

PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK

ABSTRAK

Mas'ula, Siti, 2014. Skripsi Program Strata 1 (S1), Program Studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Sunan Giri Bojonegoro. Pembimbing : Drs. H. Chafidz Affandi, M.Pd.I

Kata Kunci : Permainan, Kreativitas Anak

Permainan adalah segala aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir yang dilakukan secara spontan tanpa paksaan orang lain. Oleh karena itu permainan merupakan tuntutan yang esensial bagi anak. Dengan bermain anak akan dapat meningkatkan kreativitasnya dan dapat memuaskan tuntutan serta kebutuhan perkembangan dimensi afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Berpijak dari uraian di atas permasalahan penelitian ini adalah (1) bagaimana bentuk-bentuk permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak, dan (2) bagaimana pengaruh permainan yang baik bagi anak. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah: (1) Mengetahui bentuk-bentuk permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak, dan (2) Mengetahui pengaruh permainan yang baik bagi anak.

Penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian kepustakaan (*library research*), maka yang menjadi sumber data ialah data yang relevan dan berhubungan dengan penelitian, dan jenis data yang digunakan adalah data kualitatif berupa bahan-bahan rujukan tentang bentuk-bentuk permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Adapun data-data tersebut diambil dari berbagai buku, majalah-majalah dan sebagainya. Data-data dalam penelitian ini digali dan selanjutnya diklasifikasikan dengan pokok permasalahan dari penelitian ini, data yang sudah terkumpul, setelah diklasifikasikan, dianalisa secara *content analysis* dan pada akhirnya diambil kesimpulan sebagai akhir dari penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa Bentuk-bentuk permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah permainan yang dapat mendatangkan kesenangan, seperti : menyanyi, cerita dan gerak fisik. Dan permainan yang dapat menumbuhkan daya cipta, seperti : melukis, menggambar dan lain-lain. Pengaruh permainan yang baik bagi anak dapat meningkatkan intelektual, sosial, serta ketrampilan anak.

PERMAINAN DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK

ABSTRAK

Mas'ula, Siti, 2014. Skripsi Program Strata 1 (S1), Program Studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Sunan Giri Bojonegoro. Pembimbing : Drs. H. Chafidz Affandi, M.Pd.I

Kata Kunci : Permainan, Kreativitas Anak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk-bentuk permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak dan untuk mengetahui bentuk-bentuk permainan bagi anak menurut perspektif Islam. Permainan yang dimaksud adalah permainan Islami yang mengandung unsur pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan Islam.

Karena penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian kepustakaan (*library research*), maka yang menjadi sumber data ialah data yang relevan dan berhubungan dengan penelitian, dan jenis data yang digunakan adalah data kualitatif berupa bahan-bahan rujukan tentang bentuk-bentuk permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak dan fungsi permainan bagi anak menurut perspektif Islam. Adapun data-data tersebut diambil dari berbagai buku, majalah-majalah dan sebagainya. Data-data dalam penelitian ini digali dan selanjutnya diklasifikasikan dengan pokok permasalahan dari penelitian ini, data yang sudah terkumpul, setelah diklasifikasikan, dianalisa secara *content analysis* dan pada akhirnya diambil kesimpulan sebagai akhir dari penelitian ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain adalah aktivitas yang dilakukan oleh anak secara spontan, sukarela, tanpa ada paksaan ternyata mempunyai fungsi yang besar sekali, yaitu sebagai latihan atau pra-kerja melatih

fungsi jasmani dan rohani dan sebagai bekal bagi anak untuk masa depan kelak dan mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa fungsi permainan dapat mengembangkan intelektual anak, emosional anak, sosial anak, ketrampilan anak dan dapat meningkatkan kreativitas anak.