

**MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN
MELALUI PERMAINAN TANGRAM**

(Penelitian Deskriptif Kualitatif pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah
Bustanul Athfal 2 Serang)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh :

Nuria Faradila

1604299

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SERANG
2020**

**MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN
MELALUI PERMAINAN TANGRAM**

(Penelitian Deskriptif Kualitatif pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah
Bustanul Athfal 2 Serang)

Oleh

NURIA FARADILA

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

©Nuria Faradila 2020

Universitas Pendidikan Indonesia

Kampus Serang

November 2020

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difotocopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Nuria Faradila
NIM : 1604299
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : **MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK
USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN
TANGRAM** (Penelitian Deskriptif Kualitatif pada
Anak Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2
Serang)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dra. Nenden Sundari, M.Pd. tanda tangan.....

Penguji II : Dr. Deri Hendriawan, S.Pd., M.Pd. tanda tangan.....

Penguji III : Budhi Tristyanto, M.Pd. tanda tangan.....

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 26 November 2020

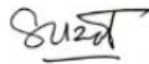
HALAMAN PERSETUJUAN

Nuria Faradila
(1604299)

**“MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN
MELALUI PERMAINAN TANGRAM”**

(Penelitian Deskriptif Kualitatif pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah
Bustanul Athfal 2 Serang)

Disetujui dan Disahkan Oleh Pembimbing
Pembimbing I



Lizza Suzanti, S. Pd., M. SI
NIP. 197805122005022011

Pembimbing II



Rr. Deni Widjavatri, M.Pd
NIP. 198407032018032001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Dra. Nenden Sundari, M.Pd
NIP. 19630530 1988032001

ABSTRAK

MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PERMAINAN TANGRAM (Penelitian Deskriptif Kualitatif pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Serang)

Nuria Faradila

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Kampus Serang
Universitas Pendidikan Indonesia

Tangram adalah salah satu permainan puzzle bangun dua dimensi yang berasal dari China memiliki berbagai warna, terdiri dari tujuh keping bentuk. Dapat dibentuk menjadi berbagai macam bentuk, seperti hewan, kendaraan dan juga benda-benda lainnya. Penelitian ini mengangkat permasalahan tentang perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini, peneliti membuat sebuah video pembelajaran tentang permainan tangram yang diunggah melalui youtube, hal ini dikarenakan saat ini kita menghadapi pandemi covid-19 sehingga pemerintah mengeluarkan kebijakan agar seluruh jenjang pendidikan termasuk bagi anak usia dini untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara daring. Pada situasi seperti ini, peneliti tidak memungkinkan untuk langsung ke lapangan, sehingga peneliti mencari alternatif agar penelitian ini tetap dapat dilaksanakan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan permainan tangram. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subjek peneliti yaitu 15 anak usia 5-6 tahun yang dinilai oleh 15 responden melalui google form. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Analisis data yaitu menggunakan mencari, menemukan dan menyusun secara sistematis. Hasil penilaian oleh responden bahwa pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun dapat menggunakan permainan tangram. Dalam permainan tangram anak diberikan kebebasan untuk berkreaitivitas sesuai dengan ide dan imajinasi anak. Berkembangnya kreativitas anak dilihat dari segi aspek kreativitas anak yang mengalami kemunculan pada saat mempraktekan langkah-langkah membentuk tangram dengan melihat video pembelajaran yang telah peneliti buat, aspek-aspek kreativitas nya yaitu Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), keluwesan berpikir (*flexibility*), Elaborasi pikiran (*elaboration*), dan keaslian berpikir (*originality*). Keunggulan permainan tangram memberikan motivasi kepada orang tua maupun guru disekolah dalam mengembangkan kreativitas anak.

Kata Kunci: Anak usia dini, mengembangkan, kreativitas anak, permainan tangram.

ABSTRACT

DEVELOPING THE CREATIVITY OF CHILDREN AGES 5-6 YEARS OLD THROUGH TANGRAM GAMES

***(Qualitative Descriptive Research on Group B Children Kindergarten Aisyiyah
Bustanul Athfal 2 Serang)***

Tangram is a two-dimensional puzzle game from China that has various colors, consisting of seven shapes. Can be formed into various forms, such as animals, vehicles and other objects. This research raises the problem of the development of creativity of children aged 5-6 years. In this study, researchers made a learning video about the tangram game that was uploaded via YouTube, this is because we are currently facing the Covid-19 pandemic so that the government issued a policy so that all levels of education including for early childhood to carry out teaching and learning activities online. In a situation like this, it is not possible for the researcher to go directly to the field, so the researcher looks for alternatives so that this research can still be carried out. The purpose of this study was to determine the development of creativity of children aged 5-6 years using the tangram game. This study used descriptive qualitative method. Research subjects were 15 children aged 5-6 years who were assessed by 15 respondents via google form. Data collection techniques using questionnaires and documentation. Data analysis is to use searching, finding and arranging systematically. The results of the assessment by the respondents that developing the creativity of children aged 5-6 years can use the tangram game. In the tangram game children are given the freedom to be creative according to the child's ideas and imagination. The development of children's creativity is seen in terms of the creativity of children who experience emergence when practicing the steps to form a tangram by looking at the learning videos that the researchers have made, the aspects of creativity are fluency of thinking, flexibility of thinking (flexibility), elaboration of thought (elaboration), and originality of thinking (originality). The advantages of the tangram game provide motivation to parents and teachers at school in developing children's creativity.

Keywords: *Early childhood, developing, children's creativity, tangram games.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
HALAMAN PERNYATAAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi dan Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Signifikansi dan Manfaat.....	7
E. Asumsi Penelitian.....	8
F. Struktur Organisasi.....	8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoretis.....	10
1. Konsep Kreativitas.....	10
2. Konsep Bermain dan Permainan.....	24
3. Konsep Permainan Tangram.....	33
B. Peneliti Terdahulu yang Relevan.....	35
C. Kerangka Berpikir.....	36

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode.....	39
1. Pendekatan Penelitian.....	39
2. Metode Penelitian.....	39
B. Subjek dan Lokasi.....	40
1. Lokasi Penelitian.....	40
2. Subjek dan Objek Penelitian.....	40

C. Teknik Pengumpulan Data.....	40
1. Kuesioner.....	41
2. Dokumentasi.....	41
D. Instrumen Penelitian.....	41
E. Teknik Analisis Data.....	45
1. Reduksi Data.....	45
2. Penyajian Data.....	46
3. Penarikan Kesimpulan / Verifikasi.....	46
F. Prosedur Penelitian.....	47
G. Isu Etik.....	47

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	49
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	49
2. Deskripsi Profil Sekolah.....	50
3. Deskripsi Pengambilan Data Penelitian.....	51
B. Pembahasan.....	59
1. Cara mengembangkan kreativitas anak melalui permainan tangram.....	59
2. Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tangram.....	61

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan.....	63
B. Rekomendasi.....	64
1. Bagi Orang Tua.....	64
2. Bagi Guru.....	64
3. Bagi Lembaga Pendidikan.....	65
4. Bagi Peneliti Selanjutnya.....	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR PUSTAKA

- Danar Santi. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini antara Teori dan Praktik*. Jakarta: PT. Indeks.
- Djam'an Satori, A. K. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Hanida. (2014). *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: PT. Luxina Metro Media.
- Itawari Rizki. (2017). *Penggunaan Permainan Tangram Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Pada TK FKIP Unsyiah Banda Aceh*. Retrieved from JIM PAUD: <http://www.jim.unsyiah.ac.id/paud/article/view/5797>. Diakses 24 September 2019
- Jamayeka Selfida. (2018). *Pengaruh Permainan Tangram Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di Tk Pertiwi II Kecamatan Telanaipura Kota Jambi*. Dari <https://repository.unja.ac.id/6357/4/BAB%20I.pdf>. Diakses 27 November 2020
- Journalgo learn, (2017). *Perkembangan Kreativitas Anak*. dari <http://alaksamana.blogspot.com/2017/09/perkembangan-kreativitas-anak.html>. Diakses 22 Februari 2020
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 0486/U/1992. *Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK)*. Dari <http://www.bphn.go.id/data/documents/90pp027.pdf>. Diakses 27 November 2020
- Latif Mukhtar, dkk. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Dari <https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN%20KEMENDIKBUD%20Nomor%20137%20Tahun%202014%20STANDAR%20NASIONAL%20PENDIDIKAN%20ANAK%20USIA%20DINI.pdf>. Diakses 27 November 2020
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Dari <http://paud.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2016/04/Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf>. Diakses 27 November 2020
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 1990. *Pendidikan Prasekolah*. Dari <http://www.bphn.go.id/data/documents/90pp027.pdf>. Diakses 27 November 2020
- Qomariah Nurul. (2012). *Pengaruh Bermain Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Nurul Ulum Islam Kibupaten Sumenep*. Retrieved from Electronic Theses UIN Maulana Malik Ibrahim Malang: <http://etheses.uin-malang.ac.id/2115/>. Diakses 24 September 2019
- Rahmawati Yeni, dan Kurniati Euis. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Santrock, J. (2008). *Perkembangan Anak Edisi Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.

- Santrock, J. (2010). *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup Edisi 13 Jilid 1, penerjemah: Widhyasinta,B)*. Jakarta: Erlangga.
- Sinuhaji. (2014). *Pengaruh Permainan Konstruktif Tangram Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun di TK Wijayanta Tigapanah Kabupaten Karo Tahun Ajaran 2014/2015*. FKIP Universitas Medan. Dari <http://digilib.unimed.ac.id/7656/>. Diakses 24 September 2019
- Sugiono. (2014). *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suyadi. (2014). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 14*. Dari http://lppks.kemdikbud.go.id/uploads/pengumuman/uu_no_20_tahun_2003.pdf. Diakses 27 November 2020
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 Ayat 1*. Dari http://lppks.kemdikbud.go.id/uploads/pengumuman/uu_no_20_tahun_2003.pdf. Diakses 27 November 2020
- Wikipedia. (2019). *Tangram*. Retrieved from Wikipedia: <https://id.wikipedia.org/wiki/Tangram>. Diakses 24 September 2019