

**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN
DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK
DI TK MUSLIMAT
DESA KUTOSARI KECAMATAN KARANGANYAR
KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S₁)
dalam Ilmu Tarbiyah**



Disusun Oleh:

ASAL BUKU INI	:	Penulis
PENERBIT/HARGA	:	Jan 2017
TGL. PENERIMAAN	:	PAI 17.408 DIY
NO. KLASIFIKASI	:	1721408
NO. INDUK	:	

UMDATUD DIYANAH

NIM: 2021211195

**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) PEKALONGAN
TAHUN 2016**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : UMDATUD DIYANAH

NIM : 2021211195

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “IMPLEMENTASI METODE BERMAIN DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI TK MUSLIMAT DESA KUTOSARI KECAMATAN KARANGANYAR KABUPATEN PEKALONGAN” adalah betul-betul karya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi tersebut adalah plagiat maka penulis siap untuk dicabut gelarnya.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 10 Mei 2016

Penulis



UMDATUD DIYANAH
NIM. 2021211195

Dr. M. Sugeng Sholehuddin, M. Ag
Perum Tanjung Raya Indah 2B
10/12 Tanjung Tirto Pekalongan

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 3 (tiga) Eksemplar

Hal : Naskah Skripsi

Sdri. UMDATUD DIYANAH

Kepada

Yth. Ketua STAIN Pekalongan

C/q Ketua Jurusan Tarbiyah

Di -

PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah kami adakan penelitian dan perbaikan, maka bersama ini kami kirimkan skripsi saudara:

Nama : **UMDATUD DIYANAH**

Nim : **2021211195**

Judul : **IMPLEMENTASI METODE BERMAIN DALAM
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI TK MUSLIMAT
DESA KUTOSARI KECAMATAN KARANGANYAR
KABUPATEN PEKALONGAN**

Dengan permohonan agar skripsi saudara tersebut segera dimunaqosahkan.

Demikian harap menjadi perhatian dan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, Juni 2016

Pembimbing


Dr. M. Sugeng Sholehuddin, M. Ag
Nip. 19730112 200003 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) PEKALONGAN**

Alamat : Jl. Kusuma Bangsa No. 9 Pekalongan Telp. (0285) 412575-412572 Fax. 423418
E-mail : stain_pkl@telkom.net-stain_pkl@hotmail.com

PENGESAHAN

Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan
mengesahkan skripsi saudara :

Nama : **UMDATUD DIYANAH**

NIM : **2021 211 195**

JUDUL : **IMPLEMENTASI METODE BERMAIN DALAM
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI TK
MUSLIMAT DESA KUTOSARI KECAMATAN
KARANGANYAR KABUPATEN PEKALONGAN**

Yang telah diujikan pada hari Kamis, 16 Juni 2016 dan dinyatakan
berhasil, serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Strata Satu (S₁) dalam Ilmu Tarbiyah.

Dewan Penguji,


Dr. Hj. Sopiah, M.Ag
Ketua


Dr. Esti Zaduqisti, M.Si
Anggota

Pekalongan, 16 Juni 2016

Ketua


Dr. H. Ade Dedi Rohavana, M.Ag
NIP. 197104151998031005

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibuku tercinta, Bapak Ahmad Asfuri serta Mertuaku Bapak H. Sapuan dan Ibu Hj. Badriyah yang selalu memberikan support, motivasi dan kasih sayangnya serta lantunan do'a keselamatan dan kebahagiaan kepada penulis khususnya Ibuku, Ibu Muzayanah (Almh) yang memberi motivasi kepada penulis agar masuk kuliah
2. Suami tercinta Hasyim yang tak henti-hentinya memberikan support, motivasi dan kasih sayangnya serta lantunan do'a keselamatan dan kebahagiaan kepada penulis
3. Kakak-kakakku tersayang A. Zarksyi Abdun, Nur Baidah, Athoillah, Uswatun Khasanah, Umi Khabibah, A. Dziya'ul Huda, Nur Asyifa serta Adik-adikku A. Mujtaba, Siti Roikhatul Jannah, A. Rifqu Ni'am, Uun Uniqoh yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis
4. Teman-teman guru TK Muslimat Kutosari Ustadzah Barokah, Ustdzah Sholikhah, Ustadzah Munadzdzomah, Dan Ustadzah Mawaddah yang senantiasa memberikan do'a dan semangat kepada penulis
5. Teman-teman seperjuangan kelas A kualifikasi khususnya dan teman-teman satu angkatan tahun 2011 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Terima kasih sudah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.

MOTTO

مَا مَثَلُ وَالِدٍ وَكَدَّ أَفْجَلُ مِنْ أَبِي حَسَنِ

(رواه البخاري ومسلم)

Tiada suatu pemberianpun lebih utama dari orang tua kepada anaknya selain pendidikan yang baik. (H.R Al Bukhori dan Muslim)

ABSTRAK

Umdatud Diyanah. 2011. Implementasi Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di TK Muslimat Desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan, Skripsi Jurusan Tarbiyah Program S1 Reguler Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan. Dosen Pembimbing Dr. M. Sugeng Sholehuddin, M. Ag.

Taman kanak-kanak adalah salah satu pendidikan pra sekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4 tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Taman kanak-kanak memberi kemungkinan kepada anak didiknya untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Metode pembelajaran TK yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitasnya diantaranya adalah metode bermain. Kreativitas anak dapat terlihat pada saat bermain. TK Muslimat desa Kutosari merupakan salah satu TK yang menerapkan metode bermain. Penerapan metode bermain di TK Muslimat dapat menumbuhkan kreativitas anak

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: (1) bagaimana implementasi metode bermain di TK Muslimat Desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan, (2) bagaimana bentuk kreativitas anak di TK Muslimat Desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan. Tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui implementasi metode bermain dan bentuk kreativitas anak-anak di TK Muslimat Desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan. Sedangkan kegunaan penelitian ini adalah memberikan tambahan wawasan bagi pembaca pada umumnya dan bagi penulis pada khususnya, dan bahan kajian orang tua, guru dan pihak-pihak yang membutuhkan informasi.

Pada penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dan metode dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode bermain di TK Muslimat Desa Kutosari sangat disukai dan mudah dilakukan oleh anak. Diantara jenis permainannya adalah permainan sentra balok dan sentra seni. Permainan Sentra balok meliputi membuat rumah-rumahan, istana dan gapura. Sedangkan permainan sentra seni misalnya membuat radio dengan tepung, membuat berbagai bentuk dengan kertas lipat. Bentuk kreativitas anak yaitu anak dapat membuat berbagai bentuk dari permainan sentra balok dan sentra seni. Jadi implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Muslimat Desa Kutosari yaitu anak-anak mempraktekkan permainan seperti permainan sentra balok, sentra seni yang menghasilkan bermacam-macam bentuk kreativitas contohnya membuat bentuk dari kertas lipat, membuat telepon-teleponan dari gelas plastik minuman dan lain-lain, sehingga anak-anak dapat berimajinasi dan menciptakan karya-karya dengan bentuk dan hasil yang bervariasi. Anak-anak merasa senang dan bangga dengan hasil karyanya dan menunjukkan kepada teman, orang tuanya, bahwa mereka mampu menghasilkan karya dengan kreativitasnya melalui metode bermain.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penayayang. Segala puji hanya bagi Allah pemelihara seluruh alam raya. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari kegelapan iman menuju cahaya terang benderang, yaitu jalan yang diridhoi Allah SWT.

Penulis bersyukur karena dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “IMPLEMENTASI METODE BERMAIN DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI TK MUSLIMAT DESA KUTOSARI KECAMATAN KARANGANYAR KABUPATEN PEKALONGAN”. Hal ini karena keterlibatan semua pihak baik secara materiil, moril, intelektual, emosional dan akademisi, baik langsung maupun tidak langsung. Untuk itu pada kesempatan kali ini penulis menghaturkan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag, selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan, yang telah mengesahkan skripsi ini.
2. Bapak Dr. M. Sugeng Sholehuddin, M. Ag, selaku Ketua Jurusan Tarbiyah STAIN Pekalongan dan selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, pemikiran dan kesabarannya dalam memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Salafudin, M.S.I, selaku Ketua Prodi Tarbiyah PAI STAIN Pekalongan.
4. Bapak/Ibu dosen serta civitas akademika di kampus STAIN Pekalongan, yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis.
5. Kepala perpustakaan STAIN Pekalongan beserta stafnya yang telah memberikan kemudahan penulis dalam mencari bahan-bahan yang menunjang skripsi ini.
6. Ustadzah Barokah, Ustadzah Sholikhah, Ustadzah Munadzdzomah, Ustadzah Mawaddah selaku pendidik dan teman seperjuangan di TK Muslimat Kutosari yang telah membantu penulis melakukan penelitian di TK Muslimat Kutosari.
7. Bapak, Ibu, Suami, adik-adik dan keluarga besar yang selalu memberikan do'a dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan kualifikasi A yang telah menorehkan kesan yang bermakna kepada penulis.

Kepada mereka semua, penulis belum dapat memberikan balasan apa-apa kecuali hanya untaian ucapan terima kasih dari hati yang paling dalam dengan diiringi do'a, semoga Allah SWT membalas semua amal kebaikan mereka dengan sebaik-baiknya.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Amin..

Pekalongan, 15 Mei 2016



Umdatud Diyanah

Nim. 2021211195

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pernyataan	ii
Halaman Nota Pembimbing	iii
Halaman Pengesahan	iv
Halaman Persembahan	v
Halaman Motto	vi
Abstrak	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	10
D. Kegunaan Penelitian	10
E. Tinjauan Pustaka	11
F. Metode Penelitian	17
G. Sistematika Penulisan	22
BAB II METODE BERMAIN DAN KREATIVITAS ANAK	
A. Metode Bermain	24
1. Pengertian Metode Bermain	24
2. Fungsi Bermain	26
3. Manfaat Bermain	26
4. Macam-macam Bermain	28
B. Kreativitas Anak	
1. Pengertian Kreativitas	30
2. Ciri-ciri Kreativitas	31
3. Komponen Pokok Kreativitas	33
4. Kegiatan Mengembangkan Kreativitas	34

**BAB III IMPLEMENTASI METODE BERMAIN DALAM
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI TK MUSLIMAT
DESA KUTOSARI KECAMATAN KARANGANYAR KABUPATEN
PEKALONGAN**

A. Gambaran Umum TK Muslimat Desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan	
1. Sejarah Singkat TK Muslimat	40
2. Letak Geografis	41
3. Keadaan Guru	41
4. Keadaan Siswa	43
5. Sarana Prasarana	43
6. Kurikulum	45
7. Jadwal Kegiatan	46
8. Visi, Misi dan Tujuan TK Muslimat	47
9. Struktur Organisasi Sekolah	48
10. Proses Pembelajaran.....	48
11. RKH	49
12. Metode Pembelajaran	50
B. Implementasi Metode Bermain di TK Muslimat Desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan	51
C. Bentuk-bentuk Kreativitas Anak di TK Muslimat Desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan	55

**BAB IV ANALISIS IMPLEMENTASI METODE BERMAIN DALAM
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI TK MUSLIMAT
DESA KUTOSARI KECAMATAN KARANGANYAR KABUPATEN
PEKALONGAN**

A. Analisis Implementasi Metode Bermain Di TK Muslimat Desa Kutosari	62
B. Analisis Bentuk Kreativitas Anak Di TK Muslimat Desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan.....	68

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	76
B. Saran-Saran	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

PEDOMAN WAWANCARA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Kedaaan Guru	41
Tabel 2	Jumlah Siswa	43
Tabel 3	Kurikulum	45
Tabel 4	Jadwal Kegiatan	46

BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Masalah

Taman kanak-kanak adalah salah bentuk pendidikan pra sekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4 tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Taman kanak-kanak memberi kemungkinan kepada anak didiknya untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya, memupuk sifat dan kebiasaan yang baik.

Tujuan pendidikan TK secara umum adalah membentuk manusia Pancasila sejati, yang bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, yang cakap, sehat dan terampil, serta bertanggung jawab terhadap Tuhan, masyarakat dan negara. Sedangkan tujuan khususnya yaitu memberikan kesempatan dan bimbingan kepada anak untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan fisik maupun psikologinya dan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya secara optimal sebagai individu yang unik serta memiliki sifat dan kebiasaan yang baik sehingga mereka dapat diterima oleh masyarakatnya.¹

Ahmad Husain Al-Liqany sebagaimana dikutip oleh Ramayulis mengatakan bahwa metode adalah langkah-langkah yang diambil guru guna membantu para murid merealisasikan tujuan tertentu.² Sedangkan bermain adalah suatu kegiatan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang

¹ Zuhrotun Nisa, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu (TKIT) Ulul Albab 2 Kota Pekalongan". *Skripsi Sarjanah Pendidikan Islam*, (Pekalongan: STAIN Pekalongan, 2008), hal.4

² Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*. (Jakarta: Kalam Mulia, 2002), hal. 149

menghasilkan pengertian, atau memberikan informasi, memberi kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak.³

Fungsi bermain bagi anak usia dini dapat dijadikan intervensi yang jika dilaksanakan dengan tepat, baik dilengkapi dengan alat maupun tanpa alat akan sangat membantu perkembangan sosial, emosional, kognitif, dan efektif pada umumnya, dan mengembangkan daya kreativitas anak.

Pada metode bermain, awalnya anak hanya tampak bermain-main saja dan tidak punya tujuan, namun sesungguhnya anak itu sedang bereksperimen, mengeksplorasi dan menguji kemampuannya dengan kesadaran minat penuh dan usaha kerasnya sendiri. Dengan bermain-main, anak sesungguhnya sedang berusaha keras, tetapi dengan perasaan gembira untuk meraih lebih banyak pengalaman dan pengetahuan baru serta sedang melatih otot-otot untuk aktifitas yang lebih maju.⁴

Dengan memahami arti bermain bagi anak, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain adalah kebutuhan bagi anak. Dengan merancang pelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain, maka anak belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya.⁵

Adapun beberapa ciri kegiatan yang dipandang sebagai kegiatan aktifitas bermain yaitu:

- a. Dilakukan dengan suka rela. Anak melakukan kegiatan bermain tanpa unsur paksaan dari manapun.

³ Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Bermain*, (Jakarta: Grasindo, 2001), hal. 1

⁴ Endang Wahyuni, *Cara Mengasuh Anak dan Membimbing Anak agar Menjadi Cerdas dan Bahagia*, (Bandung: CV Pioner Jaya, 2001), hal. 155

⁵ Conny Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran Pra Sekolah dan Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Indeks, 2008), hal. 21

- b. Dilakukan secara spontan. Anak akan spontan melakukan kegiatan bermain saat anak ingin melakukannya.
- c. Berorientasi pada proses bukan pada hasil. Yang terpenting bagi anak adalah bagaimana proses bermain, bukan bagaimana hasil permainan.
- d. Menghasilkan kepuasan. Anak yang dapat melaksanakan kegiatan bermain, secara otomatis akan mendapatkan kepuasan dari dalam diri.

Jadi metode bermain merupakan cara penyampaian pelajaran dengan cara kegiatan yang menyenangkan dan tidak menimbulkan kepaasaan dari dalam diri anak didik, akan tetapi semua kegiatan yang dilakukan itu dapat memberi informasi dan mengembangkan imajinasi anak didik.

Kreativitas merupakan daya atau kemampuan manusia untuk menciptakan sesuatu. Kemampuan ini dapat terkait dengan bidang seni maupun ilmu pengetahuan.

Semua anak yang lahir di dunia ini pasti mempunyai sisi kreativitas, tetapi dalam bentuk dan dalam kadar yang berbeda-beda. Tinggi dan rendahnya kreativitas anak dipengaruhi oleh dua hal, yaitu faktor genetika atau faktor bawaan lahir dan lingkungan sekitar tempat tinggal anak. Kreativitas yang ada dalam seorang anak akan tumbuh secara optimal jika kedua faktor dipadukan dengan baik. Dalam bermain anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi dan kreativitas.

Menurut Solso (dalam bukunya Hurlock) kreativitas adalah aktifitas kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi. Kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Kreativitas ini dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, mungkin mencakup pembentukan pola-pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya serta pencocokan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Bentuk-bentuk kreativitas mungkin berupa produk seni, kesusasteraan produk ilmiah atau mungkin juga bersifat prosedural atau metodologis.⁶

Joan Freeman dan Utami Munandar menjelaskan bahwa diantara ciri perilaku yang menceminkan ciri kreativitas alamiah anak usia pra sekolah menjadi nyata, seperti:

- a. Senang menjelajahi lingkungannya.
- b. Mengamati dan memegang segala sesuatu, seakan-akan haus akan pengalaman.
- c. Rasa ingin tahu mereka besar.
- d. Anak usia TK spontan dan cenderung menyatakan pikirannya dan perasaannya sebagaimana adanya.
- e. Anak TK selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru
- f. Mereka senang melakukan eksperimen.

⁶ Hurlock, E. B, *Psikologis Perkembangan*, (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan), Edisi Kelima, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1980), hal. 27

g. Biasanya anak usia TK mempunyai daya imajinasi tinggi.⁷

Dalam kenyataan sekarang ini sering dijumpai bahwa kreativitas anak tanpa disadari telah terpasang di tengah kesibukan orang tua. Namun kegiatan bermain bebas sering menjadi kunci pembuka bagi gudang-gudang bakat kreatif yang dimiliki setiap manusia. Bermain bagi anak berguna untuk menjelajahi dunianya dan mengembangkan kompetensinya dalam usaha mengatasi dunianya, dan mengembangkan kreativitas anak.

Menurut David Campbell sebagaimana dikutip oleh A. M. Mangunhadja bahwa kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang bersifat:

1. Baru, inovatif, belum ada sebelumnya, segar, menarik, mengesankan.
2. Berguna (usefull) lebih enak, lebih praktis, mempermudah, memperlancar, mendorong, mengembangkan, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, mengatasi kesulitan, mendatangkan hasil yang lebih baik atau banyak.
3. Dapat di mengerti (udestandable), hasil yang sama dapat di mengerti dan dapat dibuat di lain waktu.⁸

Sesuai dengan metode-metode pembelajaran TK yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas, maka berarti kreativitas itu bisa tampil dini dalam kehidupan anak dan terlihat pada saat ia bermain, karena ketika bermain anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide

⁷ Joan Freeman dan Utami Munandar. *Cerdas dan Cemerlang, Kiat Menemukan dan Mengembangkan Bakat Anak 0 – 5 Tahun*, Cetakan kedua, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1996), hal. 248 - 249

⁸ David Campbell, Disadur oleh Manguntadjono, *Mengembangkan Keativitas*, (Yogyakarta: Kanisius, 1986), hal. 11 - 12

yang tersimpan di dalam dirinya. Dan program pembelajaran disesuaikan dengan usia, minat, kemampuan, bakat dan tingkat perkembangan yang berbeda-beda pada setiap anak secara individual. Dalam mengembangkan kreativitas anak TK melalui permainan sering mengalami kendala terutama hal-hal yang dapat menghambat perkembangan anak, secara garis besar hambatan dalam mengembangkan kreativitas anak melalui permainan ada dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari luar anak itu sendiri, yaitu terletak pada lingkungan makro (kebudayaan masyarakat) maupun lingkungan mikro (keluarga, teman sekolah sebaya). Faktor eksternal di antaranya adalah kondisi lingkungan dan sarana prasarana.

Anak-anak suka bermain karena di dalam diri terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri. Permainan juga memberikan anak kreatif pada saat bermain. Anak dikatakan kreatif jika anak ini mampu untuk mengekspresikan diri dan menciptakan suatu bentuk dalam bermain. Kreativitas anak akan berkembang jika anak mempunyai kesempatan untuk memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalaman dengan berbagai permainan.

Permainan memiliki aspek kreatif yang lebih banyak dari pada yang lain. Maka, perkembangan lebih lanjut yang menuju kepada kreativitas dalam prakteknya dikombinasikan secara lebih berarti permainan.

Hampir semua TK menyelenggarakan kegiatan bermain dalam porsi besar bagi anak didiknya. Lembaga-lembaga tersebut menganggap bahwa

metode bermain adalah metode yang menarik bagi peserta didik dan peserta didik juga dapat bereksperimen serta berekspresi dengan benda-benda disekitarnya. Sehingga metode inilah yang paling dianggap efektif jika diterapkan pada anak usia dini, TK Muslimat desa Kutosari merupakan salah satu TK yang menerapkan metode bermain dalam menumbuhkan kreativitas anak. Metode bermain di TK Musllimat desa Kutosari diterapkan dalam berbagai kegiatan. Misalnya, dalam menumbuhkan kreativitas anak menggambar bebas dengan berbagai media seperti menggunakan kapur tulis, pensil, krayon, kolase dengan menggunakan kapuk kapas, daun-daunan yang kering, dan lain sebagainya. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengambil judul “Implementasi Metode Bermain dalam Mengembangkan Kreativitas anak di TK Muslimat Desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi metode bermain di TK Muslimat Desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan?
2. Bagaimana bentuk kreativitas anak di TK Muslimat Desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan?

Adapun untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman dalam menafsirkan judul penelitian diatas, maka terlebih dahulu penulis akan

memberikan penegasan istilah terhadap beberapa istilah yang dianggap penting, agar dapat memberikan gambaran yang jelas dari judul tersebut:

1. Implementasi

Implementasi adalah penerapan atau pelaksanaan.⁹

2. Metode Bermain

Metode berasal dari bahasa Greek-Yunani, yaitu *methe* yang berarti melalui atau melewati dan *hodos* yang berarti jalan atau cara. Dari asal makna tersebut dapat diambil pengertian secara sederhana metode adalah jalan atau cara yang ditempuh oleh seorang guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan pada anak didiknya sehingga dapat mencapai tujuan tertentu.¹⁰

Sedangkan pengertian bermain dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau yang lain).¹¹ Pendapat lain menyebutkan bahwa bermain berasal dari bahasa Inggris, yaitu *play*. Dalam konteks ini bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Menurut Bettelheim, bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan realitas luar.¹²

⁹ Sulchan Yasin, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Amanah, 1977), hal.221

¹⁰ Zainal Mustakim, *Strategi dan Metode Belajar*, (Pekalongan: STAIN Press, 2013), hal.112

¹¹ Muhammad Fadlillah dan Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal.146

¹² *Ibid*, hal. 147

Jadi pengertian metode bermain adalah cara yang digunakan oleh guru dalam menyajikan pelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tapi santai, dengan tidak mengabaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.¹³

3. Kreativitas

Kreativitas adalah sesuatu yang bersifat universal dan merupakan ciri aspek dunia kehidupan disekitar kita. Kreativitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu.¹⁴

Soemiarti Patmonodewo menjelaskan kreativitas adalah kemampuan menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru, selain itu kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologi, intelegensi, gaya kognitif dan kepribadian atau motivasi, bersama-sama ketiga alam dari segi dari alam pikiran ini membantu memahami apa yang melatar belakangi individu yang kreatif.¹⁵

Dari beberapa sumber diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru sesuai imajinasi atau khayalannya.

¹³ www.google.com. *Pengertian Metode Bermain*. Hari Sabtu, tanggal 23 Mei 2015. Jam 16.30

¹⁴ Zainal Mustakim, *Strategi dan Metode Belajar*, (Pekalongan: STAIN Press, 2013), hal.24

¹⁵ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Pra Sekolah*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000), hal. 19

4. Taman Kanak-kanak

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia 4 tahun sampai memasuki pendidikan dasar.

Taman Kanak-kanak Muslimat adalah sebuah lembaga pendidikan bagi anak usia pra sekolah (Taman Kanak-kanak) yang berada di desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan.

Jadi yang dimaksud judul skripsi diatas adalah mengembangkan kreativitas dengan menggunakan implementasi metode bermain di TK Muslimat desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan.

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Muslimat Desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan.
2. Untuk mengetahui bentuk kreativitas anak-anak di TK Muslimat Desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis

- a. Diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan bagi pembaca pada umumnya dan bagi penulis pada khususnya.
- b. Untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain.
- c. Dapat memberikan sumbangan ilmu dalam dunia pendidikan.

2. Secara praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian orang tua, guru dan pihak-pihak yang membutuhkan informasi tentang implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak.
- b. Dengan adanya hasil penelitian ini, TK Muslimat desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan lebih baik lagi dalam menerapkan implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak.

E. Tinjauan Pustaka

1. Analisis Teoritis

Dalam penelitian ini digunakan beberapa teori-teori yang mendasari adanya penelitian ini antara lain: menurut Hibana S Rahman dalam bukunya yang berjudul Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan bahwa metode bermain dapat memberi pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan dari anak, baik secara fisik maupun mental.

Beberapa pengaruh kegiatan bermain bagi perkembangan anak , yaitu untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuh, mendorong untuk berlatih berbicara, sebagai sarana untuk menyalurkan berbagai kegiatan emosionalnya sebagai penyalur dari keinginan dan kebutuhan yang tidak terpenuhi, sebagai sarana sumber belajar, mengembangkan keperibadian dan sebagainya.¹⁶

Teori bermain menurut Vigotsky (1967) teori ini menekankan kepada pemusatan hubungan sosial hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif karena pertama-tama anak-anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya. Jadi bermain merupakan cara berpikir anak dan cara anak memecahkan masalah.

Sedangkan kreativitas menurut Supriadi (1994) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik yang berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diferensiasi, dan integrasi antar tahap setiap perkembangan.¹⁷

¹⁶ Hibana S Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: PGTKI Press, 2005), hal. 105

¹⁷ Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia TK*, (Jakarta: Kencana, 2011). hal. 13

Amal Abdussalam Al-Kholili dalam buku “Mengembangkan Kreativitas Anak” menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan pemikiran-pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel dalam merespon serta mengembangkan pemikiran dan kreativitas. Akan tetapi, kreativitas ini berbeda antara satu anak dengan yang lainnya, dan antara satu lingkungan dengan lingkungan lainnya. Oleh karena itu, kreativitas anak-anak sebenarnya adalah suatu pemikiran yang memiliki hasil cipta bukan rutinitas atau sekedar mengikuti metode.¹⁸

2. Penelitian yang relevan

Untuk mendukung penelitian ini penulis menggunakan beberapa hasil penelitian yang relevan sebagai referensi dan rujukan. Hasil penelitian ini juga merupakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian ini, sehingga penulis memiliki gambaran dalam pengambilan kesimpulan.

Pertama, Sri Eti Susanti (232107124) judul penelitian “Gambaran Kreativitas Anak Usia Dini di RA Masyitoh Gembong Pecalungan Batang”. Menyatakan bahwa gambaran kreativitas anak usia dini di Ra Masyitoh dipengaruhi adanya alat permainan edukatif yang memadai dan stimulus yang diberikan, baik stimulus yang diberikan orang tua maupun guru di sekolah.¹⁹

¹⁸ Amal Abdussalam Al – Kholili, *Mengembangkan kreativitas Anak*, (Pustaka Al – Kautsar, 2005), Hal. 35

¹⁹ Sri Etik Susanti, “Gambaran Kreativitas Anak Usia Dini di RA Masyitoh Gembong Pecalungan Batang”, *Skripsi Sarjanah Pendidikan Islam* (Pekalongan: STAIN Pekalongan, 2011), hal. 83

Kedua, Jamilah (23201086) judul penelitian, “Hubungan Metode Bermain dengan Perkembangan Jiwa Anak (studi perkembangan TK Masyitoh 02 Jenggot dan Play Group Ar-Ridlwaniyah Kradenan Pekalongan)”. Menyimpulkan bahwa dalam bermain anak akan menemukan keberhasilan, kegagalan, malu dan lain-lain, sementara antusias untuk mencapai kepuasan mendorong mereka untuk tidak mengenal perasaan-perasaan tersebut, disinilah anak mengendalikan emosi. Dengan belajar mengendalikan emosi diharapkan anak mendapat perkembangan yang optimal. Suatu pembelajaran dengan metode bermain diharapkan dapat membantu perkembangan jiwa anak.²⁰

Ketiga, Afiyanti judul penelitian “Meningkatkan Kecerdasan Emosi (EQ) pada RA Muslimat Sapugarut Buaran Pekalongan” mengungkapkan bahwa bermain mempunyai peranan positif yang signifikan dalam meningkatkan emosi pada anak.²¹

Keempat, judul penelitian “Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Alphabet Puzzle dalam Mengenalkan Huruf pada Anak Usia Dini (Study di Play Group Ibnu Khaldun Puri Kedungwuni Pekalongan)”. Mengungkapkan bahwa penerapan metode pembelajaran permainan edukatif alphabet puzzle dalam mengenalkan huruf pada peserta didik di Play Group Ibnu Khaldun Puri Kedungwuni Pekalongan. Karena apa

²⁰ Jamilah, “Hubungan Metode Bermain Dengan Jiwa Anak (studi perkembangan TK Masyitoh 02 Jenggot dan Play Group Ar – Ridlwaniyah Kradenan Pekalongan)”, *Skripsi Sarjanah Pendidikan Islam*, (Pekalongan: Perpustakaan STAIN, 2007), hal. 72

²¹ Afiyanti, “Meningkatkan Kecerdasan Emosi (EQ) pada RA Muslimat Sapugarut Buaran Pekalongan”, *Skripsi Sarjanah Pendidikan Islam*, (Pekalongan: Perpustakaan STAIN, 2006). hal. 80

yang sebenarnya diajarkan oleh guru pada anak usia dini itu lebih tepatnya adalah mengenalkan huruf terlebih dahulu bukan ditekankan untuk bisa atau harus mampu membaca secara langsung.²²

Dari penelitian terdahulu yang membedakan dengan penelitian ini adalah penelitian terdahulu memfokuskan pada bermain anak akan menemukan keberhasilan, kegagalan, malu, dan lain-lain, sementara antusias untuk mencapai kepuasan mendoong mereka untuk tidak mengenal perasaan-perasaan tersebut, disinilah anak mengendalikan emosi. Dengan belajar mengendalikan emosi diharapkan anak mendapat perkembangan yang optimal. Suatu pembelajaran dengan metode bermain diharapkan dapat membantu perkembangan jiwa anak.

Sedangkan pada penelitian ini memfokuskan pada metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Muslimat desa Kutosari ini dari jenis permainan menggunakan sentra seni, sentra balok, dan lain-lain, dari segi bentuk kreativitas itu bermacam-macam seperti membuat radio dengan menggunakan tepung, membuat lilin dengan kertas lipat, dan lain-lain sedangkan implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di TK muslimat desa Kutosari membuat berbagai macam kreativitas yang tentunya dapat menumbuhkan kreativitas anak dengan melalui metode bermain agar anak mersa senang, anak-anak terlihat sangat antusias dan bergembira dalam mempraktekkan permainan-permainan

²² Indah Wahyuningsih, "Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Alphabeta Puzzle dalam Mengenalkan Huruf pada Anak Usia Dini (Study di Play Group Ibnu Khaldun Puri Kedungwuni Pekalongan)", *Skripsi Sarjanah Pendidikan Islam*, (Pekalongan: Perpustakaan STAIN, 2011).

yaitu seperti permainan kolase, sehingga membuat mereka larut dalam imajinasi masing-masing. Dan terciptalah karya-karya mereka dengan bentuk dan hasil yang bervariasi.

3. Kerangka berfikir

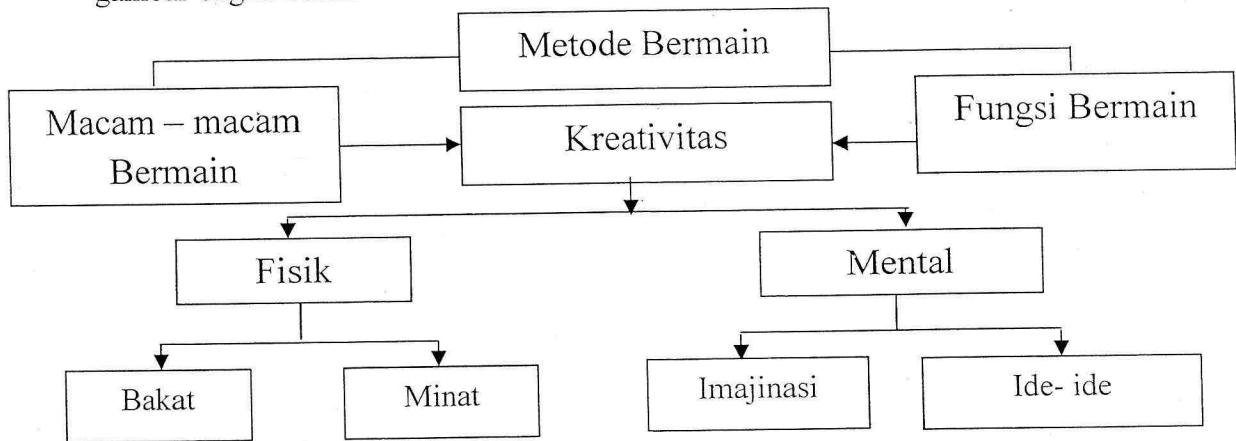
Dari berbagai macam teori atau pendapat yang penulis paparkan tersebut, maka dapat dibangun kerangka berpikir, bahwa pendidikan anak usia TK adalah waktu yang tepat dalam membentuk kepribadian dan mengarahkan pada hal-hal yang baik serta dapat mengembangkan beberapa aspek kemampuan pada anak.

Pertumbuhan dan perkembangan anak dapat dibentuk melalui proses belajar mengajar. Metode yang digunakan dalam pembelajaran anak sangat beragam, salah satunya adalah metode bermain.

Metode bermain dapat memberi pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan anak, baik secara fisik maupun mental, sedangkan kreativitas adalah salah satu potensi alamiah yang ada dalam diri seorang anak yang harus dikembangkan secara optimal.

Sesuai dengan metode-metode pembelajaran TK yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas, maka berarti kreativitas itu bisa tampil dini dalam kehidupan anak dan terlihat pada saat ia bermain, karena ketika bermain anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan didalam dirinya. Dan program pembelajaran disesuaikan dengan usia, minat, kemampuan, bakat serta tingkat perkembangan yang berbeda-beda pada setiap anak secara individu.

Berdasarkan judul skripsi Implementasi Metode Bermain dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK Muslimat awalnya penulis memaparkan tentang metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak secara umum kemudian mengadakan observasi secara lapangan yaitu di TK Muslimat desa Kutosari. Setelah itu menganalisis hasilnya menggunakan metode kualitatif. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar bagan berikut:



F. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan jenis penelitian

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, karena penelitian ini berorientasi pada fenomena atau gejala yang bersifat alami. Mengingat orientasinya demikian, maka sifatnya mendasar dan naturalistik atau bersifat kealamian, serta tidak bisa dilakukan di laboratorium, melainkan di lapangan. Data yang dihasilkan berupa data deskriptif dalam bentuk pernyataan atau kata-kata yang berasal dari sumber data yang diamati atau diteliti agar

mudah dipahami.²³ Dalam penelitian kualitatif peneliti berbaur menjadi satu.

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah lapangan (field research). Penelitian lapangan merupakan penyelidikan mendalam yang dilakukan ditempat terjadinya, gejala-gejala yang diselidiki.²⁴ Dengan turun kelapangan peneliti akan dapat menentukan, mengumpulkan data, dan mengumpulkan informasi tentang implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Muslimat desa Kutosari. Desain penelitian kualitatif bersifat fleksibel dan berubah-ubah sesuai dengan kondisi lapangan. Oleh karena itu, peranan peneliti sangat dominan dalam menentukan keberhasilan penelitian yang dilaksanakan.

2. Devinisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek penelitian.²⁵ Variabel pada penelitian ini yaitu ada dua variabel. Adapun variabel bebasnya adalah metode bermain dengan indikator:

- Permainan-permainan yang diajarkan di TK Muslimat Kutosari

Sedangkan variabel terikatnya adalah pengembangan kreativitas anak dengan indikator:

- Kemampuan menghasilkan sesuatu

²³ Muhammad Ali, *Strategi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Angkasa, 1992), hlm.

²⁴ Saifudin azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hal. 8

²⁵ Cholid Narbuko, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT. Bina Aksara, 2001), hlm. 118

3. Sumber data

Merupakan hal yang penting dalam penelitian agar memperoleh data yang baik. Kita menentukan sumber data yang sesuai data yang kita diperoleh. Adapun sumber data yang penulis jadikan acuan dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu:

a. Sumber data primer

Yaitu sumber data yang langsung memberikan data pada pengumpulan data.²⁶ Adapun yang tergolong sumber data primer yaitu:

Guru Tk Muslimat dan Kepala Sekolah TK Muslimat desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan.

b. Sumber data skunder

Adalah sumber data kedua yang digunakan untuk menunjang sumber primer, yang meliputi buku-buku referensi yang berkaitan dengan rumusan masalah atau sumber lain yang menunjang dan dapat memberikan informasi.²⁷ Adapun yang menjadi sumber data skunder dalam penelitian ini adalah dokumen resmi yang berkaitan dengan data di TK Muslimat desa Kutosari seperti RKH (rencana Kegiatan Harian), data dokumentasi dan buku-buku yang berkaitan dengan penelitian.

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* (Bandung: Alfabeta, 2008), hal. 193

²⁷ *Ibid*, hal. 31

4. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar valid dalam penelitian, perlu ditentukan teknik-teknik pengumpulan data yang sesuai, maka peneliti menggunakan metode-metode sebagai berikut:

a. Metode observasi

Adalah metode pengumpulan data yang didalamnya mencari informasi sebagaimana yang disaksikan selama penelitian.²⁸ Metode ini peneliti gunakan untuk mendapatkan data tentang implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak TK Muslimat desa Kutosari, baik itu jenis permainan, bentuk kreativitas anak, implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak, serta keadaan peserta didik, guru, karyawan.

b. Metode interview

Interview atau wawancara dapat diartikan sebagai bentuk percakapan dalam maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara dan terwawancara.²⁹ Metode ini peneliti gunakan untuk mendapatkan data implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Muslimat desa Kutosari, baik itu jenis permainan, bentuk kreativitas anak dan implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Muslimat desa Kutosari. Meliputi kurikulum pendidikan, metode pembelajaran,

²⁸ W. Gulo, *Metode Penelitian*, Cet. II, (Jakarta: Grasindo, 2004), hal. 116

²⁹ Lexy Maloeng, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1989), hal. 135

evaluasi pendidikannya. Dalam hal ini yang diwawancarai adalah kepala sekolah dan dewan guru.

c. Metode dokumentasi

Adalah metode ketiga yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Metode dokumentasi adalah teknik penyelidikan untuk memperoleh data informasi, catatan tentang gejala atau peristiwa masa lampau.³⁰ Metode ini ditentukan untuk mendapatkan data-data dari segala sesuatu yang berhubungan dengan TK Muslimat di desa Kutosari yang menggunakan metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak. Data tersebut merupakan data yang bersifat tertulis seperti berdirinya TK Muslimat di desa Kutosari, letak geografis, struktur sekolah, sarana prasarana dan juga data-data mengenai pegawai, guru dan peserta didik di TK Muslimat di desa Kutosari.

5. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan analisis data kualitatif deskriptif, yang didalamnya data dianalisis dengan metode deskriptif, yaitu dengan mendeskripsikan suatu gejala peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang atau memusatkan perhatian pada masalah-masalah aktual sebagaimana adanya pada saat penelitian dilaksanakan.³¹

³⁰ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta: Yayasan Penerbitan fakultas Psikologi UGM, 1980), hal.200

³¹ Nana Sudjana, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru.1989). hal.64

Metode analisis yang penulis gunakan disini adalah metode analisa data deskriptif dengan menggunakan metode induktif, yaitu suatu cara pembahasan dengan cara menyajikan kenyataan yang bersifat khusus kemudian diambil kesimpulan yang bersifat umum atau dengan kata lain metode induktif adalah cara berpikir yang berangkat dari faktor-faktor yang khusus ditarik generalisasi yang mempunyai sifat umum.³²

Analisis data bukan hanya tindak lanjut logis dari pengumpulan data, tetapi juga merupakan proses yang tidak terpisahkan dengan pengumpulan data. Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu dari informan kunci hasil wawancara, dari hasil pengamatan yang tercatat dalam berkas lapangan dan dari hasil studi dokumentasi.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk memudahkan penjelasan dan pemahaman pokok-pokok masalah yang akan dibahas, maka penulis menyusun sistematika skripsi sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian dan sistematika penulisan.

³² Sutrisno Hadi, *Op. Cit.*, hal. 42

BAB II : Metode Bermain dan Kreativitas Anak. Metode Bermain berisi tentang: pengertian metode bermain, fungsi bermain, manfaat bermain bagi anak, macam-macam bentuk kegiatan bermain. kreativitas anak berisi tentang: pengertian kreativitas, kegiatan mengembangkan kreativitas, cara mengembangkan kreativitas anak, peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak, faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak.

BAB III : Implementasi Metode Bermain dalam Mengembangkan Kreativitas di TK Muslimat desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan berisi tentang gambaran umum TK Muslimat desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan, implementasi metode bermain di TK Muslimat desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan, bentuk-bentuk kreativitas anak di TK Muslimat Desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan.

BAB IV : Analisis Implementasi Metode Bermain dalam Mengembangkan Kreativitas di TK Muslimat desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan , berisi tentang analisis implementasi metode bermain di TK Muslimat desa Kutosari dan analisis bentuk kreativitas di TK Muslimat desa Kutosari.

BAB V : Penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.

Adapun bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup penulis.

BAB V

PENUTUP

Dalam bab ini akan dijelaskan terkait dengan penjelasan bab-bab sebelumnya yang berisi simpulan dan saran.

A. Kesimpulan

1. Implementasi metode bermain yang di TK Muslimat Desa Kutosari Kecamatan Karanganyar

Jenis permainan itu bermacam-macam sesuai dengan materi yang akan disampaikan misalkan permainan sentra seni, sentra balok. Permainan yang digunakan sesuai dengan materi yang sudah ditulis dalam Rencana Kegiatan Harian. permainan yang sering digunakan adalah alat yang tersedia di kelas, jenis permainan yang mengembangkan kreativitas seperti permainan sentra seni contohnya membuat radio dengan tepung, membuat berbagai bentuk dengan kertas lipat, meronce dengan sedotan Metode bermain yang diterapkan dapat menumbuhkan kreativitas anak. Dengan metode bermain anak menjadi lebih aktif dan kreatif.

Guru memegang peran penting dalam proses belajar mengajar untuk membantu anak mengembangkan kreativitasnya. Seorang guru harus memiliki kecintaan yang tulus terhadap anak, bersedia mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Sikap anak dalam kegiatan belajar, anak tetap bisa mengikuti kegiatan belajar dengan baik, karena materi yang disampaikan dikemas dalam permainan.

2. Bentuk kreativitas anak di TK Muslimat desa Kutosari

Anak diberikan kesempatan untuk mengembangkan kretivitasnya dengan imajinasi mereka masing-masing, anak-anak tidak hanya mengikuti apa yang disampaikan dan dicontohkan oleh Ibu guru, tetapi merikapun kami berikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas mereka dengan imajinasi mereka masing-masing serperti membuat bentuk kreativitasnya dengan menggambar menggunakan berbagai media seperti menggunakan kapur tulis, krayon, pensil, menjahit bervariasi seperti silang menggunakan tali rafia, benang kasur, mencap dengan berbagai media yaitu finger painting, pelapah pisang, stempel, mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi, menciptakan bentuk bangunan dari balok, menciptakan bentuk dari kepingan geometri yang lebih kompleks dan bentuk kretivitas yang lain. Kreativitas anak bentuknya bermacam-macam, contohnya membuat bunga dengan kertas lipat, meronce dengan berbagai media misal dengan benang kasur, sedotan dan lain-lain, menggambar dengan berbagai media seperti menggunakan kapur tulis, krayon, dan lain-lain, dengan tujuan mengembangkan kreativitas melalui pengalaman langsung. Kreativitas anak pada saat mengikuti kegiatan dengan metode bermain, kreativitas anak sangat baik. Anak merasa senang dengan permainan yang diberikan oleh guru.

B. Saran-saran

1. Kepada kepala sekolah untuk lebih memperhatikan sarana prasarana yang masih kurang memadai seperti jumlah alat-alat penunjang pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan jumlah siswanya, sehingga siswa harus bergantian menggunakannya, seperti alat-alat permainan.
2. kepada guru untuk bisa memahami siswanya agar potensi dalam diri siswa mampu terarahkan dengan baik, selain itu setiap guru harus lebih kreatif dalam kegiatan pembelajaran dan mampu menerapkan metode bermain dengan baik, agar siswa lebih bersemangat dalam belajar dan menerima dengan baik kegiatan pembelajaran melalui metode bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyanti. 2006. "*Meningkatkan Kecerdasan Emosi (EQ) pada RA Muslimat Sapugarut Buaran Pekalongan*". Skripsi Sarjanah Pendidikan Islam, Pekalongan: Perpustakaan STAIN Pekalongan.
- Ali, Muhammad. 1992. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Angkasa
- Al-Kholili, Abdussalam, Amal. 2005. *Mengembangkan kreativitas Anak*. Pustaka Al-Kautsar.
- Azwar, Saifudin. 1998. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Campbell, David, Disadur oleh Manguntadjono. 1986. *Mengembangkan Keativitas*, Yogyakarta: Kanisius.
- Dokumentasi TK Muslimat Desa Kutosari tahun 2015
- Fadlillah, Muhammad dan Lilif Mualifatu Khorida. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Freeman, Joan dan Utami Munandar. 1996. *Cerdas dan Cemerlang, Kiat Menemukan dan Mengembangkan Bakat Anak 0 – 5 Tahun*, Cetakan kedua. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hadi, Sutrisno. 1980. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan fakultas Psikologi UGM.
- Hurlock, E, B. 1980. *Psikologis Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan)*. Edisi Kelima. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Indah Wahyuningsih. 2011. "*Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Alphabeta Puzzle dalam Mengenalkan Huruf pada Anak Usia Dini (Study di Play Group Ibnu Khaldun Puri Kedungwuni Pekalongan)*". Skripsi Sarjanah Pendidikan Islam, Pekalongan: Perpustakaan STAIN Pekalongan.
- Jamilah. 2007. *Hubungan Metode Bermain Dengan Jiwa Anak (studi perkembangan TK Masyitoh 02 Jenggot dan Play Group Ar – Ridlwaniyah Kradenan Pekalongan)*. Skripsi Sarjanah Pendidikan Islam. Pekalongan: Perpustakaan STAIN Pekalongan.
- M. Fadlillah, dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana.
- Maloeng, Lexy. 1989. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- R Moeslichatoen.. 1999. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mustakim, Zainal. 2013. *Strategi dan Metode Belajar*. Pekalongan: STAIN Press.
- Narbuko, Cholid. 2001. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Bina Aksara.
- Nisa, Zuhrotun. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu (TKIT) Ulul Albab 2 Kota Pekalongan*. Skripsi Sarjanah Pendidikan Islam. Pelongan: STAIN Pekalongan.
- Patmonodewo, Soemiarti. 1995. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2000. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Ramayulis. 2002. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- S Rahman, Hibana. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.
- Setiawan, Conny. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Pra Sekolah dan Sekolah Dasar*, Jakart: PT Indeks
- Sudjana, Nana. 1989. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudono, Anggani. 2001. *Sumber Belajar dan Alat Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, Sri Etik. 2011. *Gambaran Kreativitas Anak Usia Dini di RA Masyitoh Gembong Pecalungan Batang*. Skripsi Sarjanah Pendidikan Islam . Pekalongan: STAIN Pekalongan.
- W. Gulo. 2004. *Metode Penelitian*, Cet. II. Jakarta: Grasindo.
- Wahyuni, Endang. 2001. *Cara Mengasuh Anak dan Membimbing Anak agar Menjadi Cerdas dan Bahagia*. Bandung: CV Pioner Jaya.

www.google.com. *Pengertian Bermain*. hari Ahad. tanggal 31 Mei 2015. jam 13.00 WIB.

www.google.com. *Pengertian Metode Bermain*. Hari Sabtu, tanggal 23 Mei 2015. Jam 16.30 WIB.

Yasin, Sulchan. 1977. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Amanah.

Yuliani, Sujiono Nuraini. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks.

Lampiran-Lampiran

PEDOMAN WAWANCARA

1. Bagaimana metode bermain digunakan pada saat mengajar dikelas?
2. Apakah metode bermain yang diterapkan dapat mengembangkan kreativitas anak?
3. Bagaimana kreativitas anak pada saat mengikuti kegiatan dengan metode tersebut?
4. Setelah menggunakan metode bermain bagaiman sikap anak dalam kegiatan belajar?
5. Apakah dengan metode bermain dapat menumbuhkan kreativitas anak? Contohnya bagaimana?
6. Jenis permainan apa yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran?
7. Bagaimana bentuk kreativitas anak di TK Muslimat Desa Kutosari?
8. Bagaimana peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak?
9. Bagaimana implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Muslimat Desa Kutosari?

HASIL WAWANCARA

Nama : Munadzzomah

Jabatan : Kepala Sekolah

Tanggal Wawancara : 19 Desember 2015

Keterangan : Subjek (S), Predikat (P)

Baris	Pelaku	Hasil Wawancara
1	P S	<p>1. Ibu Munadzzomah, jenis permainan yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak di TK Muslimat</p> <p>Jenis permainan itu bermacam-macam sesuai dengan materi yang akan disampaikan, misal permainan sentra balok disini anak belajar menyusun balok sesuai dengan instrumen dari guru. Contohnya membuat rumah, membuat masjid dan lain-lain. Disitu anak dapat mengembangkan kemampuannya. Permainan bahan alam dan sains bertujuan untuk memfasilitasi anak untuk mengembangkan dan memperluas pengalaman bermain sensorimotor dengan memberikan banyak kesempatan pada anak untuk mengskplorasi bahan-bahan alami, contohnya membuat lukisan dengan menggunakan daun kering, membuat hewan dengan kapas</p>
2	P S	<p>2. Bentuk kreativitas anak-anak di TK Muslimat</p> <p>Anak diberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya dengan imajinasi mereka masing-masing, anak-anak tidak hanya mengikuti apa yang disampaikan dan dicontohkan oleh Ibu guru, tetapi merekapun kami berikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas mereka dengan imajinasi mereka masing-masing seperti membuat bentuk</p>

		<p>keaktivitasnya dengan menggambar menggunakan berbagai media seperti menggunakan kapur tulis, krayon, pensil, menjahit bervariasi seperti silang menggunakan tali rafia, benang kasur, mencap dengan berbagai media yaitu finger painting, pelapah pisang, stempel, mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi, menciptakan bentuk bangunan dari balok, menciptakan bentuk dari kepingan geometri yang lebih kompleks dan bentuk kretivitas yang lain</p>
3	P S	<p>3. Metode yang diterapkan dapat mengembangkan kreativitas belajar anak</p> <p>Ya, tentu saja dengan bermain kreativitas anak akan muncul dengan sendirinya, karena anak merasa senang dengan permainan yang diberikan oleh guru</p>
4	P S	<p>4. Kreativitas anak pada saat mengikuti kegiatan dengan metode bermain</p> <p>Kreativitas anak sangat baik, anak merasa rileks, dan menikmati permainan serta lsebih kreatif</p>
5	P S	<p>5. Sikap anak dalam kegiatan belajar setelah menggunakan metode bermain</p> <p>Anak tetap bisa mengikuti kegiatan dengan baik, karena materi dikemas dalam permainan</p>
6	P S	<p>6. Metode bermain dapat menumbuhkan kreativitas</p> <p>Ya, contohnya permainan dengan balok, anak akan membuat berbagai bangunan dengan balok tersebut, membuat berbagai bentuk dengan kertas lipat, dan sebagainya. Dan situlah metode bermain dapat menumbuhkan kreativitas anak</p>

HASIL WAWANCARA

Nama : Mawaddah

Jabatan : Guru Kelas A

Tanggal Wawancara : 25 Desember 2015

Keterangan : Subjek (S), Predikat (P)

Baris	Pelaku	Hasil Wawancara
1	P S	1. Ibu Mawaddah, jenis permainan yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak di TK Muslimat Jenis permainan yang sering saya gunakan adalah alat yang tersedia di kelas, jenis permainan yang mengembangkan kreativitas seperti permainan sentra seni yang bertujuan memfasilitasi anak untuk memperluas pengalaman dalam mewujudkan ide, gagasan, dan pengalaman yang dimiliki anak kedalam karya nyata, contoh membuat radio dengan tepung, menggambar dengan pensil dan krayon, melipat seperti membuat bunga, pot, dan lain-lain
2	P S	2. Bentuk kreativitas anak-anak di TK Muslimat Bentuk-bentuk kreativitas di TK Muslimat desa Kutosari, ada meronce, melipat, menggunting, menggambar, mewarnai, mencap dengan berbagai media baik dengan pelapah pisang atau sejenisnya, mencap menggunakan jari, dan menjahit
3	P S	3. Metode yang diterapkan dapat mengembangkan kreativitas belajar anak Ya dengan metode bermain kreativitas anak muncul dan nampak dalam kegiatan yang ada disekolahnya.
4	P	4. Kreativitas anak pada saat mengikuti kegiatan dengan

	S	metode bermain Anak terlihat lebih kreatif dibandingkan dengan menggunakan metode yang lainnya
5	P S	5. Sikap anak dalam kegiatan belajar setelah menggunakan metode bermain Anak lebih kreatif, misalnya anak dapat membuat berbagai bentuk benda dengan kertas lipat
6	P S	6. Metode bermain dapat menumbuhkan kreativitas Ya, contohnya anak dapat membuat bermacam bentuk benda dengan kertas lipat

HASIL WAWANCARA

Nama : Sholikhah

Jabatan : Guru Kelas B

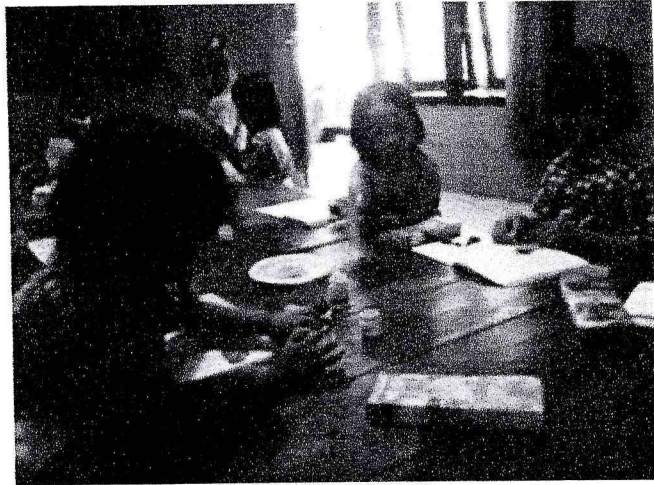
Tanggal Wawancara : 26 Desember 2015

Keterangan : Subjek (S), Predikat (P)

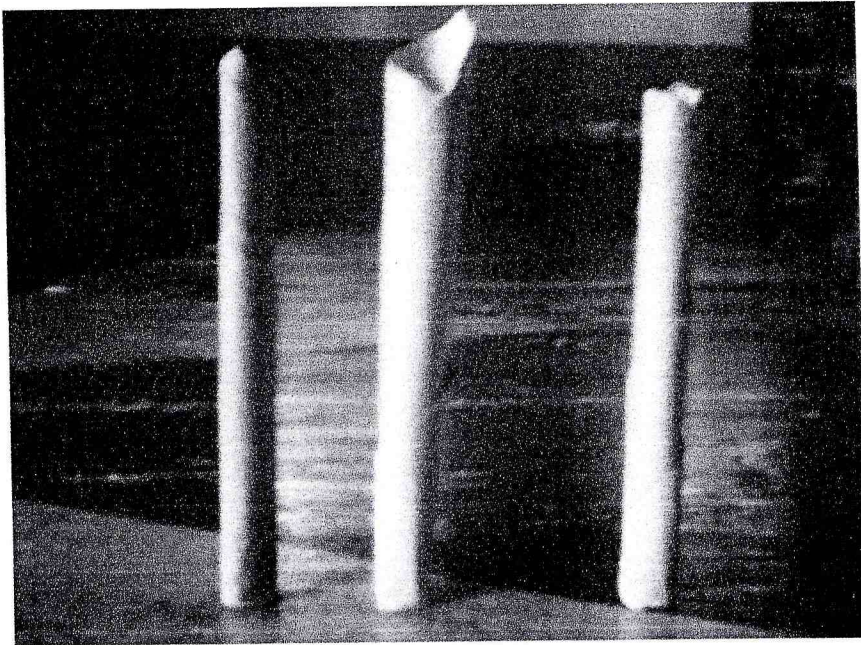
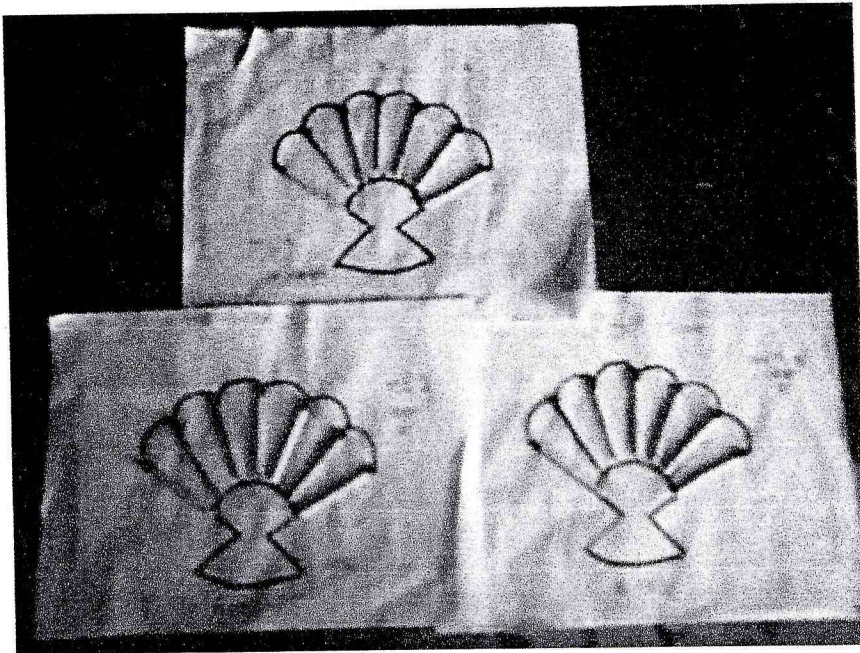
Baris	Pelaku	Hasil Wawancara
1	P S	1. Ibu Sholokhah, jenis permainan yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak di TK Muslimat Jenis permainan yang digunakan sesuai dengan materi yang sudah ditulis dalam RKH
2	P S	2. Bentuk kreativitas anak-anak di TK Muslimat Kreativitas anak bentuknya bermacam-macam, contohnya membuat bunga dengan kertas lipat, meronce dengan berbagai media misal dengan benang kasur, sedotan dan lain-lain, menggambar dengan berbagai media seperti menggunakan kapur tulis, krayon, dan lain-lain, dengan tujuan mengembangkan kreativitas melalui pengalaman langsung
3	P S	3. Metode yang diterapkan dapat mengembangkan kreativitas belajar anak Menjelaskan tentang metode yang diterapkan dapat mengembangkan kreativitas belajar anak pada saat menggunakan metode bermain kreativitas anak akan muncul dengan sendirinya karena anak akan merasa senang dengan permainan yang diberikan oleh guru
4	P	4. Kreativitas anak pada saat mengikuti kegiatan dengan metode bermain

	S	Dengan metode bermain anak terlihat lebih kreatif
5	P	5. Sikap anak dalam kegiatan belajar setelah menggunakan metode bermain
	S	Anak melakukan aktivitas sesuai permainan yang ditentukan dan anak bisa mandiri
6	P	6. Metode bermain dapat menumbuhkan kreativitas
	S	Ya, contohnya pada saat anak dapat membuat berbagai macam bentuk, seperti membuat kapal dengan kertas lipat, dan lain-lain

KEGIATAN ANAK-ANAK



HASIL KARYA ANAK





KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) PEKALONGAN
JURUSAN TARBİYAH

Jl. Kusuma Bangsa No. 9 Pekalongan, Telp. (0285) 412575 | Faks. (0285) 423418
Website : tarbiyah.stain-pekalongan.ac.id | Email : tarbiyah@stain-pekalongan.ac.id

Nomor : Sti.20/D.0/PP.00/643/2015

Lamp : -

Hal : **Penunjukan Pembimbing**

Kepada Yth.

Dr. M. Sugeng Solehuddin, M.Ag
di -

PEKALONGAN

Assalamualaikum warahmatullaahi wabarakaatuh

Diberitahukan dengan hormat bahwa :

Nama : Umdatud Diyanah

NIM : 2021211195

Jurusan/ PRODI : Tarbiyah/ PAI

dinyatakan telah memenuhi syarat untuk mendapatkan bimbingan dalam rangka penyelesaian skripsi dengan judul :

**"Implementasi Metode Bermain dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK
Muslimat Desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan"**

Sehubungan dengan hal itu, dimohon kesediaan Saudara untuk membimbing mahasiswa tersebut.

Demikian untuk dilaksanakan sesuai dengan peraturan yang berlaku dan disampaikan terima kasih.

Wassalaamualaikum warahmatullaahi wabarakaatuh



Pekalongan, 26 Agustus 2015

a.n. Ketua

Ketua Jurusan Tarbiyah

Dr. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag.

NIP. 197301 12 2000 03 1 001



KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI (STAIN) PEKALONGAN
JURUSAN TARBIYAH

Jl. Kusuma Bangsa No. 9 Pekalongan, Telp. (0285) 412575 | Faks. (0285) 423418
Website : tarbiyah.stain-pekalongan.ac.id | Email : tarbiyah@stain-pekalongan.ac.id

Nomor : Sti.20/D.0/TL.00/2250/2015

Lamp : -

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.
KEPALA TK MUSLIMAT DESA KUTOSARI
di –
PEKALONGAN

Assalamualaikum warahmatullaahi wabarakaatuh.

Diberitahukan dengan hormat bahwa :

Nama : Umdatud Diyanah

NIM : 2021211195

adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan yang mengadakan penelitian untuk penyelesaian skripsi dengan judul :

“Implementasi Metode Bermain dalam Mengembangkan Kreatifitas Anak di TK Muslimat Desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan”.

Sehubungan dengan hal itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan ijin penelitian kepada mahasiswa tersebut di instansi atau wilayah yang Bapak/Ibu pimpin.


Demikian, atas kebijaksanaan dan bantuan Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Wassalaamualaikum warahmatullaahi wabarakaatuh

Pekalongan, 5 Oktober 2015

a.n. Ketua

Ketua Jurusan Tarbiyah


Dr. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag.

NIP. 197301 12 2000 03 1 001



**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM
TK MUSLIMAT KUTOSARI
TERAKREDITASI B (BAIK) TH. 2008
KEC. KARANGANYAR KAB. PEKALONGAN**

Alamat : Jl. Raya Kutosari Kec. Karanganyar Kab. Pekalongan Jawa Kode pos 51182

SURAT KETERANGAN

No.19/TKM/VI/2016

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : UMDATUD DIYANAH

Nim : 2021211195

Pendidikan : Mahasiswa STAIN

Jurusan : Tarbiyah

Alamat : Juwah Kutosari Rt. 02/Rw. 02 Kecamatan Karanganyar Kabupaten
Pekalongan

Telah melaksanakan penelitian di TK Muslimat Kutosari mulai 05 Nopember 2015 sampai 30 Desember 2015 dengan dalam rangka menyelesaikan skripsi dengan judul : *“Implementasi Metode Bermain dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK Muslimat Desa Kutosari Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan”*

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pekalongan, 8 Juni 2016

Kepala TK Muslimat



Muhammadzomah

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

IDENTITAS DIRI :

Nama : UMDATUD DIYANAH
Tempat, Tgl Lahir : Pekalongan, 23 April 1989
Agama : Islam
Alamat : Juwah Kutosari Rt. 02 / Rw. 02 Kecamatan Karanganyar
Kabupaten Pekalongan

IDENTITAS ORANG TUA :

Nama Ayah : Ahmad Asfuri
Pekerjaan : Petani
Nama Ibu : Muzyanah (Almh)
Alamat : Juwah Kutosari Rt. 02 / Rw. 02 Kecamatan Karanganyar
Kabupaten Pekalongan

RIWAYAT PENDIDIKAN :

1. TK Muslimat Kutosari Lulus tahun 1995
2. SD Islam Kutosari Lulus tahun 2001
3. MTs YAPIK Kutosari Lulus tahun 2004
4. MA KH. Syafi'i Buaran Lulus tahun 2007
5. STAIN Pekalongan Kelas Kualifikasi Angkatan 2011

Demikian daftar riwayat hidup ini dibuat oleh penulis dengan sebenarnya,
untuk digunakan seperlunya.

Pekalongan, 8 Juni 2106

Yang Membuat



UMDATUD DIYANAH

2021211195