangan adalah kegiatan penelitian yang dilakukan di lingkungan masyarakat tertentu, baik di lembaga dan organisasi kemasyarakatan maupun lembaga pemerintah, dengan cara mendatangi rumah tangga, perusahaan-perusahaan, dan tempat-tempat lainnya.<sup>11</sup>

Penelitian lapangan ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data dan informasi tentang implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap tahun ajaran 2019-2020

<sup>10</sup>Saifudin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta:Pustaka Pealajar, 1998), hlm.5.

<sup>11</sup>Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*(Bandung: Pustaka Setia, 2011), hlm.31.



## b. Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini, digunakan pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan yang dimaksudkan untuk memahami suatu fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, tindakan, dan lain-lain. Pendekatan kualitatif dilakukan dengan cara deskripsi dan kata-kata bahasa dan suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan dengan berbagai metode ilmiah.<sup>12</sup>

Penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya dan sedalam-dalamnya kemudian mendeskripsikannya dalam bentuk naratif sehingga memberikan gambaran secara utuh tentang fenomena yang terjadi.<sup>13</sup>

Penelitian lapangan ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data dan informasi tentang implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap tahun ajaran 2019-2020

## 2. Tempat dan Waktu Penelitian

### a. Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di RAM NU Karangdadap yang berlokasi di Jalan raya Karangdadap Kecamatan Karangdadap Kabupaten Pekalongan. Lokasi tersebut

---

<sup>12</sup>Lexi J. Moeloeng, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), hlm.6.

<sup>13</sup>Wina Sanjaya, *Penelitian pendidikan* (Jakarta: kencana, 2013), hlm.47-48.



dipilih karena memiliki semua aspek pendukung agar penelitian dapat berjalan dengan baik.

b. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019-2020 antara bulan februari sampai dengan bulan juni 2020.

3. Sumber Data

Sumber data adalah subyek asal data dapat diperoleh. Sumber data penelitian faktor penting yang menjadi pertimbangan dalam menentukan metode penulisan data. Sumber data merupakan sumber yang diperoleh untuk mengumpulkan data yang kita perlukan dalam penelitian.<sup>14</sup> Sumber data dalam penelitian terdiri dari:

a. Sumber Data Primer

Yaitu sumber data yang diperoleh dari narasumber asli (tanpa melalui perantara). Dalam penelitian ini sumber data primernya adalah anak didik kelompok B, dan guru kelompok B di RAM NU karangdadap tahun ajaran 2019-2020.

b. Sumber Data Sekunder

Yaitu sumber bahan kajian yang digambarkan oleh bukan orang yang ikut mengalami atau yang hadir pada waktu kejadian

---

<sup>14</sup>Etta Mamang Sangadji dan Sopiah, *Metodelogi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian* (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), hlm.169.



berlangsung.<sup>15</sup> Dalam penelitian ini sumber data sekondernya adalah kepala sekolah, dokumen-dokumen yang berkaitan dengan hasil pembelajaran karya anak, dan pengelola yayasan di RAM NU Karangdadap.

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

##### a. Observasi

Observasi adalah metode untuk mendapatkan data dengan cara pengamatan dan pencatatan sistematis terhadap fenomena yang diteliti.<sup>16</sup> Peneliti menggunakan metode ini untuk memperoleh data yang secara langsung diamati, seperti letak geografis, sarana dan prasarana dan pelaksanaan pendidikan implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap tahun ajaran 2019-2020.

##### b. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah proses memperoleh data keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan yang diteliti dengan menggunakan alat yang dinamakan *Interview guide* (panduan wawancara).<sup>17</sup>

Metode ini sering digunakan sebagai teknik pengumpulan data, karena dianggap sebagai teknik yang paling ampuh untuk

---

<sup>15</sup>SuharsimiArikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1995), hlm.28.

<sup>16</sup>Sutrisno Hadi, *Metode Research* (Yogyakarta: Andi Offset, 1998), hlm.9.

<sup>17</sup>Muh. Nasir, *Metode Penelitian* (Jakarta: Pt. Graha Indonesia, 1998), hlm.234.



mengumpulkan informasi secara mendalam, mengecek kebenaran data, dapat menanyakan sesuatu yang tengah diteliti secara luas.

Peneliti menggunakan metode ini untuk memperoleh data tentang implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap, bagaimana peran guru dalam implementasi pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap, dan faktor apa saja yang mendukung dan menghambat dalam implementasi pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap. Wawancara ini dilakukan kepada kepala sekolah dan guru kelompok B.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek itu sendiri atau oleh orang lain tentang subjek.<sup>18</sup> Pengumpulan data melalui dokumentasi yaitu dengan mencari data mengenai hal-hal atau variabel atau yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lenger dan agenda. Metode dokumentasi yang diamati bukan

---

<sup>18</sup>Haris Herdiansyah, *Metodelogi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), hlm.117.





hidup tetapi benda mati.<sup>19</sup> Peneliti menggunakan metode itu untuk memperoleh data mengenai kurikulum, foto-foto dan video yang berkaitan dengan tentang implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap tahun ajaran 2019-2020.

#### 5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses penyederhanaan data terbentuk yang mudah dibaca dan diinterpretasikan.<sup>20</sup> Menurut pendapat lain analisis data adalah proses mencari atau menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga mudah dipahami dan tentunya dapat diinformasikan kepada orang lain.<sup>21</sup>

Untuk memproses analisis data yang penulis pakai menggunakan model Miles Huberman, model Analisis Deskriptif yakni dengan empat proses yang saling terkait: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan pengambilan kesimpulan atau verifikasi. Dalam analisis kualitatif ini, teknik analisis datanya dengan cara mendeskripsikan bagaimana tentang implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif barang bekas

---

<sup>19</sup>Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm.278.

<sup>20</sup>Singarimbun, Masri & Sofian Effendi, *Metode Penelitian Survei*, (Yogyakarta:LP3ES, 1989), hlm.263

<sup>21</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm.332.

kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap tahun ajaran 2019-2020.

Langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Pengumpulan data

Yaitu proses pencarian data yang dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, hasil karya anak, dan data-data lain yang ada di lapangan.

2. Reduksi data

Yaitu mereduksi data yang telah diperoleh melalui menggolongkan, mengarahkan, membuang data yang tidak perlu, dan mengorganisasi data, dengan demikian maka dapat ditarik kesimpulan.

3. Penyajian data

Adalah deskripsi kumpulan informasi tersusun yang memungkinkan untuk melakukan interpretasi data, penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Data dalam penelitian ini akan disajikan dalam bentuk teks naratif.<sup>22</sup>

4. Penarikan kesimpulan

Sejak permulaan pengumpulan data, peneliti akan mencari makna dari setiap gejala yang diperoleh di lapangan, pencatatan keteraturan, pola, tema, konfigurasi, alur kausalitas dan proposisi. Selama penelitian masih berlangsung, setiap

---

<sup>22</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm.250-251.



kesimpulan yang ditetapkan akan terus-menerus diverifikasi hingga dapat diperoleh konklusi yang validitasnya dapat dipertanggungjawabkan.

### **E. Sistematika Penelitian**

Sistematika ini dimaksudkan sebagai gambaran umum yang akan menjadikan pembahasan.

Bab I Pendahuluan, yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Tinjauan Pustaka, Metode Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data dan Sistematika Penulisan.

Bab II Teori Kreativitas anak usia dini yang terdiri dari pengertian kreativitas anak usia dini, ciri-ciri kreativitas, manfaat kreativitas, tujuan kreativitas, faktor pendukung dan penghambat pengembangan kreativitas, hakikat anak usia dini, prinsip perkembangan anak usia dini, karakteristik anak usia dini. Pengertian alat permainan edukatif, tujuan alat permainan edukatif, pentingnya alat permainan edukatif, karakteristik alat permainan edukatif.

Bab III berisi hasil penelitian tentang pengembangan kreativitas anak usia dini yang meliputi: gambaran umum RAM NU Karangdadap yang meliputi: sejarah berdirinya, letak geografis, tujuan pembelajaran, visi dan misi, struktur pengurusan, keadaan guru dan peserta didik RAM NU Karangdadap, Sarana dan Prasarana RAM NU Karangdadap; implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui alat



permainan edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap 2019-2020; peran guru dalam implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap 2019-2020; faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap tahun ajaran 2019-2020.

Bab IV Analisis implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif barang bekas kardus, peran guru dalam implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif barang bekas kardus, faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi pengembangan kreativitas anak usia dini melalui alat permainan edukatif barang bekas kardus.

Bab V Penutup, terdiri dari : Kesimpulan, Saran dan Kata Penutup.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang penulis lakukan terhadap permasalahan dalam penelitian ini dengan judul implementasi pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif barang bekas kardus kelompok B di RAM NU Karangdadap 2019-2020, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Implementasi pengembangan kreativitas Anak Usia Dini banyak cara untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini diantaranya dengan menggunakan bahan-bahan justru dinilai menjadi sampah, contohnya kardus yang banyak tersedia di sekitar sekolah. Kegiatan-kegiatan tersebut yaitu membuat mobil-mobilan dari kardus, membuat bingkai foto, melukis tempat tisu dengan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut : perencanaan, pelaksanaan, dan yang terakhir yaitu penilaian.
2. Peran guru pada setiap tahapan kegiatan pengembangan kreativitas anak usia dini di RAM NU Karangdadap. Sebelum pelaksanaan dimulai guru membuat perencanaan kegiatan, kemudian memastikan kegiatan di kelas berjalan sesuai dengan perencanaan, lalu guru melakukan penilaian setelah kegiatan berlangsung sesuai dengan pencapaian anak. Hal ini menunjukkan peran guru tidak terbatas sebagai fasilitator di kelas saja.

3. Faktor pendukung dalam pengembangan kreativitas anak, yaitu emosional anak serta sarana dan prasarana yang memadai. Adapun faktor penghambat dalam pengembangan kreativitas anak, terdapat dua unsur yaitu Keadaan emosional anak yang tidak terkondisikan dan keteledoran guru.

#### **B. Saran-saran**

1. Kepada pihak sekolah RAM NU Karangdadap hendaknya dapat melengkapi dan menambah fasilitas (sarana dan prasarana) yang lebih menunjang dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya yang dapat mendukung kegiatan di kelas.
2. Kepada guru di RAM NU Karangdadap dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran pengembangan kreativitas pada anak usia dini hendaknya membuat perencanaan yang jelas, mempersiapkan bahan dan alat kegiatan yang lengkap dan dilaksanakan secara kontinyu.





## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmet, Zamiel. 2010. *Hal-hal Jorok dan Menjijikan disekitarmu*.Jogyakarta: Buku biru.
- Arikunto, Suharsimi. 1995.*Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azwar, Saifudin.1998. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Etta, Mamang Sangadji dan Sopiah. 2010. *Metodelogi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Hadi, Sutrisno. 1998. *Metode Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Herdiansyah, Haris. 2011. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Salemba Humanika.
- <http://datacomputerku.blogspot.com/2017/09/pengertian-kreativitas-anak-beserta.html?m=1>. Diakses pada tanggal 23 Oktober 2020 pukul 13.01 WIB
- <http://ejournal.uin-suka.ac.id/pusat/aplikasia/article/download/1170/1064>. Diakses pada tanggal 23 Oktober 2020 pukul 14.00 WIB
- <https://ejournal.stkipsantupaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/125>. Diakses pada tanggal13 Februari 2020 Pukul 13.27 WIB
- <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jkss/article/download/8774/758> 1. Diakses pada tanggal 23 Oktober 2020 pukul 13.30 WIB
- <https://literasisiswa.blogspot.com/2019/01/manfaat-kardus-bagi-kehidupan-sehari.html>. Diakses pada tanggal 5 Desember 2019 pukul13.55 WIB
- <http://www.hadila.co.id/8-manfaat-kreativitas-bagi-anak/2/>. Diakses pada tanggal 5 Desember 2019 pukul 13.10 WIB
- <https://www.kaskus.co.id/thread/5b0f6b97d9d770374f8b4568/kardus-bekas/>. Diakses pada tanggal 13 Februari 2020 pukul 13.10 WIB





- J. Moeloeng, Lexi. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- L.N, Syamsu Yusuf dan Nani M. Sugendhi. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Miftahul Jannah, Guru kelas RAM NU Karangdadap, wawancara pribadi, Pekalongan Senin, 25 Februari 2020.
- Monotolu.2005. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa, H.E. 2000. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, H.E. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasir, Muh. 1998. *Metode Penelitian*. Jakarta:Pt. Graha Indonesia.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Taman Kanak Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Rakhmawati,Dwi. 2011.*Kreasi Unik dengan Sampah Kertas*. Jakarta: Indocamp.
- RAM NU Karangdadap, *Profil Lembaga* (Pekalongan: RAM NU Karangdadap)
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian pendidikan*. Jakarta: kencana.
- Singarimbun, Masri & Sofian Effendi. 1989. *Metode Penelitian Survei*. Yogyakarta:LP3ES.
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.



- Trianto,2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi. 2014. *Format PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.



## DATA OBSERVASI

Kelas : B3

Hari/tanggal : Senin/25 Februari 2020

No	Nama	Kreativitas (Rasa ingin tahu)											
		Membiasakan Eksploratif				Cara Bertanya				Cara Mendapatkan Jawaban			
		BB	MB	BSh	BSB	BB	MB	BSh	BSB	BB	MB	BSh	BSB
1	Bilqis Khulafatus Salwa			V			V					V	
2	Kayla Adiva Turrisa				V		V					V	
3	Muhammad Faril Ash Shidqi			V			V					V	
4	Much. Imamul Muttaqin			V			V					V	
5	Aldi Fairuz		V				V				V		
6	Fahira Putri Az Zahra												
7	Zaina Lutfia Tsabita			V				V				V	
8	Qonita Safa Zaibin			V			V					V	
9	Ainia Afika Janah			V			V					V	
10	Izatul Khियaroh		V				V				V		
11	Salsabila Nadhifa Aqilah		V				V				V		
12	Naura Hasna Annida			V			V					V	
13	Naura Qotrun Nida			V			V					V	
14	Nurunnajwa			V			V					V	
15	Asfa Qolbana Margareta												
16	M. Khoiru Zadit Taqwa			V				V				V	
17	Muhammad Munir Amir Maruf		V				V				V		
18	Muhammad Abdul Matin		V				V				V		
19	Muhammad Fabiansyah			V			V					V	
20	Ahmad Azmi Maulana			V			V					V	
21	Arya Alif Pambudi		V				V				V		
22	Alfa Nafisah			V			V					V	
23	Hamka Fakarudin Attar		V				V				V		



## DATA OBSERVASI

Kelas : B3

Hari/tanggal : Senin/25 Februari 2020

No	Nama	Kreativitas (Rasa percaya diri)											
		Cara Memberi Salam Kepada Guru atau Teman				Cara untuk Berani Tampil di depan Teman, Guru, Orangtua dan Lingkungan Sosial Lainnya				Cara Menyampaikan Keinginan dengan Santun			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Bilqis Khulafatus Salwa			V				V				V	
2	Kayla Adiva Turrisa				V				V				V
3	Muhammad Faril Ash Shidqi			V				V				V	
4	Much. Imamul Muttaqin			V					V				V
5	Aldi Fairuz		V				V				V		
6	Fahira Putri Az Zahra												
7	Zaina Lutfia Tsabita			V				V				V	
8	Qonita Safa Zaibin			V				V				V	
9	Ainia Afika Janah			V				V				V	
10	Izatul Khiyaroh			V				V				V	
11	Salsabila Nadhifa Aqilah			V				V				V	
12	Naura Hasna Annida			V				V				V	
13	Naura Qotrun Nida			V				V				V	
14	Nurunnajwa			V				V				V	
15	Asfa Qolbana Margareta												
16	M. Khoiru Zadit Taqwa			V				V				V	
17	Muhammad Munir Amir Maruf		V				V				V		
18	Muhammad Abdul Matin		V				V				V		
19	Muhammad Fabiansyah			V				V				V	
20	Ahmad Azmi Maulana			V				V				V	
21	Arya Alif Pambudi			V				V				V	
22	Alfa Nafisah			V				V				V	
23	Hamka Fakarudin Attar			V				V				V	



## DATA OBSERVASI

Kelas : B3

Hari/tanggal : Senin/25 Februari 2020

No	Nama	Kreativitas (Kemandirian)											
		Pemahaman Tentang Mandiri				Perilaku Mandiri				Cara Merencanakan, Memilih, Memiliki Inisiatif untuk Belajar atau Melakukan Sesuatu Tanpa Harus Dibantu atau Dengan Bantuan Seperlunya			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Bilqis Khulafatus Salwa			V				V				V	
2	Kayla Adiva Turrisa				V				V				V
3	Muhammad Faril Ash Shidqi			V				V				V	
4	Much. Imamul Muttaqin			V				V				V	
5	Aldi Fairuz			V			V				V		
6	Fahira Putri Az Zahra												
7	Zaina Lutfia Tsabita			V				V				V	
8	Qonita Safa Zaibin			V				V				V	
9	Ainia Afika Janah			V				V				V	
10	Izatul Khiyaroh			V				V				V	
11	Salsabila Nadhifa Aqilah			V				V				V	
12	Naura Hasna Annida			V				V				V	
13	Naura Qotrun Nida			V				V				V	
14	Nurunnajwa			V				V				V	
15	Asfa Qolbana Margareta												
16	M. Khoiru Zadit Taqwa			V				V				V	
17	Muhammad Munir Amir Maruf			V				V			V		
18	Muhammad Abdul Matin			V				V				V	
19	Muhammad Fabiansyah			V				V				V	
20	Ahmad Azmi Maulana			V				V				V	
21	Arya Alif Pambudi		V				V				V		
22	Alfa Nafisah			V				V				V	
23	Hamka Fakarudin Attar			V				V				V	





## DATA OBSERVASI

Kelas : B3

Hari/tanggal : Senin/25 Februari 2020

No	Nama	Kreativitas (Tanggung jawab)											
		Cara Merapikan/Memberekan Mainan pada Tempat Semula				Mengerjakan Sesuatu Hingga Tuntas				Senang Menjalankan Kegiatan yang Jadi Tugasnya			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Bilqis Khulafatus Salwa			V				V				V	
2	Kayla Adiva Turrisa				V				V				V
3	Muhammad Faril Ash Shidqi				V				V				V
4	Much. Imamul Muttaqin			V				V				V	
5	Aldi Fairuz			V				V				V	
6	Fahira Putri Az Zahra												
7	Zaina Lutfia Tsabita			V				V				V	
8	Qonita Safa Zaibin			V				V				V	
9	Ainia Afika Janah			V				V				V	
10	Izatul Khiyaroh			V				V				V	
11	Salsabila Nadhifa Aqilah			V				V				V	
12	Naura Hasna Annida			V				V				V	
13	Naura Qotrun Nida			V				V				V	
14	Nurunnajwa			V				V				V	
15	Asfa Qolbana Margareta												
16	M. Khoiru Zadit Taqwa			V				V				V	
17	Muhammad Munir Amir Maruf		V				V				V		
18	Muhammad Abdul Matin			V				V				V	
19	Muhammad Fabiansyah				V			V				V	
20	Ahmad Azmi Maulana				V			V				V	
21	Arya Alif Pambudi				V			V				V	
22	Alfa Nafisah				V			V				V	
23	Hamka Fakarudin Attar				V			V				V	

Nb:

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik



## DATA OBSERVASI

Kelas : B3

Hari/tanggal : Selasa/03 Maret 2020

No	Nama	Kreativitas (Rasa ingin tahu)											
		Membiasakan Eksploratif				Cara Bertanya				Cara Mendapatkan Jawaban			
		BB	MB	BSh	BSB	BB	MB	BSh	BSB	BB	MB	BSh	BSB
1	Bilqis Khulafatus Salwa			V				V				V	
2	Kayla Adiva Turrisa				V				V				V
3	Muhammad Faril Ash Shidqi				V				V				V
4	Much. Imamul Muttaqin			V				V				V	
5	Aldi Fairuz												
6	Fahira Putri Az Zahra			V				V					V
7	Zaina Lutfia Tsabita				V				V				V
8	Qonita Safa Zaibin				V			V					V
9	Ainia Afika Janah				V			V					V
10	Izatul Khiyaroh				V			V					V
11	Salsabila Nadhifa Aqilah			V				V					V
12	Naura Hasna Annida				V			V					V
13	Naura Qotrun Nida				V			V					V
14	Nurunnajwa				V			V					V
15	Asfa Qolbana Margareta			V				V				V	
16	M. Khoiru Zadit Taqwa				V				V				V
17	Muhammad Munir Amir Maruf												
18	Muhammad Abdul Matin			V				V				V	
19	Muhammad Fabiansyah				V				V				V
20	Ahmad Azmi Maulana				V				V				V
21	Arya Alif Pambudi				V				V				V
22	Alfa Nafisah				V				V				V
23	Hamka Fakarudin Attar												



## DATA OBSERVASI

Kelas : B3

Hari/tanggal : Selasa/03 Maret 2020

No	Nama	Kreativitas (Rasa percaya diri)											
		Cara Memberi Salam Kepada Guru atau Teman				Cara untuk Berani Tampil di depan Teman, Guru, Orangtua dan Lingkungan Sosial Lainnya				Cara Menyampaikan Keinginan dengan Santun			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Bilqis Khulafatus Salwa			V				V				V	
2	Kayla Adiva Turrisa				V				V				V
3	Muhammad Faril Ash Shidqi				V				V				V
4	Much. Imamul Muttaqin				V				V				V
5	Aldi Fairuz												
6	Fahira Putri Az Zahra				V				V				V
7	Zaina Lutfia Tsabita				V				V				V
8	Qonita Safa Zaibin				V				V				V
9	Ainia Afika Janah				V				V				V
10	Izatul Khiyaroh				V				V				V
11	Salsabila Nadhifa Aqilah				V				V				V
12	Naura Hasna Annida				V				V				V
13	Naura Qotrun Nida				V				V				V
14	Nurunnajwa			V				V			V		
15	Asfa Qolbana Margareta			V				V			V		
16	M. Khoiru Zadit Taqwa				V				V				V
17	Muhammad Munir Amir Maruf												
18	Muhammad Abdul Matin			V				V			V		
19	Muhammad Fabiansyah				V				V				V
20	Ahmad Azmi Maulana				V				V				V
21	Arya Alif Pambudi			V				V			V		
22	Alfa Nafisah				V				V				V
23	Hamka Fakarudin Attar												



## DATA OBSERVASI

Kelas : B3

Hari/tanggal : Selasa/03 Maret 2020

No	Nama	Kreativitas (Kemandirian)											
		Pemahaman Tentang Mandiri				Perilaku Mandiri				Cara Merencanakan, Memilih, Memiliki Inisiatif untuk Belajar atau Melakukan Sesuatu Tanpa Harus Dibantu atau Dengan Bantuan Seperlunya			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Bilqis Khulafatus Salwa			V				V				V	
2	Kayla Adiva Turrisa				V				V				V
3	Muhammad Faril Ash Shidqi				V				V				V
4	Much. Imamul Muttaqin				V				V				V
5	Aldi Fairuz												
6	Fahira Putri Az Zahra				V				V				V
7	Zaina Lutfia Tsabita				V				V				V
8	Qonita Safa Zaibin				V				V				V
9	Ainia Afika Janah				V				V				V
10	Izatul Khiyaroh				V				V				V
11	Salsabila Nadhifa Agilah				V				V				V
12	Naura Hasna Annida				V				V				V
13	Naura Qotrun Nida				V				V				V
14	Nurunnajwa				V				V				V
15	Asfa Qolbana Margareta			V				V			V		
16	M. Khoiru Zaidit Taqwa				V				V				V
17	Muhammad Munir Amir Maruf												
18	Muhammad Abdul Matin			V				V			V		
19	Muhammad Fabiansyah				V				V				V
20	Ahmad Azmi Maulana				V				V				V
21	Arya Alif Pambudi				V				V				V
22	Alfa Nafisah				V				V				V
23	Hamka Fakarudin Attar												



## DATA OBSERVASI

Kelas : B3

Hari/tanggal : Selasa/03 Maret 2020

No	Nama	Kreativitas (Tanggung jawab)											
		Cara Merapikan/Memberekan Mainan pada Tempat Semula				Mengerjakan Sesuatu Hingga Tuntas				Senang Menjalankan Kegiatan yang Jadi Tugasnya			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Bilqis Khulafatus Salwa			V				V				V	
2	Kayla Adiva Turrisa				V			V				V	
3	Muhammad Faril Ash Shidqi				V			V				V	
4	Much. Imamul Muttaqin				V		V					V	
5	Aldi Fairuz												
6	Fahira Putri Az Zahra			V				V			V		
7	Zaina Lutfia Tsabita				V			V				V	
8	Qonita Safa Zaibin				V			V				V	
9	Ainia Afika Janah				V			V				V	
10	Izatul Khiyaroh				V			V				V	
11	Salsabila Nadhifa Aqilah				V			V				V	
12	Naura Hasna Annida				V			V				V	
13	Naura Qotrun Nida				V			V				V	
14	Nurunnajwa				V			V				V	
15	Asfa Qolbana Margareta			V			V			V			
16	M. Khoiruz Zaidit Taqwa				V			V				V	
17	Muhammad Munir Amir Maruf												
18	Muhammad Abdul Matin			V				V				V	
19	Muhammad Fabiansyah				V			V				V	
20	Ahmad Azmi Maulana				V			V				V	
21	Arya Alif Pambudi				V			V				V	
22	Alfa Nafisah				V			V				V	
23	Hamka Fakarudin Attar												

Nb:

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik



## DATA OBSERVASI

Kelas : B3

Hari/tanggal : Selasa/10 Maret 2020

No	Nama	Kreativitas (Rasa ingin tahu)											
		Membiasakan Eksploratif				Cara Bertanya				Cara Mendapatkan Jawaban			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Bilqis Khulafatus Salwa												
2	Kayla Adiva Turrisa				V				V				V
3	Muhammad Faril Ash Shidqi				V				V				V
4	Much. Imamul Muttaqin				V				V				V
5	Aldi Fairuz				V				V				V
6	Fahira Putri Az Zahra				V				V				V
7	Zaina Lutfia Tsabita				V				V				V
8	Qonita Safa Zaibin				V				V				V
9	Ainia Afika Janah				V				V				V
10	Izatul Khियaroh				V				V				V
11	Salsabila Nadhifa Aqilah				V				V				V
12	Naura Hasna Annida				V				V				V
13	Naura Qotrun Nida				V				V				V
14	Nurunnajwa				V				V				V
15	Asfa Qolbana Margareta				V			V					V
16	M. Khoiru Zadi Taqwa				V				V				V
17	Muhammad Munir Amir Maruf				V				V				V
18	Muhammad Abdul Matin				V				V				V
19	Muhammad Fabiansyah				V				V				V
20	Ahmad Azmi Maulana				V				V				V
21	Arya Alif Pambudi				V				V				V
22	Alfa Nafisah												
23	Hamka Fakarudin Attar				V				V				V





## DATA OBSERVASI

Kelas : B3

Hari/tanggal : Selasa/10 Maret 2020

No	Nama	Kreativitas (Rasa percaya diri)											
		Cara Memberi Salam Kepada Guru atau Teman				Cara untuk Berani Tampil di depan Teman, Guru, Orangtua dan Lingkungan Sosial Lainnya				Cara Menyampaikan Keinginan dengan Santun			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Bilqis Khulafatus Salwa												
2	Kayla Adiva Turrisa				V				V				V
3	Muhammad Faril Ash Shidqi				V				V				V
4	Much. Imamul Muttaqin				V				V				V
5	Aldi Fairuz				V			V					V
6	Fahira Putri Az Zahra				V				V				V
7	Zaina Lutfia Tsabita				V				V				V
8	Qonita Safa Zaibin				V				V				V
9	Ainia Afika Janah				V				V				V
10	Izatul Khiyaroh				V				V				V
11	Salsabila Nadhifa Aqilah				V				V				V
12	Naura Hasna Annida				V				V				V
13	Naura Qotrun Nida				V				V				V
14	Nurunnajwa				V				V				V
15	Asfa Qolbana Margareta				V			V			V		
16	M. Khoiru Zadit Taqwa				V				V				V
17	Muhammad Munir Amir Maruf				V				V				V
18	Muhammad Abdul Matin				V				V				V
19	Muhammad Fabiansyah				V				V				V
20	Ahmad Azmi Maulana				V				V				V
21	Arya Alif Pambudi				V				V				V
22	Alfa Nafisah												
23	Hamka Fakarudin Attar				V				V				V



## DATA OBSERVASI

Kelas : B3

Hari/tanggal : Selasa/10 Maret 2020

No	Nama	Kreativitas (Kemandirian)											
		Pemahaman Tentang Mandiri				Perilaku Mandiri				Cara Merencanakan, Memilih, Memiliki Inisiatif untuk Belajar atau Melakukan Sesuatu Tanpa Harus Dibantu atau Dengan Bantuan Seperlunya			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Bilqis Khulafatus Salwa												
2	Kayla Adiva Turrisa				V				V				V
3	Muhammad Faril Ash Shidqi				V				V				V
4	Much. Imamul Muttaqin				V				V				V
5	Aldi Fairuz				V			V					V
6	Fahira Putri Az Zahra				V				V				V
7	Zaina Lutfia Tsabita				V				V				V
8	Qonita Safa Zaibin				V				V				V
9	Ainia Afika Janah				V				V				V
10	Izatul Khiyaroh				V				V				V
11	Salsabila Nadhifa Agilah				V				V				V
12	Naura Hasna Annida				V				V				V
13	Naura Qotrun Nida				V				V				V
14	Nurunnajwa				V				V				V
15	Asfa Qolbana Margareta				V			V			V		
16	M. Khoiru Zaidit Taqwa				V				V				V
17	Muhammad Munir Amir Maruf				V				V				V
18	Muhammad Abdul Matin				V				V				V
19	Muhammad Fabiansyah				V				V				V
20	Ahmad Azmi Maulana				V				V				V
21	Arya Alif Pambudi				V				V				V
22	Alfa Nafisah												
23	Hamka Fakarudin Attar				V				V				V



## DATA OBSERVASI

Kelas : B3

Hari/tanggal : Selasa/10 Maret 2020

No	Nama	Kreativitas (Tanggung jawab)											
		Cara Merapikan/Memberekan Mainan pada Tempat Semula				Mengerjakan Sesuatu Hingga Tuntas				Senang Menjalankan Kegiatan yang Jadi Tugasnya			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Bilqis Khulafatus Salwa												
2	Kayla Adiva Turrisa				V				V				V
3	Muhammad Faril Ash Shidqi				V				V				V
4	Much. Imamul Muttaqin				V				V				V
5	Aldi Fairuz			V				V					V
6	Fahira Putri Az Zahra				V			V					V
7	Zaina Lutfia Tsabita				V			V					V
8	Qonita Safa Zaibin				V				V				V
9	Ainia Afika Janah				V				V				V
10	Izatul Khiyaroh				V				V				V
11	Salsabila Nadhifa Aqilah				V				V				V
12	Naura Hasna Annida				V				V				V
13	Naura Qotrun Nida				V				V				V
14	Nurunnajwa				V				V				V
15	Asfa Qolbana Margareta				V			V			V		
16	M. Khoiru Zadit Taqwa				V				V				V
17	Muhammad Munir Amir Maruf				V				V				V
18	Muhammad Abdul Matin				V				V				V
19	Muhammad Fabiansyah				V				V				V
20	Ahmad Azmi Maulana				V				V				V
21	Arya Alif Pambudi				V				V				V
22	Alfa Nafisah												
23	Hamka Fakarudin Attar				V				V				V

Nb:

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik





**DOKUMENTASI FOTO**















Perpustakaan IAIN Pekalongan

Perpustakaan IAIN Pekalongan







## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Pribadi

1. Nama : Nur Ika Sulistiawati
2. NIM : 2024113018
3. Tempat, Tanggal lahir : Pekalongan, 12 Agustus 1995
4. Pekerjaan : Mahasiswa
5. Agama : Islam
6. Alamat : Dukuh Donolayan wetan, Desa  
Pagumenganmas Rt.01  
Rw.01 No.09. Kecamatan Karangdadap  
Kabupaten Pekalongan.

### Riwayat Pendidikan :

1. TK Pertiwi Pagumenganmas lulus tahun 2001
2. SD N Pagumenganmas lulus tahun 2007
3. MTs SS Proto Kedungwuni lulus tahun 2010
4. MAN 1 Pekalongan lulus tahun 2013
5. IAIN Pekalongan Tahun 2013 – sekarang

### B. Data Orang Tua

1. Ayah Kandung : Mursito (Alm)  
Agama : Islam  
Pekerjaan : -  
Alamat : Dukuh Donolayan wetan, Desa  
Pagumenganmas Rt.01 Rw.01 No.09.  
Kecamatan Karangdadap Kabupaten Pekalongan.



2. Ibu Kandung : Umi Fadhillah  
Agama : Islam  
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga  
Alamat : Dukuh Donolayan wetan, Desa  
Pagumenganmas Rt.01  
Rw.01 No.09. Kecamatan Karangdadap  
Kabupaten Pekalongan.

Pekalongan, 21 Juli 2020

Penulis

**NUR IKA SULISTIAWATI**  
**NIM. 2024113018**



KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PEKALONGAN  
UNIT PERPUSTAKAAN

Jl.Kusuma bangsa No.9 Pekalongan.Telp.(0285) 412575 Faks (0285) 423418  
Website :perpustakaan iain-pekalongan.ac.id |Email : perpustakaan@iain pekalongan. ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika IAIN Pekalongan, yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : **NUR IKA SULISTIAWATI**

NIM : **2024113018**

Fakultas/Jurusan : **FTIK/ PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada

Perpustakaan IAIN Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Tugas Akhir  Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)

**IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN KREATIVITAS  
ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
BARANG BEKAS KARDUS KELOMPOK B DI RAM NU KARANGDADAP TAHUN  
AJARAN 2019-2020**

beserta perangkat yang di perlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksektif ini Perpustakaan IAIN Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya lewat internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan IAIN Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini

Dengan demikian ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, November 2020



**NUR IKA SULISTIAWATI**  
**NIM. 2024113018**

NB: Harap diisi, ditempel meterai dan ditandatangani  
Kemudian diformat pdf dan dimasukkan dalam cd.