

**MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE ANGKA DALAM
MENINGKATKAN KREATIVITAS AUD DI PAUD BUNGONG
KEUMALA GAMPONG KAMPUNG BLANG
KECAMATAN BLANG BINTANG
KABUPATEN ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

NANDA SUCIATI

NPM : 2012020013

**Mahasiswa Fakultas Agama Islam
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM
BANDA ACEH
2024**

LEMBARAN PENGESAHAN

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Agama Islam Universitas Serambi Mekkah
Banda Aceh Sebagai Salah Satu Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana S-1 Pada Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh :

NANDA SUCIATI


NPM : 2012020013

Disetujui Oleh :

Pembimbing I


Tabrani, ZA, M.Si
NIDN. 0414088605

Pembimbing II


Syahril, SS, MA
NIDN. 1301108301

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Serambi Mekkah Dinyatakan Lulus serta Disahkan sebagai tugas Akhir untuk memperoleh gelar sarjana S-1 Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Diajukan Oleh :

NANDA SUCIATI

NPM. 2012020013

Pada Hari/Tanggal

Senin 02 September 2024
29 Rabiul Akhir 1446 H

di

Lueng Bata – Banda Aceh
Panitia Sidang Munaqasyah

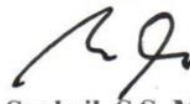
Ketua



Dr. Wahyu Khafidah, S.Pd.I, MA

NIDN. 1309098701

Sekretaris



Syahril, S.S, MA

NIDN. 13011108301

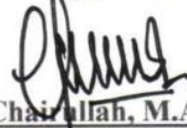
Anggota I



Zuhadli, MA

NIDN. 0115088203

Anggota II



Chairullah, M.Ag

NIDN. 131111601

Mengetahui
Dekan Fakultas Agama Islam



H. Rahmadon, M.Ed., Ph.D

NIDN. 1324048401

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Nanda Suciati
NPM : 2012020013
Jenjang : Strata Satu (S-1)
Jumasan/Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau disebutkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Agama Islam, Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Serambi Mekkah.

Banda Aceh, 27 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



Nanda Suciati
2012020013

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi Kreativitas seorang anak terbentuk dari hasil pemikiran pada sesuatu yang terlihat nyata dalam lingkungannya. Kreativitas merupakan kemampuan anak untuk memberikan gagasan baru atau ide pada hasil karya nyata yang dihasilkan dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari yang bisa menyelesaikan masalah di rumah maupun di sekolah melalui kegiatan bermain. Kreativitas merupakan sesuatu proses mental yang dilakukan individu yang berupa gagasan, proses baru atau yang bisa mengombinasikan bentuk satu dengan bentuk yang lain. kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Penelitian ini dilakukan di Paud Bungong Keumala, Gampong Kampung Blang ,Kecamatan Blang Bintang, Kabupaten Aceh Besar. Subjek penelitian ini adalah Tersedianya Program Tahunan (PROTA), Program Semester (PROMES), Program Harian (RPPH). Penelitian ini dilakukan di Paud Bungong Keumala, Gampong Kampung Blang ,Kecamatan Blang Bintang, Kabupaten Aceh Besar. Jenis Penelitian ini adalah Guru melaksanakan pembelajaran permainan puzzle untuk mengembangkan kreativitas anak kelompok B terdiri dari pembukaan, kegiatan inti, istirahat dan penutup. Penelitian ini dilakukan di Paud Bungong Keumala, Gampong Kampung Blang ,Kecamatan Blang Bintang, Kabupaten Aceh Besar. Jenis Penelitian ini adalah Setiap anak memiliki hambatan yang berbeda, baik dari segi kemampuan yang dimiliki atau suasana hati anak ketika mengikuti kegiatan pembelajaran yang ada” pertanyaan tersebut sejalan dengan pendapat dari guru kelas A seperti “ banyak anak merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran dan tidak ikut serta dalam kegiatan. Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa menggunakan Media Pembelajaran Puzzle Angka Dalam Meningkatkan Kreativitas Aud Di Paud Bungong Keumala.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran Puzzle Angka Dalam Meningkatkan Kreativitas Aud Di Paud Bungong Keumala.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji kita panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat yang berlimpahkan hidayah kepada kita, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini. Semoga kita semua berada dalam ridha-nya. Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul **“Media Pembelajaran Puzzle Angka Dalam Meningkatkan Kreativitas Aud Di Paud Bungong Keumala, Gampong Kampung Blang ,Kecamatan Blang Bintang, Kabupaten Aceh Besar”** Penulisan Skripsi ini diajukan untuk salah satu syarat guna meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam di Universitas Serambi Mekkah.

Berkat bantuan dari banyak pihak dan dukungan dari lingkungan sekitar akhirnya Skripsi ini bisa dapat terselesaikan dengan baik dan tepat. Penulis menyadari bahwa penyusunan Skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Maka kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penulisan Skripsi ini . semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca serta perkembangan pengetahuan.

Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu dan Bapak pembimbing yang telah memberikan saya ilmu dan masukan untuk menyelesaikan skripsi ini sampai tuntas.
2. Ibu dan Bapak penguji atas saran yang luar biasa menambah wawasan dan pengetahuan untuk saya.
3. Teristimewa ucapkan terima kasih kepada ayah, ibu, suami, anak dan keluarga besar yang senantiasa memberi doa, motivasi, dan dukungan penuh kepada penulis sehingga skripsi ini terselesaikan.

4. Kepada Ibu Fitri Arfika Latifsan, S.Pd., Gr selaku kepala sekolah PAUD Bungong Keumala dan seluruh murid yang turun membantu melancarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti

Banda Aceh, 12 Desember 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSRAK.....	I
KATA PENGANTAR.....	II
DAFTAR ISI.....	IV
DAFTAR TABEL	V
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Defenisi Istilah.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Pengertian Kreativitas	10
a. Strategi Pengembangan Kreativitas	12
b. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas.....	13
B. Pengertian Media Pembelajaran	16
C. Puzzle Angka	18
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	22
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	23
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	23
D. Teknik Pengumpulan Data	23
E. Teknis Analisis Data.....	25
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	27
A. Deskripsi lokasi Penelitian	27
B. Penyajian Data dan Analisis	31
C. Hambatan dan Solusi	41
Bab V Kesimpulan dan Saran	43
A. Kesimpulan	43
B. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN-LAMPIRAN	46

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1: Struktur organisasi PAUD Bungong Keumala	30
Tabel 4.2: Jumlah Peserta didik PAUD Bungong Keumala	30
Tabel 4.1: Anak yang belum mampu mengembangkan kreatifitas.....	31
Tabel 4.2: Keadaan Sarana dan Prasarana PAUD Bungong Keumala.....	31

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan sesuatu yang fundamental, karena perkembangan anak akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi yang diberikan sejak dini. Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang dilakukan untuk memberikan rangsangan pada anak usai dini agar dipandang sebagai cerminan keberhasilannya anak dimasa yang akan datang. Sesuai dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 yang menyatakan bahwa, “pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.¹

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan baik rohani maupun jasmani agar anak lebih siap dalam melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan pada anak usia dini, terdapat dalam al Quran Surat An Nahl ayat 78 yang berbunyi

﴿ تَشْكُرُونَ لَعَلَّكُمْ وَالْأَفْئِدَةُ وَالْأَبْصَارَ السَّمْعَ لَكُمْ وَجَعَلَ شَيْئًا تَعْلَمُونَ لَا أُمِّهِتُكُمْ يُطُونَ مِنْ أَخْرَجَكُمْ وَاللَّهُ ﴾

¹ Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

“ Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”. (An Nahl:78) .Berdasarkan ayat di tersebut , dapat dipahami bahwa anak lahir dalam keadaan lemah tak berdaya dan tidak mengetahui (tidak memiliki pengetahuan) apapun. Akan tetapi Allah telah membekali anak yang baru lahir tersebut dengan pendengaran, penglihatan, dan hati nurani. Inilah bekal yang sangat potensial bagi tumbuh kembangnya anak pada usia-usia selanjutnya. Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan untuk mengembangkan berbagai aspek yang ada pada diri anak. Anak usia dini merupakan sosok yang istimewa, karena anak mengalami suatu proses perkembangan yang pesat dan memiliki kemampuan belajar yang luar biasa terutama pada masanya. Anak belajar dengan menggunakan panca indra untuk memahami sesuatu yang baru dilingkungan.² Untuk itu, anak perlu mendapatkan pengasuhan dan pendidikan yang fundamental agar dapat memasuki pendidikan lebih lanjut. Setiap anak memiliki kreativitas yang berbeda-beda.

Kreativitas seorang anak terbentuk dari hasil pemikiran pada sesuatu yang terlihat nyata dalam lingkungannya. Kreativitas merupakan kemampuan anak untuk memberikan gagasan baru atau ide pada hasil karya nyata yang dihasilkan dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari yang bisa menyelesaikan masalah di rumah maupun di sekolah melalui kegiatan bermain. Kreativitas merupakan sesuatu proses mental yang dilakukan individu yang berupa gagasan, proses baru atau yang bisa mengombinasikan bentuk satu dengan bentuk yang

² Hartati, *How To Be A GoodTeacher and To Be A Good Mother*, (Jakarta Selatan: 2007:2)

lain. kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru³. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk memberikan gagasan baru dan bisa diterapkan dalam kehidupan anak. Anak dapat menyelesaikan masalah, seperti anak mampu menyelesaikan tuganya yang diberikan oleh guru. Bermain merupakan hakikat anak sejak dia sudah lahir, sehingga bermain adalah sarana yang menyenangkan bagi anak usia dini untuk dapat mengembangkan aspek perkembangan dan potensi yang ada dalam diri anak. Bermain bagi anak-anak yang mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan semua keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasi⁴. Bermain bagi anak usia dini mengajarkan berhitung, menulis, bercakap-cakap, gerak badan, berjalan-jalan, sehingga bermain juga dapat memberikan kebebasan bagi anak untuk berimajinasi, menggali potensi diri atau bakat yang ada dalam diri anak, seperti anak mampu membentuk suatu mainan.

Ada beberapa kegiatan bermain salah satunya bermain konstruktif. Konstruktif adalah membina, membangun dan memperbaiki., bermain konstruktif ada dua jenis permainan yaitu, "1) Bermain konstruktif sifat cair (crayon, pasir, spidol dan plastisin), 2) Bermain konstruktif terstruktur (balok-, puzzle dan leggo)⁵. Bermain konstruktif tidak membuat anak menjadi bosan. Membuat anak menjadi lebih menyenangkan dalam bermain, anak bisa sesuka hatinya dalam melakukan kegiatan bermain. Permainan konstruktif adalah kegiatan bermain anak dengan menggunakan berbagai alat dan benda untuk menciptakan atau

³ Ngalimu, dkk. *Perkembangan dan pengembangan kreativitas*. (Yogyakarta:2013)

⁴ Montolalu. *Materi Pokok Bermain dan Permainan Anak*. (Jakarta:2008)

⁵ Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. (Jakarta:2010)

menghasilkan karva tertentu. Melalui kegiatan bermain konstruktif anak akan berkesempatan untuk berpikir secara imajinatif dalam berpikir kreatif. Dalam dunia pendidikan, seorang guru yang hendak melaksanakan proses pembelajaran untuk mengajarkan suatu materi kepada peserta didiknya dituntut menggunakan media sebagai pembantu dalam menyampaikan materi tersebut. Media pembelajaran yang dipergunakan tidak harus berupa media yang mahal, melainkan media yang benar-benar efisien dan mampu menjadi alat penghubung antara seorang pendidik dengan peserta didik agar materi yang diajarkan dapat diterima dan dipahami secara maksimal. Dan dalam surat An Nahl ayat 89 yang berbunyi: (dan canggung) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang Saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi Saksi atas seluruh umat manusia. “ Dan Kami turunkan kepadamu Al kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri (Muslim). Q.S.An Nahl:89)

Dalam ayat ini secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/benda sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. sama halnya Allah Swt menurunkan Al Qur'an kepada Nabi Muhammad Saw untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seseorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal

Berdasarkan hasil observasi di Paud Bungong Keumala, Jalan Bandara Sultan Iskandar Muda 14,5 Km Gampong Kampung Blang ,Kecamatan Blang Bintang, Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh terdapat 15 peserta didik dalam 1

kelas. Dari 15 Peserta didik terdapat 8 anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal angka yang ada. Anak hanya ditekankan membaca dan menulis huruf, pada kegiatan seni anak hanya mewarnai gambar yang sudah ada dalam buku atau papan tulis. Akhirnya, membuat anak tidak dapat kreativitas dan mengenal angka. Anak usia empat sampai lima tahun, keterampilan membaca, menulis difokuskan pada kegiatan belajar sambil bermain Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia dini 4-5 tahun tentang perkembangan kreativitas anak dalam lingkungan keaksaraan yaitu, "a) Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media; b) Menggambar objek di sekitarnya c) Mengetahui cara memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas secara kreatif, d) Mengenal benda-benda disekitarnya yaitu: bentuk, ukuran, warna, dan transportasi".

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis ingin melakukan penelitian tentang "Media Pembelajaran Puzzle Angka Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Di Paud Bungong Keumala, Jalan Bandara Sultan Iskandar Muda 14,5 Km Gampong Kampung Blang ,Kecamatan Blang Bintang, Kabupaten Aceh Besar".

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana upaya Peningkatan Kreativitas melalui bermain Puzzle di Paud Bungong Keumala, Gampong Kampung Blang ,Kecamatan Blang Bintang, Kabupaten Aceh Besar ?

2. Apa saja peran guru dalam peningkatan anak usia 4-5 tahun melalui bermain Puzzle di Paud Bungong Keumala, Gampong Kampung Blang ,Kecamatan Blang Bintang, Kabupaten Aceh Besar?
3. Seperti apakah hambatan dan solusi dalam mengembangkan Kreativitas melalui bermain Puzzle di Paud Bungong Keumala, Gampong Kampung Blang ,Kecamatan Blang Bintang, Kabupaten Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk meningkatkan kreativitas melalui bermain puzzle pada anak usia di Paud Bungong Keumala, Jalan Bandara Sultan Iskandar Muda 14,5 Km Gampong Kampung Blang ,Kecamatan Blang Bintang, Kabupaten Aceh Besar
2. Untuk bisa meningkatkan peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini Paud Bungong Keumala, Jalan Bandara Sultan Iskandar Muda 14,5 Km Gampong Kampung Blang ,Kecamatan Blang Bintang, Kabupaten Aceh Besar
3. Untuk mengetahui hambatan dan solusi dalam mengembangkan kreativitas anak di Paud Bungong Keumala, Jalan Bandara Sultan Iskandar Muda 14,5 Km Gampong Kampung Blang ,Kecamatan Blang Bintang, Kabupaten Aceh Besar

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi di dalam dunia pendidikan berupa gambaran mengenai sebuah teori yang menyatakan bahwa dengan media Puzzle Angka dapat mengembangkan kreativitas yang ada pada diri anak.

2. Secara Praktis

a. Manfaat bagi anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak melalui media Puzzle Angka

b. Manfaat bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam proses pembelajaran berupa masukan dalam meningkatkan keterampilan mengaiar pada saat proses pembelajaran dan menambah wawasan guru sehingga guru dapat menjadi kreatif dan juga dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik yang akan memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

c. Manfaat bagi sekolah

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat bagi sekolah berupa meningkatkan mutu dan mengembangkan kreativitas dalam menganalisa suatu kegiatan anak di lembaga PAUD. meningkatkan standar pengembangan kemampuan anak, dan mengefektifkan setiap pembelajaran di sekolah.

E. Definisi Istilah

Menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, diberikan batasan istilah sebagai berikut:

1. Kreativitas

Kreativitas adalah sesuatu yang dilahirkan dari pikiran seseorang atau ide-ide yang baru, dan kreativitas suatu gagasan maupun karya nyata yang dihasilkan anak. Kreativitas berasal dari kata kreatif yang artinya memiliki daya cipta, dan memiliki kemampuan untuk menciptakan, sedangkan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu. kreativitas merupakan untuk membuat

kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Biasanya orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal yang baru⁶. Kreativitas adalah sesuatu kemampuan untuk menciptakan yang baru, baik dari pikiran yang dituangkan dalam berbagai hal yang merupakan hasil karya anak.

Kreativitas merupakan kemampuan anak dalam menciptakan sesuatu yang baru atau ide-ide dari pemikirannya. Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun proses baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang ada akhirnya akan melekat pada dirinya⁷ Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru berupa gagasan maupun karya nyata.

2. Puzzle Angka

Media puzzle angka adalah suatu media pembelajaran atau alat permainan edukatif yang berbentuk keping-kepingan Puzzle yang diacak kemudian disusun menjadi bentuk satu kesatuan yang utuh untuk mengasah kemampuan berpikir anak, berkonsentrasi, serta melatih koordinasi tangan dan mata anak. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang edukatif dan sederhana yaitu dengan media puzzle angka. Media puzzle angka yaitu suatu alat permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan dan digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk dapat menstimulasi kecerdasan matematika logis pada setiap individu. Dengan alat permainan edukatif ini anak

⁶ Idris, H. Meity & dkk. *Menjadi Pendidik yang Menyenangkan & Profesional Implementasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta:2014)

⁷ Suhartini, Perria. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Dengan Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Sabrina Bandar Lampung (Skripsi)*. (Lampung : 2016

dapat mengerti angka serta berbagai hal yang berhubungan dengan hitungan. Dalam permainan puzzle membutuhkan ketelitian dan ketepatan serta anak akan dilatih untuk memusatkan pikiran, dan berkonsentrasi saat menyusun kepingan-kepingan puzzle⁸.

Aktivitas penggunaan media puzzle juga melibatkan koordinasi mata dan tangan dalam menyelesaikan permainan tersebut. Penggunaan media puzzle akan melatih anak untuk dapat melatih daya ingat, belajar sambil bermain, mengenal bentuk lambang bilangan dan dapat melatih daya fikir anak dalam menyusun kepingan-kepingan puzzle⁹. Penggunaan media puzzle diharapkan kemampuan pada setiap individu dalam perkembangan Kreativitas berkembang secara optimal dan mampu mempersiapkan diri untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

⁸ Handayani, A. D. *Penggunaan Media Puzzle dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa*. Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 2(1), 1–7 (2019)

⁹ Husna, N. D. *Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 05(01), 66–71. (2017).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah sesuatu yang dilahirkan dari pikiran seseorang atau ide-ide yang baru, dan kreativitas suatu gagasan maupun karya nyata yang dihasilkan anak. Kreativitas berasal dari kata kreatif yang artinya memiliki daya cipta, dan memiliki kemampuan untuk menciptakan, sedangkan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu¹⁰, kreativitas merupakan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Biasanya orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal yang baru. Kreativitas adalah sesuatu kemampuan umum untuk menciptakan yang baru, baik dari pikiran yang dituangkan dalam berbagai hal yang merupakan hasil karya anak.

Kreativitas merupakan kemampuan anak dalam menciptakan sesuatu yang baru atau ide-ide dari pemikirannya dilakukan individu berupa gagasan ataupun proses baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang ada akhirnya akan melekat pada dirinya. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru berupa gagasan maupun karya nyata. Kreativitas adalah suatu sikap atau kemauan untuk menerima perubahan yang baru berupa sebuah hasil karya. kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan

¹⁰ Idris & dkk, *Menjadi Pendidik Menyenangkan & Profesional Implementasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT. Luxima Metro(2014), Hal 63

metode baru. Kreativitas adalah sebuah seni yang dihasilkan seseorang untuk membentuk atau dituangkan dalam sebuah karyanyata.¹¹

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat dipahami bahwa kreativitas adalah proses mental seseorang untuk mengkombinasikan dari bentuk satu ke bentuk yang lain, dan juga kreativitas ialah hasil pikiran seseorang dalam menghasilkan sebuahng dituangkan dalam berbagai bentuk yang menghasilkan keindahan tertentu. Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru sehingga berguna untuk memecahkan masalah atau tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Kreativitas adalah kemampuan dalam menghasilkan ide atau solusi yang baru agar berguna untuk individu dan dapat memecahkan masalah dalam sebuah tantangan yang dihadapi anak, dilingkungan bermain¹². Kreativitas merupakan sebuah kelebihan yang dibawa anak sejak lahir dan tergantung bagaimana mengembangkannya agar anak lebih kreatif. Kreativitas pada anak usia dini dapat dilihat dari cara anak berimajinasi dalam memecahkan masalah yang berupa dalam membentuk sebuah karya nyata.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui kreativitas merupakan kemampuan seseorang yang sudah ada sejak ia lahir sehingga harus dikembangkan lagi agar kreativitas anak usia dini tidak hilang dengan sendirinya. Kreativitas juga merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan sebuah karya seni atau menghasilkan ide baru yang dapat menyelesaikan masalah .

¹¹ Chaplin, P.J *Kamus Lengkap Psikologi* J.P Chaplin, Jakarta .(1989), Hal 23

¹² Mutiah, *Diana Psikolog Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta. (2010) Hal 42

a. Strategi Pengembangan Kreativitas

Bakat kreativitas yang dimiliki manusia, agar berkembang dengan optimal dibutuhkan stimulus sejak dini yang berhubungan dengan strategi dalam mengembangkan kreativitas anak.

mengungkapkan empat aspek kreativitas yang perlu diperhatikan yang dikenal dengan istilah 4P, yaitu pribadi; pendorong; proses; produk. Berikut penjelasan dari 4P yaitu¹³:

- 1) Pertama Pribadi individu yang kreatif menjadi karakteristik utama dari kreativitas. Pribadi yang unik dan kreatif ini diharapkan dapat memberikan ide-ide dan produk-produk yang inovatif
- 2) Kedua Pendorong dukungan dari lingkungan sekitar dapat mengembangkan bakat kreatif anak, Hal tersebut dapat memotivasi anak untuk menghasilkan sesuatu.
- 3) Ketiga Proses kreativitas tercipta dari orang-orang yang memiliki kreativitas. Hal tersebut tentu saja tidak semudah membalikkan telapak tangan Proses yang dilalui untuk mencapai hal tersebut sangatlah tidak mudah. Oleh karena itu anak harus diberi kesempatan dan difasilitasi dalam mengasah kreativitasnya melalui kegiatan yang menarik minat belajar dan mengeksplor pengetahuannya Guru hendaknya dapat membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan dan

¹³ Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : Kencana Hal 128 (2011).

memberi waktu, kesempatan dan kebebasan anak agar lebih dapat berkreasi.

- 4) Keempat Produk kreativitas adalah hasil dari pemikiran kreatif anak dengan kondisi yang memungkinkan untuk membuat kreatif, dari bakat yang dimiliki oleh anak maka produk-produk kreatif yang bermakna akan timbul dengan sendirinya Pendidik harus menghargai hasil karya anak

Berdasarkan uraian di atas dipahami bahwa strategi untuk mengembangkan kreativitas anak dapat berkembang dengan baik jika kegiatan melatih kemampuan bereksperimen dan imajinasi anak melalui kegiatan yang mendorong anak dalam membuat bermacam bentuk menggunakan media plastisin. Kemampuan anak dapat menghasilkan produk kreatif.

b. Faktor Mendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas

Seorang anak yang mendapatkan rangsangan dengan melihat, mendengar, bergerak memiliki peluang lebih cerdas dibandingkan dengan sebaliknya. Salah bentuk rangsangan yang sangat penting adalah kasih sayang, dikarenakan fondasi dan membangun rasa aman dan kepercayaan dirinya adalah dengan kasih sayang sebelum berkreasi Sikap seorang anak dan pengalaman emosional sangat berpengaruh dalam mengembangkan kreativitas yang ada dalam dirinya jika stimulasi diberikan baik maka kreativitas anak akan berkembang dengan baik. Misalnya orangtua selalu menghargai pendapat anak, selalu memberikan waktu kepada anak untuk bermain dan berpikir, membolehkan anak mengambil keputusan sendiri dan mendorong anak untuk mencoba dan mempertanyakan hal-

hal yang baru yang berupa kegiatan bermain peran. beberapa faktor pendukung kreativitas seorang anak yaitu, "1) Waktu; 2) Kesempatan menyendiri; 3) Dorongan terlepas dari berapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa; 4) Sarana; 5) Lingkungan yang merangsang 6) Hubungan anak dan orangtua yang positif. 7) Cara mendidik anak dan: 8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan". Faktor pendukung sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan¹⁴.

Kreativitas anak usia dini, jika stimulasi dilakukan dengan baik akan berdampak pada perkembangan kreativitas anak itu sendiri. Orang dewasa harus selalu memberikan dukungan terhadap kreativitas yang ada dalam diri anak, memberikan kebebasan, saranan, waktu yang cukup untuk anak berkreasi dan menghargai pendapat anak. Kreativitas anak tidak berkembang secara optimal dikarenakan adanya faktor penghambat dalam proses perkembangannya. beberapa faktor penghambat kreativitas seorang anak yaitu sebagai berikut, "1) Usaha terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi; 2) Pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak: 3) Terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan seksual: 4) Terlalu banyak melarang, 5) Penekanan yang salah terhadap keterampilan verbal tertentu; 6) Memberikan kritik yang bersifat melarang".¹⁵

Faktor penghambat kreativitas yang lain ada beberapa sikap orang tua yang tidak menunjang kreativitas. sebagai berikut. 1) Mengatakan pada anak bahwa ia dihukum jika melakukan kesalahan: 2) Tidak membolehkan anak marah

¹⁴ Hurlock, E.B. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.(2011) Hal 124

¹⁵ Arfiani,Rika. *Pengaruh Bermain Finger Paiting Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhal Afhfal (RA) Akhlakul Karimah Kota Bumi*, (Skripsi) Bandar Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung.(2016) Hal 17

kepada orang tua; 3) Tidak membolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua; 4) Tidak membolehkan anak bermain dengan keluarga yang berbeda pandangan; 5) Anak tidak boleh ribut; 6) Orang tua ketak mengawasi kegiatan anak; 7) Orang tua memberi saran spesifik tentang penyelesaian tugas; 8) Orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak; 9), Orang tua tidak sabar terhadap anak; 10) Orang tua dan anak ada kekuasaan; 11) Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas¹⁶. Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa dampak anak yang dilarang melakukan kegiatan kreativitas, orang tua atau pendidik selalu menekan, memaksa anak dalam menyelesaikan tugasnya. Akan berdampak buruk dalam perkembangan kreativitas anak itu sendiri, seharusnya pendidik dan orang tua selalu memberikan kebebasan pada anak agar ide-ide kreativitas akan berkembang dengan semestinya.

Konsep kreativitas dalam penelitian ini terbagi menjadi empat yaitu, "1) Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya (plastisin; 2) Kelancaran dalam beraktivitas; 3) Menyelesaikan tugas secara kreatif, 4) Menunjukkan hasil karya". Sesuai dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 tahun dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 yaitu "sudah mampu menggambar objek di sekitarnya yang berlaku dalam suatu permainan dan membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya (misalnya dengan media plastisin).

B. Pengertian Media Pembelajaran

¹⁶ Rachmawati, Yeni & Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak- Kanak*, Jakarta.(2010) Hal 27-33

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap¹⁷. Media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.¹⁸

Media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila digunakan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Selain itu, dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini menggunakan media khusus yang mengacu pada karakteristik anak. Apabila media tidak digunakan dengan baik dan benar akan terjadi kesalahan dalam memilih media sehingga, pesan-pesan yang diberikan tidak akan tersampaikan secara optimal pada anak.

Dalam hal ini, ada beberapa prinsip dalam menggunakan media pembelajaran yang harus diperhatikan sebagai berikut:

a. Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu yang dibutuhkan.

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, (2013) hal 3

¹⁸ Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa*, Jakarta: Universitas Terbuka, 205, 2012.

- b. Media pengajaran harus menguasai teknik dari suatu media pembelajran yang akan digunakan.
- c. Guru hendaknya menghitung untun dan rugi dalam pemanfaatan media pembelajaran.
- d. Penggunaan media pembelajaran harus diorganisasikan secara sistematis dan tidak sembarang menggunakannya.
- e. Jika suatu pokok pembahasan memerlukan lebih dari satu media, guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan dapat memperlancar proses pembelajaran.¹⁹

Ada beberapa manfaat penggunaan dari media pembelajran antara lain:

- a. Materi pembelajaran yang disampaikan akan lebih jelas maknanya, sehingga mempermudah anak untuk memahaminya.
- b. Metode yang digunakan akan lebih bervariasi.
- c. Aktivitas anak lebih terintegrasi melalui pengamatan dan mendemonstrasikan (seluruh indera berfungsi).
- d. Materi pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian dan konkret.

C. Puzzle Angka

Puzzle merupakan alat permainan edukatif yang diperlukan anak unuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan. Puzzle terdiri dari potongan-

¹⁹ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, Tinjauan Teoritik Dan Praktik, (Yogyakarta: Ar- Ruzz, 2012)

potongan yang dapat hilang, dan diperlukan kontrol terhadap kesalahan.²⁰ melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. puzzle adalah permainan yang menarik bagi anak. Sebab pada dasarnya anak menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Pada tahapan pertama mengenal puzzle, anak mencoba menyusun gambar puzzle dengan cara memasang bagian- bagian puzzle tanpa petunjuk. Dengan arahan dan contoh, maka anak dapat berkembang pada kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyelesaikan bentuk, warna, atau logika.²¹

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, bahwasannya puzzle angka adalah suatu permainan yang terdiri dari kepingan-kepingan gambar atau angka yang disusun menjadi suatu gambar yang utuh sehingga dapat mengasah kemampuan anak dalam memecahkan ragam masalah seperti menyelesaikan bentuk-bentuk dan warna yang sesuai dengan puzzle tersebut. Anak juga dapat mengembangkan kemampuan logika matematika, serta memahami konsep-konsep melalui potongan-potongan puzzle tersebut.

1. Tujuan dan Manfaat Puzzle

Ada beberapa kriteria media puzzle menurut yaitu²²:

a. Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah.

²⁰ Hartati, S, *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas, 2005),152.)

²¹ Jatmika N, Y, *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), Hal 25.

²² Syisva Nurwita, *Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Mortorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang*,*Jurnal Pendidikan Tambusai* 3, no. 4 (2019):Hal-10.

b. Melatih kecepatan, kecermatan dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah.

c. Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.

Media puzzle dapat membuat anak bahagia, terhibur, dan memainkan puzzle juga akan berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak, anak dapat memainkan secara berkelompok ataupun individu. Selain itu, menurut Hartati penggunaan media puzzle selain manfaatnya yang banyak, juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.²³

Macam-macam Puzzle

1) Puzzle Konstruksi

Puzzle rakitan (construction puzzle) merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan rakitan yang paling umum adalah blok-blok kayu sederhana berwarna-warni. Mainan rakitan ini sesuai untuk anak yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan puzzle, dan suka berimajinasi.

2) Puzzle Batang (stick)

Puzzle batang merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan penalaran yang baik untuk menyelesaikan. Puzzle batang ada yang dimainkan dengan cara membuat bentuk sesuai yang kita inginkan ataupun menyusun gambar yang terdapat pada batang puzzle.

3) Puzzle Lantai

Puzzle lantai adalah puzzle yang terbuat dari karet/busanya sehingga baik untuk alas bermain anak dibandingkan harus bermain di atas keramik. Puzzle lantai memiliki desain yang sangat menarik dan tersedia banyak pilihan warna yang cemerlang, juga dapat merangsang kreativitas dan melatih kemampuan berfikir anak. Puzzle lantai sangat mudah dan tahan lama.

4) Puzzle Angka

Mainan ini bermanfaat untuk mengenalkan angka. Selain itu anak dapat melatih kemampuan berfikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya. Selain itu, puzzle angka bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dan tangan, melatih motorik halus, serta menstimulus kerja otak.

5) Puzzle Transportasi

Puzzle transportasi merupakan permainan bongkar pasang yang memiliki gambar berbagai macam kendaraan darat, laut, dan udara. Fungsinya selain untuk melatih motorik anak, juga untuk stimulasi otak kanan dan otak kiri. Anak akan lebih mengetahui macam-macam kendaraan. Selain itu anak akan lebih kreatif, imajinatif, dan cerdas.

6) Puzzle Logika

Puzzle logika merupakan puzzle gambar yang dapat mengembangkan keterampilan serta anak akan berlatih memecahkan masalah. Puzzle ini dimainkan dengan cara menyusun kepingan puzzle hingga membentuk suatu gambar yang utuh.

7) Puzzle Geometri

Puzzle geometri merupakan puzzle yang dapat mengembangkan keterampilan mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi panjang, dan lain sebagainya), selain itu anak akan dilatih untuk mencocokkan kepingan puzzle geometri sesuai dengan papan puzzle tersebut.

8) Puzzle Penjumlahan dan Pengurangan

Puzzle penjumlahan dan pengurangan merupakan puzzle yang dapat mengembangkan kemampuan logika matematika anak. Dengan puzzle penjumlahan dan pengurangan anak memasang potongan puzzle sesuai pada gambar pasangannya. Selain itu anak dapat mempelajari penjumlahan dan pengurangan melalui media puzzle.²⁴

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

²⁴ Nurmi, —Penerapan Permainan Leg Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan , 2015), Hal 8- 10.

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan sebuah fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Penelitian kualitatif berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan mereka. Penelitian kualitatif ini tentunya berbeda dengan penelitian kuantitatif, sebab penelitian kualitatif tidak menggunakan statistic, namun melalui pengumpulan data, analisis, lalu diinterpretasikan²⁵

Jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme* yang biasanya digunakan untuk meneliti pada kondisi objektif yang alamiah dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Metode analisis deskriptif kualitatif adalah menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti, yang terjadi di lapangan.²⁶

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Paud Bungong Keumala, Jalan Bandara Sultan Iskandar Muda 14,5 Km Gampong Kampung Blang ,Kecamatan Blang Bintang,

²⁵ Fadli, M. R. *Memahami desain metode penelitian kualitatif*. humanika,(2021) Hal 34–54.

²⁶ Ridwan, M., Syukri, A., & Badarussyamsi, B. *Studi Analisis Tentang Makna Pengetahuan Dan Ilmu Pengetahuan Serta Jenis Dan Sumbernya. Jurnal Geuthèë: Penelitian Multidisiplin*, (2021). 4(1).

Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh. Adapun waktu penelitian ini direncanakan pada semester I tahun ajaran 2024-2025.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari Kepala sekolah, guru kelas TK B.

2. Objek Penelitian

Objek adalah kegiatan yang memiliki variabel tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Objek penelitian merupakan hal yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian. Objek dalam penelitian ini adalah peserta didik yang terdiri dari 15 peserta didik dalam 1 kelas. Dari 15 Peserta didik terdapat 8 anak yang mengalami kesulitan pada semester genap 2023-2024.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif perlu diperhatikan, sebab kualitas riset sangat tergantung dari kualitas dan kelengkapan data yang telah didapatkan. Pertanyaan yang selalu diperhatikan dalam pengumpulan data adalah apa, dimana, kapan, dan bagaimana. Penelitian kualitatif biasanya bertumpu pada triangulasi data yang diperoleh dari tiga metode yaitu interview, participant observation, dan analisis dokumen (*document record*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati perilaku dan aktivitas partisipan di lokasi penelitian. Dalam pengamatan ini, peneliti melakukan aktivitas pencatatan hal-hal yang diamati secara langsung. Aktivitas tersebut dapat dilakukan baik secara terstruktur maupun secara tidak terstruktur. Dalam kegiatan tersebut, peneliti dapat terlibat secara langsung, baik sebagai peserta maupun sebagai pengamat. Pengamatan dan pencatatan langsung di lokasi penelitian merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan data. Hal ini terlihat langsung di PAUD Bungong Keumala. Peneliti datang langsung ke lokasi penelitian dan melihat kondisi sekitar sekolah kemudian peneliti mencatat hal-hal penting yang di temukan. Dalam hal ini observasi lapangan dilakukan peneliti untuk mengumpulkan informasi.

2. Wawancara

Teknik wawancara merupakan teknik penggalan informasi melalui percakapan secara langsung antara peneliti dengan partisipan. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur dengan maksud menggali berbagai informasi seputar fokus masalah penelitian. Setelah melakukan observasi, selanjutnya peneliti melakukan kegiatan wawancara dengan partisipan. Dalam hal ini, peneliti mewawancarai Kepala sekolah, Wakil Kepala Sekolah bagian Kurikulum, guru kelas yang ada di PAUD Bungong Keumala.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan informasi melalui pencarian bukti yang akurat sesuai fokus masalah penelitian. Dokumentasi adalah suatu cara

yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung. Peneliti melakukan kegiatan dokumentasi untuk mengetahui keadaan dan situasi di PAUD Bungong Kuemala guna mendapatkan data.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Prinsip teknik analisis data adalah mengolah dan menganalisis data yang terkumpul menjadi data yang terstruktur, sistematis, dan bermakna. Menganalisis data kualitatif melibatkan serangkaian langkah, yaitu²⁷

1. Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum, meneliti hal-hal yang pokok. Memfokuskan pada hal-hal yang penting dan memisahkan data yang tidak penting.

2. Display data

²⁷ Utami, destiani putri, Melliani, D., Maolana, fermin niman, Marliyanti, F., & Hidayat, A. (2021). Iklim Organisasi Kelurahan Dalam Perspektif Ekologi. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(12), 2735–2742.

Display data yaitu penyajian data yang dihasilkan dari kegiatan saat mengumpulkan data dan di susun secara sistematis dan mudah di pahami, sehingga dapat memberikan hasil kesimpulan.

3. Kesimpulan dan verifikasi

Dalam pemeriksaan informasi langkah terakhir adalah membuat penentuan sebagai produk akhir dari tinjauan ini. Peneliti memeriksa ulang validitas temuan dalam kesimpulan untuk menentukan apakah kesimpulan tersebut benar atau tidak

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Riwayat Singkat Berdirinya Sekolah

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah di PAUD Bungong Keumala, yang beralamat di Jalan Bandara Sultan Iskandar Muda, 14,5 Km. Gampong Kampung Blang, Kecamatan Blang Bintang, Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh. Sekolah PAUD Bungong Keumala ini berdiri sejak tahun 2015 dan terdiri dari ruangan belaiar di PAUD Bungong Keumala terdapat empat ruangan, satu ruangan kepala sekolah, satu ruangan guru yang sedang di perbaiki, memiliki empat kamar mandi, satu gedung aula, 2 lapangan yang luas. Salah satu kelas di PAUD Bungong Keumala terdapat ruang kelas yang di khususkan untuk menarik mainan anak-anak, mulai dari permainan bongkar pasang. lego, dan juga terdapat alat yang menunjang berbagai perkembangan seperti motorik kasar, seni, kognitif, bahasa, dan agama pada anak usia dini. Lingkungan sekolah juga dipagari dengan besi dari depan sehingga anak lebih aman ketika bermain.

2. Situasi dan Kondisi Sekolah

Kondisi saat ini adalah kondisi sekolah yang mengambanrkan konidisi dan situasi sekolah secara jelas dan lengkap pada tahun 2024. PAUD Bungong Keulama memiliki jumlah murid sebanyak 110 orang. Dimana peserta didik berasal dari daerah terdekat sekolah tersersebut. PAUD Bungong Keumala memiliki 1 kelas A dan 3 Kelas untuk peserta didik B. Setiap tahunnya jumlah

peserta didik yang sekolah di PAUD Bungong Keumala semakin meningkatkan. Fasilitas yang lengkap dan layak menjadi nilai plus untuk sekolah tersebut. Metode pembelajaran yang digunakan pada sekolah ini yaitu metode Sentra. Dimana setiap harinya ada beberapa sentra yang diberikan saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Visi dan Misi Sekolah

1) Visi PAUD Bungong Keumala

Mewujudkan anak usia dini yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cerdas, ceria, terampil, jujur dan cinta tanah air.

2) Misi PAUD Bungong Keumala

- a) Menyediakan kebutuhan layanan pendidikan anak usia dini (PAUD)
- b) Menyiapkan dan meningkatkan mutu yang terampil, profesional dan sayang dengan anak
- c) Mendidik, membimbing dan melatih anak untuk mengekspresikan diri dalam berkarya.

4. Tenaga Pendidik PAUD Bungong Keumala

Lembaga pendidikan PAUD Bungong Keumala merupakan tempat para peserta didik menempuh pendidikan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang diarahkan oleh guru. Oleh karena itu dalam lembaga pendidikan harus melibatkan para pendidik/guru karena pendidik berperan penting dalam suatu lembaga sekolah.

Tenaga pendidik di PAUD Bunong Keumala berjumlah 10 orang yang terdiri dari 1 kepala sekolah dan 1 orang tenaga pendidik dan 8 orang pendidik. Struktur organisasi PAUD Bunong Keumala tersusun dengan komponen yang saling membantu dan melengkapi satu sama lain. Adapun struktur organisasi PAUD Bungong Keumala yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1 Struktur Organisasi PAUD Bungong Keumala

No	Nama	Jabatan
1	Fitri Arfika Latifsan, S.Pd	Kepala Sekolah
2	Ernida, A.M.a	Wakil Kepsek
3	Debi Agusmayanti, S. Sos	Operator
4	Sri Rahmadhani, S.Pd	Guru kelas B
5	Yusdarwina, S. Pd	Guru kelas B
6	Nurul Amrina, A.Ma	Guru kelas B
7	Yundari, S.Pd	Guru kelas A
8	Siti Novitas, S.Pd	Guru kelas B
9	Uswatun Hasahan, S.Pd	Guru kelas B
10	Muriyari, S.Pd	Guru kelas B

Sumber: Dokumentasi PAUD Bungong Keumala

5. Keadaan Peserta didik di PAUD Bungong Keumala

Jumlah peserta didik di PAUD Bungong Keumala tahun ajaran 2024/2025 adalah sebagai berikut:

Jumlah peserta didik PAUD Bungong Keumala

Tabel 4.2 Jumlah Peserta didik PAUD Bungong Keumala

Laki-laki	Perempuan	Total
50	60	110

Sumber: Dokumentasi PAUD Bungong Keumala

Tabel 4.2 Peserta didik yang belum mampu mengembangkan kreativits

Laki-laki	Perempuan	Total
11	9	20

Sumber: Dokumentasi PAUD Bungong Keumala

6. Sarana dan Prasarana PAUD Bungong Keumala

Sarana dan prasarana merupakan komponen yang ikut menentukan keberhasilan dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai kemudian memenuhi standar yang sudah ditentukan, proses belajar berjalan lancar.

Tabel 4.2 Keadaan Sarana dan Prasarana PAUD Bungong Keumala

No	Nama Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Ruang kelas	4	Baik
2	Ruang kantor	2	Baik
3	Kamar mandi	4	Baik

4	Ruang aula	1	Baik
5	Ruang bermain	2	Baik
6	Lapangan bermain	1	Baik
7	Papan tulis	4	Baik
8	Meja belajar	50	Baik
9	Kursi siswa	130	Baik

Sumber: Dokumentasi PAUD Bungong Keumala

B. Penyajian Data dan Analisis

Setiap penelitian haruslah disertai dengan penyajian data sebagai penguat, sebab dari data yang dianalisa tersebut dihasilkan suatu kesimpulan. Adapun dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan data lapangan sebagai alat untuk meraih tujuan serta mendapatkan data sebanyak mungkin, akan tetapi lebih memberikan porsi yang lebih intensif pada metode observasi dan wawancara guna mendapatkan data yang kualitatif dan autentik yang berimbang, dan dilakukan dengan menggunakan metode dokumentasi.

Peneliti berusaha memaparkan gambaran tentang upaya mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui permainan puzzle pada anak kelompok B di PAUD Bungong Keumala Tahun Pelajaran 2024/2025, dengan fenomena dan data yang telah diperoleh di lapangan dan setelah mengalami proses peralihan data dengan berbagai metode yang digunakan yakni dari data yang khusus ke data yang umum, pada akhirnya sampai pada pembuktian data, karena data yang diperoleh sudah dianggap representatif untuk dijadikan sebuah laporan.

Sebagaimana telah dijelaskan bahwa dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai alat untuk mengumpulkan data sebanyak mungkin terhadap berbagai hal yang berkaitan dan mendukung untuk mengeksplorasi dan mengumpulkan data dalam penelitian ini. Berikut adalah hasil penelitian dari upaya mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui permainan puzzle pada anak kelompok B di PAUD Bungong Keumala Tahun Pelajaran 2024/2025.

1. Upaya Peningkatan Kreativitas Melalui Bermain Puzzle

Perkembangan yang terjadi pada masa anak-anak terbentuk dari kegiatan yang dilakukan, baik dalam kegiatan bermain maupun belajar. Hal tersebut terjadi melalui konsep kegiatan yang secara sistematis dan terprogram pada masa anak-anak yaitu bermain sambil belajar atau belajar melalui bermain. Kedua kegiatan tersebut saling berkaitan dalam rangka mengembangkan daya pikir anak. Ditinjau dari berbagai aspek kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting. Banyak permasalahan serta tantangan hidup menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Kreativitas yang berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang solutif yaitu ketrampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan-perencanaan dalam mencari pemecahan masalah.

Penyajian data dari perencanaan permainan puzzle dalam mengembangkan kreativitas anak kelompok B PAUD Bungong Keumala ini diperoleh dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi.

- a. Perencanaan pembelajaran, guru dapat merealisasikan kegiatan belajar mengajar secara teratur, konsisten, efektif dan efisien. Dalam melaksanakan perencanaan pembelajaran guru di PAUD Bungong Keumala membuat dan menyiapkan (a) program tahunan (PROTA) (b) program semester (PROMES) (c). Program mingguan. (d). program harian. Program-program dalam pembelajaran yang telah di rencanakan meliputi: tujuan pembelajaran, alokasi waktu, metode pembelajaran, media dan alat pembelajaran, standar kompetensi, indikator pencapaian. akan peneliti deskripsikan sebagai berikut Tersedianya Program Tahunan (PROTA), Program Semester (PROMES), Program Harian (RPPH)

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Uswah selaku guru di peroleh informasi bahwa di PAUD Bungong Keumala, guru telah menyiapkan program tahunan, program semester, program harian berikut penjelasannya yaitu sebagai berikut:

“Setiap tenaga pendidik di PAUD ini diwajibkan untuk membuat program tahunan, program semester, program harian karena tanpa perencanaan maka pelaksanaan pembelajaran tidak akan berjalan ik, yang di buat sebelum pelaksanaan pembelajaran di kelas”²⁸

wawancara di atas sesuai dengan temuan dokumentasi, dan observasi yang peneliti lakukan. Sebelum melakukan pelaksanaan pembelajaran guru mempersiapkan perangkat pembelajaran terlebih dahulu, seperti program tahunan, program semester dan program harian

- b. Menentukan Tujuan Pembelajaran Dalam Proses Pengembangan Kreativitas.

²⁸ Wawancara Dilakukan Dengan Guru PAUD Bungong Keumala Hari Senin 6 Mei 2024

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu uswah guru di peroleh informasi bahwa di PAUD Bungong Keumala, dalam perencanaan pembelajaran guru akan menentukan terlebih dahulu tujuan pembelajaran yang akan mereka lakukan, salah satu tujuan pembelajaran nya yaitu untuk mengembangkan kreativitas peserta didik. berikut penjelasannya yaitu sebagai berikut:

“Setiap tenaga pendidik di PAUD ini diwajibkan untuk membuat program tahunan, program semester, program harian yang didalamnya memuat tujuan dari pembelajaran karena tanpa perencanaan maka pelaksanaan pembelajran tidak akan berjalan dengan baik, dan di buat sebelum pelaksanaan pembelajaran di mulai”²⁹

Berdasarkan hasil wawancara lanjutan yang peneliti lakukan dengan ibu Uswatul Beliau berpendapat bahwa:

“Sebelum melaksanakan pembelajaran saya dan guru di PAUD ini bersama sama dalam menentukan tujuan pembelajaran khususnya dalam perkembangan kreatifitas ini seperti tujuan kami agar ana dapat munjulnya kreativitas”³⁰.

Hasil wawancara di atas sesuai dengan observasi dan yang peneliti lakukan. Sebelum melakukan pelaksanaan pembelajaran guru menentukan tujuan pembelajaran terlebih dahulu dalam proses pengembangan kreativitas, dan Semua tujuan pembelajaan tersebut di cantumkan di dalam program tahunan, silabus program semester dan program harian

c. Menentukan Media Dan Alat Belajar Dalam Proses Pengembangan Kreativitas.

Selain di haruskan untuk membuat tujuan pembelajaran guru juga harus

²⁹ Wawancara Dilakukan Dengan Guru PAUD Bungong Keumala Hari Senin 6 Mei 2024

³⁰ Wawancara Dilakukan Dengan Guru PAUD Bungong Keumala Hari Senin 6 Mei 2024

menentukan media dan sumber belajar yang akan di gunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Lina di peroleh informasi bahwa di PAUD Bungong Keumala beliau berkata sebagai berikut:

“Setiap tenaga pendidik di PAUD ini diwajibkan untuk merencanakan terlebih dahulu media dan alat belajar yang sesuai dengan kegiatan agar tercipta pembelajaran yang efektif dan pada akhirnya dapat mencapai tujuan. Dengan merencanakan alat dan media belajar ini guru bisa tau bahan apa saja yang harus di persiapkan untuk keperluan dengan menyesuaikan alat dan media yang ada di PAUD ini. Jika tidak terdapat di PAUD ini kita bisa mempersiapkannya mungkin dengan cara membuat atau membeli sebelum pelaksanaan pembelajaran di lakukan. Jadi media dan alat pembelajaran itu sangat penting untuk di rencanakan dan di tuangkan di dalam rencana program pembelajaran”³¹

wawancara di atas sesuai dengan temuan dan observasi dan yang peneliti lakukan. Sebelum melakukan pelaksanaan pembelajaran guru merencanakan media dan alat pembelajaran terlebih dahulu dalam proses pengembangan kreatifitas, dan dalam hal ini salah satunya adalah media pembelajaran bermain puzzle. Dan media ini kami kembangkan dan disesuaikan dengan RPPH yang sudah tersusun. Penjelasan tersebut di perkuat oleh pernyataan kepala PAUD Bungong Keumala beliau menyatakan bahwa:

“Di PAUD Bungong Keumala untuk mengembangkan kreativitas anak yang sebutkan itu, kami menyesuaikan dengan RPPH yang sudah tercantum dalam kurikulum. Lembaga dibebaskan untuk membuat permainan yang disesuaikan dengan kemampuan anak didiknya. Dan kami membuat pengembangan kreativitas anak ini dan diantaranya dengan permainan puzzle, kami rasa anak didik di sini sangat antusias dengan permainan tersebut”

Hasil wawancara tersebut mengindikasikan bahwa permainan puzzle merupakan salah satu metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru PAUD Bungong Keumala untuk mengembangkan kreativitas kemampuan anak, serta kemampuan menerima informasi baru. Hal ini dikarenakan dengan metode

³¹ Wawancara Dilakukan Dengan Guru PAUD Bungong Keumala Hari Senin 6 Mei 2024

yang tepat anak akan mudah menerima pelajaran dan mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Berkaitan dengan kreativitas ini, seorang guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran sambil bermain yang menyenangkan dan efektif. Untuk itu permainan puzzle digunakan karena permainan ini temanya sangat luas disesuaikan dengan keinginan anak itu sendiri

d. Merencanakan Metode Yang Relevan Dalam Proses Pengembangan Kreativitas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Lina sebagai guru di peroleh informasi bahwa diPAUD Bungong Keumala, guru selalu merencanakan metode yang relevan sebagaimana penjelasannya yaitu sebagai berikut

“Tentu saja dalam perencanaan pembelajaran kami pasti merencanakan terlebih dahulu metode apa yang sesuai dengan kegiatan yang akan kami lakukan. Dan dalam kegiatan bernyanyi, pembiasaan dan bercakap cakap untuk merangsang perkembangan kreativitas”³²

Lebih lanjut guru PAUD Bungong Keumala kelompok B Ibu Siti mengatakan bahwa:

“Metode yang akan dipakai pada saat pembelajaran dengan media puzzle dalam mengembangkan kreativitas anak yaitu dengan metode tanya jawab, bercakap-cakap dan bernyanyi.”

Penjelasan tersebut diperkuat dengan observasi yang peneliti lakukan bahwa ada beberapa metode yang digunakan oleh guru kelompok B dalam permainan puzzle sehingga dapat tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

Hasil wawancara di atas sesuai dengan temuan dokumentasi, dan observasi dan yang peneliti lakukan. Sebelum melakukan pelaksanaan pembelajaran guru merencanakan metode pembelajaran terlebih dahulu dalam

³² Wawancara Dilakukan Dengan Guru PAUD Bungong Keumala Hari Senin 6 Mei 2024

proses pengembangan kreatifitas, seperti metode bernyanyi, bercerita, bercakap-cakap, seperti mana yang di cantumkan di dalam program tahunan, silabus program semester dan program harian

2. Peran Guru Dalam Peningkatan Kreativitas

Untuk mengetahui pelaksanaan pengembangan kreatifitas anak dengan permainan puzzle pada siswa kelompok B PAUD Bungong Keumala, peneliti menggunakan observasi partisipatif untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh ibu Siti dan ikut serta dalam kegiatannya Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis terhadap pembelajaran permainan puzzle yang dilakukan oleh Ibu Siti di kelompok B adalah:

“Pelaksanaan pembelajaran di kelompok B diawali dengan pembukaan, dan dilanjutkan dengan kegiatan inti, istirahat dan selanjutnya adalah penutup dan dalam permainan puzzle ini terdapat tahapan-tahapan kegiatannya”³³.

kelompok B PAUD Bungong Keumala terdapat tahapan tahapan kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik yaitu :

1) Pembukaan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di peroleh informasi bahwa di kegiatan pembukaan di B PAUD Bungong Keumala yaitu sebagai berikut :

“Kegiatan pembukaan dimulai dengan berbaris di depan kelas, setelah berbaris anak-anak masuk satu persatu kedalam kelas masing-masing. Semua murid kelompok duduk di atas karpet, dengan melingkar kemudian guru mengajak anak-anak berdoa, yang diawali dengan salam, dan setelah itu dilanjutkan dengan bernyanyi tentang kendaraan dan kemudian guru diskusi tentang kendaraan menggunakan media puzzle diawali dengan bertanya hari dan tanggal hari ini dan kegiatan pembukaan ini berlangsung selama 30 menit”.

Wawancara di atas sesuai dengan data observasi yaitu pada kegiatan

³³ Wawancara Dilakukan Dengan Guru PAUD Bungong Keumala Hari Senin 6 Mei 2024

pembukaan dalam proses pembelajaran yang dilakukan, yaitu kegiatan awal diawali dengan kegiatan baris berbaris dulu di depan kelas, setelah mendengar bel berbunyi semua anak berbaris di depan kelas. Guru kelompok B mengatur barisan anak. Anak laki-laki berbaris di sebelah kanan dan anak perempuan di sebelah kiri.

b) Kegiatan Inti

Observasi yang penulis lakukan pada kegiatan inti ini di temukan bahwa setelah selesai kegiatan pembukaan beliau menyiapkan alat permainan yang akan di mainkan hari ini terkait dengan pembelajaran dengan permainan puzzle ini guru di PAUD Bungong Keumala mempersiapkan alat-alat yang dibutuhkan, hal ini dijelaskan oleh Ibu Siti selaku guru kelompok B PAUD Bungong Keumala:

“Sebelum di mulainya pembelajaran terlebih dahulu guru membicarakan peralatan apa saja yang akan di gunakan dalam permainan puzzle dan dibagi beberapa anak, contohnya ketika menggunakan puzzle ini anak dibagi sekitar 4-5 anak dalam satu kelompok. Mereka masing-masing memiliki peran, peran tersebut diberikan oleh gurunya ada yang tahu ini gambar apa dan masing-masing anak akan berganti peran secara bergantian”³⁴

Sesuai dengan observasi yang penulis lakukan di kegiatan inti diatas kegiatan diawali dengan anak di bentuk satu kelompok besar terlebih dahulu, kemudian guru menjelaskan tentang kendaraan udara, macam-macam kendaraan udara, sikap yang baik ketika berkendara, dan naik kendaraan dan yang terakhir guru kelompok B menjelaskan tentang langkah-langkan sebelum bermain puzzle yaitu: 1) melepaskan kepingan- kepingan puzzle dari papannya, 2) mengacak kepingan puzzle tersebut, 3) meminta anak untuk memasang kembali, 4)

³⁴ Wawancara Dilakukan Dengan Guru PAUD Bungong Keumala Hari Senin 7 Mei 2024

memberikan tantangan kepada anak untuk melakukan dengan cepat bisa dengan hitungan angka 1 sampai 10 kemudian anak di suruh ke kelompok masing-masing dengan media puzzle yang sudah di sediakan.

Wawancara tersebut diperkuat dengan pernyataan dari Ibu Ernida sebagai guru kelompok B bahwa :

“Sebelum saya memulai permainan puzzle saya membuat satuan kelompok besar terlebih dahulu dan kami memberikan pengarahan-pengarahan sebelum memulai permainan dan memberikan langkah-langkah dalam permainan puzzle, yaitu: 1) melepaskan kepingan-kepingan puzzle dari papannya, 2) mengacak kepingan puzzle tersebut, 3) meminta anak untuk memasang kembali, 4) memberikan tantangan kepada anak untuk melakukan dengan cepat bisa dengan hitungan angka 1 sampai 10”³⁵.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang peneliti lakukan di atas sebelum membagi anak menjadi 3 kelompok kecil guru memberikan pengarahan terlebih dahulu kemudian langkah-langkah sebelum bermain puzzle, Kemudian guru membagi murid menjadi 3 kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 orang dalam tiap kelompoknya dan memulai permainan puzzle di setiap kelompok anak di sediakan dua media puzzle dan kemudian anak bermain secara bergantian

c) Penutup

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis diketahui bahwa penutup merupakan kegiatan akhir dari proses pembelajaran. Setelah bel tanda masuk berbunyi, semua anak masuk ke kelas masing-masing. Di dalam kelas guru memandu anak-anak membaca doa sesudah makan dan minum. Selanjutnya guru

³⁵ Wawancara Dilakukan Dengan Guru PAUD Bungong Keumala Hari Senin 8 Mei 2024

membuat rangkuman/kesimpulan pelajaran, menanyakan permainan apa yang sudah di mainkan tadi, menyampaikan pesan moral, menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya , berdoa sesudah belajar dan meninggalkan majlis, kemudian mengucapkan salam.

Hasil observasi tersebut dioleh hasil wawancara penulis dengan Ibu Yun guru kelompok A beliau menjelaskan bahwa:

“Kegiatan setelah istirahat adalah penutup. Setelah bel tanda masuk berbunyi, semua anak-anak masuk ke kelasnya masing- masing lalu di pandu dengan do-
doa, mengulas pelajaran yang sudah di lakukan hari ini, memberikan pesan moral merencanakan kegiatan keesokan harinya, membaca doa dan terakhir salam”
³⁶.

Dari pemaparan di atas dapat diketahui bahwasannya pelaksanaan pembelajaran permainan puzzle untuk mengembangkan kreativitas anak kelompok B terdiri dari pembukaan, kegiatan inti, istirahat dan penutup. Setelah bel tanda masuk berbunyi, semua anak masuk ke kelas masing- masing. Di dalam kelas guru memandu anak-anak membaca doa sesudah makan dan minum. Selanjutnya guru membuat rangkuman / kesimpulan pelajaran, menanyakan permainan apa yang sudah di mainkan tadi, menyampaikan pesan moral, menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya , berdoa sesudah belajar dan meninggalkan majlis, kemudian mengucapkan salam.

3. Hambatan dan Solusi dalam mengembangkan kreativitas pada Anak

³⁶ Wawancara Dilakukan Dengan Guru PAUD Bungong Keumala Hari Senin 7 Mei 2024

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas B menyatakan bahwa “Setiap anak memiliki hambatan yang berbeda, baik dari segi kemampuan yang dimiliki atau suasana hati anak ketika mengikuti kegiatan pembelajaran yang ada” pertanyaan tersebut sejalan dengan pendapat dari guru kelas A seperti “ banyak anak merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran dan tidak ikut serta dalam kegiatan”. Dengan beberapa pendapat atau hasil wawancara yang diperoleh peneliti juga dapat memberikan solusi kepada sekolah bahwa dengan adanya hambatan tersebut pihak sekolah atau guru dapat memberikan solusi dalam merancang kegiatan yang ada seperti.

- 1) Merancang kegiatan di awal sebelum mulainya jam pembelajaran
- 2) Memberikan kegiatan sesuai dengan kebutuhan peserta didik
- 3) Memberikan suasana kelas yang asyik
- 4) Menyajikan media yang menarik seperti puzzle
- 5) Kegiatan disesuaikan dengan tema yang sedang berjalan

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis terhadap data yang diperoleh di lapangan tentang upaya mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui permainan puzzle pada anak kelompok B PAUD Bungong Keumala B Tahun Pelajaran 2024/2025, maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut Perencanaan permainan puzzle dalam mengembangkan kreativitas anak kelompok B PAUD Bungong Keumala adalah: 1) Tersedianya program tahunan (PROTA), program semester (PROMES), program harian (RPPH), 2) Menentukan tujuan pembelajaran dalam proses pengembangan kreatifitas 3) Menentukan media dan alat belajar dalam proses pengembangan kreatifitas. 4) Merencanakan metode yang relavan dalam proses pengembangan kreatifitas. Sehingga dengan adanya perencanaan pembelajaran di harapkan proses pembelajaran bisa berjalan dengan efektif dan efesien.

Pelaksanaan permainan puzzle dalam mengembangkan kreativitas anak kelompok B PAUD Bungong Keumala tersebut bahwa ada beberapa langkah dalam pelaksanaan permainan puzzle yaitu : 1) kegiatan awal yaitu diawali dengan kegiatan baris berbaris dulu di depan kelas, setelah mendengar bel berbunyi semua anak berbaris di depan kelas, 2) kegiatan inti yaitu guru mengelompokkan anak menjadi tiga kelompok dalam permainan puzzle dan kemudian memberikan tugas dengan menempelkan kepingan- kepingan puzzle dari kertas yang sudah disediakan, 3) kegiatan penutup yaitu guru membuat

rangkuman/kesimpulan pelajaran, menanyakan permainan apa yang sudah dimainkan tadi, menyampaikan pesan moral, menyampaikan ssrencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya, berdoa sesudah belajar dan meninggalkan majlis, kemudian mengucapkan salam.

B. Saran

1) Bagi Sekolah PAUD Bungong Keumala

Sekolah PAUD Bungong Keumala hendaknya menyediakan sarana dan prasarana dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran dengan menyediakan berbagai media yang dapat merangsang keaktifan anak dalam mengembangkan kreativitas anak.

2) Bagi Kepala Sekolah PAUD Bungong Keumala

Agar lebih memberikan perhatian terhadap kompetensi guru Sekolah PAUD Bungong Keumala untuk lebih meningkatkan kemampuannya baik dari aspek intelektual, keimanan, teknologi dan kreativitas. Dan memberikan fasilitas yang lebih baik untuk menunjang keberhasilan pembelajaran.

3) Bagi Guru Sekolah PAUD Bungong Keumala

Guru hendaknya lebih mengoptimalkan media pembelajaran yang ada, lebih kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran sehingga anak menjadi lebih dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : Kencana (2011).
- Arfiani,Rika. *Pengaruh Bermain Finger Paiting Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhal Afhfal (RA) Akhlakul Karimah Kota Bumi*, (Skripsi) Bandar Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendiidkan. Universitas Lampung. (2016)
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, (2013)
- Fadli, M. R. (2021). *Memahami desain metode penelitian kualitatif*. humanika,
- Hartati, *How To Be A GoodTeacher and To Be A Good Mother*, (Jakaarta Selatan: 2007:2)
- Handayani, A. D. *Penggunaan Media Puzzle dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa*. Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 2(1), 1–7 (2019)
- Hartati, S, *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas, 2005)
- Husna, N. D. *Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, (2017).
- Hurlock, E.B. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga (2011)
- Idris, H. Meity & dkk. *Menjadi Pendidik yang Menyenangkan & Profesioanl Implementasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta:2014)
- Idris & dkk, *Menjadi Pendidik Menyenangkan & Profesional Implementasi Pada*

- Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta: PT. Luxima Metro. (2014)
- Jatmika N, Y, *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012),
- Montolalu. *Materi Pokok Bermain dan Permainan Anak*. (Jakarta:2008)
- Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. (Jakarta:2010)
- Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD*, Tinjauan Teoritik Dan Praktik, (Yogyakarta: Ar- Ruzz, 2012)
- Nurmi, —Penerapan Permainan Leg Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Behitung Permulaan Pada Anak Di RA Nurinsani Tanaraung Kabupaten Gowa (Skripsi, Makasar, UIN Alauddin, 2015)
- Ngalimu, dkk. *Perkembangan dan pengembangan kreativitas*. (Yogyakarta:2013)
- Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa*, Jakarta: Universitas Terbuka, 205, 2012.
- Rachmawati, Yeni & Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak- Kanak*, Jakarta. (2010)
- Ridwan, M., Syukri, A., & Badarussyamsi, B. (2021). *Studi Analisis Tentang Makna Pengetahuan Dan Ilmu Pengetahuan Serta Jenis Dan Sumbernya*. *Jurnal Geuthèë: Penelitian Multidisiplin*, 4(1).
- Syisva Nurwita, *Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang*,^{||} Jurnal Pendidikan Tambusai 3, no. 4 (2019)
- Suhartini, Perria. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Dengan Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Sabrina Bandar Lampung (Skripsi)*. (Lampung : 2016)
- Utami, destiani putri, Melliani, D., Maolana, fermin niman, Marliyanti, F., & Hidayat, A. (2021). *Iklim Organisasi Kelurahan Dalam Perspektif Ekologi*. *Jurnal Inovasi Penelitian*

LAMPIRAN
DOKUMENTASI

Lingkungan Sekolah



Kegiatan Meninjau Kretivitas Anak









Wawancara Bersama guru



Wawancara bersama kepala sekolah dan tenaga pendidik





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Tgk. Imum Lueng Bata, Batoh, Banda Aceh, Kode Pos 23245
Website : www.fai.serambimekkah.ac.id, Surel : fai@serambimekkah.ac.id

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
Nomor : /20/ FAI-USM/ III/ 2024

TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI PIAUD

Menimbang :

1. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa pada Fakultas Agama Islam Universitas Serambi Mekkah, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi.
2. Bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat :

1. Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 tentang Pendidikan Nasional.
2. Keputusan Menteri Agama RI No. 463 tahun 1994 Tanggal 15 November 1994 terhadap Lembaga Perguruan Tinggi Agama.
3. Keputusan Menteri Agama RI No. 44 Tahun 1998 tentang Persyaratan Status Terdaftar, Diakui dan Disamakan Program Strata (I) PTAIS.
4. Keputusan Dirjen Bimbingan Islam Depag RI No. E/40/2000 tentang Status DIAKUI FAI Universitas Serambi Mekkah dan Status Terakreditasi..
5. Keputusan Dewan Pengurus YPSM No. 03/YPSM/XI/1985 tentang Pendidikan Perguruan Tinggi Serambi Mekkah Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : 1. Menunjuk Saudara : 1. Tabrani, Z.A. M.Si
(Sebagai Pembimbing Pertama)
2. Syahril, SS, MA
(Sebagai Pembimbing Kedua)

Untuk membimbing Skripsi :

Nama : Nanda Suciati
Nim : 2012020013
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Skripsi : Peningkatan Kreatifitas Melalui Media Puzzle Angka

2. Kepada Pembimbing yang tercantum namanya di atas diberi honorium sesuai dengan peraturan yang berlaku.
3. Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan kepada Fakultas Agama Islam yang bersumber dari sumbangan mahasiswa yang bersangkutan.
4. Segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan.
5. Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan seperlunya.

DITETAPKAN DI: BANDA ACEH
PADA TANGGAL: 2 Maret 2024
Dekan FAI.

Rahmadon, M.Ed., Ph.D
NIDN: 1324048401

Tembusan disampaikan kepada :

1. Rektor USM
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Peringgal



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Tgk. Imum Lueng Bata, Batoh, Banda Aceh, Kode Pos 23245
Website: www.fai.serambimekkah.ac.id. Surel: fai@serambimekkah.ac.id

No : 144.a/FAI-USM/V/2024
Lamp : -
Hal : Mohon Izin Meneliti

Kepada Yth,

Kepala Paud Bungong Keumala Desa Kampong Blang Kec. Blang Bintang Kab. Aceh Besar

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Serambi Mekkah (USM) Banda Aceh,
dengan ini memohon agar kiranya Bapak/ Ibu memberi izin meneliti dan bantuan kepada:

N a m a : Nanda Suciati
N I M : 2012020013
T. Tanggal Lahir : Bueng Bakjok, 11 Desember 1990
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
A l a m a t : Bueng Bakjok, Aceh Besar

Untuk mengumpulkan data pada **Paud Bungong Keumala Desa Kampong Blang Kec. Blang Bintang kab. Aceh Besar** dalam rangka menyusun skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studinya pada Fakultas Agama Islam Universitas Serambi Mekkah (USM) dengan judul: "**Media Pembelajaran Puzzle Angka Dalam Meningkatkan Kreativitas AUD di Paud Bungong Keumala Jalan Bandara Sultan Iskandar Muda 14.5 km Gampong Kampong Blang Kec Blang Bintang Kab Aceh Besar**"

Demikianlah, atas bantuan dan izin serta kerja sama yang baik kami ucapkan banyak terima kasih.

Banda Aceh, 06 Mei 2024,
An. Dekan,
Wakil Dekan

Zulfadli, S.Sos.I, MA



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
DINAS PENDIDIKAN DAN DAN KEBUDAYAAN
PAUD BUNGONG KEUMALA

E-Mail: PAUDBUNGONGKEUMALA@gmail.com

NPSN : 69984326

Jalan Bandara Sultan Iskandar Muda Km.14,5 Gampong Kampung Blang, Kec.BlangBintang, Kab.Aceh Besar



Surat Keterangan Penelitian

Nomor: 422/68/PDBK/2024

Berdasarkan surat keputusan yang kami terima dari Universitas Serambi Mekkah, Fakultas Agama Islam tentang mohon izin meneliti di PAUD Bungong Keumala, Dengan ini saya sebagai:

Nama : Fitri Arfika Latifsan, S.Pd

Jabatan : Kepala sekolah

Menyatakan bahwa Mahasiswa dengan data berikut:

Nama : Nanda Suciati

NIM : 2012020013

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Benar adanya melakukan penelitian di sekolah kami pada tanggal 10 Mei 2024 dengan judul "**Meningkatkan Kreativitas AUD Melalui Media Puzzle Angka di PAUD Bungong Keumala**". Penelitian ini guna untuk melengkapi data tugas akhir Mahasiswa.

Demikian surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan dengan seperlunya.

Blang Bintang, 11 Mei 2024

Kepala Sekolah

Paud Bungong Keumala

Fitri Arfika Latifsan, S.Pd

DAFTAR RIWAYAT PENULIS

Identitas diri

- | | |
|---------------------------|----------------------------------|
| 1. Nama lengkap | : Nanda Suciati |
| 2. Tempat / Tanggal Lahir | : Bueng Bakjok, 11 Desember 1990 |
| 3. Jenis Kelamin | : Perempuan |
| 4. Agama | : Islam |
| 5. NPN | : 2012020013 |
| 6. Kebangsaan / Suku | : Indonesia / Aceh |
| 7. Alamat | |
| a. Desa / Gampong | : Bueng Bakjok |
| b. Kecamatan | : Kuta Baro |
| c. Kabupaten | : Aceh Besar |
| d. Propinsi | : Aceh |
| 8. No. Telp/Hp | : 0853 6098 7250 |

Riwayat Pendidikan

- | | |
|----------------------------|-------------------------|
| 9. SD Negeri 1 Bueng Cala | : 1997 Tahun Lulus 2003 |
| 10. MTSN 7 Kuta Baro | : 2003 Tahun Lulus 2006 |
| 11. SMA Negeri 1 Kuta Baro | : 2006 Tahun Lulus 2009 |

Orang Tua / Wali

- | | |
|-------------------------|--|
| 12. Nama Ayah | : Ridwan (alm) |
| 13. Nama Ibu | : Rosmawati |
| 14. Pekerjaan Orang Tua | : - |
| 15. Alamat Orang Tua | : Jln. Blang Bintang Lama Gampong Bueng Bakjok
Kecamatan Kuta Baro Kabupaten Aceh Besar
Propinsi Aceh. |

Banda Aceh, 30 Juni 2024



Nanda Suciati
2012020013