

**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN  
DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI  
KELOMPOK BERMAIN SURYA CITA AISYIYAH DESA ROWOSARI  
KECAMATAN ULUJAMI KABUPATEN PEMALANG**

Diajukan Sebagai Persyaratan Skripsi  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata (S1) dalam Ilmu Tarbiyah

**SKRIPSI**

Perpustakaan  
STAIN Pekalongan



94SK94642I.00



ASAL BUKU INI	: Penulis
PENERBIT/HARGA	: 29-08-2015
TGL. PENERIMAAN	: PA150464
NO. KLASIFIKASI	: 046421
NO. INDIK	

oleh:

**CHUSNUL CHOTIMAH**

**2021110124**

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

**2015**

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **CHUSNUL CHOTIMAH**

NIM : **2021110124**

Jurusan : **Tarbiyah**

Prodi : **Pendidikan Agama Islam**

Angkatan : **2010**

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“IMPLEMENTASI METODE BERMAIN DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI KELOMPOK BERMAIN SURYA CITA AISYIYAH DESA ROWOSARI KECAMATAN ULUJAMI KABUPATEN PEMALANG”** adalah benar-benar karya penulis sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya. Apabila tidak benar, maka penulis bersedia memperoleh sanksi akademik sebagaimana mestinya.

Pemalang, April 2015

Yang menyatakan,



**CHUSNUL CHOTIMAH**

**Siti Mumun Muniroh, S. Psi, M.A**  
Tirto Gg. 18 No. 23 Rt/Rw. 04/05  
Pekalongan

**NOTA PEMBIMBING**

Lamp : 3 (Tiga) eksemplar  
Hal : Naskah Skripsi  
Sdri. Chusnul Chotimah

Pekalongan, 10 April 2015  
Kepada: Yth. Ketua STAIN  
c/q Ketua Jurusan Tarbiyah  
di PEKALONGAN

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : CHUSNUL CHOTIMAH  
NIM : 2021110124

JUDUL : **IMPLEMENTASI MEODE BERMAIN DALAM MENGEMBANGKAN  
KREATIVITAS ANAK DI KB SURYA CITA AISYIYAH DESA  
ROWOSARI**

Dengan permohonan agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqasahkan.  
Demikian harap menjadi perhatian dan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Pembimbing



Siti Mumun Muniroh, S. Psi, M.A  
NIP. 19820701 2005 01 2 003



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

Jl. Kusumabangsa No. 09 Telp (0285) 412575 – Faks. (0285) 423418  
Email: [stain\\_pki@telkom.net](mailto:stain_pki@telkom.net) – [stain\\_pki@hotmail.com](mailto:stain_pki@hotmail.com) **Pekalongan**

**PENGESAHAN**

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

Nama : CHUSNUL CHOTIMAH  
NIM : 202 111 0124  
Judul : **IMPLEMENTASI METODE BERMAIN DALAM  
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI  
KELOMPOK BERMAIN SURYA CITA AISIYAH DESA  
ROWOSARI KECAMATAN ULUJAMI KABUPATEN  
PEMALANG**

Yang telah diujikan pada hari 28 April 2015 dan dinyatakan lulus serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S<sub>1</sub>) dalam Ilmu Tarbiyah.

Dewan Penguji:

  
Miftahul Muda, M.Ag  
Ketua

  
Khoirul Rasvar, M.Ag  
Anggota

Pekalongan, 28 April 2015  
Ketua



Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag  
15 199803 1 005

## PERSEMBAHAN

1. Segala Puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, serta tidak lupa sholawat serta salam penulis junjungkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW.
2. Untuk Bapak dan Ibu tercinta (Bapak Rochmat dan Ibu Maslah), Kakak-kakakku (Mas Azis, S.Pd sekeluarga, Mas Hasan sekeluarga, MbK Umi S.Pd sekeluarga, dan Mas Farit), yang senantiasa telah memberikan curahan kasih sayang dan selalu memberikan semangat, dukungan dan motivasi kepada penulis dalam keadaan apapun selama ini. Serta dengan ketulusan do'anya yang selalu mengiringi langkah-langkah penulis dalam menjalani hidup ini agar menjadi manusia yang kuat dan bermanfaat.
3. Keluarga Besar Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari yang telah memberikan banyak ilmu, pengalaman hidup dan rasa kekeluargaan yang begitu hangat.
4. Nurul Hikmah sahabat sekaligus saudara yang selalu memberikan motivasi. Mega Yuliana, Alfi Maziyah, Dewi Susanti dan Keluarga besar KKN (lia, upik, ida, ifana, umi, kis, nihlah, misbah, try, ilul) sahabat sekaligus saudara yang saling memotivasi dan berjuang bersama dalam penulisan skripsi.
5. Untuk Bapak dan Ibu dosen Jurusan Tarbiyah beserta para staffnya, khususnya dosen pengajar S.1 Pendidikan Agama Islam yang telah membagi banyak ilmu dan pengalamannya dalam Prodi Pendidikan Agama Islam.
6. Keluarga Besar Himpunan Mahasiswa Program Studi (HMPS) PAI yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman selama dua periode.

7. Sahabat-sahabat tercinta kelas C Reguler Prodi Pendidikan Agama Islam angkatan 2010, berjuang bersama dalam menggapai cita-cita. Seluruh keluarga besar Pendidikan Agama Islam angkatan 2010 yang tidak akan pernah bisa penulis balas kebaikannya satu persatu, terimakasih atas kebersamaannya, entah dalam suka maupun duka saat menghadapi dan melewati masa-masa sulit, saat menjalani berbagai hal saling membantu, memberikan motivasi dan semangat dalam setiap langkah menggapai cita-cita, semoga Allah membalas semua kebaikan kalian dengan berlipat-lipat ganda.
8. Semua Civitas Akademika STAIN Pekalongan yang telah memberikan banyak ilmu dan pengetahuan kepada penulis.
9. Semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih sedalam-dalamnya.

## MOTTO

مَا نَحَلَّ وَالِدٌ وَآلِدَهُ أَفْضَلُ مِنْ أَدَبٍ حَسَنٍ

**Artinya:** *“Tiada suatu pemberian pun lebih utama dari orang tua kepada anaknya selain pendidikan yang baik.*

**(HR. Al-Bukhari dan Muslim)**

## ABSTRAK

Chusnul Chotimah, 2015, Implementasi Metode Bermain dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari Kec. Ulujami Kab. Pemalang skripsi jurusan Tarbiyah Program S<sub>1</sub> Reguler Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan. Dosen Pembimbing Siti Mumun Muniroh, S. Psi, M.A.

Anak pada usia dini sebagai usia dimana anak belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal seperti SD dan biasanya mereka tetap tinggal di rumah atau mengikuti kegiatan dalam bentuk berbagai lembaga pendidikan pra sekolah seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak dan taman penitipan anak. Anak-anak suka bermain karena di dalam diri terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri. Permainan juga memberikan anak kreatif pada saat bermain.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan di kaji adalah: (1). Apa jenis permainan yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah di Desa Rowosari? (2). Bagaimana bentuk kreativitas anak-anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah di Desa Rowosari? (3). Bagaimana Implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah di Desa Rowosari?, tujuan penelitian ini adalah : (1). Untuk mengetahui jenis permainan yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari? (2). Untuk mengetahui bentuk kreativitas anak-anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari? (3). Untuk mengetahui Implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari?, sedangkan kegunaan penelitian ini adalah Secara teoritis Diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan bagi pembaca pada umumnya dan bagi penulis pada khususnya, dan secara praktis : Secara Praktis: 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.

Pendekatan yang digunakan ini adalah pendekatan kualitatif, karena penelitian ini berorientasi pada fenomena atau gejala yang bersifat alami. Data yang dihasilkan berupa data deskriptif dalam bentuk pernyataan atau kata-kata yang berasal dari sumber data yang diamati atau diteliti agar mudah dipahami dan Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data, yaitu metode observasi, metode wawancara, dan metode dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain di sukai anak, maka di perlukan permainan yang mudah di lakukan anak, dan permainan itu harus di sukai anak. Jenis permainan di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari itu bermacam-macam contohnya permainan sentra balok, sentra musik, sentra seni. Bentuk-bentuk kreativitasnya anak yaitu menganyam dengan menggunakan daun pisang atau dengan kertas, melukis, permainan yang

memanfaatkan barang bekas contohnya membuat kendaraan dengan memanfaatkan botol minum dan lain-lain. Implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari membuat berbagai macam kreativitas yang tentunya dapat menumbuhkan kreativitas anak dengan melalui metode bermain agar anak merasa senang. Di sini anak-anak mempraktekkan permainan-permainan yaitu seperti permainan sentra balok, sentra seni, sentra musik yang menghasilkan bermacam-macam bentuk kreativitas contohnya membuat mobil dengan memanfaatkan botol minuman dan lain-lain, sehingga membuat mereka larut dalam imajinasi masing-masing. Dan terciptalah karya-karya mereka dengan bentuk dan hasil yang bervariasi. Anak-anak merasa senang dan bangga dengan hasil karyanya sendiri dan mereka pun menunjukkan kepada teman, guru dan orang tuanya, bahwa mereka mampu menghasilkan karya dengan kreativitasnya melalui metode bermain.

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Puji syukur yang amat dalam penulis haturkan kepada Allah SWT, atas rahmat, hidayah, taufik dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang diberi berjudul **“Implementasi Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari Kecamatan Ulujami Kabupaten Pematang”**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya. Dengan penuh kerendahan hati perkenankan pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Ade Dedi Rohayana, M.Ag., selaku Ketua STAIN Pematang.
2. Bapak Dr. M. Sugeng Sholehuddin, M. Ag, selaku Ketua Jurusan Tarbiyah STAIN Pematang.
3. Bapak M. Yasin Abidin, M.Ag selaku wali studi yang senantiasa memberi nasihat dan motivasi.
4. Ibu kepala Perpustakaan beserta staffnya yang telah memberi kemudahan kepada penulis dalam mencari bahan dan literatur skripsi ini.
5. Segenap dosen dan staff pegawai Progam Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Pematang.
6. Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari yang telah berkenan mengizinkan penulis mengadakan penelitian.

7. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, kasih sayang dan atas semua pengorbanannya.
8. Sahabat-sahabat teman seperjuangan dan seangkatan Program Studi Pendidikan Agama Islam tahun 2010 STAIN Pekalongan, atas kebersamaan dan *supportnya* guna kelancaran *study* kita, *we are family*.
9. Semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini.

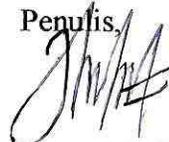
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, sumbang pikir dan koreksi sangat bermanfaat dalam menyempurnakan penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi siapa saja yang ingin mengkaji dan meneliti lebih jauh lagi.

Dan akhirnya hanya kepada Allah SWT penulis memohon dan berserah diri dengan harapan niat baik dan perjuangan selama ini mendapatkan berkah dan manfaat dan semoga segala bantuan dukungan yang telah diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Aamiin.

***Wassalamualaikum Wr. Wb***

Pemalang, 28 April 2015

Penulis,



**CHUSNUL CHOTIMAH**

**NIM. 2021110124**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN NOTA PEMBIMBING .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTO .....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Kegunaan Penelitian.....	9
E. Tinjauan Pustaka .....	10
F. Metode Penelitian.....	15
G. Sistematika Penulisan.....	19
<b>BAB II METODE BERMAIN DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK</b>	
A. Metode Bermain.....	22
1. Pengertian Metode Bermain.....	22
2. Manfaat Bermain Bagi Anak.....	23
3. Tujuan dan Fungsi Bermain .....	25
4. Bentuk-Bentuk Kegiatan Bermain.....	27
B. Kreativitas Anak Usia Dini .....	34
1. Pengertian Kreativitas.....	34
2. Ciri-Ciri Kreativitas.....	36
3. Komponen Pokok Kreativitas.....	38
4. Cara Mengembangkan Kreativitas Anak.....	39
5. Peran Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak.....	42

### BAB III HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari .....	44
1. Sejarah Singkat Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Rowosari .....	44
2. Letak Geografis Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Rowosari .....	45
3. StrukturKepengurusan .....	46
4. Keadaan Pendidik dan Peserta Didik.....	46
5. Sarana dan Prasarana .....	49
6. Proses Pembelajaran di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari .....	50
7. Rencana Kegiatan Harian (RKH).....	51
8. Metode Pembelajaran.....	52
B. Implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari	
1. Jenis permainan yang digunakan dalam Kegiatan Pembelajaran.....	53
2. Bentuk Kreativitas Anak .....	55
3. Implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas andi Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari.....	58

### BAB IV ANALISIS HASIL PENELITIAN

A. AnalisisJenis permainan yang digunakan dalam Kegiatan Pembelajaranandi Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari.....	66
B. AnalisisBentuk Kreativitas Anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari .....	69
C. AnalisisImplementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari.....	71

### BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	86
B. Saran-saran .....	88

DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN-LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Keadaan Pendidik.....	52
Tabel 2	Keadaan Peserta Didik.....	52
Tabel 3	Sarana dan Prasarana.....	54

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak pada usia dini sebagai usia dimana anak belum memasuki suatu lembaga pendidikan formal seperti SD dan biasanya mereka tetap tinggal di rumah atau mengikuti kegiatan dalam bentuk berbagai lembaga pendidikan pra sekolah seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak dan taman penitipan anak.<sup>1</sup>

Kelompok bermain (KB) bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak dalam berbagai aspek perkembangan agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Aspek-aspek ini meliputi, aspek fisik, kognitif, bahasa, Seni, sosial –emosional, moral dan nilai-nilai agama.<sup>2</sup>Upaya pengembangan potensi anak usia dini harus dilakukan secara tepat, dalam hal ini belajar sambil bermain adalah cara yang paling efektif dalam pembelajaran pada anak usia dini. Di samping menyenangkan, bermain dalam *Setting* pendidikan dapat menjadi wahana dalam berfikir aktif dan kreatif.

Ahmad Husain al-Liqany sebagaimana di kutib oleh Ramayulis mengatakan bahwa metode adalah langkah-langkah yang diambil guru guna membantu para murid merealisasikan tujuan tertentu.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hlm. 2

<sup>2</sup> Anitas Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 48.

<sup>3</sup>Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* ( Jakarta: Kalam Mulia, 2002), hlm. 149.

Sedangkan Bermain adalah suatu kegiatan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.<sup>4</sup>

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 afektif pada umumnya, dan mengembangkan daya kreativitas anak.

Pada metode bermain, awalnya anak tampak hanya 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 dan sedang melatih otot-otot untuk aktivitas yang lebih maju.<sup>5</sup>

Dengan memahami arti bermain bagi anak, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa bermain adalah kebutuhan bagi anak . dengan merancang pelajaran tertentu untuk di lakukan sambil bermain, maka anak belajar sesuai dengan tuntutan taraf perkembangannya.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup>Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Bermain* ( Jakarta: Grasindo, 2001 ), hlm. 1

<sup>5</sup>Endang Wahyuni, *Cara Mengasuh Anak dan Membimbing Anak Agar Menjadi Cerdas dan Bahagia* (Bandung: CV. Pioner Jaya, 2001), hlm. 155.

<sup>6</sup>Conny Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran Pra Sekolah dan Sekolah Dasar* ( Jakarta: PT. Indeks, 2008 ), hlm. 21

Adapun beberapa ciri kegiatan yang di pandang sebagai kegiatan aktivitas bermain , yaitu:

- a. Dilakukan dengan suka rela. Anak melakukan kegiatan bermain tanpa unsur paksaan dari manapun.
- 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 kegiatan yang menyenangkan dan tidak menimbulkan paksaan dari dalam diri anak didik, akan tetapi semua kegiatan yang di lakukan 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 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 keberanaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitas.

Menurut Solso (dalam bukunya Hurlock) kreativitas adalah aktivitas 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 di kenal 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 di peroleh dari pengalan sebelumnya serta pencakokan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Bentuk-bentuk kreativitas mungkin berupa produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah atau myngkin juga bersifat prosedural atau metodologis.<sup>7</sup>

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

- a. Senang menjajaki lingkungannya
- b. Mengamati dan memegang segala sesuatu, seakan – akan haus akan pengalaman
- c. Rasa ingin tahu mereka besar
- d. Anak usia pra sekolah bersifat spontan dan cenderung menyatakan pikirannya dan perasaannya sebagaimana adanya.

---

<sup>7</sup>Hurlock, E, B., *Psikologis Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan)*, edisi kelima. (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1980), hlm. 27.

- e. Anak usia pra sekolah selalu ingin mendapatkan pengalaman – pengalaman baru.
- f. Mereka senang melakukan eksperimen.
- g. Biasanya anak usia pra sekolah mempunyai daya imajinasi tinggi <sup>8</sup>

Dalam kenyataan sekarang ini sering dijumpai bahwa kreativitas anak tanpa disadari telah terpasung 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 di kutib oleh A.M Mangunhadja bahwa kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifat:

1. Baru : inovatif, belum ada sebelumnya, segar, menarik, mengesankan.
2. Berguna (*useful*): lebih enak, lebih praktis, mempermudah, memperlancar, mendorong, mengembangkan, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, mengatasi kesulitan, mendatangkan hasil yang lebih baik atau banyak.
3. Dapat mengerti (*undestandable*) : hasil yang sama dapat dimengeti dan dapat dibuat di lain waktu.<sup>9</sup>

Sesuai dengan metode-metode pembelajaran Kelompok Bermain yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas, maka

---

<sup>8</sup>Joan Freeman dan Utami Munandar, *Cerdas dan Cemerlang : Kiat Menemukan dan Mengembangkan Bakat Anak 0-5 Tahun, Cet. Ke-2* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1996 ), hlm. 248-249.

<sup>9</sup>David Campbell, Disadur oleh Manguntadjono, *Mengembangkan Kreativitas*, (Yogyakarta: Kanisius, 1986), hlm.11-12.

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 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 Kelompok Bermain 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 faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari luar anak itu sendiri, yaitu terletak pada lingkungan makro (kebudayaan masyarakat) maupun lingkungan mikro (keluarga, teman sebaya sekolah). Faktor eksternal diantaranya adalah kondisi lingkungan dan sarana prasarana belajar anak.

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. Di Desa Rowosari terdapat dua sekolah Kelompok Bermain (KB) tetapi dari kedua Kelompok Bermain itu terdapat sebuah perbedaan contohnya di sekolah yang saya teliti dari jenis alat permainan sudah banyak namun belum lengkap, dari segi guru nya sudah bisa di katakan kreatif karena sering

mengikuti pelatihan / seminar, dan metode yang di gunakan sudah sesuai, sedangkan kalau di sekolah Kelompok Bermain yang satunya dari jenis alat permainan belum memadai, dari metode yang di gunakan belum sesuai.

Permainan memiliki nilai aspek kreatif yang lebih banyak dari pada yang lain. Maka, perkembangan lebih lanjut yang menuju kepada kreativitas dalam prakteknya dalam dikombinasikan secara lebih berarti dengan permainan. Nurul dan Dani peserta didik di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah pernah mengikuti lomba tentang kreativitas tingkat Kecamatan Ulujami yaitu melukis dan mewarnai mendapatkan juara ke 2.

Hampir semua Kelompok Bermain 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 dan bereksplorasi dengan benda-benda di sekitarnya. Sehingga metode inilah yang paling dianggap efektif jika diterapkan pada anak usia dini. Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah di Desa Rowosari merupakan salah satu Kelompok Bermain yang menerapkan metode bermain dalam menumbuhkan kreativitas anak. Metode bermain di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah di Desa Rowosari diterapkan dalam berbagai kegiatan misalnya dalam menumbuhkan kreativitas anak membuat tulisan Allah dari sagu, menggambar bebas dengan berbagai media seperti menggunakan kapur tulis, krayon, pensil warna, arang dan bahan-bahan alam dengan rapi, melukis dengan berbagai media misalnya kuas, bulu ayam, daun-daunan, dan lain-lain, membuat kendaraan dari barang bekas dengan tujuan

mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan menciptakan mainan sendiri dengan memanfaatkan benda yang mudah di dapat (barang bekas), Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengambil judul “Implementasi Metode Bermain dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah di Desa Rowosari.

## **B. Rumusan masalah**

1. Apa jenis permainan yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari?
2. Bagaimana bentuk kreativitas anak-anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari?
3. Bagaimana Implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari?

Adapun untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman dalam menafsirkan judul penelitian diatas, maka terlebih dahulu penulisan akan memberikan penegasan istilah terhadap beberapa istilah yang dianggap penting agar dapat memberikan gambaran yang jelas maksud dari judul tersebut:

### **1. Implementasi**

Implementasi artinya pelaksanaan, penerapan.<sup>10</sup>

### **2. Metode Bermain**

Metode bermain berarti cara yang di gunakan untuk mencapai tujuan suatu kegiatan yang dilakukan anak secara sendirian atau kelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup>Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1998), hlm. 327

### 3. Kreativitas

kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru, selain itu kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, intelegensi, gaya kognitif dan kepribadian atau motivasi, bersama-sama ketiga segi dari alam pikiran ini membantu memahami apa yang melatarbelakangi individu yang kreatif.<sup>12</sup>

### 4. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dinia adalah upaya pembinaan yang di tujukan pada anak sejak lahir hingga umur 6 tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan agar anak memiliki kemampuan lebih lanjut.<sup>13</sup>

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui jenis permainan yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari?
2. Untuk mengetahui bentuk kreativitas anak-anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari?
3. Untuk mengetahui Implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari?

---

<sup>11</sup>Soengeng Santoso, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta Citra Pendidikan, 2002), hlm. 46

<sup>12</sup>Soemiarti Patmonodewa, *Pendidikan Anak Pra Sekolah* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2000), hlm. 19

<sup>13</sup>UU Sisdiknas atau UU NO. 20/ 2003, Pasal 28 ayat 1 butir 14

#### **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, Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari Kecamatan Ulujami Kabupaten Pematang lebih baik lagi dalam menerapkan implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak.

#### **E. Tinjauan pustaka**

##### 1. Analisis teoritis dan penelitian yang relevan

###### a. 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 anak untuk berlatih berbicara, sebagai sarana untuk menyalurkan berbagai kegiatan emosionalnya sebagai penyalur dari keinginan dan kebutuhan yang tidak terpenuhi, sebagai sarana sumber belajar, mengembangkan kepribadian dan sebagainya.<sup>14</sup>

Teori bermain menurut *Vigotsky* (1967) teori ini menekankan kepada pemusatan hubungan sosial sebagai 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 berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berfikir,

---

<sup>14</sup>Hibana S Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PGTKI Press, 2005), hlm. 105

ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap setiap perkembangan.<sup>15</sup>

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 dan 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.<sup>16</sup>

b. 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, Afiyanti judul penelitian ”Meningkatkan Kecerdasan Emosi (EQ) pada RA Muslimat Saugarut Buaran Pekalongan”, mengungkapkan bahwa bermain mempunyai peranan positif yang signifikan dalam meningkatkan emosi pada anak.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup>Yeni Rahmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 13.

<sup>16</sup>Amal Abdussalam AL-Kholili, *Mengembangkan Kreativitas Anak* (Pustaka Al-Kautsar, 2005), hlm. 35.

<sup>17</sup>Afiyanti, “Meningkatkan Kecerdasan Emosi (EQ) pada Anak, Studi Kasus di RA Muslimat Saugarut Batang”, *Skripsi Sarjana Pendidikan Islam* (Pekalongan: STAIN Pekalongan, 2006), hlm.80.

Kedua, Sri Etik Susanti (232107124) judul penelitian “Gambaran Kreativitas Anak Usia Dini di RAMasyithoh Gombang Pecalungan Batang” menyatakan bahwa gambaran kreativitas anak usia dini di RA Masyithoh dipengaruhi adanya alat permainan edukatif yang memadai dan stimulus yang di berikan, baik stimulus yang diberikan, baik stimulus yang di berikan oleh orang tua maupun guru di sekolah.<sup>18</sup>

Ketiga, Jamilah (23201086) judul penelitian “ Hubungan metode bermain dengan perkembangan jiwa anak ( study perkembangan TK Masyitoh 02 jenggot dan *Play Group* Ar-Ridlwaniyah Kradenan Pekalongan” menyimpulkan bahwa dalam bermain anak akan menemukan keberhasilan, ke gagalannya, malu dan lain-lain, sementara antusias untuk mencapai kepuasan mendorong mereka untuk tidak mengenal perasaan-perasaan tersebut, di sinilah anak mengendalikan emosi. Dengan belajar mengendalikan emosi di harapkan anak mendapat perkembangan yang optimal. Suatu pembelajaran dengan metode bermain di harapkan dapat membantu perkembangan jiwa anak.<sup>19</sup>

Dari penelitian terdahulu yang membedakan dengan penelitian ini adalah penelitian terdahulu memfokuskan pada bermain anak akan menemukan keberhasilan, ke gagalannya, malu dan lain-lain, sementara antusias untuk mencapai kepuasan mendorong mereka untuk tidak mengenal perasaan-perasaan tersebut, di sinilah anak mengendalikan emosi. Dengan belajar mengendalikan emosi di harapkan anak mendapat perkembangan yang

---

<sup>18</sup>Sri Etik Susanti, “ *Gambaran Kreativitas Usia Dini di RA Marsyithoh Gombang Pecalunga Batang*”, *Skripsi Sarjana Pendidika Islam* (Pekalongan: STAIN Pekalongan, 2011), hlm.83.

<sup>19</sup>Jamilah, *Hubungan Metode Bermain Dengan Jiwa Anak* (Studi Perbandingan TK Masyitoh 02 Jenggot dan *Play Group* Ar-Ridlwaniyah Kradenan Pekalongan), *Skripsi Sarjana Pendidikan Islam* (Pekalongan: Perpustakaan STAIN, 2007) hlm.72.

optimal. Suatu pembelajaran dengan metode bermain di harapkan dapat membantu perkembangan jiwa anak.

Sedangkan pada penelitian ini memfokuskan pada metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari ini dari jenis permainan menggunakan sentra seni, sentra balok, sentra musik dan lain-lain, dari segi bentuk kreativitas itu bermacam-macam seperti membuat bunga menggunakan malam, membuat mobil menggunakan barang bekas botol dan lain-lain sedangkan implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari membuat berbagai macam kreativitas yang tentunya dapat menumbuhkan kreativitas anak dengan melalui metode bermain agar anak merasa senang, Anak-anak terlihat sangat antusias dan bergembira dalam mempraktekkan permainan-permainan yaitu seperti permainan kolase, sehingga membuat mereka larut dalam imajinasi masing-masing. Dan terciptalah karya-karya mereka dengan bentuk dan hasil yang bervariasi. Anak-anak merasa senang dan bangga dengan hasil karyanya sendiri dan merekapun menunjukkan kepada teman, guru dan orang tuanya, bahwa mereka mampu menghasilkan karya dengan kreativitasnya melalui metode bermain.

## 2. Kerangka Berfikir

Dari berbagai macam teori atau pendapat yang penulis paparkan tersebut, maka dapat dibangun kerangka berfikir, bahwa pendidikan anak usia dini 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,

terutama anak usia dini juga beragam salah satu metode pokok dalam pembelajaran anak usia dini adalah bermain.

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

Sesuai dengan metode-metode pembelajaran Kelompok Bermain 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 di dalam dirinya. Dan program pembelajaran disesuaikan dengan usia, minat, kemampuan, bakat, dan tingkat perkembangan yang berbeda-beda pada setiap anak secara individual.

Berdasarkan judul skripsi Implementasi Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah di Desa Rowosari. awalnya penulis memaparkan tentang metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak secara umum kemudian mengadakan observasi secara lapangan yaitu di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah di Desa Rowosari dan setelah itu menganalisis hasilnya menggunakan metode kualitatif.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

a. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan ini 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.<sup>20</sup> Dalam penelitian kualitatif penelitian berbaur menjadi satu dengan yang diteliti.

b. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*). Penelitian lapangan merupakan penyelidikan mendalam yang dilakukan di tempat terjadinya. Gejala-gejala yang diselidiki.<sup>21</sup> Dengan turun kelapangan, peneliti akan dapat menentukan, mengumpulkan data dan mengumpulkan informasi tentang implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Cita Aisyiyah di Desa Rowosari. Desain penelitian kualitatif bersikap fleksibel dan berubah-ubah sesuai dengan kondisi lapangan. Oleh karena itu, peranan peneliti sangat dominan dalam menentukan keberhasilan penelitian yang dilaksanakan.

---

<sup>20</sup>Mohammad Ali, *Strategi Penelitian Pendidikan* (Bandung: Angkasa, 1993), hlm. 159.

<sup>21</sup>Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hlm. 8.

## 2. Sumber Data

Sumber data merupakan hal yang penting dalam penelitian agar memperoleh data yang baik. Kita menentukan sumber data yang sesuai dengan data yang akan kita peroleh. Adapun sumber data yang penulis jadikan acuan dalam penelitian ini di bedakan menjadi dua bagian, yaitu:

### a. Sumber data primer

Sumber data primer yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpulan data.<sup>22</sup> Adapun yang tergolong sumber data primer, yaitu :Guru Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah di Desa Rowosari, kepala sekolah Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah di Desa Rowosari.

### b. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder 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.<sup>23</sup> Adapun yang menjadi sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah Dokumen resmi yang berkaitan dengan data di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari (RKH (Rencana Kegiatan Harian), data dokumentasi dan buku-buku yang berkaitan dengan penelitian.

---

<sup>22</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 193.

<sup>23</sup>*Ibid.*, hlm.91.

### 3. 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

Metode observasi adalah metode pengumpulan data yang didalamnya mencari informasi-informasi sebagaimana yang disaksikan selama penelitian.<sup>24</sup> Metode ini peneliti gunakan untuk mendapatkan data tentang Implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah di Desa Rowosari, baik itu jenis permainan, bentuk kreativitas anak, Implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak, serta keadaan peserta didik, guru dan karyawan.

#### b. Metode *interview*

Metode *interview* atau wawancara dapat diartikan sebagai bentuk percakapan dalam maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara dan terwawancara.<sup>25</sup> Metode ini peneliti gunakan untuk mendapatkan data Implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari, baik itu jenis permainan, bentuk kreativitas anak dan implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah di Desa Rowosari. meliputi

---

<sup>24</sup>W. Gulo, *Metode Penelitian*, Cet. II (Jakarta: Grasindo, 2004), hlm. 116.

<sup>25</sup>Lexy Maloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung, PT Remaja Rasdakarya, 1989), hlm. 135.

kurikulum pendidikan, metode pembelajaran, evaluasi pendidikannya.

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

c. Metode dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode ketiga yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Metode dokumentasi adalah teknik penyelidikan untuk memperoleh data informasi, catatan tentang gejala / peristiwa dimasa lampau.<sup>26</sup>

Metode ini ditentukan di gunakan untuk mendapatkan data-data dari segala sesuatu yang berhubungan dengan Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah di Desa Rowosari. Yang menggunakan metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak. Data tersebut merupakan data yang bersifat tertulis seperti sejarah berdirinya Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah di Desa Rowosari, letak geografis, struktur ke pengurusan, sarana prasarana. Dan juga data-data mengenai pegawai, guru dan peserta didik di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah di Desa Rowosari.

4. 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 saat penelitian dilaksanakan.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup>Sutrisno Hadi, *Metodologi Research* (Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM, 1980), hlm. 200.

<sup>27</sup>Nana Sudjana, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru, 1989), hlm. 64.

Analisa data bukan hanya tindak lanjut logis dari pengumpulan data tetapi juga merupakan proses yang tidak terpisahkan dengan pengumpulan data. Proses analisa data di mulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber yaitu dari informasi kunci hasil wawancara, dari hasil pengamatan yang tercatat dalam berkas lapangan dan dari hasil dokumentasi.

### **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri atas tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian isi, bagian akhir. Ketiga bagian tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman pernyataan, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman persembahan, halaman moto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran.

Bagian isi terdiri dari lima bab diantaranya:

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

**BAB II** : Berisi kajian teori, yang meliputi: membahas tinjauan tentang peran metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak yang terdiri dari : pengertian metode bermain, manfaat bermain bagi anak, tujuan dan fungsi bermain, bentuk- bentuk kegiatan bermain, ,pengertian kreativitas, ciri-ciri kreativitas, komponen pokok kreativitas, cara mengembangkan kreativitas anak, peran guru

dalam mengembangkan kreativitas anak, faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak.

**BAB III :** Berisi hasil penelitian tentang implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari Kecamatan Ulujami Kabupaten Pemalang. Meliputi: Gambaran umum Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah di Desa Rowosari yang berisi tentang sejarah berdirinya, Letak geografis, Struktur kepengurusan, Keadaan pendidik dan peserta didik, Sarana dan prasarana pembelajaran, Proses pembelajaran, Rencana kegiatan harian (RKH), Metode pembelajaran di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari dan hasil penelitian yang meliputi: jenis permainan, bentuk kreativitas anak dan implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari.

**BAB IV :** Analisis tentang Implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak, yaitu yang berisi analisis tentang jenis-jenis permainan yang di gunakan untuk mengembangkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari, Bagaimana bentuk kreativitas anak-anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah di Desa Rowosari dan Implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah di Desa Rowosari.

**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. Simpulan**

1. Permainan yang digunakan dalam Kegiatan Pembelajaran
  - a. Jenis permainan itu bermacam-macam sesuai materi yang akan di sampaikan misalnya permainan sentra balok, sentra musik.
  - b. Permainan yang di gunakan sesuai dengan materi yang sudah ditulis dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH).
  - c. Permainan yang sering saya gunakan adalah anak memilih permainan sendiri dengan alat yang tersedia di kelas, jenis permainan yang mengembangkan kreativitas seperti permainan sentra seni contoh membuat pot dan tempat rokok dengan tanah liat.
2. Bentuk Kreativitas Anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari.
  - a. Disini anak-anak diberikan kesempatan untuk mengembangkan kreavitasnya dengan imajinasi mereka masing-masing, anak-anak tidak hanya mengikuti apa yang di sampaikan dan di contohkan oleh ibu guru, tapi mereka pun kami berikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas mereka dengan imajinasi mereka masing-masing seperti membuat bentuk kreativitasnya membuat pulau dari

ampas kelapa, membuat tulisan Allah dari sagu, menggambar bebas dengan berbagai media seperti menggunakan kapur tulis, krayon, pensil warna, arang dan bahan-bahan alam dengan rapi, melukis.

- b. Kreativitas anak bentuknya bermacam-macam contohnya seperti membuat bunga dengan menggunakan bahan malam, dan di sini anak membuat berbagai macam bentuk sesuai imajinasi anak dengan menggunakan bahan malam, membuat mobil-mobilan menggunakan bahan dari kardus dan botol minuman.
3. Implementasi Metode Bermain dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari
    - a. Metode bermain yang di terapkan dapat menumbuhkan kreativitas anak
    - b. Dengan metode bermain anak menjadi lebih aktif dan kreatif.
    - c. Strategi yang di gunakan dalam pengembangan kreativitas anak yaitu dengan memahami bakat dan minat dari masing-masing anak.
    - d. Guru memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Untuk membantu anak tetap memiliki dan mengembangkan potensi kreatifnya, seorang guru harus memiliki kecintaan yang tulus terhadap anak, memiliki ketertarikan terhadap perkembangan anak, bersedia mengembangkan potensi yang dimiliki anak.
    - e. Sikap anak dalam kegiatan belajar Anak tetap bisa mengikuti kegiatan belajar dengan baik, karena materi yang disampaikan dikemas dalam permainan.

- f. Kreativitas anak pada saat mengikuti kegiatan dengan metode bermain kreativitas anak sangat baik, anak bermain atau memilih permainan sesuai dengan keinginannya masing-masing, biasanya anak dalam memilih permainan bersama dengan teman-temannya.

## **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 lebih bisa memahami siswanya agar potensi dalam diri siswa mampu terarahkan dengan baik, selain itu setiap guru harus bisa 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 ini.

## Hasil Wawancara

Nama : **Bu Anita Nur Azizah**  
Jabatan : Kepala sekolah KB Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari  
Tanggal Wawancara : 11 September 2014  
Keterangan : Subjek (S) Peneliti (P)

Baris	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	<b>1. Bu Anita, jenis permainan yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak di KB Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari?</b>
	S	Jenis permainan itu bermacam-macam sesuai materi yang akan di sampaikan misalnya permainan sentra balok di sini anak belajar banyak hal menyusun balok sesuai keinginan anak contohnya seperti membuat rumah dan di situ anak dapat mengembangkan kemampuannya, permainan bahan alam contohnya membuat lukisan dengan menggunakan daun kering, membuat bunga atau hewan dengan menggunakan bahan biji-bijian sesuai ke inginan anak.
2	P	<b>2. Bentuk kreativitas anak-anak di KB Surya Cita AisyiyahDesa Rowosari?</b>
	S	Disini anak-anak di berikan kesempatan untuk mengembangkan kreavitasnya dengan imajinasi mereka masing-masing, anak-anak tidak hanya mengikuti apa yang di sampaikan dan di contohkan oleh ibu guru, tapi mereka pun kami berikan kesempatan kepada anak untuk

		<p>mengembangkan kreativitas mereka dengan imajinasi mereka masing-masing seperti membuat bentuk kreativitasnya membuat pulau dari ampas kelapa, membuat tulisan Allah dari sagu, menggambar bebas dengan berbagai media seperti menggunakan kapur tulis, krayon, pensil warna, arang dan bahan-bahan alam dengan rapi, melukis dengan berbagai media misalnya kuas, bulu ayam, daun-daunan, dan lain-lain. membuat dengan teknik jumpitan.</p>
3	P	<p><b>3. Metode yang diterapkan dapat Mengembangkan Kreativitas Belajar Anak.</b></p>
	S	<p>Ya, tentu saja, dengan bermain kreativitas anak akan muncul dengan sendirinya, karena anak bebas memilih permainan sendiri.</p>
4.	P	<p><b>4. Kreativitas Anak pada Saat Mengikuti Kegiatan dengan Metode Bermain.</b></p>
	S	<p>Kreativitas anak sangat baik, anak bermain atau memilih permainan sesuai dengan keinginannya masing-masing, biasanya anak dalam memilih permainan bersama dengan teman-temannya.</p>
5	P	<p><b>5. Sikap Anak dalam Kegiatan Belajar setelah Menggunakan Metode Bermain.</b></p>
	S	<p>Anak tetap bisa mengikuti kegiatan belajar dengan baik, karena materi yang disampaikan dikemas dalam permainan.</p>
6	P	<p><b>6. Metode Bermain dapat Menumbuhkan Kreativitas Anak.</b></p>
	S	<p>Ya, contohnya dengan permainan kolase anak akan membuat berbagai bentuk yang berbeda-</p>



## Hasil Wawancara

Nama : Bu Atinah

Jabatan : Guru

Tanggal Wawancara : 12 September 2014

Keterangan : Subjek (S) Peneliti (P)

Baris	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	<b>1. Bu Atinah, Jenis permainan yang digunakan dalam Kegiatan Pembelajaran?</b>
	S	Permainan yang di gunakan sesuai dengan materi yang sudah di tulis dalam RKH
2	P	<b>2. Bentuk Kreativitas Anak di KB Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari.?</b>
	S	Kreativitas anak bentuknya bermacam-macam contohnya seperti membuat bunga dengan menggunakan bahan malam, dan di sini anak membuat berbagai macam bentuk sesuai imajinasi anak dengan menggunakan bahan malam, membuat mobil-mobilan menggunakan bahan dari kardus dan botol minuman, meronce dengan berbagai media misalnya bagian tanaman, bahan bekas, karton, kain perca dan lain-lain, menggambar bebas dengan berbagai media seperti menggunakan kapur tulis, krayon, pensil warna, arang dan bahan-bahan alam dengan rapi, melukis

		<p>dengan berbagai media misalnya kuas, bulu ayam, daun-daunan, dan lain-lain, dengan tujuan mengembangkan kreativitas melalui pengalaman langsung dalam membuat bunga</p>
3	P	<p><b>3. Menurut ibu, Metode yang diterapkan dapat Mengembangkan Kreativitas Belajar Anak.</b></p>
4	S	<p>Pada saat saya menggunakan metode bermain kreativitas anak akan muncul dengan sendirinya karena anak akan merasa senang dengan melihat hasil karyanya sendiri.</p>
4	P	<p><b>4. Kreativitas Anak pada Saat Mengikuti Kegiatan dengan Metode Bermain.</b></p>
5	S	<p>Dengan metode bermain anak terlihat kreatif.</p>
5	P	<p><b>5. Sikap Anak dalam Kegiatan Belajar setelah Menggunakan Metode Bermain.</b></p>
6	S	<p>Anak melakukan aktivitas sesuai dengan permainan yang di tentukan atau yang mereka pilih dan anak bisa mandiri.</p>
6	P	<p><b>6. Metode Bermain dapat Menumbuhkan Kreativitas Anak.</b></p>
7	S	<p>Ya, contohnya pada saat anak dapat membuat berbagai macam bentuk seperti membuat kendaraan, rumah dengan menggunakan barang bekas botol plastik, tempat korek api, tempat sabun mandi dan tempat pasta gigi.</p>
7	P	<p><b>7. Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak.</b></p>
	S	<p>Guru memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Untuk membantu</p>

		<p>anak tetap memiliki dan mengembangkan potensi kreatifnya, seorang guru harus memiliki kecintaan yang tulus terhadap anak, memiliki ketertarikan terhadap perkembangan anak, bersedia mengembangkan potensi yang dimiliki anak.</p>
--	--	---

## Hasil Wawancara

Nama : Bu Siti Barkah

Jabatan : Guru

Tanggal Wawancara : 18 September 2014

Keterangan : Subjek (S) Peneliti (P)

Baris	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P  S	<p><b>1. Bu Siti Barkah, Jenis permainan yang digunakan dalam Kegiatan Pembelajaran?</b></p> <p>Jenis permainan yang sering saya gunakan adalah anak memilih permainan sendiri dengan 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 di miliki anak ke dalam karya nyata contoh membuat pot dan tempat rokok dengan tanah liat, membuat mobil-mobilan dengan menggunakan barang bekas, menggambar dengan kuas dan cat, kegiatan mencap seperti mencap membuat bunga dengan menggunakan pelapah pisang dan alat cap dan melipat seperti membuat bunga, hewan, membuat gambar mobil dengan menggunakan kain perca, membuat pulau dengan ampas kelapa, membuat hewan dengan menggunakan bahan malam, membuat bunga dengan menggunakan bahan bekas botol minuman dan</p>

2.	P  S	lain-lain. <b>2. Bentuk Kreativitas Anak di KB Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari.</b> “Bentuk-bentuk kreativitas di KB Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari , ada meronce, melipat, menggunting, menggambar bebas, membuat suatu karya dari platisin, mewarnai sesuai dengan imajinasi anak, mencap dengan berbagai media baik dari pelapah pisang atau sejenisnya, mencap meggunakan jari, menjahit dan masih banyak lagi mba.
3	P  S	<b>3. Metode yang diterapkan dapat Mengembangkan Kreativitas Belajar Anak.</b> Ya, dengan metode bermain kreativitas anak muncul dan nampak dalam kegiatan yang ada di sekolahnya.
4	P  S	<b>4. Kreativitas Anak pada Saat Mengikuti Kegiatan dengan Metode Bermain.</b> Anak terlihat lebih kreatif di bandingkan dengan menggunakan metode yang lain.
5	P  S	<b>5. Sikap Anak dalam Kegiatan Belajar setelah Menggunakan Metode Bermain?</b> Anak lebih kreatif, misalnya anak dapat membuat berbagai bentuk benda dengan kertas lipat.

6	P  S	<p><b>6. Metode Bermain dapat Menumbuhkan Kreativitas Anak.</b></p> <p>Ya, contohnya anak dapat membuat berbagai bentuk benda dengan kertas yang di lipat seperti: bunga, hewan dan lain-lain.</p>
7	P  S	<p><b>7. Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak.</b></p> <p>Seorang guru itu ya sangat memegang peranan yang sangat penting terutama dalam mengembangkan kreativitas anak atau bakat yang di miliki oleh anak, makanya dengan begitu seorang guru harus mempunyai sisi kreatif dan menyukai tantangan, menghargai karya anak, menerima anak apa adanya, dan sebagaimotivator.</p>

## PEDOMAN WAWANCARA

1. Metode mengajar apa yang sering ibu lakukan pada saat mengajar di kelas?
2. Apakah metode yang di terapkan dapat membangkitkan kreativitas belajar anak?
3. Bagaimana kreativitas anak pada saat mengikuti kegiatan dengan metode tersebut?
4. Setelah menggunakan metode bermain bagaimana sikap anak dalam kegiatan belajar?
5. Apakah dengan metode bermain dapat menumbuhkan kreativitas anak? Contohnya bagaimana?
6. Jenis permainan apa yang di gunakan dalam kegiatan pembelajaran?
7. Bagaiman bentuk kreativitas anak di KB surya cita aisiyah?
8. Bagaimana peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak?
9. Bagaimanakah implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di KB Surya Cita Aisyiah?

## Hasil Wawancara

Nama : **Bu Anita Nur Azizah**  
Jabatan : Kepala sekolah KB Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari  
Tanggal Wawancara : 11 September 2014  
Keterangan : Subjek (S) Peneliti (P)

Baris	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	<b>1. Bu Anita, jenis permainan yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak di KB Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari?</b>
	S	Jenis permainan itu bermacam-macam sesuai materi yang akan di sampaikan misalnya permainan sentra balok di sini anak belajar banyak hal menyusun balok sesuai keinginan anak contohnya seperti membuat rumah dan di situ anak dapat mengembangkan kemampuannya, permainan bahan alam contohnya membuat lukisan dengan menggunakan daun kering, membuat bunga atau hewan dengan menggunakan bahan biji-bijian sesuai ke inginan anak.
2	P	<b>2. Bentuk kreativitas anak-anak di KB Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari?</b>
	S	Disini anak-anak di berikan kesempatan untuk mengembangkan kreavitasnya dengan imajinasi mereka masing-masing, anak-anak tidak hanya mengikuti apa yang di sampaikan dan di contohkan oleh ibu guru, tapi mereka pun kami berikan kesempatan kepada anak untuk

		<p>mengembangkan kreativitas mereka dengan imajinasi mereka masing-masing seperti membuat bentuk kreativitasnya membuat pulau dari ampas kelapa, membuat tulisan Allah dari sagu, menggambar bebas dengan berbagai media seperti menggunakan kapur tulis, krayon, pensil warna, arang dan bahan-bahan alam dengan rapi, melukis dengan berbagai media misalnya kuas, bulu ayam, daun-daunan, dan lain-lain. membuat batik dengan teknik jumputan.</p>
3	P	<p><b>3. Metode yang diterapkan dapat Mengembangkan Kreativitas Belajar Anak.</b></p>
	S	<p>Ya, tentu saja, dengan bermain kreativitas anak akan muncul dengan sendirinya, karena anak bebas memilih permainan sendiri.</p>
4.	P	<p><b>4. Kreativitas Anak pada Saat Mengikuti Kegiatan dengan Metode Bermain.</b></p>
	S	<p>Kreativitas anak sangat baik, anak bermain atau memilih permainan sesuai dengan keinginannya masing-masing, biasanya anak dalam memilih permainan bersama dengan teman-temannya.</p>
5	P	<p><b>5. Sikap Anak dalam Kegiatan Belajar setelah Menggunakan Metode Bermain.</b></p>
	S	<p>Anak tetap bisa mengikuti kegiatan belajar dengan baik, karena materi yang disampaikan dikemas dalam permainan.</p>
6	P	<p><b>6. Metode Bermain dapat Menumbuhkan Kreativitas Anak.</b></p>
	S	<p>Ya, contohnya dengan permainan kolase anak akan membuat berbagai bentuk yang berbeda-</p>

## DAFTAR PUSTAKA

- Afiyanti, 2006. "*Meningkatkan Kecerdasan Emosi (EQ) pada Anak, Studi Kasus di RA Muslimat Saugarut Batang*", *Skripsi Sarjana Pendidikan*. Pekalongan: STAIN Pekalongan.
- Ali, Mohammad. 1993. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa.
- AL-Kholili, Abdussalam, Amal. 2005. *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Pustaka Al-Kautsar.
- Asmani, Ma'mur, Jamal. 2011. *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Jogjakarta: DIVA Press (anggota IKAPI).
- Azwar, Saifuddin. 1998. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Campbell, David. 1986. Disadur oleh Manguntadjono, *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius.
- Craft, Anna. 2003. *Membangun Kreativitas Anak, Cet. Ke 1* (Depok: Insani Press.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1998. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1998.
- Dhieni, Nurbiana. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- E, B., Hurlock. 1980. *Psikologis Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan)*, edisi kelima. (Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Efendi, Agus. 2005. *Revolusi Kecerdasan Abad 21 : Kritik MI Ei, SQ, AQ dan Successful Intelligence atas IQ, Cet. Ke-1*. Bandung: Alfabeta.

- Freeman, Joan dan Utami Munandar. 1996. *Cerdas dan Cemerlang : Kiat Menemukan dan Mengembangkan Bakat Anak 0-5 Tahun, Cet. Ke-2*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Gulo, W. 2004. *Metode Penelitian, Cet. II*. Jakarta: Grasindo.
- Hadi, Sutrisno. 1980. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM.
- Istadi, Irawati. 2005. *Istimewakan Setiap Anak*. Jakarta: Pustaka Inti.
- Jamilah, 2007. *Hubungan Metode Bermain Dengan Jiwa Anak (Studi Perbandingan TK Masyitoh 02 Jenggot dan Play Group Ar-Ridlwaniyah Kradenan Pekalongan)*, Skripsi. Pekalongan: Perpustakaan STAIN.
- Kusantanti. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta kerja sama dengan Departemen pendidikan dan kebudayaan.
- Maloeng, Lexy. 1989. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung, PT Remaja Rasdakarya.
- Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Masitoh, dkk. 2009. *Materi Pokok Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Montolalu, B. E. F , dkk. 2009. *Materi Pokok Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.
- Nursisto, 1999. *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gama Media.

- Patmonodewo, Soemiarti. 2000. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- PAUD 2B UNS 2011."Tips Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini". <http://b11pauduns.blogspot.com/2012/06/tips-mengembangkan-kreativitas-anak.html>. (Minggu, 17 Juni 2012). Di Akses, 07 September 2014, Jam 14.00.
- R, Moeslichaton. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahman, S,Hibana. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.
- Rahmawati, Yeni, dan Euis Kurniati. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.
- Ramayulis, H. 2002. Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta: Kalam Mulia.
- Santoso, Soegeng. 2002. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Citra Pendidikan.
- Setiawan, Cony. 2008. Belajar dan Pembelajaran Pra Sekolah dan Sekolah Dasar. Jakarta: PT. Indeks.
- Sobur, Alex. 2003.*Psikologi Umum Dalam Lintasan Sejarah, Cet. Ke- II*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudjana, Nana, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru, 1989)
- Sudono,Anggani. 2011.*Sumber Belajar dan Alat Bermain*.Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono, 2008,*Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

- Susanti, Etik, Sri. 2011. “ *Gambaran Kreativitas Usia Dini di RA Marsyithoh Gombang Pecalunga Batang*”, *Skripsi Sarjana Pendidika*. Pekalongan: STAIN Pekalongan.
- Suyanto, Slamet. 2005.*Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- UU Sisdiknas atau UU NO. 20/ 2003, Pasal 28 ayat 1 butir 14
- Wahyuni,Wahyuni. 2001.*Cara Mengasuh Anak dan Membimbing Anak Agar Menjadi Cerdas dan Bahagia*.Bandung: CV. Pioner Jaya.
- Yus, Anitas. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.

# LAMPIRAN

## PEDOMAN WAWANCARA

1. Metode mengajar apa yang sering ibu lakukan pada saat mengajar di kelas?
2. Apakah metode yang di terapkan dapat membangkitkan kreativitas belajar anak?
3. Bagaimana kreativitas anak pada saat mengikuti kegiatan dengan metode tersebut?
4. Setelah menggunakan metode bermain bagaimana sikap anak dalam kegiatan belajar?
5. Apakah dengan metode bermain dapat menumbuhkan kreativitas anak? Contohnya bagaimana?
6. Jenis permainan apa yang di gunakan dalam kegiatan pembelajaran?
7. Bagaiman bentuk kreativitas anak di KB surya cita aisyyiah?
8. Bagaimana peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak?
9. Bagaimanakah implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di KB Surya Cita Aisyyiah?

## Hasil Wawancara

Nama : **Bu Anita Nur Azizah**  
 Jabatan : Kepala sekolah KB Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari  
 Tanggal Wawancara : 11 September 2014  
 Keterangan : Subjek (S) Peneliti (P)

Baris	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	<b>1. Bu Anita, jenis permainan yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak di KB Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari?</b>
	S	Jenis permainan itu bermacam-macam sesuai materi yang akan di sampaikan misalnya permainan sentra balok di sini anak belajar banyak hal menyusun balok sesuai keinginan anak contohnya seperti membuat rumah dan di situ anak dapat mengembangkan kemampuannya, permainan bahan alam contohnya membuat lukisan dengan menggunakan daun kering, membuat bunga atau hewan dengan menggunakan bahan biji-bijian sesuai ke inginan anak.
2	P	<b>2. Bentuk kreativitas anak-anak di KB Surya Cita AisyiyahDesa Rowosari?</b>
	S	Disini anak-anak di berikan kesempatan untuk mengembangkan kreavitasnya dengan imajinasi mereka masing-masing, anak-anak tidak hanya mengikuti apa yang di sampaikan dan di contohkan oleh ibu guru, tapi mereka pun kami berikan kesempatan kepada anak untuk

		<p>mengembangkan kreativitas mereka dengan imajinasi mereka masing-masing seperti membuat bentuk kreativitasnya membuat pulau dari ampas kelapa, membuat tulisan Allah dari sagu, menggambar bebas dengan berbagai media seperti menggunakan kapur tulis, krayon, pensil warna, arang dan bahan-bahan alam dengan rapi, melukis dengan berbagai media misalnya kuas, bulu ayam, daun-daunan, dan lain-lain. membuat dengan teknik jumputan.</p>
3	P	<p><b>3. Metode yang diterapkan dapat Mengembangkan Kreativitas Belajar Anak.</b></p>
	S	<p>Ya, tentu saja, dengan bermain kreativitas anak akan muncul dengan sendirinya, karena anak bebas memilih permainan sendiri.</p>
4.	P	<p><b>4. Kreativitas Anak pada Saat Mengikuti Kegiatan dengan Metode Bermain.</b></p>
	S	<p>Kreativitas anak sangat baik, anak bermain atau memilih permainan sesuai dengan keinginannya masing-masing, biasanya anak dalam memilih permainan bersama dengan teman-temannya.</p>
5	P	<p><b>5. Sikap Anak dalam Kegiatan Belajar setelah Menggunakan Metode Bermain.</b></p>
	S	<p>Anak tetap bisa mengikuti kegiatan belajar dengan baik, karena materi yang disampaikan di kemas dalam permainan.</p>
6	P	<p><b>6. Metode Bermain dapat Menumbuhkan Kreativitas Anak.</b></p>
	S	<p>Ya, contohnya dengan permainan kolase anak akan membuat berbagai bentuk yang berbeda-</p>



## Hasil Wawancara

Nama : Bu Atinah

Jabatan : Guru

Tanggal Wawancara : 12 September 2014

Keterangan : Subjek (S) Peneliti (P)

Baris	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	<b>1. Bu Atinah, Jenis permainan yang digunakan dalam Kegiatan Pembelajaran?</b>
	S	Permainan yang di gunakan sesuai dengan materi yang sudah di tulis dalam RKH
2	P	<b>2. Bentuk Kreativitas Anak di KB Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari.?</b>
	S	Kreativitas anak bentuknya bermacam-macam contohnya seperti membuat bunga dengan menggunakan bahan malam, dan di sini anak membuat berbagai macam bentuk sesuai imajinasi anak dengan menggunakan bahan malam, membuat mobil-mobilan menggunakan bahan dari kardus dan botol minuman, meronce dengan berbagai media misalnya bagian tanaman, bahan bekas, karton, kain perca dan lain-lain, menggambar bebas dengan berbagai media seperti menggunakan kapur tulis, krayon, pensil warna, arang dan bahan-bahan alam dengan rapi, melukis

		<p>dengan berbagai media misalnya kuas, bulu ayam, daun-daunan, dan lain-lain, dengan tujuan mengembangkan kreativitas melalui pengalaman langsung dalam membuat bunga</p>
3	P	<p><b>3. Menurut ibu, Metode yang diterapkan dapat Mengembangkan Kreativitas Belajar Anak.</b></p>
	S	<p>Pada saat saya menggunakan metode bermain kreativitas anak akan muncul dengan sendirinya karena anak akan merasa senang dengan melihat hasil karyanya sendiri.</p>
4	P	<p><b>4. Kreativitas Anak pada Saat Mengikuti Kegiatan dengan Metode Bermain.</b></p>
	S	<p>Dengan metode bermain anak terlihat kreatif.</p>
5	P	<p><b>5. Sikap Anak dalam Kegiatan Belajar setelah Menggunakan Metode Bermain.</b></p>
	S	<p>Anak melakukan aktivitas sesuai dengan permainan yang di tentukan atau yang mereka pilih dan anak bisa mandiri.</p>
6	P	<p><b>6. Metode Bermain dapat Menumbuhkan Kreativitas Anak.</b></p>
	S	<p>Ya, contohnya pada saat anak dapat membuat berbagai macam bentuk seperti membuat kendaraan, rumah dengan menggunakan barang bekas botol plastik, tempat korek api, tempat sabun mandi dan tempat pasta gigi.</p>
7	P	<p><b>7. Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak.</b></p>
	S	<p>Guru memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Untuk membantu</p>

## Hasil Wawancara

Nama : **Bu Siti Barkah**  
Jabatan : Guru  
Tanggal Wawancara : 18 September 2014  
Keterangan : Subjek (S) Peneliti (P)

Baris	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P  S	<p><b>1. Bu Siti Barkah, Jenis permainan yang digunakan dalam Kegiatan Pembelajaran?</b></p> <p>Jenis permainan yang sering saya gunakan adalah anak memilih permainan sendiri dengan 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 di miliki anak ke dalam karya nyata contoh membuat pot dan tempat rokok dengan tanah liat, membuat mobil-mobilan dengan menggunakan barang bekas, menggambar dengan kuas dan cat, kegiatan mencap seperti mencap membuat bunga dengan menggunakan pelapah pisang dan alat cap dan melipat seperti membuat bunga, hewan, membuat gambar mobil dengan menggunakan kain perca, membuat pulau dengan ampas kelapa, membuat hewan dengan menggunakan bahan malam, membuat bunga dengan menggunakan bahan bekas botol minuman dan</p>

2.	P  S	lain-lain. <b>2. Bentuk Kreativitas Anak di KB Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari.</b> “Bentuk-bentuk kreativitas di KB Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari , ada meronce, melipat, menggunting, menggambar bebas, membuat suatu karya dari platisin, mewarnai sesuai dengan imajinasi anak, mencap dengan berbagai media baik dari pelapah pisang atau sejenisnya, mencap meggunakan jari, menjahit dan masih banyak lagi mba.
3	P  S	<b>3. Metode yang diterapkan dapat Mengembangkan Kreativitas Belajar Anak.</b> Ya, dengan metode bermain kreativitas anak muncul dan nampak dalam kegiatan yang ada di sekolahnya.
4	P  S	<b>4. Kreativitas Anak pada Saat Mengikuti Kegiatan dengan Metode Bermain.</b> Anak terlihat lebih kreatif di dibandingkan dengan menggunakan metode yang lain.
5	P  S	<b>5. Sikap Anak dalam Kegiatan Belajar setelah Menggunakan Metode Bermain?</b> Anak lebih kreatif, misalnya anak dapat membuat berbagai bentuk benda dengan kertas lipat.

6	P  S	<p><b>6. Metode Bermain dapat Menumbuhkan Kreativitas Anak.</b></p> <p>Ya, contohnya anak dapat membuat berbagai bentuk benda dengan kertas yang di lipat seperti: bunga, hewan dan lain-lain.</p>
7	P  S	<p><b>7. Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak.</b></p> <p>Seorang guru itu ya sangat memegang peranan yang sangat penting terutama dalam mengembangkan kreativitas anak atau bakat yang di miliki oleh anak, makanya dengan begitu seorang guru harus mempunyai sisi kreatif dan menyukai tantangan, menghargai karya anak, menerima anak apa adanya, dan sebagaimotivator.</p>

## CATATAN LAPANGAN 1

**Hari** : Sabtu  
**Tanggal** : 5 September 2014  
**Tempat** : Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari

Kegiatan belajar mengajar di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari Pemalang berlangsung selama enam hari dalam seminggu, dengan libur hari Minggu. Di dalam kelas hanya ada seorang guru. Proses pembelajaran di mulai pada pukul 7.30 dan berakhir pada pukul 10.00 WIB, dalam proses belajar, kegiatan awal di mulai dengan berbaris rapi di depan kelas, kemudian untuk memulai pembelajaran di dalam kelas pertama pembiasaan dahulu guru memberi salam kepada anak-anak setelah itu anak-anak berdo'a bersama-sama, membaca do'a sebelum belajar, membaca surat-surat pendek, membaca do'a sehari-hari, membaca asmaul husna setelah pembiasaan anak masuk ke pelajaran inti yaitu anak mengerjakan tugas yang di berikan guru seperti membuat bunga, hewan dan macam-macam bentuk lain nya menggunakan bahan alam di situ anak sangat antusias sekali dalam membuat kreativitas yang di buat sendiri sesuai keinginannya walaupun sebagian anak juga ada yang tidak antusias dengan tugas yang di berikan oleh gurunya, kegiatan pembelajaran di akhiri dengan salam penutup.

## CATATAN LAPANGAN 2

**Hari** : Kamis  
**Tanggal** : 11 September 2014  
**Tempat** : Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari

Peneliti melihat anak-anak mempraktekkan sendiri permainan-permainan sentra tersebut. Anak-anak terlihat sangat antusias dan bergembira dalam mempraktekkan permainan sentra bahan alam dan sains, permainan sentra balok, sentra seni sehingga membuat mereka larut dalam imajinasi masing-masing. Dan terciptalah karya-karya mereka dengan bentuk dan hasil yang bervariasi. Anak-anak merasa senang dan bangga dengan hasil karyanya sendiri dan merekapun menunjukkan kepada teman, guru dan orang tuanya, bahwa mereka mampu menghasilkan karya dengan kreativitasnya melalui metode bermain.

### CATATAN LAPANGAN 3

**Hari** : Jum'at

**Tanggal** : 12 September 2014

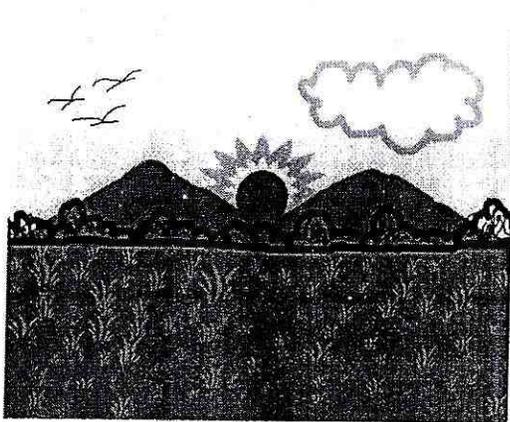
**Tempat** : Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari

Peneliti melihat bahwa anak-anak dalam belajar dengan metode permainan tersebut, mereka terlihat sangat antusias dan menikmati. Guru tidak selalu membantu mereka dalam mengembangkannya kreativitas. Guru sangat memberikan kesempatan bagi anak-anak agar mereka leluasa mengekspresikan apa ke inginan mereka. Jadi , anak-anak tidak hanya terpaku pada apa yang guru contohkan. Berdasarkan wawancara dan observasi yang peneliti lakukan terdapat banyak bentuk-bentuk kreativitas di Kelompok Bermain Surya Cita Aisyiyah Desa Rowosari yang diantaranya: Memanfaatkan barang bekas misalnya membuat mobil-mobilan menggunakan bahan dari kardus dan botol minuman, meronce dengan berbagai media misalnya bagian tanaman, bahan bekas, karton, kain perca dan lain-lain, menggambar bebas dengan berbagai media seperti menggunakan kapur tulis, krayon, pensil warna, arang dan bahan-bahan alam dengan rapi, melukis dengan berbagai media misalnya kuas, bulu ayam, daun-daunan, dan lain-lain, membatik dengan teknik jumputan. Mencocok bentuk, menyusun berbagai bentuk dari balok-balok, menjahit bervariasi seperti jelujur dan silang menggunakan tali rafia, benang wol, tali sepatu, dan lain-lain, mencap dengan berbagai media yaitu jari, finger painting, kuas, pelapah pisang, daun, bulu ayam, stempel dan lain-lain. mewarnai bentuk gambar bentuk gambar sederhana dengan rapi, menciptakan bentuk bangunan dari balok yang lebih kompleks, menciptakan bentuk dari kepingan geometri yang lebih kompleks, menciptakan bentuk dari lidi, tusuk gigi, sedotan dan lain-lain. Menganyam dengan berbagai media misalnya kain perca, daun, sedotan, kertas, dan lain-lain, bermain warna dengan berbagai media, misalnya krayon, cat air, benang, kelereng, dan lain-lain. Mencipta alat perkusi sederhana dan mengekspresikan dalam bunyi yang berirama,

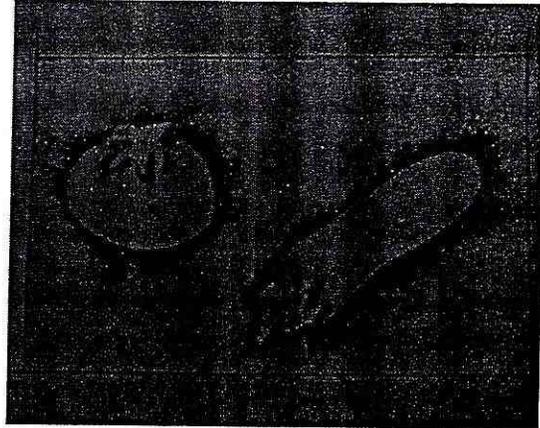
menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola lurus, lengkung, segitiga. Membuat teknik kolase dengan berbagai media seperti kertas, ampas kelapa, biji-bijian, kain perca, batu-batuan, daun dan lain-lain, membuat bentuk bebas menggunakan platisin atau koran yang telah dilunakan, Dan kreativitas lain dengan tujuan mengembangkan kreativitas melalui pengalaman langsung.

BENTUK-BENTUK KREATIVITAS ANAK KB SURYA CITA AISYAH DESA  
ROWOSARI

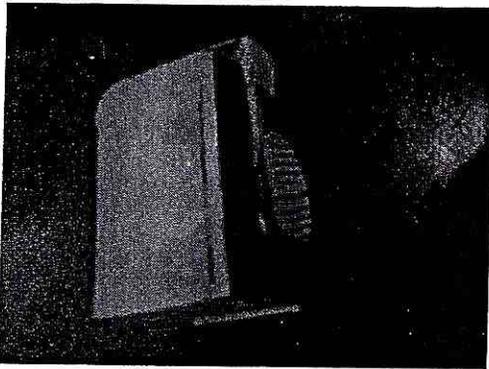
1. Melukis Usap abur luar



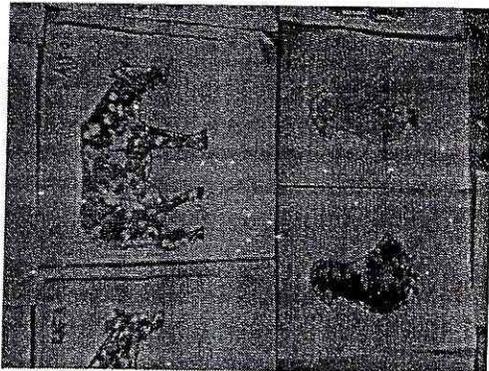
2. Usap abur luar



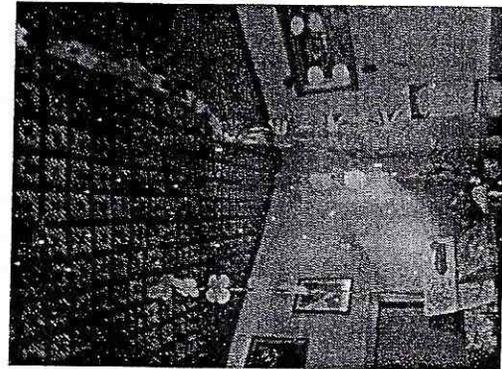
3. Membuat mobil-mobilan menggunakan tempat korek api



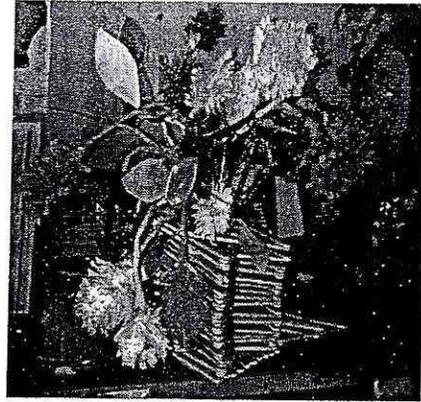
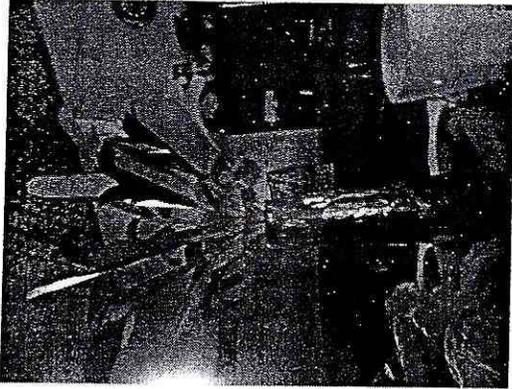
4. Kolase



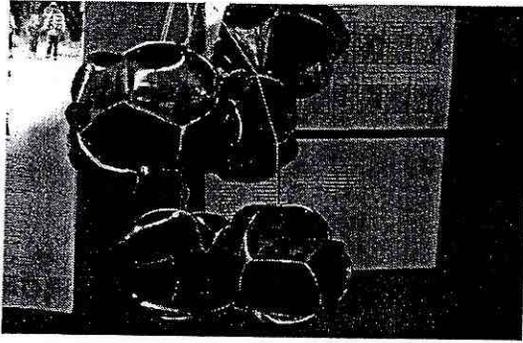
5. Hiasan dinding



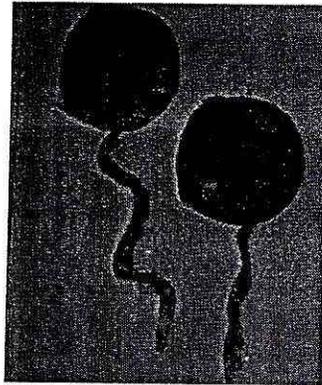
5. Membuat bunga menggunakan kertas warna



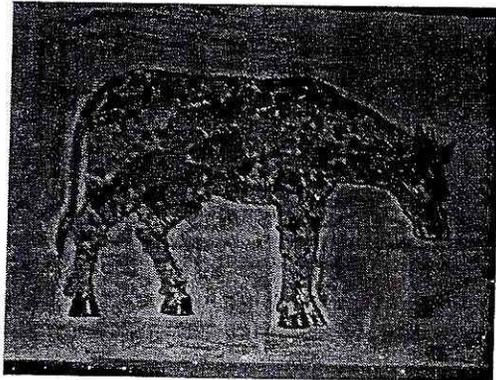
7. Hiasan dinding



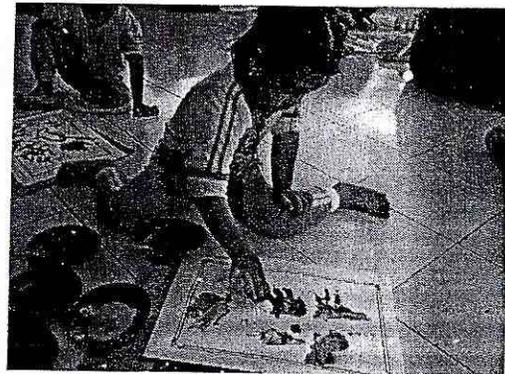
8. Usap abur dalam



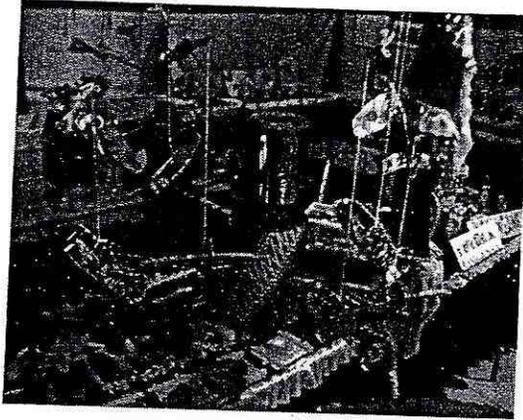
9. Kolase menggunakan cangkang telur



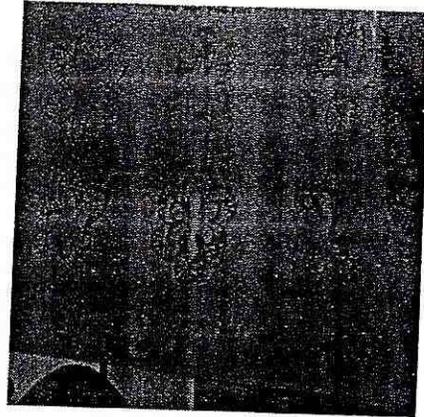
10. Mengikuti kegiatan lomba



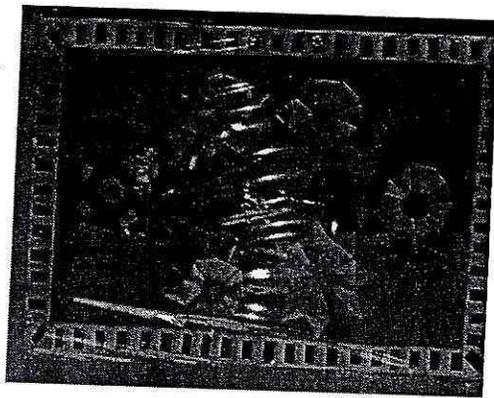
11. Hiasan Ruang sekolah



12. Mengecap menggunakan pelapah pisang



13. Membuat bunga dengan kertas lipat



## RENCANA KEGIATAN HARIAN {RKH }

Kelompok/semester/minggu : A / 1 / 1

Tema / Sub Tema :

Hari / Tanggal :

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT SUMBER BAHAN	PENILAIAN PENGEMBANGAN ANAK		PENDIDIKAN NASIONALISME DAN KEMIRASAHAN
			ALAT	HASIL	
	<b>UPACARA</b>				
	<b>1.KEGIATAN AWAL {±30 Menit}</b>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Berbaris, senam,berdoa,mengaji surat-surat pendek,salam</li> <li>➤ Dm doa mau makan</li> </ul>	Tanpa Alat	obsevasi		Disiplin / religius
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Berdao sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan {Nam 6}</li> </ul>		Tanpa Alat	Unjuk kerja		religijs
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membungkukkan badan { Fm 3}</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pt membungkukkan badan menirikan gerakan orang menanam jagung</li> </ul>	Tanpa Alat	Unjuk kerja		realitis
	<b>II .KEGIATAN INTI [± 60 Menit]</b>				
	<b>Centra Seni</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>✦ Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan plastisin,playdough/tanah liat {fm34}</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✦ Pt membuat donat dari tepung yang diberi warna</li> </ul>	Tepung.pewarna makanan	Unjuk kerja		Kreatiftas

	<p>✦ Menyebutkan kata-kata dengan suku kata yang sama mis kaki – kali, suku akhiran sama mis nan</p>	<p>✦ Pt menyebutkan kata awal yang sama mis duku ↔ durian</p>	Lembar kerja	percakapan		Gemar Membaca	
	<p>✦ Menghubungkan / memesangkan lambang bilangan dengan benda – benda sampai 5 { anak tidak di suruh menulis} kog 31</p>	<p><i>Centra Matematika</i></p> <p>✦ Pt menghubungkan gambar makanan dengan jumlahnya</p> <p>Mis 3 2</p>	Lembar kerja	Hasil karya		Tanggung jawab /ulet	
		<p><b>III. KEGIATAN ISTIRAHAT {±30 Menit}</b></p> <p>➤ Berdoa mau makan, cuci tangan, bermain, doa sesudah makan</p>	Air, lap, mainan, makanan ringan	observasi		Peduli sosial	
		<p><b>IV. KEGIATAN AKHIR {±30 Menit}</b></p>					
		<p>✦ Mengulas kegiatan diatas</p>	Tanpa alat	Percakapan		Tanggung jawab	
	<p>✦ Bermain sesuai dengan jenis permainan yang dipilihnya{SE10}</p>	<p>✦ Pt bermain bisik berantai tentang makanan</p>	Tanpa Alat	Percakapan		Berkomunikasi	
		<p>✦ Berdoa, salam, pulang</p>	Tanpa alat	Observasi		Religijs	

Rowosari

Guru Kelas

Anita Nur Azizah

# RENCANA KEGIATAN MINGGUAN (RKM)

TEMA : REKREASI

SEMESTER/MINGGU : DUA/ DUA

SUB TEMA :

## NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL

- ✦ Tj tempat ibadah agama Islam (nam 2)
- ✦ Pt menyisir rambut (fm31)
- ✦ Pt melipat topi (se 40)
- ✦ Pt menyusun kepingan puzzle (kog 19)
- ✦ Pt memasang tulisan dengan gambar (33)
- ✦ Tj berpisah dengan ibu waktu kegiatan (se8)

## FISIK MOTORIK KASAR

- ✦ Dm berdetik tali ketahanan (nam 5)
- ✦ Pt menggambar ibrahim 3 x (fm 24)
- ✦ Pt melukis gambar gelas (fm 24)
- ✦ Pt membuat gambar yang jumlahnya samabuku (29)
- ✦ Pt menulis diluar kata mis topi, saya bundar (B7)
- ✦ Bcc bagaimana cara menghantar menggunakan isyarat (se7)

## BAHASA

- ✦ Dm & Pt melaksanakan gerakan sholat subuh (nam 7)
- ✦ Pt menggosok gigi (fm 30)
- ✦ Pt menggantung gambar topi lalu ditempel (fm 61)
- ✦ Pt menimbang kapas dan batu (kog 23)
- ✦ Pt menirukan kembali suara burung di kebun binatang (bhs 5)
- ✦ Pt berlomba merapikan rak buku (se20)

## FISIK MOTORIK

- ✦ Pt mengucap syair "pelangi ciptaan Tuhan" (nam 3)
- ✦ Pt menangkap kantong biji (fm 23)
- ✦ Pt anak dapat membentuk buah buah yang ada di tempat rekreasi dengan tanah liat (fm 45)
- ✦ Pt melanjutkan pola yang telah disediakan (kog 33)
- ✦ Pt mencarai kata yang sama suku kata awalnya mis bola, bobo dll (bhs 7)
- ✦ Bcc tentang cara memelihara lingkungan sekolah (se 6)

## KOGNITIF

- ✦ Bcc berbicara dengan suara yang kaman (nam 24)
- ✦ Pt melempar bola dg cara memutar badan kebelak dan ke depan (FM 7)
- ✦ Pt mendata bentuk kebelak dan ke depan (fm 5)
- ✦ Pt menceritakan tentang apa yang dilihat anak diluar (b 25)
- ✦ Pt mencium bau-bauan dari bahan ramu (kog 3)
- ✦ Dm mengekspresikan anak menangis dan tertawa (se 10)

## SOSIAL EMOSIONAL

- ✦ Dm & Pt memelihara binatang dg cara memelihara dan tidak menyakitinya (nam 2)
- ✦ Dm & Pt tarik (fm 12)
- ✦ Pt mencarai gambar jarum dan jarum mendentuk kupu-kupu (fm 40)
- ✦ Pt memisahkan benda sesuai dg pascagaminya mis piring sandak (b 33)
- ✦ Pt membuat urutan bilangan dg gambar (kog 30)
- ✦ Bcc menghantar yaku aratan (se 10)
- ✦ Pt ting (se 2)



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

Jl. Kusumbung, No. 9, Tlp. (0285) 423575, Faks (0285) 423458, Pekalongan 51111

Website : www.tarbiyah.stain-pekalongan.ac.id Email : tarbiyah@stain-pekalongan.ac.id

Nomor : Sti.20.C-II/PP.00.9/1117/ 2014  
Lamp : -  
Hal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Pekalongan, 12 September 2014

**Kepada**

Yth. Siti Mumun Muniroh, S.Psi, M.A

di-

**PEKALONGAN**

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Diberitahukan dengan hormat bahwa mahasiswa :

Nama : **CHUSNUL CHOTIMAH**  
NIM : 2021110124  
Semester : IX

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

**”IMPLEMENTASI METODE BERMAIN DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI KB SURYA CITA AISYIAH DI DESA ROWOSARI”**

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

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

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

a.n. Ketua  
Ketua Jurusan Tarbiyah



**Drs. Moh. Muslih, M.Pd., Ph.D**  
NIP. 19670717 199903 1001



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI KELOMPOK BERMAIN**  
**“ SURYA CITA AISYIYAH “**

Alamat : Belakang Masjid Assalam Rowosari Ulujami

---

**SURAT KETERANGAN**

**Nomor : 03 / PAUD / KB SCA / 2015**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anita Nur Azizah  
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sesungguhnya :

Nama : Chusnul Chotimah  
Nim : 202 111 01 24  
Pendidikan : Mahasiswa STAIN Pekalongan  
Jurusan : Tarbiyah / PAI S1  
Alamat rumah : Ds. Rowosari Rt 01 Rw 02 Kec. Ulujami Kab. Pemalang

Telah melaksanakan penelitian di KB Surya Cita Aisyiyah desa Rowosari mulai 15 Desember s/d 10 Maret 2015, dalam rangka menyelesaikan Skripsi dengan judul “IMPLEMENTASI METODE BERMAIN DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK DI KB SURYA CITA AISYIYAH DESA ROWOSARI“.

Demikian Surat keterangan ini di buat untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Pemalang, 15 APRIL 2015

KB Surya Cita Aisyiyah

Desa Rowosari



## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **IDENTITAS DIRI**

Nama : Chusnul Chotimah  
NIM : 2021110124  
Tempat, Tgl Lahir : Pemalang, 13 September 1989  
JenisKelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Desa Rowosari Rt 01 Rw 02  
Kec. Ulujami Kab. Pemalang

### **IDENTITAS ORANG TUA**

Nama Ayah : Rochmat  
Pekerjaan : Wiraswasta  
NamaIbu : Maslah  
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga  
Alamat : Desa Rowosari Rt 01 Rw 02  
Kec. Ulujami Kab. Pemalang

### **RIWAYAT PENDIDIKAN**

1. SD N 1 Rowosari, lulus tahun 2003
2. SMP Muhammadiyah 5 Ulujami, lulus tahun 2006
3. SMA Muhammadiyah 3 Comal, lulus tahun 2009
4. STAIN Pekalongan Jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2010

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya.

Pemalang, 28 April 2015

Yang membuat,



**CHUSNUL CHOTIMAH**

**NIM. 2021110122**