

**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN UNTUK  
MENGEMBANGKAN KREATIFITAS ANAK  
DI PLAY GROUP AL KHOIRIYAH**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar  
Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam  
pada Sekolah Tinggi Agama Islam Sunan Giri Bojonegoro**



Oleh

**SITI NUR QOMARIYAH**

NIM                    2007 5501 01935

NIMKO                2007 4 055 0001 1 01870

**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM (STAI)  
SUNAN GIRI BOJONEGORO**

**2011**

## NOTA PERSETUJUAN

Lamp 5 (lima) Eks

Hal **Naskah Skripsi**

Kepada Yth

Bapak Ketua Sekolah Tinggi

Agama Islam Sunan Giri

Di

**BOJONEGORO**

Assalamu'alaikum Wr Wb

Setelah diadakan pemeriksaan, penelitian dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa naskahskripsi saudara

Nama SITI NUR QOMARIAH

NIM 2007 5501 01911

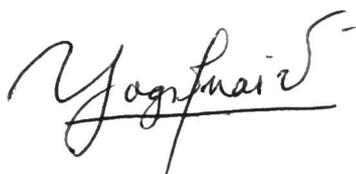
NIMKO 2007 4 055 0001 1 01804

Judul Implementasi Metode Bermain Untuk  
Mengembangkan Kreativitas Anak Di Play Group Al  
Khoiriyah

Telah memenuhi syarat untuk diuji di depan sidang munaqosah skripsi

Wassalamu'alaikum Wr Wb

Pembimbing I



**H YOGI PRANA IZZA, Lc MA.**

Bojonegoro, 27 Juli 2011

Pembimbing II



**ULFA, M Pd I**

## PENGESAHAN

Setelah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi, maka skripsi dari

Nama SITI NUR QOMARIAH

NIM/NIMKO 2007 5501 01935/2007 4 055 0001 1 01870

dapat disetujui untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Sunan Giri Bojonegoro, pada

Hari/tanggal Ahad / 31 Juli 2011

Tempat Kampus STAI Sunan Giri Bojonegoro

### Dewan Penguji

- |              |                                 |
|--------------|---------------------------------|
| 1 Ketua      | Drs H Badaruddin Ahmad, M Pd I( |
| 2 Sekretaris | Ulfa, M Pd I                    |
| 3 Penguji I  | Drs Sugeng, M Ag                |
| 4 Penguji II | M Jauharul Ma'arif, M Pd I      |

### Tanda Tangan

() )  
() )  
() )

Bojonegoro, 31 Juli 2011

Mengesahkan

Sekolah Tinggi Agama Islam

Sunan Giri Bojonegoro

Ketua,



(Drs H Badaruddin Ahmad, M Pd I)

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَحَدِّثْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ

إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ صَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

**Artinya** • “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”<sup>1</sup>

### Kupersembahkan kepada

- ❖ Suamiku terkasih
- ❖ Bapak dan Ibuku tercinta
- ❖ Guru-guruku yang mulia
- ❖ Teman-temanku yang tersayang

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya*, Gema Risalah Press, Bandung 1993, hal 536

# IMPLEMENTASI METODE BERMAIN UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIFITAS ANAK DI PLAY GROUP AL KHOIRIYAH

## ABSTRAK

Qomariah, Nur, Siti 2011 Skripsi Program Strata 1 (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Sunan Giri Bojonegoro  
Pembimbing (I) H YOGI PRANA IZZA, Lc MA  
(II) ULFA, M Pd I

Kata Kunci Implementasi Metode Bermain, Kreativitas Anak

Pendidikan sangat penting ditanamkan pada anak sedini mungkin sebagai bekal mencapai kehidupan dunia dan akhirat. Supaya anak dapat menerima pendidikan dengan baik maka harus dipakai metode yang khusus. Salah satu metode yang tepat untuk menyampaikan pendidikan kepada anak adalah metode bermain.

Berdasarkan uraian diatas permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana implementasi metode bermain di Play Group Al Khoiriyah? (2) Bagaimana kreativitas anak-anak di Play Group Al Khoiriyah? (3) Bagaimana hasil implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di Play Group Al Khoiriyah? Adapun tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui implementasi metode bermain di Play Group Al Khoiriyah, (2) Mengetahui kreativitas anak-anak di Play Group Al Khoiriyah, dan (3) Bagaimana hasil implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di Play Group Al Khoiriyah.

Penelitian ini dilaksanakan di Play Group Al Khoiriyah Desa Kabunan Kecamatan Balen dengan populasi 20 anak sehingga penelitian ini adalah penelitian populasi. Dengan jenis penelitian kualitatif dapat dibuktikan bahwa implementasi metode bermain dapat mengembangkan kreativitas anak di Play Group Al Khoiriyah desa Kabunan Kecamatan Balen Kabupaten Bojonegoro.

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut asma Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang Syukur Alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat taufik dan hidayahNya kita bisa mengemban tugas yang telah diberikan-Nya yaitu sebagai khalifah di bumi

Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah dipercaya oleh Allah membawa tuntunan hidup manusia menuju suatu kehidupan yang bahagia di dunia dan akhirat

Berkat rahmat Allah jualah penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Implementasi Metode Bermain Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Di Play Group Al Khomiyah ” Dan selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat

- 1 Bapak Drs H Badaruddin Ahmad, M Pd I selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Sunan Giri Bojonegoro, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah di sekolah tinggi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana
- 2 Bapak H Yogi Prana Izza, Lc MA dan Ibu Ulfa, M Pd I selaku pembimbing Skripsi I dan II, yang telah banyak mengorbankan tenaga dan waktunya guna membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini

- 3 Bapak Ketua Prodi PAI yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih
- 4 Bapak dan Ibu Dosen di STAI Sunan Giri Bojonegoro, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang memadai sampai dengan penyelesaian akhir studi
- 5 Ibu Dra Hj Syamsiyah selaku Kepala Play Group Al Khoiriyah Desa Kabunan Kecamatan Balen Kabupaten Bojonegoro, yang telah memberikan ijin melakukan penelitian dan membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian di wilayahnya
- 6 Para Guru yang mengajar dan Siswa Play Group Al Khoiriyah Desa Kabunan Kecamatan Balen Kabupaten Bojonegoro, yang telah bersedia menjadi responden sehingga penulis dapat memperoleh semua data yang diperlukan
- 7 Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan bantuan kepada penulis baik moral maupun materiil sehingga penulisan skripsi ini lebih lancar

Kepada beliau yang tersebut diatas, penulis tidak mampu memberikan balasan yang layak, melainkan hanya bisa mendoakan semoga amal baik mereka dibalas oleh Allah SWT Dengan balasan yang berlipat ganda

Dan akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca, dan semoga kita senantiasa dalam perlindungan Allah SWT Amin

Bojonegoro, 27 Juli 2011

Penulis,



(SITI NUR QOMARIAH)

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERSETUJUAN	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
HALAMAN MOTTO	IV
ABSTRAK	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	XI
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A Latar Belakang	1
B Penegasan Judul	9
C Alasan Pemilihan Judul	11
D Rumusan Masalah	12
E Tujuan Penelitian	12
F Manfaat Penelitian	13
G Metode Penelitian	14
H Sistematika Pembahasan	15
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
<b>A Metode Bermain</b>	16
1 Definisi Metode Dan Bermain	16

2	Pengaruh Bermain Bagi Perkembangan Anak	18
3	Manfaat Bermain	19
4	Fungsi Bermain	21
5	Metode SELING dan Jenis-jenis Permainan	22
6	Syarat-syarat Permainan Yang Baik	25
7	Tahapan Bermain	26
<b>B</b>	<b>Kreatifitas Anak</b>	28
1	Pengertian Kreativitas	28
2	Penemuan Kreativitas	31
3	Kondisi Yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas	32
4	Faktor-Faktor Yang Meningkatkan Kreativitas	33
5	Ciri-ciri Individu yang Kreatif	36
6	Ciri -Ciri Kepribadian Kreatif	37
<b>C</b>	<b>Peran Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak</b>	38
 <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>		
<b>A</b>	<b>Pendekatan dan Jenis Penelitian</b>	41
<b>B</b>	<b>Kehadiran Peneliti</b>	42
<b>C</b>	<b>Lokasi Penelitian</b>	42
<b>D</b>	<b>Sumber Data</b>	43
<b>E</b>	<b>Prosedur Pengumpulan Data</b>	43

F Analisis Data	45
BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN	
A Gambaran Obyek Penelitian	47
B Penyajian Data	55
C Analisis Data	60
BAB V PENUTUP	62
DAFTAR PUSTAKA	64
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	67

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Hal</b>
1 Daftar Guru Play Group Al Khoiriyah	51
2 Daftar Inventaris Play Group Al Khoiriyah	54
3 Indikator Metode SELING	55
4 Pencapaian Indikator Metode SFLING	56
5 Siswa-siswi Play Group Al Khoiriyah (Responden)	57
6 Guru-guru Pengajar Play Group Al Khoiriyah (Responden)	58
7 Faktor-faktor yang Dapat Meningkatkan Kreativitas	58
8 Ciri-ciri Individu Kreatif	59

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan. Kewajiban menuntut ilmu dimulai sejak manusia dilahirkan sampai akhir hayat. Maka dari itu pendidikan harus dimulai sedini mungkin. Banyak metode yang digunakan dalam pendidikan. Hal itu dimaksudkan agar pendidikan dapat diterima secara maksimal oleh peserta didik. Diantara metode yang digunakan untuk mendidik anak pada usia dini adalah metode bermain.

Bermain memang bukanlah pembelajaran tetapi bermain hanyalah sebuah metode yang dengannya dapat diselipkan pembelajaran yang berharga. Metode bermain tidak tersurat secara langsung dalam Al Qur'an, namun penggunaan metode yang bervariasi akan membuat anak lebih konsentrasi dan tidak jenuh menerima pelajaran sehingga pendidikan akan berhasil.

Dalam rangka usaha mewujudkan suatu pendidikan yang berhasil dan menjadikan anak didik (siswa) semangat untuk belajar, maka perlu adanya seorang pendidik (guru) yang profesional.<sup>1</sup> Dalam Al Qur'an Surat An Nahl ayat 125 disebutkan

---

<sup>1</sup> Ali Imron, *Belajar dan Pembelajaran* Pustaka Jaya, Jakarta, 1996, hal 87

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَحَدِّثْ لَهُم بِآيَاتِنَا هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ  
رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ صَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٦٥﴾

Artinya “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”<sup>2</sup>

Allah juga berfirman dalam Surat Luqman ayat 13 yang berbunyi sebagai berikut

وَادِّ قَال لُقْمَنُ لِأَبْنِهِ ۖ وَهُوَ يُعِطُهُ رَيْسِي لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكََ  
لُظْلُمٌ عَظِيمٌ ﴿١٣﴾

Artinya “Dan ingatlah ketika Luqman berkata pada anaknya di waktu ia memberi pelajaran padanya Hai, anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah karena sesungguhnya syirik itu adalah termasuk dosa besar”<sup>3</sup>

Dari ayat-ayat diatas dapat dipahami bahwa seorang guru harus bisa menyampaikan pelajaran dengan baik dan menggunakan metode yang baik pula. Dalam upaya menjalankan metode pembelajaran guru dapat menentukan teknik yang dianggap relevan dengan metode dan penggunaan teknik itu setiap guru memiliki taktik yang mungkin berbeda antara guru yang satu dengan guru

<sup>2</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya*, Gema Risalah Press, Bandung, 1993, hal 536

<sup>3</sup> *Ibid*, hal 654

yang lain<sup>4</sup> Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan<sup>5</sup>

Metode bermain merupakan suatu bentuk kasih sayang terhadap anak-anak. Hal ini sesuai dengan hadits yang telah diriwayatkan dari Ummu Khalid binti Khalid bin Sa'id bin 'Ash, dia berkata

حَدَّثَنَا أَبُو نُعَيْمٍ حَدَّثَنَا إِسْحَاقُ بْنُ سَعِيدٍ عَنْ أَبِيهِ سَعِيدِ بْنِ فُلَانٍ هُوَ عَمْرُو بْنُ سَعِيدِ بْنِ الْعَاصِ عَنْ أُمِّ حَالِدِ بِنْتِ حَالِدِ بْنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ بِثِيَابٍ فِيهَا حَمِيصَةٌ سَوْدَاءٌ صَغِيرَةٌ فَقَالَ مَنْ تَرَوْنَ أَنْ نَكْسُوَ هَذِهِ فَسَكَتَ الْقَوْمُ قَالَ انْتَوَيْتُ بِأُمِّ حَالِدٍ فَأَتَيْتُ بِهَا تُحْمَلُ فَأَحَدَ الْحَمِيصَةَ بِيَدِهِ فَأَلْتَسَهَا فَقَالَ يَا أُمَّ حَالِدٍ هَذَا سَنَاءٌ وَسَنَاءٌ بِالْحَسَنِيَّةِ حَسَنٌ (رواه البخاري)

Artinya Abu Nu'aim berkata Berkata kepadaku Ishaq bin Sa'id bin Fulan yaitu Amr bin Said bin 'Ash dari Ummi Kholid binti Kholid "Pada suatu ketika ada seseorang datang kepada Nabi dengan membawa beberapa kain (yang ada campuran sutra/ wolnya) berwarna hitam kecil Beliau bertanya "siapa yang pantas mengenakan pakaian ini?" para sahabat berdiam Beliau berkata 'panggilkan kemari Ummu Khalid' maka, dia dibawa kepada Nabi Dan beliau mengambil pakaian tersebut dengan tangan beliau sendiri dan memakaikannya kepadanya, dan berkata hai Umi Kholid ini bagus, bagus",<sup>6</sup>

Dalam beberapa bidang perkembangan telah terjadi perubahan radikal dalam sikap terhadap pentingnya penyesuaian pribadi dan sosial anak-anak ketimbang dalam bermain. Perubahan sikap ini bukan hanya saja terjadi dikalangan para ilmuwan tetapi juga di kalangan orang awam. Sejak peralihan

<sup>4</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran, Kencana*, Jakarta, 2008, hal 128

<sup>5</sup> Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain *Strategi Belajar Mengajar* Rineka Cipta, Jakarta, 2006 hal 77

<sup>6</sup> Bukhari, *Shohih Bukhari* XVIII CD al-Maktabah al-Syamilah hal 141

abad sekarang telah terjadi perubahan sikap yang radikal terhadap bermain sebagai hasil studi ilmiah mengenai apa saja yang dapat disumbangkan bermain bagi perkembangan anak <sup>7</sup>

Para ilmuan telah menunjukkan bahwa bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga, karena ketika bermain anak dapat mendorong imajinasi anak dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang ia miliki tentang dunia dan kemudian juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru, dan semua dilakukan dengan cara yang menggembirakan hatinya. Tidak hanya pengetahuan tentang dunia yang ada dalam pikiran anak yang terekspresikan lewat bermain, tetapi juga hal-hal yang ia rasakan, ketakutan-ketakutan dan kegembiraannya. Orang tua juga dapat menemukan kesan-kesan dan harapan anak terhadap orang tuanya dan keluarganya <sup>8</sup>

Permainan merupakan gejala umum, baik di dunia hewan maupun kalangan masyarakat seperti lingkungan anak-anak, pemuda, dan orang dewasa. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa di desak oleh rasa tanggung jawab permainan tidak mempunyai tujuan, permainan terletak dalam permainan itu sendiri dan dapat di capai pada waktu bermain. Jadi secara umum permainan adalah sesuatu yang menyenangkan dan

---

<sup>7</sup> Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, Erlangga, Jakarta, 1997, hal 320

<sup>8</sup> Mahasiswi Pasca Sarjana KKM -UI, *Upaya Menumbuhkan Kreativitas Anak*, <http://www.Ummigroup.co.id>, Jakarta, 2003

menghibur, yang tidak memiliki tujuan ekstrinsik dan tujuan praktis Permainan tersebut bersifat sukarela tanpa adanya paksaan<sup>9</sup>

Kesadaran akan pentingnya pendidikan anak usia dini saat ini semakin marak imana-mana selin masyarakat luas, pemerintah pun tampaknya cukup memberikan perhatian yang serius dalam hal ini Play Group merupakan awal dari pengenalan dengan situasi lingkungan yang ada di masyarakat umum di luar keluarga Play Group merupakan suatu lembaga yang di samping memberikan kesempatan bermain sambil belajar dan sekaligus mendidik anak untuk mandiri, bersosialisasi dan memperoleh berbagai keterampilan anak Dan di Play Group inilah anak-anak bisa bersosialisasi dengan anak yang lain dan mengekspresikan bakat atau kreativitasnya

Pendidikan dalam Play Group diberikan secara terpadu dan harmonis yang selaras dengan perkembangan anak didik<sup>10</sup>

Sesuai dengan penelitian sementara yang di lakukan penulis di Play Group Al Khoiriyah Bahwa Metode Pembelajaran (Bermain sambil Belajar), metode yang dipergunakan dalam kelompok bermain adalah metode belajar aktif yang memiliki persyaratan yang diantaranya adalah membuat anak aktif dan banyak terlibat dan juga memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas Dan di Play Group Al Khoiriyah, juga menggunakan metode Beyond Center and Circle Time (BCCT)

---

<sup>9</sup> Zulkifli, I, *Psikologi Perkembangan Remaja* Rosda Karya, Bandung 1995, hal 38

<sup>10</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Program Kegiatan Belajar Kelompok Bermain* Depdiknas, Jakarta, 2001 hal 02

Metode BCCT atau di sebut dengan SELLING ( sentra dan lingkaran) adalah sebuah metode pengajaran yang menempatkan siswa pada posisi yang proposional Metode Seling dirancang dalam bentuk sentra-sentra Misalnya Sentra Alam, bermain peran mikro, bermain peran makro, rancang bangun, persiapan dan masih banyak lagi permainan yang ada didalam metode BCCI<sup>11</sup> Dan anak adalah dunia bermain maka selayaknya konsep pendidikan untuk anak usia dini dirancang dalam bentuk bermain Intinya bermain adalah belajar, dan belajar adalah bermain

Sekolah telah mengakui nilai bermain yang mendidik dengan mencakup permainan dan olah raga, drama, seni suara dan seni rupa yang teratur dalam kurikulum Pada era globalisasi ini banyak permainan yang diciptakan dengan menggunakan teknologi yang canggih maksudnya agar meningkatkan kreativitas anak, akan tetapi masih banyak para orang tua yang belum memanfaatkan bahkan mengabaikan permainan sebagai media untuk meningkatkan kreativitas anak Ini sering terbukti seringnya orang tua melarang anaknya untuk bermain akan tetapi ada juga yang sudah memanfaatkannya

Kreatifitas merupakan daya/kemampuan manusia untuk menciptakan sesuatu Kemampuan ini dapat terkait dengan bidang seni maupun ilmu pengetahuan Menurut seorang psikologi terkenal, Erick Erickson, masa usia tiga setengah tahun hingga enam tahun adalah masa penting bagi seorang anak untuk

---

<sup>11</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Panduan Mengajar dan pelatihan dengan Metode seling* Depdiknas, Sidoarjo, 2006

mengembangkan kreativitasnya Erikson mengatkan bahwa masa ini adalah masa pembentukan sikap *intiative versus guilt* (inisiatif dihadapkan pada rasa bersalah)

Anak-anak yang mendapatkan lingkungan pengasuhan dan pendidikan yang baik, akan mampu menembangkan sikap kreatif, antusias untuk bereksplorasi, bereksprimen, berimajinasi, serta berani mencoba dan mengambil resiko

Sesuai dengan metode-metode pembelajaran Kelompok Bermain yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas maka berarti kreativitas itu bisa tampil di dalam kehidupan anak dan terlihat pada saat ia bermain, karena ketika bermain anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia dan kemudian juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru, dan semua dilakukan dengan cara menggembarakan hatinya<sup>12</sup> Dan bermain juga menambah daya ingat dan kesempatan menalar, inilah sebabnya bermain dapat membantu penyelesaian diri yang baik dalam kehidupan karena anak belajar mengatasi masalah sehari-hari dari hasil bermain tersebut namun demikian mekanisme permainan yang dapat merangsang kreativitas anak belum di ketahui secara jelas<sup>13</sup>

Dan program pembelajaran disesuaikan dengan usia, minat, kemampuan bakat, dan tingkat perkembangan yang berbeda-beda pada setiap anak secara

---

<sup>12</sup> Martina Rini S tasmin, Spsi, *Belajar Lebih Penting Dari Pada Bermain* [http://www Geocities Com](http://www.Geocities.Com), Jakarta, 2002

<sup>13</sup> Bambang Purnomo, *Memahami Dunia Anak-anak*, Mandar Maju, Bandung, 1994, hal 139

individual Program pembelajaran dapat dikembangkan oleh lembaga pendidikan untuk memberikan kesempatan anak berpartisipasi aktif melalui kegiatan permainan (menyentuh, mengenai, mencoba benda-benda dan sejenisnya), dan program pembelajaran juga memberikan pengalaman nyata bagi anak sehingga anak termotivasi dan memperoleh pengalaman belajar bermakna<sup>14</sup>

Para psikolog dan para pakar lainnya telah menyadari betapa pentingnya kreativitas bagi individu maupun masyarakat, mengapa kreativitas begitu bermakna dalam hidup dan mengapa kreativitas perlu dipupuk sejak dini dalam diri anak<sup>15</sup>

Pertama, karena berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya dan perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam kehidupan manusia. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya

Kedua, kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran

---

<sup>14</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Acuan Menu Pembelajaran Pada Kelompok Bermain*, Depdiknas, Jakarta, 2002, hal 04

<sup>15</sup> Prof Dr Utami Munandar *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* PT Rineka Cipta Jakarta, 2004, hal 31

Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan bagi lingkungan tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu

Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk itu mencapai hal itu perlulah sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini. Oleh karena itu, pengembangan kreatifitas sejak usia dini, tinjauan dan penelitian-penelitian tentang proses kreativitas, kondisi-kondisinya, serta cara-cara yang dapat memupuk, merangsang dan mengembangkannya sangat penting. Untuk itu sebagai bahan skripsi, penulis mengangkat judul "Implementasi Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di Play Group Al Khoiriyah"

## **B. Penegasan Judul**

Untuk menghindari perbedaan pengertian atau kurang jelas maknanya dan adanya kesalahpahaman dalam memahami judul "Implementasi Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Di Play Group Al Khoiriyah", agar tidak terjadi kesimpang siuran dalam memahami dan menginterpretasi maksud judul yang penulis harapkan maka penulis menegaskan beberapa istilah yang ada sebagai berikut

## 1 Implementasi

Implementasi yaitu pelaksanaan atau penerapan<sup>16</sup>

## 2 Metode

Menurut Asmuni Syukir adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang cara-cara atau jalan yang di tempuh untuk mencapai tujuan dengan hasil yang efektif dan efisien<sup>17</sup>

## 3 Bermain

Bermain adalah dunia kerja anak usia dini dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia. Melalui bermain, anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik, motorik halus/ketrampilan berbagai kecerdasan, bahasa dan sosial emosional, disiplin dan bahkan pengembangan konsep diri anak. Maka setiap pendidik harus memperhatikan 3 hal prinsip pendidikan anak<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1989, hal 327

<sup>17</sup> Armai Arief *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam* Ciputat Pers, Jakarta, 2002  
hal 40

<sup>18</sup> Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Timur, *Bermain Cerita dan Menyanyi*  
Dinas Pendidikan Luar sekolah, Ma'ang, 2006,

#### 4. Kreatifitas

Kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya rangkuman<sup>19</sup>

#### 5 Play Group

Play Group atau Kelompok Bermain adalah merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang diselenggarakan melalui jalur pendidikan luar sekolah dengan mengutamakan kegiatan bermain untuk membantu meletakkan dasar pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta bagi anak usia 3 tahun sampai dengan memasuki pendidikan dasar<sup>20</sup>

#### C Alasan Pemilihan Judul

Beberapa hal yang mendorong penulis memilih judul diatas adalah sebagai berikut

---

<sup>19</sup> Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 2* Erlangga, Jakarta, hal 04

<sup>20</sup> Departemen Pendidikan Nasional *Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Pada Kelompok Bermain*, Depdiknas, Jakarta, 2001, hal 02

- 1 Karena anak pada usia dini lebih tertarik dengan permainan, apabila pembelajarannya dikemas dengan metode bermain maka anak akan lebih kreatif dan mendapatkan prestasi yang memuaskan
- 2 Kreatifitas anak merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan demi tercapainya kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara
- 3 Sebagai warga Negara Indonesia, penulis ikut bertanggung jawab untuk memberi sumbangan dalam rangka pembangunan bangsa untuk mewujudkan masyarakat sejahtera lahir dan batin, selalu bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka perumusan masalah yang dilakukan oleh peneliti adalah

- 1 Bagaimana implementasi metode bermain di Play Group Al Khoiriyah?
- 2 Bagaimana kreativitas anak-anak di Play Group Al Khoiriyah ?
- 3 Bagaimana hasil implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di Play Group Al Khoiriyah?

#### **E Tujuan Penelitian**

Dengan diadakannya penelitian ini, peneliti memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

- 1 Untuk mengetahui bagaimana penerapan metode bermain di Play Group Al Khoiriyah”
- 2 Untuk mengetahui kreatifitas anak-anak di Play Group Al Khoiriyah
- 3 Untuk mengetahui bagaimana hasil implementasi metode bermain dalam mengembangkan kreativitas anak di Play Group Al Khoiriyah

## **F Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan harapan akan berguna untuk hal-hal sebagai berikut

### **a Signifikansi Ilmiah Akademik**

Sebagai sumbangan pemikiran atau bahan rujukan dalam usaha meningkatkan kreatifitas anak-anak, serta sebagai pemenuhan syarat mencapai gelar akademik Sarjana Pendidikan Agama Islam

### **b. Signifikansi Sosial Praktis**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan berguna khususnya bagi penulis sendiri sebagai calon pendidik dan umumnya bagi lembaga tempat berlangsungnya penelitian ini, serta masyarakat luas dalam upaya turut serta berperan aktif dalam meningkatkan kreatifitas anak dalam belajar

## **G Metode Penelitian**

Dalam pembahasan ini, penulis menerapkan beberapa metode yakni

### **1 Metode Induktif**

Metode Induktif yaitu berangkat dari fakta-fakta yang khusus, peristiwa-peristiwa yang konkrit kemudian dari fakta-fakta atau peristiwa-peristiwa yang khusus konkrit itu ditarik generalisasi-generalisasi yang mempunyai sifat umum<sup>21</sup>

Jadi yang dimaksudkan penulis dengan metode ini adalah suatu cara berfikir yang bertitik tolak pada fakta-fakta atau kaidah yang khusus untuk ditarik kesimpulan yang berlaku umum dan mengandung pengertian yang menyeluruh, oleh karena itu metode ini bersifat sintesis

### **2 Metode Deduktif**

Metode deduktif yaitu “metode yang apa saja dipandang benar pada semua peristiwa dalam suatu atau jenis berlaku juga pada semua hal atau peristiwa yang termasuk dalam kelas atau jenis itu”<sup>22</sup> Maksudnya adalah suatu cara berfikir yang berangkat dari kaidah yang bersifat umum untuk diberlakukan pada hal-hal yang bersifat khusus

---

<sup>21</sup> Sutrisno Hadi, MA *Metodologi Research Jilid 1* Yayasan penerbitan Fak Psikologi UGM, Yogyakarta, 1985, hal 42

<sup>22</sup> *Ibid* hal 36

## **H Sistematika Pembahasan**

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini dibahas bab demi bab yang dijabarkan menjadi sub bab, bab tersebut antara lain

Bab I merupakan bab yang terdiri dari beberapa sub bab yang meliputi Latar Belakang Masalah, Penegasan Judul, Alasan Pemilihan Judul, Fokus Penelitian Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Metode Pembahasan, dan Sistematika Pembahasan

Bab II mengupas tentang Kajian Pustaka yang membahas tentang implementasi metode bermain untuk mengembangkan kreativitas anak di play group Al Khoiryan

Bab III, bab ini membahas tentang metodologi penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, prosedur pengumpulan data dan analisis data

Bab IV, dalam bab ini diuraikan tentang data dan temuan yang diperoleh dengan menggunakan metode dan prosedur yang telah diuraikan pada bab III

Bab V, bab ini merupakan bab yang berisi tentang gagasan peneliti keterkaitan antara pola-pola, kategori-kategori dan dimensi-dimensi posisi temuan/teori terhadap temuan-temuan sebelumnya serta penafsiran dan penjelasan dari temuan yang diungkap dari lapangan

Bab VI, bab ini memuat kesimpulan, implikasi dan tindak lanjut penelitian serta saran-saran yang diajukan

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Metode Bermain

##### 1. Definisi Metode Dan Bermain

Menurut Winarno Surachmad, metode adalah cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan<sup>1</sup> Kemudian menurut Imam Barnadib, metode adalah suatu cara untuk menemukan, mengkaji dan menyusun data, yang diperlukan bagi pengembangan disiplin tersebut<sup>2</sup>

Kemudian dari dalam Ensiklopedi Pendidikan, metode diartikan sebagai jalan, cara yang tepat untuk melakukan sesuatu Jadi dari beberapa pengertian tersebut, dapat di simpulkan bahwa metode adalah cara yang tepat dan terencana untuk melakukan segala aktifitas guna mencapai suatu tujuan dengan hasil yang efektif dan efisien<sup>3</sup>

Sedangkan bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang Arti yang paling tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa hasil akhir Bermain merupakan dunia kerja anak usia dini dan menjadi hak

---

<sup>1</sup>Winarno Surachmad, *Metodelogi Pengajaran Nasional*, CV Jemmars, Bandung, 1980, hal 74

<sup>2</sup>Imam Barnadib, *Filsafat Pendidikan*, Andi Offset, Yogyakarta, 1990, hal 85

<sup>3</sup>Soeganda Poerba Kawatja dan Harahap, *Ensiklopedia Pendidikan*, Gunung Agung, Jakarta, 1982, hal 213

setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia<sup>4</sup> Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsioanal Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam relitas luar

Bermain secara garis besar dapat dibagi ke dalam dua kategori, aktif dan pasif (hiburan) Dalam bermain aktif, kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dari lilin atau cat Anak-anak kurang melakukan kegiatan bermain secara aktif ketika mendekati masa remaja dan mempunyai tanggung jawab lebih besar di rumah dan disekolah serta kurang bertenaga karena pertumbuhan pesat dan perubahan tubuh Sedangkan dalam bermain pasif atau hiburan, kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain Pemain menghabiskan sedikit energi Anak yang menikmati temannya bermain, memandang orang atau hewan di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olah raga atau tempat bermain<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, *ibid*, hal 320.

<sup>5</sup> *Ibid*, hal 320-321

## 2. Pengaruh Bermain Bagi Perkembangan Anak

Terlepas dari penekanannya sekarang pada nilai sosialisasi dari bermain, terdapat bukti bahwa bermain menimbulkan pengaruh lainnya bagi penyesuaian pribadi dan sosial anak yang terlalu penting untuk diabaikan begitu saja. Studi tentang permainan anak telah mengungkapkan apa saja pengaruh itu, yaitu diantaranya adalah <sup>6</sup>

### a. Perkembangan fisik

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah, dan mudah tersinggung.

### b. Dorongan komunikasi

Agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain.

### c. Sumber belajar

Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal melalui buku, televisi, atau menjelajah lingkungan yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau disekolah.

---

<sup>6</sup> *Ibid*, hal 323

d Rangsangan bagi kreativitas

Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.

e Perkembangan wawasan diri

Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan temannya bermain. Ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan nyata.

f Belajar bermasyarakat

Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.<sup>7</sup>

### 3 Manfaat Bermain

Ada beberapa manfaat bermain bagi perkembangan anak, diantaranya adalah sebagai berikut:

a Perkembangan fisik-motorik

Perkembangan fisik motorik seorang anak berkembang pesat pada tahun pertama dan kedua dan terus berlanjut sampai perkembangan fisik

---

<sup>7</sup> *Ibid*, hal 323

motorik yang lebih rumit Permainan yang sesuai dengan usia anak dapat mendukung perkembangan fisik dan motorik berlangsung secara optimal Misalnya kalau pada usia 2-3 tahun seorang anak sudah dapat berlari, maka pada usia 3-4 tahun anak dapat diarahkan untuk bermain dengan berlari menghindari rintangan Begitu pula dalam kemampuan motorik halus Jika pada usia 2-3 tahun seorang anak sudah dapat memegang alat tulis, tahun berikutnya sudah dapat menggunting kertas Sambil bermain dengan peran serta orang tua anak dapat mengoptimalkan perkembangan fisik-motorik meliputi belajar mengontrol dan mengenal tubuh, serta menolong diri sendiri <sup>8</sup>

b. Perkembangan kognitif dan bahasa

Saat bermain, seorang anak akan mengandalkan kemampuan bereksplorasi terhadap lingkungan melalui panca inderanya Anak belajar dan mengenal konsep dasar warna, bentuk, ukuran dan sebagainya Dalam hal ini permainan yang dilakukan akan meningkatkan daya nalar daya ingat kreativitas dan kemampuan berbahasa

c. Perkembangan sosio-emosional

Dengan bermain anak dapat mengembangkan kemampuan interaksi dengan orang lain, peka, mau memantau dan dapat bekerja sama Bermain juga merupakan sarana prasarana untuk menyalurkan emosi anak

---

<sup>8</sup> Martina Rini S tasmin, Spsi, *Belajar Lebih Penting Dari Pada Bermain* <http://www.geocities.com>, Jakarta, 2002

Membentuk kelompok bermain sangat penting untuk perkembangan sosio emosional anak. Seorang anak yang biasa berinteraksi dengan teman-teman sebayanya di Play Group, TK atau sejenisnya mempunyai tingkat kematangan dan kecerdasan yang baik dalam menerima pendidikan yang lebih rumit.

#### 4. Fungsi Bermain

Bermain merupakan hal yang penting bagi pembangunan karakter dan kesehatan. Badan, pikiran dan jiwa secara aktif digunakan pada saat bermain dan hal ini merupakan periode yang ideal untuk melatih dan menciptakan lingkungan yang baik. Berbagai mainan dan petak umpet merupakan dua pengalaman belajar yang mendasar yang akan menurunkan pertenggaran. Permainan yang terorganisir dengan berbagai aturan akan mempunyai keuntungan dalam meminimalisasi friksi dalam sebuah kelompok sebab peraturan tertentu dan peraturan akan perilaku yang diatur untuk pemain yang terlibat dalam permainan tersebut. Permainan membuat waspada terhadap konflik dan keanehan yang terdapat dalam diri mereka sendiri.<sup>9</sup>

Dengan melalui peraturan permainan yang berbeda, anak akan belajar menghormati perbedaan dalam hubungan dan perasaan orang lain dan hal ini akan membantu anak dalam menyesuaikan dengan peraturan dan batasan.

---

<sup>9</sup> Dr. Daniel Fung dan Dr. Cai Yi Ming, *Mengembangkan Kepribadian Anak Dengan Tcepat Prestasi* Pustaka, Jakarta, 2002, hal 117-118

sosial Kegiatan tersebut dapat menjadi alat untuk membuat kontak yang bersahabat atau memperkenalkan anak dengan berbagai macam situasi yang akan memberi pelajaran tentang kontrol diri

## 5. Metode SELING dan Jenis-jenis Permainan

Metode SELING (Sentra dan Lingkungan) adalah metode yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran melalui permainan yang memanfaatkan lingkungan. Diantara metode SELING yang dilakukan di Play Group Al Khoiriyah adalah

- a. Bermain balok yaitu dengan cara menyusun balok-balok permainan yang ada menjadi rumah-rumahan, mobil dan lain-lain
- b. Jalan-jalan mengelilingi desa dengan berbaris
- c. Melukis lingkungan sekitar
- d. meronce bunga-bunga yang dikumpulkan dan lain-lain

Karena terlalu banyaknya macam permainan yang ada pada anak, maka para ahli berusaha membedakan jenis permainan sebagai berikut <sup>10</sup>

- a. Permainan gerak atau fungsi

Yang dimaksud adalah permainan yang mengutamakan gerak dan berisi kegembiraan didalam gerak

---

<sup>10</sup> Drs Agus Sujanto, *Psikologo Perkembangan*, Aksara Baru, Jakarta, 1988, hal 34 -36

b Permainan deskruktif

Yang dimaksud adalah bahwa anak bermain dengan merusak alat-alat permainannya itu Seakan akan ada rahasia didalam alat permainannya itu dan ia mencari rahasia itu Stern, didalam hal ini mengatakan bahwa dengan berhasil merusak, si anak menemukan kesenangan

Bermain deskruktif ini tidak lama berlangsung oleh karena itu apabila anak baru mengalami masa bermain deskruktif, janganlah kepadanya diberikan alat permainan yang mahal Gantilah alat-alat yang mahal itu dengan alat-alat yang tidak berharga

c Permainan konstruktif

Yang dimaksud adalah anak senang sekali membangun disusunlah balok-balok, batu-batu, dsb Menjadi suatu yang baru dan dengan itu si anak akan menemukan kegembiraannya

d Permainan reseptif

Artinya apabila orang tuanya sedang menceritakan sesuatu cerita, maka didalam jiwanya si anak itu mengikuti cerita itu dengan menempatkan dirinya sebagai tokohnya Misalnya cerita tentang Rosulullah, sehingga anak berusaha untuk menirunya Dalam Al Qur'an disebutkan

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْحُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ  
الْآخِرَ وَدَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ﴿٦٦﴾

Artinya “Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah”<sup>11</sup>

Bagi orang tua inilah saat yang paling baik untuk menanamkan sifat-sifat yang baik kepada anak-anaknya, agar tumbuh pribadinya yang baik pula

c Permainan prestasi.

Yang dimaksud adalah didalam permainan itu si anak berlomba-lomba untuk menunjukkan kelebihanannya Baik kelebihan dalam kekuatan, dalam maupun keterampilan<sup>12</sup> Sebagaimana firman Allah

وَلِكُلِّ وِجْهَةٍ هُوَ مَوْلِيهَا ۖ فَاسْتَبِقُوا الْحَيٰرَاتِ ۚ اَيْنَ مَا تَكُوْنُوْنَ يٰۤاَبۡرٰهِيْمُ ۗ اِنَّ اللّٰهَ  
حَمِيْعًا ۚ اِنَّ اللّٰهَ عَلٰى كُلِّ شَيْءٍ قَدِيْرٌ ﴿١٤٨﴾

Artinya *Dan bagi tiap-tiap umat ada kiblatnya (sendiri) yang ia menghadap kepadanya Maka berlomba-lombalah (dalam membuat) kebaikan di mana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu sekalian (pada hari kiamat) Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu*<sup>13</sup>

<sup>11</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur an dan Terjemahnya*, Gema Risalah Press, Bandung 2003 hal 832

<sup>12</sup> Drs Agus Suianto, *Op Cit*, hal 36

<sup>13</sup> Departemen Agama RI, *Op Cit*, hal 44

Dalam hal ini orang tua harus hati-hati sekali. Sekalipun prestasi yang menjadi tujuan, tetapi faktor sportivitas harus juga ditanamkan, bahkan inilah yang terpenting bagi si anak.

Bila diatas dibedakan jenis-jenis permainan, itu bukan berarti bahwa jenis yang satu baru muncul sesudah jenis yang lain selesai dilakukan oleh si anak dalam waktu tertentu, melainkan hampir semuanya muncul bersamaan pada sesuatu ketika dalam perkembangan anak tetapi yang satu lebih lam dilakukan oleh si anak dari pada yang lain.

## 6. Syarat-syarat Permainan Yang Baik

Pemilihan mainan dan permainan harus disesuaikan dengan tingkat umur, dan menariknya permainan itu sehingga anak-anak dapat menggunakan dengan maksimal bahan permainan tersebut. Mainan dan permainan sebaiknya terbuat dari bahan yang tidak beracun dan tidak mudah terbakar. Periksalah mainan tersebut dengan berhati-hati atau periksalah terlebih dahulu sebelum memberikan kepada anak-anak. Hal-hal lain yang tidak kalah pentingnya dan perlu diperhatikan adalah <sup>14</sup>

- a. Mainan seharusnya mudah untuk dibersihkan dan aman, tanpa bagian-bagian yang meruncing. Jika mainannya rusak, buang.
- b. Hindarkan permainan yang dapat menyebabkan rasa panas. Juga mainan

---

<sup>14</sup> Dr. Daniel Fung dan Dr. Cai Yi Ming, *Ibid*, hal. 119-120

- bentuknya kecil-kecil sebab seringkali anak-anak memasukkan benda-benda ke dalam mulutnya dan ini hal yang sangat berbahaya
- c Pilihlah permainan yang mudah dioperasikan dan bersifat kreatif sebagai contohnya yaitu permainan balok dari kayu
  - d Permainan tidak perlu mahal Permainan elektronik bukanlah pilihan yang terbaik untuk memacu kemampuan berfikir anak
  - e Dengan menciptakan mainan sendiri akan menyebabkan sebuah aktivitas yang menyenangkan dari orang tua dan anak sehingga akan mendorong kreativitas dan imajinasinya Menggunakan bahan-bahan alami seperti pasir, air, batu, dan berbagai bahan bekas seperti plastik botol dan kotak-kotak kertas
  - f Mainan sebaiknya ditempatkan pada tempat yang mudah dijangkau tetapi jauhkan dari benda-benda yang membahayakan, pastikan jangan membuat anak anda mencari-cari benda tersebut dengan terlalu banyak berjalan

## 7 Tahapan Bermain

Sesuai dengan tingkat usia anak, maka tahapan bermain dibagi menjadi

3 tahap yaitu

- a Exploration (0-2 tahun) terdiri dari
  - Timbulnya keingintahuan yang besar untuk menjelajahi dunia disekitarnya dan dirinya sendiri

- Bermain bebas tanpa aturan sekehendak hatinya
- b Competency play (3-6 tahun) terdiri dari
- Berlatih melalui aktifitas meniru orang atau benda yang dilihatnya
  - Kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus
  - Mencari dan mencapai tingkat penguasaan tertentu
- c Achievemen play (7-10 tahun) terdiri dari
- Permainan yang bersifat kompetitif
  - Pencapaian terhadap suatu pengharapan tertentu (prestasi) <sup>15</sup>

Apabila ditinjau dari dimensi perkembangan kognitif anak, maka tahapan bermain terdiri dari

a Bermain praktis

Yaitu saat anak mengeksplorasi semua kemungkinan dari suatu materi Contoh Anak yang bermain dengan boneka kainnya dengan cara meraba, mencium, melepas hingga mencoba menegakkan diatas lantai

b Bermain simbolik

Yaitu saat anak mulai menggunakan makna simbolis benda-benda Contoh Anak mulai menggunakan korek api sebagai representasi kandang bebek dan bebek-bebeknya

c Bermain dengan aturan

Yaitu cara anak mulai menggunakan aturan (rules) termasuk yang

---

<sup>15</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Bermain Bercerita dan Menyanyi* Depdiknas, Jakarta 2006

mereka buat sendiri pada awalnya

Contoh

- Anak yang bermain petak umpet dengan teman-temannya
- Tepuk dengan berbagai pola
- Kereta api dengan terowongan

## **B Kreativitas Anak**

### **1 Pengertian Kreativitas**

Sebelum mendefinisikan apa arti kreativitas, terlebih dahulu kita harus tahu kata dasar kreativitas yaitu berasal dari kata “kreatif” yang berarti mempunyai kemampuan untuk mencipta <sup>16</sup>

Untuk memahami arti istilah kreativitas seperti yang digunakan para psikolog, pengkajian pengertian istilah ini terdapat banyak arti kreativitas yang terpopuler, di antaranya yang sering digunakan oleh para psikolog adalah sebagai berikut <sup>17</sup>

- a Salah satu arti kreativitas yang paling populer menekankan pembuatan sesuatu yang baru dan berbeda. Kebanyakan orang menganggap bahwa kreativitas dapat dinilai melalui hasil atau apa saja yang diciptakan seseorang, akan tetapi kreativitas tidak selalu membuahkan hasil yang

---

<sup>16</sup> Pius A Partanto *Kamus Ilmiah Populer* Arkola Surabaya, Yogyakarta, 1994, hal 377

<sup>17</sup> Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 2*, ibid, hal 02-04

- dapat diamati dan dinilai
- b Konsep kreativitas yang kedua yang populer menyatakan bahwa apa saja yang diciptakan selalu baru dan berbeda dari yang telah ada dan karenanya unik. Terdapat banyak bukti bahwa konsep ini tidak benar atau hanya benar sebagian. Diakui bahwa semua kreativitas mencakup gabungan dari gagasan atau produk lama merupakan dasar bagi yang baru.
  - c Gagasan yang keempat dari kreativitas adalah ia merupakan proses mental yang unik, sesuatu yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan original.
  - d Kreativitas dianggap sinonim dengan kecerdasan yang tinggi. Keyakinan ini telah diperkuat dengan kenyataan bahwa dengan IQ yang sangat tinggi disebut jenius, istilah yang oleh orang awam disamakan dengan kreativitas.
  - e Kreativitas yaitu sepercik kejeniusan yang diwariskan pada seseorang.
  - f Kreativitas umumnya dianggap sebagai bentuk permainan mental. Goldner telah mengatakan bahwa kreativitas merupakan kegiatan otak yang teratur, komprehensif dan imajinatif menuju suatu hasil yang original.
  - g Kreativitas semua orang umumnya terbagi dalam dua kelompok besar: penurut dan pencipta.
  - h Kreativitas dipandang sebagai kreasi sesuatu yang baru dan original yang kebetulan.

Masih banyak lagi pengertian kreativitas menurut para ahli, menurut Guilford, memandang kreativitas kemampuan berfikir divergen, yaitu lebih mengarah pada kemampuan memecahkan masalah dengan beberapa kemungkinan alternatif pemecahan, hal ini berlawanan dengan berfikir konvergen yang cenderung menggunakan fakta-fakta untuk kemudian diambil kesimpulan satu jawaban<sup>18</sup>

Sedangkan menurut James C. Coleman dan Coustance L. Hammen yang diungkap kembali oleh Jalaludin Rahmad, berfikir kreatif adalah *“Thinking which produces new methods, new concepts, new understanding, new invention, new work of art”*<sup>19</sup>

Jadi dari beberapa pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan kolerasi baru. Ia harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun

---

<sup>18</sup> Munandar S. C. Utami, *Kreativitas Sepanjang Masa*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 1998 hal 40

<sup>19</sup> Agus Ngermanto, Dkk, *Quantum Quotient Kecerdasan Quantum*, Bandung, Yayasan Nuansa Cendik, 2002, hal 73

merupakan hasil yang sempurna dan lengkap

## 2 Penemuan Kreativitas

Pada masa lalu, seseorang disebut kreatif jika menghasilkan karyakarya original, seperti lukisan, komposisi musik, dan menemukan suatu penemuan. Dengan pengetahuan yang kita miliki sekarang bahwa bagaimana kemampuan kreatif tersebut bisa muncul dan tidak karena pengaruh lingkungan, jika menanti sampai seseorang yang kreatif berhasil menghasilkan hal-hal tertentu, maka hal tersebut sudah terlambat.

Akibatnya, minat pakar saat ini dipusatkan pada cara-cara menggali potensi kreatif tersebut supaya dapat berkembang. Memunculnya potensi kreatif memang suatu tugas yang sulit. Pada penelitian, upaya ini diarahkan ke arah dibuatnya tes-tes konstruktif yang bisa mengukur kreativitas berikut aspek-aspeknya.

Tes-tes kreativitas ada yang bersifat verbal dan ada yang bersifat visual. Dari tes-tes ini bisa diketahui berapa skor kreativitas pada seorang anak. Demikian pula guru juga bisa mengetahui seberapa original, luwes, serta lancar pola berfikir murid-muridnya.

### 3 Kondisi Yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas

#### a Rumah

Di dalam rumah banyak kondisi yang mempengaruhi perkembangan kreativitas. Rumahlah yang dianggap sebagai lingkungan pertama yang membangkitkan kemampuan alamiah anak untuk bersikap kreatif. Jika suasana rumah kurang menunjang, maka kematangan yang siap berkembang untuk bersikap kreatif tersebut akan rusak. Lebih jauh, kondisi rumah yang kurang menguntungkan sejak masa kanak-kanak tersebut akan bertahan dan meluluhkan perkembangan kreativitas selanjutnya.

Jika orang tua misalnya mematahkan semangat anak dalam minatnya untuk bereksplorasi dan mengekspresikan keingintahuannya dengan pertanyaan-pertanyaan, maka orang tua juga menghilangkan perkembangan kreativitas anak. Sikap orang tua yang juga bisa disebut kurang merangsang kreativitas anak adalah dengan menyediakan permainan-permainan yang praktis pada anak. Contohnya, mainan-mainan yang sudah dibentuk dan dicat, boneka yang sudah diberi pakaian dan rumah-rumah yang sudah ada perabotnya.

#### b Sekolah

Sekolah dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas. Misalnya dengan lebih menekankan pada ingatan, pada hal-hal yang jauh melenceng

dari pola tertentu baik dalam pelajaran melukis dan karangan serta jawaban-jawaban dalam pertanyaan

Aktivitas kelas yang terjadwal keras, disiplin, dan adanya keyakinan guru bahwa anak yang kreatif sudah diatur serta hasil pekerjaan anak kreatif lebih sudah dinilai. Hal ini menjadi lebih susah lagi jika prestasi akademis hanya satu-satunya jalan untuk mencapai keberhasilan hidup

#### c Sosial

Sikap masyarakat yang kurang mendukung sikap kreatif anak dan kurang memberikan penghargaan pada usaha-usaha kreativitas juga merupakan hal yang menghambat munculnya kreativitas pada anak

Sekolah memberikan penghargaan pada anak yang berpikir konvergen dari pada berpikir divergen. Sikap masyarakat lainnya adalah yang dengan tidak sengaja mengarah pada perilaku yang selalu khawatir sehingga anak merasa kurang memiliki konsep yang baik. Pada sebagian anak, hal ini membuat dirinya menarik diri dari kelompok sosial

## 4 Faktor-Faktor Yang Meningkatkan Kreativitas

Titik pandang baru mengenai kreativitas mendorong diadakannya penelitian untuk menentukan apa-apa saja kondisi lingkungan yang menguntungkan dan yang membekukan perkembangan kreatifitas. Penelitian

ini telah menunjukkan dua faktor penting<sup>20</sup>

Pertama, sikap sosial yang ada dan tidak menguntungkan kreativitas harus ditanggulangi. Karena sikap seperti itu mempengaruhi teman sebaya, orang tua, dan guru serta perlakuan mereka terhadap anak yang berpotensi kreatif. Apabila harus dibentuk kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreatif, faktor negatif ini harus dihilangkan.

Kedua, kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas harus diadakan pada awal kehidupannya ketika kreativitas mulai berkembang dan harus dilanjutkan terus sampai berkembang dengan baik.

Adapun kondisi yang meningkatkan kreativitas, yaitu

a Waktu

Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan original.

b Kesempatan menyendiri

Hanya apabila tidak mendapatkan tekanan dari kelompok sosial anak dapat menjadi kreatif. Singer menerangkan, anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya.

---

<sup>20</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 2*, ibid, hal 10-11

c Dorongan

Sarana kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang kreatif dewasa mereka harus mendorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas

d Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikn bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial

e Cara mendidik anak

Mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativits sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya

f Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Kreativitas tidak muncul dalam kehampaan Semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif Pulaski mengatakan anak-anak harus beris,

agar dapat berfantasi<sup>21</sup>

## 5 Ciri-Ciri Individu Yang Kreatif

Menurut Cony Semiawan dkk, mengajukan dua ciri dari individu yang kreatif, yaitu ciri-ciri kognitif dan ciri-ciri efektif Ciri kognitif meliputi

- a Mempunyai kelancaran (*fluency*)
- b Mempunyai keluwesan (*fleksibilitas*)
- c Keaslian tinggi (*originalitas*)
- d Mampu mengembangkan suatu gagasan (*elaborasi*)

Sedangkan ciri efektif meliputi<sup>22</sup>

- a Mempunyai imajinasi yang kuat
- b mempunyai inisiatif yang luas
- c mempunyai minat yang luas
- d Berfikir bebas
- e Rasa ingin tahu
- f Selalu ingin mendapatkan pengalaman baru
- g Percaya diri
- h Berani mengambil resiko
- i Penuh semangat dan rasa humor yang tinggi

---

<sup>21</sup> *Ibid* hal 11

<sup>22</sup> Munandar S C Utami, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Di Sekolah Petunjuk Bagi guru Orang Tua*, Gramedia, Jakarta, 1992, hal 45

## J Berani berpendapat

Sedangkan Sun menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut

- a Hasrat keingin ketahuan yang cukup besar
- b Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru
- c keinginan untuk menemukan dan meneliti
- d Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit
- e Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan
- f Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas
- g Berfikir fleksibel
- h Menanggapi pertanyaan yang diajukan seraf aktif dalam melaksanakan tugas<sup>23</sup>

## 6 Ciri-Ciri Kepribadian Kreatif

Pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisir dalam tindakan Rencana inovatif serta produk original mereka telah dipikirkan dengan matang lebih dahulu, dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya

Siswa kreatif biasanya mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut tinjau, dan memiliki kemampuan untuk

---

<sup>23</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Rineka Cipta, Jakarta 1995 hal 147

bermain dengan ide, konsep, atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan. Ciri yang lebih serius pada orang kreatif ialah ciri seperti idealisme, kecenderungan untuk melakukan refleksi, merenungkan peran dan tujuan hidup, serta makna atau arti dari keberadaan mereka. Anak berbakat lebih cepat menunjukkan perhatian pada masalah orang dewasa, seperti politik, ekonomi, polusi, kriminalitas, dan masalah yang lain yang dapat mereka amati di dalam masyarakat.

Adapun ciri-ciri pribadi kreatif yang diperoleh dari kelompok pakar psikologi seperti Imajinatif, mempunyai prakasa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berpikir, senang berpetualang, penuh energi, percaya diri bersedia mengambil resiko, berani dalam pendirian dan keyakinan<sup>24</sup>

### **C Peran Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak**

Usia anak dini (khususnya usia 3-4 tahun) merupakan periode subur bagi pertumbuhan otak. Segala stimulasi akan merangsang otaknya, bahkan setelah mengikuti perkembangan anak-anak, Dr. Manrique melihat nilai kecerdasan anak yang menerima stimulasi hingga usia 6 tahun terus meningkat, sehingga semakin lebar kesenjangan kecerdasannya di bandingkan dengan teman-teman sebayanya. Para peneliti di Baylor Of Medicine menemukan perkembangan otak anak yang jarang digunakan atau jarang di ajak bermain dan juga jarang disentuh lebih kecil

---

<sup>24</sup> Joyce Wycoff, *Menjadi Super Kreatif Melalui Metode Pemetaan Pemikiran*, Mizan Media Utama, Bandung, 2003, hal 149

20% atau 30% dari ukuran normal pada usia itu<sup>25</sup>

Segala stimulasi membuat percabangan otak anak menjadi lebih banyak dan daerah kortikal lebih tebal. Akibatnya anak menjadi lebih terampil, perkembangan bahasanya cepat dan koordinasi inderanya lebih baik. Sebagian otak yang jarang atau tidak pernah digunakan karena tidak mendapatkan stimulasi akan menyebabkan musnahnya sambungan dan percabangan otak.

Otak terbagi menjadi 2, yaitu otak kiri dan otak kanan. Otak kiri biasanya digunakan untuk berfikir urut, bagian-perbagian, farsial dan logis. Sedangkan otak kanan berfikir secara acak, holistik dan kreatif. Otak, otak kanan sangat membantu dalam proses menghafal cepat, membaca cepat dan berfikir kreatif.

Jadi dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa, dengan bermain seorang anak dapat mengembangkan otaknya baik otak kirinya atau otak kanannya melalui beberapa stimulasi yang dia dapat dari bermain karena dengan bermain otak mereka sering digunakan atau sering disentuh dengan beberapa kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan, sehingga anak akan menjadi lebih terampil, perkembangan bahasanya cepat dan koordinasi inderanya lebih baik.

Papalia, seorang ahli perkembangan manusia dalam bukunya *Human development*, mengatakan bahwa anak berkembang dengan cara bermain. Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Ketika bermain, anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Anak mengekspresikan

---

<sup>25</sup> Ali Nugraha dan Neni ratnawati, *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak*, Jakarta, Puspa Swara 2004, hal 33

pengetahuan yang dia miliki tentang dunia dan kemudian juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru, dan semua dilakukan dengan cara yang menggembirakan hatinya. Lewat bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang. Dan kreativitas itu sendiri akan juga semakin berkembang lewat permainan.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> *Ibid*, hal 34

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan oleh penulis menggunakan pendekatan Kualitatif yang meliputi dua jenis data, yaitu data utama dan data penunjang. Data utama meliputi data tentang Pengembangan Kurikulum PAI, sedang yang termasuk data penunjang meliputi data tentang lokasi sekolah, denah, rekapitulasi guru, jumlah murid, personalia di sekolah dan lain-lain.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif yang berarti suatu pendekatan penelitian yang dihasilkan data deskriptif. Penelitian ini merupakan alat pengumpulan data utama dengan menggunakan teknik observasi, interview dan dokumentasi.

Adapun bentuk penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian deskriptif yaitu suatu penelitian yang berusaha untuk menggambarkan suatu variabel yang berkaitan dengan masalah yang diteliti tanpa mempersoalkan hubungan antar variabel.

Penelitian ini menggunakan kualitatif dikarenakan oleh adanya data yang didapat adalah data kualitatif yaitu hanya menggambarkan adanya kondisi lapangan dan data kualitatif lebih mengenai didalam menggambarkan kenyataan yang terjadi di lapangan.

## **B. Kehadiran Peneliti**

Kehadiran peneliti di lapangan dalam penelitian ini mutlak diperlukan karena dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai instrumen, perancang dan pemberi tindakan. Peneliti sebagai instrumen artinya peneliti sebagai pengamat, pewawancara, dan pengumpul data.

Peneliti disini adalah berperan sebagai pengamat penuh yang semua aktivitas penelitian diketahui oleh informen atau subyek yang diteliti.

## **C. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Play Group Al Khoiriyah Desa Pasinan karena peneliti memiliki beberapa alasan sebagai berikut

- 1 Play Group Al Khoiriyah Desa Pasinan terletak di daerah pedesaan sehingga proses pembelajaran peneliti anggap belum begitu maksimal karena keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki
- 2 Play Group Al Khoiriyah Desa Pasinan berjarak dekat dan termasuk daerah dari peneliti sehingga peneliti mempunyai tanggung jawab penuh untuk ikut memajukan pendidikan anak usia dini di lokasi tersebut

## **D. Sumber Data**

Sumber data adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data juga disebut dengan merespon atau orang yang menjawab pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan.

Dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai sumber data oleh penulis adalah wawancara dengan guru dan stake holder sekolah serta hasil dari penilaian kemajuan anak-anak yang diambil dari raport.

## **E. Prosedur Pengumpulan Data**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan (*field research*) yang bertujuan untuk melihat, mengetahui, mengobservasi upaya pengembangan kreatifitas anak Play Group Al Khoiriyah Pasinan Baureno. Dalam penelitian ini metode yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

### **1. Metode Observasi**

Observasi merupakan suatu penelitian yang dijalankan secara sistematis dan sengaja diadakan dengan menggunakan alat indra (terutama mata) atas kejadian-kejadian yang langsung dapat ditangkap pada waktu kejadian itu terjadi. Oleh karena observasi dilakukan dengan menggunakan alat indra maka agar observasi dapat berhasil dengan baik, salah satu hal

salah satu hal yang harus terpenuhi ialah bahwa alat indra harus dipergunakan dengan sebaik-baiknya<sup>1</sup>

Oleh karena itu observasi bertujuan untuk mencari data tentang kondisi anak-anak, kejadian yang ada di Play Group Al Khoiriyah Pasinan Baureno, proses pembelajarannya, metode apa saja yang digunakan di Play Group Al Khoiriyah Pasinan Baureno dan lain-lain. Jadi penulis akan lebih mudah untuk menyajikan data yang sesuai dengan kondisi pada saat itu.

## **2. Metode Dokumentasi**

Yaitu teknik pengumpulan data yang diperoleh dari benda-benda tertulis seperti buku-buku, jurnal, dokumen, catatan-catatan dan sebagainya. Penulis menggunakan metode dokumentasi ini bertujuan ingin mencari data-data apa saja yang dapat mendukung hasil dari penelitian yang penulis lakukan dan data yang menunjukkan sebuah kemajuan dalam hal berkeaktifan di Play Group Al Khoiriyah Pasinan Baureno.

## **3. Metode Wawancara atau Interview**

Menurut S. Margono, interview adalah alat pengumpulan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab.

---

<sup>1</sup> Prof. Dr. Bimo Walgito, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, Andi, Yogyakarta, 2004, Hal 64

secara lisan pula. Ciri utama interview adalah kontak langsung antara pencari informasi dan sumber informasi.<sup>2</sup>

Pelaksanaan metode ini, penulis ingin mendapatkan data secara langsung melalui wawancara dengan pihak sekolah atau kepada guru-guru di Play Group Al Khoiriyah Pasinan Baureno. Tentang perkembangan siswa, prestasi siswa, hal-hal apa saja yang bisa membantu efektivitas pembelajaran dan pengembangan kurikulum, pendapat-pendapat para guru dan gambaran umum obyek penelitian di Play Group Al Khoiriyah Pasinan Baureno.

## **F Analisis Data**

Analisis data dilakukan setelah data-data yang terkait dengan permasalahan di atas terkumpul. Adapun analisis yang dipakai adalah metode deskriptif, maksudnya, “mendeskripsikan data yang terkumpul berupa kata-kata, gambar dan bukan angka”. Data berasal dari naskah, wawancara, catatan, lapangan, dokumen dan sebagainya tersebut dideskripsikan, sehingga dapat memberikan kejelasan terhadap kenyataan atau realita.”<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> S Margono, *Metode Penelitian Pendidikan* Rineka Cipta, Jakarta, 1997, Hal 165

<sup>3</sup> Sudarto, *Metode Penelitian Filsafat* Raja Grafindo Persada, Jakarta, 1997, Hal 66

Analisis ini penulis gunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan tentang implementasi metode bermain untuk mengembangkan kreatifitas anak yang dilakukan Play Group Al Khoiriyah Pasinan Baureno

## BAB IV

### PAPARAN HASIL PENELITIAN

Data tentang gambaran umum obyek penelitian ini, penulis peroleh dengan menggunakan metode interview, observasi, dan dokumentasi serta diperkuat oleh argumen-argumen para guru Play Group Al Khoiriyah

#### A. Gambaran Obyek Penelitian

##### 1 Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis mengambil obyek penelitian di Play Group Al Khoiriyah, berikut adalah gambaran profil Play Group Al Khoiriyah Desa Kabunan

- |                            |                                       |
|----------------------------|---------------------------------------|
| a) Nama Madrasah           | Play Group Al Khoiriyah               |
| b) Alamat                  | Desa Kabunan Kec Balen Kab Bojonegoro |
| c) Tahun Berdiri           | 2005                                  |
| d) Status                  | Swasta                                |
| e) Nama kepala sekolah     | Dra Hj Syamsiyah                      |
| f) Waktu KBM               | Pagi                                  |
| g) Jumlah guru dan pegawai | 5                                     |
| h) Jumlah siswa            | 20                                    |

## 2 Sejarah berdirinya Play Group Al Khoiriyah

Sebelum berdirinya Play Group sekolah ini dulunya adalah sebuah Lembaga Pendidikan Taman Kanak-Kanak Muslimat Al Khoiriyah, yang berdiri pada tanggal 1 Juli tahun 2000 dan sudah disahkan oleh Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Bojonegoro. Dan sejak tahun 2000 sampai tahun 2003 Play Group Al Khoiriyah ini di bawah naungan Lembaga Pendidikan Kabupaten Bojonegoro, akan tetapi akhir-akhir tahun ini pengawasan dan perhatian dari lembaga tersebut agak berkurang, maka para guru Play Group Al Khoiriyah mengadakan rapat dan mereka sepakat mulai tahun 2009 kepengurusannya akan ikut disebuah Yayasan Pendidikan Muslimat NU dan sampai sekarang masih berjalan. Demi mengikuti kemajuan jaman dan semakin majunya dunia pendidikan pada saat ini, maka pada tanggal 23 Januari Tahun 2010 berdirilah sebuah Lembaga Pendidikan Play Group Al Khoiriyah di bawah naungan Yayasan Pendidikan Muslimat NU Balen Bojonegoro yang berciri Islami, dan disahkan oleh Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Bojonegoro.

## 3 Visi, Misi dan Tujuan Play Grop Al Khoiriyah

- Visi " Unggul dalam prestasi dan berpijak sesuai dengan ajaran Islam"
- Misi

- Misi
  - Meningkatkan mutu pendidikan dasar sesuai dengan perkembangan zaman
  - Meningkatkan prestasi di bidang minat dan bakat sesuai dengan potensi anak
  - Menyiapkan generasi beraqidah, imajinatif, kreatif dan inovatif
- Tujuan Untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta mensukseskan program pendidikan sejak usia dini (3 tahun)

#### 4 Kurikulum Play Group

Kurikulum adalah kegiatan dan pengalaman yang terorganisir yang dimiliki peserta didik di bawah bimbingan sekolah baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Dalam penyelenggaraan pendidikan dalam bentuk kelompok bermain (Play Group) perlu dilengkapi dengan program kegiatan belajar (kurikulum) yaitu suatu perencanaan pengalaman belajar secara tertulis.

Sedangkan kurikulum yang digunakan di Play Group Al Khoiriyah ini adalah KTSP. Dalam kurikulum tersebut telah mencakup beberapa aspek yaitu, kognitif, afektif dan psikomotorik.

## 5 Program Pendidikan

Ruang lingkup program pendidikan di Play Group Al Khoiriyah adalah mengintegrasikan delapan aspek perkembangan atau kemampuan melalui

- a) Program kegiatan belajar dalam rangka pemebentukan perilaku yang antara lain meliputi keimanan dan ketaqwaan, budi pekerti, sosial dan emosianl, dan disiplin
- b) Program kegiatan belajar dalam rangka pengembangan kemampuan dasar yang antara lain meliputi kemampuan berbahasa, daya pikir,keterampilan dan seni, dan kesehatan jasmani serta pengembangan konsep (mandiri, kreatif dan percaya diri) Dan program kegiatan belajarnya dibagi dalam dua kegiatan utama, yaitu perilaku melalui pembiasaan yang terwujud dalam kegiatan sehari-hari dan kegiatan yang mengembangkan kemampuan dasar

## 6 Pelaksanaan pembelajaran

Pelaksanaan pembelajran di Play Group Al Khoiriyah dalam satu minggu masuk enam kali dari jam tujuh pagi sampai jam sepuluh pagi Dan guru pengajar di Play Group hanya ada satu orang, karena Play Group dijadikan satu dengan Play Group Al Khoiriyah maka jumlah keseluruhan guru yang ada sebanyak 4 orang dan Tu 1 orang

Tabel I

## Daftar Guru Play Group Al Khoiriyah

No	Nama Guru	T T L	Pend Akhu	Jabatan
1	Dra Hj Syamsiyah	Bojonegoro, 05/10/1975	MAN	Kepala
2	Istib Syaroh	Bojonegoro, 09/11/1981	D2 PGTK	Guru
3	Himmatul Hasanah	Bojonegoro, 05/12/1985	MAN	Guru
4	Sumaitah	Bojonegoro, 07/08/1978	MAN	Guru
5	Arwan	Bojonegoro, 03/03/1989	MAN	TU

## 7 Jumlah Siswa

Perkembangan anak didik Play Group meningkat dari tahun ketahun berubah, akan tetapi pada tahun ini agak menurun sedikit Sebab dari penurunan jumlah siswa tersebut, bukan karena kualitas yang menurun dari tahun-ketahun akan tetapi sekarang banyak sekali di dirikan play group diberbagai tempat dan tentu dengan biaya lebih murah Siswa yang ada sekarang adalah 20 anak

## 8 Dana belajar

Dana belajar di Play Group Al Khoiriyah diperoleh dana murni dari uang SPP siswa tersebut setiap bulannya, dan tidak ada bantuan dari luar

selain dari orang tua/wali murid Uang pangkal SPP perbulan sebesar Rp 11 000,00 (Sebelas Ribu Rupiah) dan uang pendaftaran murid baru sebesar Rp 15 000,00 (Lima Belas Ribu Rupiah Adapun dana buat kegiatan tahunan atau kegiatan untuk perpindahan siswa (Akhirussanah) sebesar Rp 20 000,00 (Dua Puluh Ribu Rupiah) dan ada juga dana buat kegiatan ekstra yang dilaksanakan setiap satu bulan sekali dan dananya diambil langsung dari siswa masing-masing sebesar Rp 2 000,00 (Dua Ribu Rupiah)

#### 9 Sarana dan Prasarana di Play Group Al Khoiriyah

Sarana dan prasarana buanlah satu-satunya syarat pendidikan, akan tetapi kehadirannya merupakan salah satu penentu tercapainya tujuan pendidikan Anak-anak merupakan masa untuk berkembang, maka sarana prasarana yang ada di Play Group Al Khoiriyah juga di sesuaikan dengan tingkat perkembangan anak Mengingat dalam proses pembelajaran yang dilakukan adalah bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain,maka sarana belajar yang ada merupakan kebanyakan berupa materi dan peralatan bermain anak yang memiliki edukatif/pendidikan serta tidak membahayakan bagi anak seusia mereka

Sarana belajar yang ada di Play Group yang bisa dinikmati oleh anak didik meliputi

a) Alat tulis

Alat tulis yang digunakan dalam kegiatan belajar di Play Group beraneka ragam, seperti pensil, crayon, penghapus dan pensil warna

b) Buku modul

Buku pelajaran yang meliputi buku-buku cerita, buku dongeng bergambar

c) Alat-alat bermain di luar lapangan

Adapun alat-alat permainan yang berada di luar berupa ayunan, selurutan, bandulan, tangga-tangga, jungkitan dan terowongan

d) Alat-alat bermain di dalam lapangan

Selain di luar ruangan, juga ada alat-alat di dalam seperti mobil-mobilan dan permainan bongkar pasang

Sedangkan sarana prasarana yang bisa digunakan oleh guru/pendidik dalam proses belajar mengajar

a) Alat perlengkapan yang ada di dalam ruangan belajar

Alat-alatnya meliputi papan flanel, kursi belajar untuk anak didik, meja besar yang tinggi disesuaikan dengan anak didik, rak untuk buku, lemari locker, lemari besar dan kecil, dan tempat untuk penyimpanan alat permainan

b) Alat perlengkapan untuk administrasi

Alat-alatnya meliputi buku daftar hadir anak didik, buku agenda, buku induk, buku perkembangan anak didik, buku absensi, buku satuan pelajaran, buku perencanaan pengeluaran dan lain- lain

Tabel II

Daftar Infentaris Play Group Al Khoiriyah

No	Nama Barang	Jumlah	Status	Ket
1	Meja/Kursi	12/25 buah	Milik Sendiri	
2	Rak Buku	1 buah	Milik Sendiri	
3	Lemari Locker	1 Buah	Milik Sendiri	
4	Lemari Besar/Kecil	1 buah	Milik Sendiri	
5	Papan Tulis	1 Buah	Milik Sendiri	
6	Tempat Sampah	1 Buah	Milik Sendiri	
7	Jam Dinding	1 Buah	Milik Sendiri	
8	Mianan/APE	20 Buah	Milik sendiri	

Dari uraian di atas menunjukkan bahwa sarana dan prasarana yang ada di Play Group Al Khoiriyah telah memadai dan dapat di katakan sudah memenuhi persyaratan sebagai play group yang cukup potensial, fungsional dan mempersiapkan anak didik menjadi manusia yang berbudi luhur, penuh inisiatif dan kreatif sesuai dengan visi dan misinya. Karena dengan tersedianya fasilitas yang lengkap, anak didik dapat menjalankan aktifitas belajar dan bermain sesuai dengan bakat dan minatnya dalam rangka mengembangkan potensi anak, di samping itu dengan tersedianya fasilitas bermain, akan dapat mengubah semangat mereka dalam aktifitasnya manambah sosialisasinya terhadap teman sebayanya

## B Penyajian Data

### 1 Data Metode SELING di Play Group Al Khoiriyah

Data Metode SELING di Play Group Al Khoiriyah yang disajikan berupa indikator-indikator permainan yang dipakai dalam pengembangan kreativitas siswa

TABEL III  
INDIKATOR METODE SELING

NO	INDIKATOR	ADA	TIDAK
1	Permainan gerak atau fungsi Contoh Senam dan Lompat Tali	V	
2	Permainan deskriptif Contoh Membuka kotak hadiah	V	
3	Permainan konstruktif Contoh Menyusun balok bangunan	V	
4	Permainan reseptif Contoh Bercerita tokoh idola	V	
5	Permainan prestasi Contoh Lomba Pildaci	V	

## 2 Data Penerapan Metode SELING di Play Group Al Khoiriyah

Data ini menunjukkan berapa prosentase responden (guru) Play Group Al Khoiriyah yang berjumlah 4 orang yang menerapkan indikator dari metode SELING

TABEL IV  
PENCAPAIAN INDIKATOR METODE SELING

NO	INDIKATOR	N	F	%
1	Permainan gerak atau fungsi Contoh Senam dan Lompat Tali	4	4	100%
2	Permainan deskruktif Contoh Membuka kotak hadiah	4	3	75%
3	Permainan konstruktif Contoh Menyusun balok bangunan	4	4	100%
4	Permainan reseptif Contoh Bercerita tokoh idola	4	4	100%
5	Permainan prestasi Contoh Lomba Pildaci	4	4	100%

Dari tabel diatas dapat dibuktikan bahwa guru telah melaksanakan metode SELING telah berhasil dengan prosentase 95 %.

### 3 Data tentang Faktor-faktor yang dapat meningkatkan kreativitas siswa

Data ini berisi tentang faktor-faktor penting yang dapat meningkatkan kreativitas anak

Sebelum faktor-faktor tersebut di sajikan, berikut adalah responden yang diteliti di Play Group Al Khoiriyah

TABEL V

#### SISWA-SISWI PLAY GROUP AL KHOIRIYAH

Tahun Ajaran 2010/2011

NO	NAMA	L/P	NO	NAMA	I/P
1	AF ZAKY MUBAROK	L	11	ELY FITRIYANA P	P
2	AHMAD IMAM MUHAJIR	L	12	EVI MUFLIHAN	P
3	AILI MILLATUL M	P	13	FARIS IMAMUDDIN ILMI	L
4	AINUN NAJIH	L	14	FATIMATUZ ZAHROH	P
5	AMILATUS SHOLIHAN	P	15	HAMIDAH FATMAWATI	P
6	ANIFAH KHOIRUN NISA'	P	16	IDA FARIDAH	P
7	CHANDRA ARNANDA P	L	17	IFA SRIWAHYUNINGSIH	P
8	DIAN AYU SILVIYANTI	P	18	INDAH NUR KAMANIA	P
9	DIAN EKA SETYAWATI	P	19	KARTIKA ISNAWATI A	P
10	DIANA AYU RISKA A	P	20	KHUMAIROTUZ Z	P

TABEL VI  
GURU-GURU PENGAJAR PLAY GROUP AL KHOIRIYAH  
Tahun Ajaran 2010/2011

No	Nama Guru	Jabatan
1	Dra Hj Syamsiyah	Kepala/Guru
2	Istib Syaroh	Guru
3	Himmatul Hasanah	Guru
4	Sumaitah	Guru
5	Arwan	TU

TABEL VII  
FAKTOR-FAKTOR YANG DAPAT MENINGKATKAN KREATIVITAS

NO	JENIS FAKTOR	N	F	%
1	Waktu	20	18	90%
2	Kesempatan	20	16	80%
3	Dorongan	20	18	90%
4	Lingkungan	20	15	75%
5	Cara Mendidik Anak dirumah	20	18	90%
6	Kesempatan Memperoleh Pengetahuan	20	20	100%

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa beberapa faktor yang dapat meningkatkan kreativitas anak dapat dicapai dengan rata-rata prosentase 88%

#### 4 Data Hasil Implementasi Metode Bermain di Play Group Al Khoiriyah

Data ini berisi tentang ciri-ciri individu kreatif

TABEL VIII  
CIRI-CIRI INDIVIDU KREATIF

NO	CIRI-CIRI	N	F	%
<b>A. CIRI-CIRI KOGNITIF</b>				
1	Punya Kelancaran	20	16	80%
2	Punya Keluwesan	20	16	80%
3	Keashian Tinggi	20	15	75%
4	Mengembangkan Gagasan	20	16	80%
<b>B CIRI-CIRI AFEKTIF</b>				
1	Mempunyai imajinasi yang kuat	20	15	75%
2	mempunyai inisiatif yang luas	20	14	70%
3	mempunyai minat yang luas	20	15	75%
4	Berfikir bebas	20	14	70%
5	Rasa ingin tahu	20	18	90%
6	Selalu ingin mendapatkan pengalaman baru	20	18	90%
7	Percaya diri	20	15	75%

8	Berani mengambil resiko	20	14	70%
9	Penuh semangat dan rasa humor yang tinggi	20	15	75%
10	Berani berpendapat	20	18	90%

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa semua ciri-ciri kreativitas anak dapat dicapai dengan rata rata prosentase 78%

## 5 Faktor-faktor Penyebab Keberhasilan Metode SELING

Faktor-faktor yang menyebabkan berhasilnya Metode SELING di Play Group Al Khoiriyah adalah

- a Guru telah melaksanakan semua indikator metode SELING dengan baik
- b Sebagian besar siswa aktif dalam pelaksanaan metode SELING
- c Kerja sama antar guru dan antar siswa terjalin baik sehingga siswa dapat memenuhi kriteria sebagai anak kreatif dari hasil implementasi metode bermain baik dari segi Kognitif, Afektif, maupun Psikomotorik
- d Sarana dan Prasarana yang memadai

## C Analisis Data

Dari data-data yang berhasil dihimpun oleh peneliti, maka dapat diadakan analisis data sebagai berikut

#### 1 Data Metode SELING di Play Group Al Khoiriyah

Metode SELING di Play Group Al Khoiriyah telah memenuhi beberapa indikator permainan standar yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Jenis permainannya sangat banyak sehingga tidak membosankan siswa.

#### 2 Data Penerapan Metode SELING di Play Group Al Khoiriyah

Responden dalam hal ini adalah guru Play Group Al Khoiriyah yang berjumlah 4 orang telah berhasil menerapkan indikator-indikator metode bermain (SELING) dengan prosentase pencapaian 95%.

#### 3 Data tentang Faktor-faktor yang dapat meningkatkan kreativitas siswa

Siswa-siswi Play Group Al Khoiriyah telah dapat mencapai faktor-faktor penting yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal tersebut berkat keaktifan mereka dalam belajar. Faktor yang dapat meningkatkan kreativitas anak itu dapat dicapai dengan rata-rata prosentase 88%.

#### 4 Data Hasil Implementasi Metode Bermain di Play Group Al Khoiriyah

Dengan metode bermain (SELING), maka siswa-siswi Play Group Al Khoiriyah menjadi lebih kreatif. Hal tersebut terbukti dengan ciri-ciri kreatifitas anak dapat dicapai dengan dengan rata-rata prosentase 78%.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian dari bab-bab terdahulu, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa

- 1 Implementasi metode bermain (SELING) pada Play Group Al Khoiriyah berjalan dengan baik Hal itu dapat ditunjukkan dengan pencapaian indikator metode bermain (SELING) oleh para guru dengan prosentase 95%
- 2 Kreativitas siswa-siswi Play Group Al Khoiriyah telah mencapai kriteria yang baik dengan bukti pencapaian faktor-faktor yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan prosentase 88%

3 Implementasi metode bermain terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa Play Group Al Khoiriyah dengan adanya ciri-ciri kreativitas anak yang mencapai 78% baik dari aspek Kognitif, Afektif maupun Psikomotorik

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

Setelah mencermati kondisi lembaga pendidikan Play Group Al Khoiriyah tersebut, maka menurut penulis perlu mengajukan saran-saran Adapun saran-saran yang dapat penulis kemukakan, antara lain

- 1 Play Group Al Khoiriyah supaya lebih meningkatkan kreatifitas anak didiknya

sehingga dapat memperoleh prestasi yang memuaskan

- 2 Play Group Al Khoiriyah sebaiknya mengikutkan lomba-lomba anak didiknya untuk di adu kreatif dengan lembaga pendidikan lain agar dapat lebih terpacu untuk lebih kreatif lagi
- 3 Pemerintah lebih memperhatikan lembaga pendidikan tingkat Play Group karena sampai saat ini perhatian pemerintah peneliti anggap masih kurang

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief Armai, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, Ciputat Pers Jakarta, 2002
- Barnadib, Imam, *Filsafat Pendidikan*, Andi Offset, Yogyakarta, 1990
- Bukhari, *Shohih Bukhari*, XVIII CD al-Maktabah al-Syamilah
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Gema Risalah Press, Bandung, 2003
- Departemen Pendidikan Nasional, *Acuan Menu Pembelajaran Pada Kelompok Bermain*, Depdiknas, Jakarta, 2002
- Departemen Pendidikan Nasional, *Bermain Bercerita dan Menyanyi*, Depdiknas Jakarta, 2006
- Departemen Pendidikan Nasional, *Panduan Magang dan pelatihan dengan Metode seling*, Depdiknas, Sidoarjo, 2006
- Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan Pada Kelompok Bermain*, Depdiknas, Jakarta, 2001
- Departemen Pendidikan Nasional, *Program Kegiatan Belajar Kelompok Bermain*, Depdiknas Jakarta, 2001
- Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1989
- Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Timur, *Bermain Cerita dan Menyanyi*, Dinas Pendidikan Luar sekolah, Malang, 2006
- Djamarah, Bahri, Syaiful, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta, Jakarta, 2006
- Fung, Daniel, Di dan Ming, Yi, Cai, Dr, *Mengembangkan Kepribadian Anak Dengan Tepat*, Prestasi Pustaka, Jakarta, 2002
- Hadri, Sutrisno, MA, *Metodologi Research, Jilid I*, Yayasan penerbitan Fak Psikologi UGM, Yogyakarta, 1985
- Hurlock, B, Elizabeth, *Perkembangan Anak Jilid 1*, Erlangga, Jakarta, 1997
- Hurlock, B, Elizabeth, *Perkembangan Anak Jilid 2*, Erlangga, Jakarta, 2002

- Imron, Ali, *Belajar dan Pembelajaran*, Pustaka Jaya, Jakarta, 1996
- Kawatja, Poerba, Soeganda, Haahap, *Ensiklopedia Pendidikan*, Gunung Agung Jakarta, 1982
- Mahasiswi Pasca Sarjana KKM -UI, *Upaya Menumbuhkan Kreativitas Anak*, <http://www.Ummigroup.co.id>, Jakarta, 2003
- Margono, S, *Metode Penelitian Pendidikan*, Rineka Cipta, Jakarta, 1997
- Munandar, Utami, Prof Dr, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, PT Rineka Cipta, Jakarta, 2004
- Ngermanto, Agus, Dkk, *Quantum Quotient Kecerdasan Quantum*, Bandung, Yayasan Nuansa Cendekia, 2002
- Nugraha, Ali, Ratnawati, Neni, *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak*, Jakarta, Puspa Swara, 2004
- Partanto, A, Pius, *Kamus Ilmiah Populer*, Arkola Surabaya, Yogyakarta, 1994
- Purnomo, Bambang *Memahami Dunia Anak-anak*, Mandar Maju, Bandung, 1994
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran, Kencana*, Jakarta, 2008
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*, Rineka Cipta, Jakarta 1995
- Sudarto, *Metode Penelitian Filsafat*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 1997
- Sujanto, Agus, Drs, *Psikologo Perkembangan*, Aksara Baru, Jakarta, 1988
- Suracmad, Winarno, *Metodelogi Pengajaran Nasional*, CV Jemmars, Bandung, 1980
- Tasmin, S, Rini, Martina, Spsi, *Belajar Lebih Penting Dari Pada Bermain*, <http://www.Geocities.Com>, Jakarta, 2002
- Utami, S C, Munandar, *Kretivitas Sepanjang Masa*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta 1998
- Utami, S C, Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Di Sekolah Petunjuk Bagi guru Orang Tua*, Gramedia, Jakarta, 1992
- Walgito, Bimo, Prof Dr, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, Andi,yogyakarta, 2004

Wycoff, Joyce, *Menjadi Super Kreatif Melalui Metode Pemetaan Pemikiran*, Mizan Media Utama, Bandung, 2003

Zulkifli L, *Psikologi Perkembangan*, Remaja Rosda Karya, Bandung, 1995

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama	SITI NUR QOMARIYAH
NIM/NIMKO	2007 5501 01935/2007 4 055 0001 1 01870
Judul Skripsi	Implementasi Metode Bermain Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Di Play Group Al Khoiriyah

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Bojonegoro, 27 Juli 2011

Yang membuat pernyataan,



(SITI NUR QOMARIYAH)