**­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­­BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikiran emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal (Mansur, 2007). Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 ayat 14, menyatakan bahwa :

Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Danar Santi, 2009 : 7).

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itu usia dini dikatakan sebagai golden age (usia emas) yaitu usia yang berharga dibanding usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral.

Anak pada usia dini memiliki kemampuan belajar luar biasa khususnya pada masa awal kanak-kanak. Keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu singkat anak beralih ke hal lain untuk dipelajari. Lingkunganlah yang terkadang menjadi penghambat dalam mengembangkan kemampuan belajar anak dan sering kali lingkungan mematikan keinginan anak untuk bereksplorasi. Era global didominasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan individu-individu kreatif dan produktif serta memiliki kemampuan daya saing yang tinggi dan tangguh. Daya saing yang tinggi dan tangguh dapat terwujud jika anak didik memiliki kreativitas, kemandirian dan kemampuan menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada berbagai bidang kehidupan di masyarakat. Sistem pendidikan saat ini hanya menonjolkan kemampuan akademik saja seperti kemampuan membaca dan berhitung. Orang tua atau guru merasa bangga bila anak didiknya mampu membaca dan berhitung dangan lancar sehingga nilai moral dan emosi tak lagi penting.Tuntutan orang tua dan syarat untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi menjadi dalih yang menghendaki anak pandai membaca dan berhitung. Seorang guru hanya menekankan metode pembelajaran yang mengasah kecerdasan otak kiri saja yaitu membaca dan berhitung.

Penggunaan metode yang statis membuat anak bosan akibatnya otak kanan yang berfungsi sebagai pengembangan kreativitas anak tidak dapat berkembang secara optimal. Masa kanak-kanak merupakan masa paling penting karena merupakan pembentukan pondasi kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya. Karakteristik anak usia dini menjadi mutlak dipahami untuk memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat penting usia tersebut.

Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik hal ini secara umum sudah banyak dipahami. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti berekplorasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain. Suratno (2005: 19) menjelaskan anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Fenomena yang ada selama ini kreativitas yang dimiliki oleh masyarakat pada umumnya masih rendah.

Hal ini dapat diketahui dengan masih banyaknya orang–orang yang belum mampu menghasilkan karyanya sendiri, mereka masih meniru karya milik orang lain. Keadaan tersebut di sebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini. Anak–anak usia dini pada Kelompok B6 TK Islam Maradekaya Kota Makassar juga masih memiliki daya kreativitas yang rendah. Hal ini dapat di lihat dari kegiatan anak sehari-hari dimana masih menunggu guru, tidak mempunyai ide sendiri, belum bisa mengungkapkan idenya sendiri kalau tidak dibantu oleh guru, anak-anak masih tergantung dengan guru. Permasalahan tersebut di atas disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya media pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang hanya menitikberatkan pada membaca dan berhitung saja dan penggunaan metode yang statis sehingga membuat anak bosan dan kurang dapat memunculkan ide kreatifnya.

Salah satu kegiatan yang dapat diterapkan pada anak didik kelompok B6 TK. Islam Maradekaya untuk mengembangkan kreativitas adalah dengan bermain *puzzle*. Permainan adalah kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Anak-anak suka bermain karena didalam diri mereka terdapat golongan batin dan dorongan mengembangkan diri. Bermain menyediakan tempat bagi anak-anak untuk melepaskan diri dari permasalahan yang belum dapat terselesaikan. Pengalaman yang dialami anak usia dini berpengaruh kuat terhadap kehidupan selanjutnya. Pengalaman tersebut akan bertahan lama bahkan tidak dapat terhapus hanya tertutupi, suatu saat bila ada stimulasi yang memancing pengalaman hidup yang pernah dialami maka efek tersebut akan muncul kembali dalam bentuk yang berbeda. Kreativitas anak yang tinggi mendorong anak belajar dan berkarya lebih banyak sehingga suatu hari mereka dapat menciptakan hal-hal baru diluar dugaan kita. Bermain *puzzle* menjadi stimulasi yang berdampak positif bagi perkembangan kreativitas anak. Anak terbiasa berkonsentrasi pada suatu topik, berani mengembangkan kreasinya, merangsang anak untuk berpikir secara imajinatif serta bertambah perbendaharaan kata barunya.Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis melakukan kegiatan pengembangan tentang “Pemamfaatan media *puzzle* untuk mengembangkan kreativitas anak didik Kelompok B pada TK Islam Maradekaya Kota Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimanakah pemamfaatan media *puzzle* untuk mengembangkan kreativitas anak didik Kelompok B pada TK Islam Maradekaya Kota Makassar?

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang diharapkan kegiatan pengembangan ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah pemamfaatan media *puzzle* untuk mengembangkan kreativitas anak didik kelompok B pada TK Islam Maradekaya Kota Makassar

**D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat teoretis
2. Bagi prodi PGPAUD diharapkan dapat dijadikan bahan referensi untuk gambaran terhadap kegiatan bermain puzzle dalam meningkatkan kemampuan kreatifitas di Taman kanak-kanak Islam Maradekaya Kota Makassar.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam merenovasi pembelajaran yang ada di Taman kanak-kanak Islam maradekaya Kota Makassar.
4. Manfaat praktis
5. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan informasi tentang kegiatan bermain puzzle dalam meningkatkan kemampuan kreatifitas di Taman kanak-kanak Islam Maradekaya Kota Makassar.
6. Bagi anak, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas melalui kegiatan bermain puzzle ditaman kanak-kanak Islam Maradekaya Kota Makassar.
7. Bagi sekolah Tk sebagai bahan masukan dan referensi terhadap adanya kegiatan bermain puzzle dalam meningkatkan kemampuan kreatifitas di Taman kanak-kanak Islam Maradekaya Kota Makassar.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

1. **Pengembangan Kreatifitas**

**1.Pengertian Kreatifitas**

Pengertian kreativitas yang tertuang dalam kamus besar bahasa Indonesia yaitu “kemampuan untuk mencipta” (Depdikbud, 1994: 530). Kreativitas menurut Sahlan (2000: 11) yaitu “kemampuan mengimajinasikan sesuatu, menafsirkan dan mengemukakan gagasan”. Adapun menurut Sternberg (Munandar, 1999: 20) kreativitas merupakan “titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis yaitu inteligensi, gaya kognitif dan kepribadian/motivasi”. Bersama-sama ketiga segi dari alam pikiran ini membantu memahami apa apa yang melatar belaindividu yang kreatif. Sedangkan menurut Haefele (Munandar, 1999: 21) kreativitas adalah “kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna-makna sosial”.

Drevdahl (Hurlock, 1999: 4) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan:

Kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkokan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Ia harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Ia mungkin dapat berbentuk produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.

Kreativitas menurut Seto Muliadi (2004: 12) dapat dijelaskan dan dikembangkan melalui “strategi 4P yaitu kreativitas sebagai produk, proses, pribadi dan pendorong”. Kreativitas sebagai produk diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau menghasilkan produk-produk baru. Pengertian baru di sini tidak perlu berarti benar-benar baru namun dapat berarti kombinasi atau gabungan dari beberapa hal yang sebelumnya sudah ada. Dalam hal ini, data, informasi serta bahan-bahan pengalaman yang kaya sangat dibutuhkan dalam menciptakan produk baru itu. Dilihat dari hal ini hendaknya perspektif harus dipandang dari sudut pandang anak, sehingga tidak terlalu cepat berharap tampilnya produk-produk yang berarti dan bermanfaat Kreatifitas berasal dari kata kreatif, Dalam kamus bahasa Indonesia, kretif berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan. Jadi, kreativitas adalah suatu kondisi, sikap, keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas.kreativitas dapat didefinisikan dalam beraneka ragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan.

 James J. Gallagher (Rahmawati, 2010:13) menyatakan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan oleh individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Supriadi (Rahmawati, 2010:13).

 Dari beberapa devinisi diatas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan u ntuk mnciptakan sesuatu yang baru atau kombinasi yang baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat.

**2.Upaya Pengembangan Kreativitas Anak**

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif dan ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan dan karena itu perlu dipupuk sejak dini. Bila bakat kreatif anak tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan.Melalui proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak yaitu melalui bermain, diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan diri sejak usia dini.

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar”.Dalam proses pembelajaran di kelompok bermain, kreativitas anak dirangsang dan dieksplorasi melalui kegiatan bermain sambil belajar sebab bermain merupakan sifat alami anak.

Diungkapkan oleh Anik Pamilu (2007: 94) menyebutkan bahwa salah satu sarana yang paling efektif untuk mengembangkan kreativitas anak adalah “dengan memberi kesempatan untuk bermain”. Melalu bermain anak memperoleh kesempatan untuk malakukan berbagai ekspresi dan eksplorasi serta mengembangkan berbagai macam keterampilan sehingga anak akan semakin kreatif dalam melakukan berbagai hal. Namun, jelas Froebel (Patmonodewo,2003:7), “bermain tanpa bimbingan dan arahan serta perencanaan lingkungan di mana anak belajar akan membawa anak pada cara belajar yang salah pembelajaran, pendidik bertanggung jawab dalammembimbing dan mengarahkan anak agar menjadi kreatif.

Adhipura, (2001) mengemukakan tentang lima bentuk interaksi guru dan anak didik di kelas yang dianggap mampu mengembangkan kecakapan kreativitas, yaitu:(1) menghormati pertanyaan yang tidak biasa;(2) menghormati gagasan yang tidak biasa serta imajinatif dari siswa;(3) memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri;(4) memberi penghargaan kepada siswa; dan(5) meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian.

3.**Ciri-Ciri Kreatifitas**

 Menurut Supriadi (Rahmawati, 2010:15) mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, yaitu kognitif dan non kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas memiliki kondisi fisiologis yang sehat. Kreativias tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosidan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.

 Berdasarkan analisis faktor, Guilford (Susanto, 2011;117) mengemukakan bahwa ada lima sikap yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yakni:

(a)Kelancaran (*Fluency*) ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan; (b) Keluwesan (*Flexbility*) ialah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah; (c) Keaslian (*originality*) ialah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise; (d) Elaborasi atau penguraian (*Elaboration*) ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan terinci, secara jelas dan panjang lebar, dan (e) perumusan kembali (*Redefinition*) ialah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.

 Uraian diatas menjelaskan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelomokkan menjadi dua yaitu ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir atau berpikir kreatif (bepikir divergen), ialah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang berkenangnya pada kuantitas, ketepatgunaan, dan keragaman jawaban. Ciri lainnya adalah ciri-ciri yang meyangkut sikap dan perasaan seseorang yang disebut dengan ciri afektif dan kreativitas. Ciri-ciri ini merupakan ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kognisi, kemampuan berpikir sesorang dengan kemampuan berpikir kreatif.

**B. Konsep Dasar Alat Permainan Edukatif**

1. **Pengertian Alat Permainan Edukatif**

Pengertian alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sedangkan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Tedjasaputra, 2001). Alat permainan edukatif untuk anak TK adalah alat yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. Menurut Suryadi (2007), bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.

Selanjutnya mengenai definisi alat permainan edukatif. Menurut Surviani (2004: 50) alat permainan edukatif yaitu “alat permainan yang mampu memberi unsur pendidikan bagi anak, baik pendidikan seni, matematika, sosial, maupun kemanusiaan”. Pendapat yang sama juga dikemukakan Abidin (2002: 2) bahwa alat permainan edukatif merupakan “alat permainan yang bersifat mendidik anak”.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahawa alat permainan edukatif adalah alat yang digunakan dalam proses bermain anak dan dapat memberi unsur pendidikan bagi anak dalam segala bidang serta dapat meningkatkan potensi-potensinya.

1. **Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif**

Jenis-jenis alat permainan edukatif dapat diketahui dari jenis-jenis permainan edukatif itu sendiri. Surviani (2004: 51) mengemukakan bentuk-bentuk permainan edukatif yaitu “1) menyusun balok, 2) bak pasir, 3) permainan memori, 4) puzzle, 5) mainan manipulatif, 6) buku, 7) mainan simulatif”.

Alat permainan edukatif juga bisa diperoleh secara tradisional. Misalnya anak bisa membuat mobil-mobilan dari kayu yang sudah tidak terpakai atau yang lebih sederhana lagi dari kulit jeruk bali.. Contoh lain yaitu anak bisa belajar membuat boneka dari sisa-sisa kain atau kain perca ditambah dengan bahan-bahan lainnya seperti benang wol atau kancing. Meskipun sangat sederhana, hal tersebut sangat berguna untuk melatih kreativitas anak, imajinasi dan motorik anak. Bimbingan dari orang tua ataupun orang dewasa di lingkungan sekitarnya tentu sangat bermanfaat dalam proses tersebut di atas, agar anak bisa membuat benda-benda tersebut di atas dengan baik dan benar

1. **Peranan Alat Permainan Edukatif terhadap Perkembangan Anak Usia Dini**

 Perkembangan anak usia dini mencakup banyak bidang. Perkembangan tersebut dapat dicapai apabila anak dilatih sejak dini, salah satunya melalui bermain. Sobur (1991: 246) mengemukakan bahwa “permainan bagi anak mempunyai peranan yang sangat penting untuk tugas-tugas perkembangan jasmani dan rohani serta kepribadian anak”. Kesempatan bermain adalah berarti melatih diri yang merupakan syarat mutlak bagi anak untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Memilih alat permainan yang mengandung unsur pendidikan bagi anak dapat dilakukan dengan mempertimbangkan sebagaimana yang dikemukakan oleh Adiwiyoto (1993)yaitu : 1) memilih mainan yang di atas segala-galanya menyenangkan, 2) membeli mainan yang sesuai dengan usia, perhatian dankemampuan anak, 3) cobalah melihat mainan melalui mata anak, 4) hindari mainan yang pintar, 5) memeriksa daya tahan dan keamanannya.

Peranan alat permainan terhadap perkembangan anak usia dini pun meliputi semua aspek tersebut, yaitu antara lain:

1. Peranan alat permainan edukatif terhadap perkembangan kecerdasan anak usia dini

 Terkait dengan pengembangan kecerdasan, maka permainan edukatif merupakan salah satu cara agar potensi kecerdasan anak dapat dikembangkan sejak dini. Pengembangan potensi kecerdasan intelektual pada anak usia dini, seperti konsep-konsep tentang penguasaan warna ukuran, arah, besaran dan lain-lain akan lebih mudah dipahami oleh anak apabila disampaikan lewat bermain. Anak juga bisa belajar berbagai hal melalui cerita yang ia dengar, buku-buku yang ia lihat atau di lingkungan sekitarnya, sehingga kreativitasnya atau daya cipta dapat dikembangkan melalui percobaan serta pengalaman yang ia peroleh selama bermain. Selain dengan bermain anak akan mulai belajar untuk berkomunikasi dengan teman-teman sebayanya secara verbal, dengan demikian anak akan belajaruntuk mengemukakan keinginan, pendapat serta perasaannya, yang secara tak langsung sangat mempengaruhi perkembangan bahasa anak tersebut.

 Pengembangan potensi kecerdasan intelektual akan lebih baik apabila diikuti oleh pengembangan potensi kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual. Manfaat yang diperoleh dari bermain terkait dengan pengembangan potensi kecerdasan emosional yaitu anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyak larangan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari serta dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata. Bila anak memperoleh kesempatan untuk menyalurkan perasaan tegang, tertekan dan menyalurkan dorongan-dorongan yang muncul dari dalam dirinya, akan membuat anak lebih rileks. Melalui kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri karena ia merasa mempunyai kompetensi tertentu. Anak belajar bagaimana harus bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan teman-teman, bersikap jujur, murah hati, tulus dan sebagainya, sedangkan untuk pengembangan potensi kecerdasan spiritual melalui bermain bermanfaat dalam hal membantu anak untuk memecahkan masalah serta mengambil keputusan.

1. Peranan alat permainan edukatif terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini

 Terkait dengan kreativitas, maka bermain terutama dengan alat permainan edukatif merupakan salah satu cara dari sekian banyak cara yang digunakan untuk merangsang kreativitas anak. Kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis yaitu inteligensi, gaya kognitif, kepribadian dan motivasi (Munandar, 1999: 20). Ketiga aspek tersebut tentu saja sangat berpengaruh dalam proses bermain karena bermain melibatkan intuisi, berpikir, merasa dan mengindera yang terkandung dalam ketiga aspek tersebut di atas. Selain itu kreativitas juga pada dasarnya tumbuh dan berkembang pada kondisi anak yang merasa aman dan bebas secara psikologis. Rasa aman menyebabkan anak merasa diterima apa adanya, dihargai keunikannya dan tidak terlalu cepat dievaluasinya. Sementara mereka yang diberi kebebasan untuk mengekspresikan gagasannya secara simbolik akan mengembangkan rasa bebas secara psikologis dan keseluruhan syarat pengembangan kreativitas seperti uraian di atas dapat diperoleh dengan bermain. Bermain dengan alat permainan edukatif memberikan manfaat kesempatan pada anak-anak untuk dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik dengan menggunakan alat bermain maupun tidak. Bermain dengan alat permainan edukatif juga memberikan kesempatan pada anak untuk berpikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan pengembangan kreativitas anak.

 Pengembangan kreativitas lewat kegiatan bermain haruslah diarahkan untuk merangsang kemampuan anak agar dapat membuat kombinasi baru, menumbuhkan kelancaran, fleksibilitas dan orisinilitas sebagai kemampuan untuk memproduksi respon yang tidak biasa serta merangsang matra berpikir, rasa intuisi dan mengindera pada anak. Untuk itu diperlukan kerjasama dari berbagai pihak baik itu dari lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga agar kreativitas anak tidak terhenti dengan begitu saja.

1. Peranan alat permainan edukatif terhadap perkembangan motorik anak usia dini

 Motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerakan-gerakan tubuh. Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Penguasaan terhadap kemampuan motorik merupakan suatu hal yang sangat penting bagi perkembangan anak khususnya untuk anak usia dini, oleh karena pada usia tersebut merupakan masa terbentuknya dasar-dasar kepribadian manusia, kemampuan penginderaan, berpikir, keterampilan berbahasa dan berbicara, bertingkah laku sosial dan sebagainya. Misalnya anak yang sudah mampu melempar bola dengan baik secara tidak langsung telah kemampuannya penginderaan yang dimilikinya. Hal tersebut dapat diperoleh melalui bermain terutama dengan alat permainan edukatif.

 Penguasaan terhadap motorik pada anak usia dini pada dasarnya merupakan salah satu langkah awal untuk mengajarkan kemandirian pada anak. Penguasaan terhadap motorik akan menjadikan anak mampu untuk melakukan hal-hal yang sebelumnya tidak mampu dilakukannya, ditambah dengan karateristik anak usia dini yang ditandai dengan meluapnya rasa ingin tahu sehingga motivasinya untuk bisa menguasai keterampilan-keterampilan yang dilakukan oleh orang dewasa yang berada di sekitarnya semakin besar dan proses tersebut tentu saja memerlukan kemampuan motorik yang baik.

 Kemampuan motorik juga menunjang aspek-aspek perkembangan lainnya seperti kognitif, sosial, bahasa maupun kepribadian. Kegiatan-kegiatan dalam motorik akan mengasah kognitif anak khususnya mengenai pengembangan pola pikir atau pun daya imajinasi anak. Misalnya pada saat anak menendang bola, anak akan berpikir tentang bagaimana agar bola dapat ditendang dengan jarak yang cukup jauh. Selain kegiatan-kegiatan yang melibatkan motorik juga sangat bermanfaat bagi perkembangan sosial anak, karena pada umumnya kegiatan-kegiatan melibatkan banyak orang sehingga anak dituntut untuk bisa mengadakan sosialisasi atau penyesuaian diri dengan keadaan tersebut. Kemampuan motorik yang baik akan menjadikan anak lebih mudah dalam melakukan aktivitasnya tanpa mengalami hambatan yang cukup berarti sehingga pada dirinya terbentuk kepercayaan diri yang sangat menunjang dalam proses penyesuaian pada lingkungan sekitarnya, khususnya dengan teman sebayanya.

1. Peranan alat permainan edukatif terhadap perkembangan bahasa anak usia dini

Nilai bermain dengan alat permainan edukatif bagi anak menurut Frank (Moeslichatoen, 1999: 25) antara lain memberi pertumbuhan anak, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela, bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak, bermain merupakan dunia khayal yang dapat dikuasai, bermain mempunyai unsur petualangan serta bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Pellegrini (Freeman, 2000: 268) yaitu “bermain merupakan peramal keberhasilan dalam aspek kinerja membaca dan bahasa yang lebih baik daripada IQ dan status sosial”.

 Menurut Dheni dkk (2007) kemampuan berbahasa yang dapat dikembangkan melalui kegiatan permainan edukatif bertujuan untuk menguasai bahasa reseptif yang meliputi memahami perintah, menjawab pertanyaan serta mengikuti urutan peristiwa, menguasai bahasa ekspresif yang meliputi menguasai kata-kata baru dan menggunakan pola bicara orang dewasa, berkomunikasi secara verbal dengan orang lain serta keasyikan menggunakan bahasa. Bahan dan peralatan yang dapat dipergunakan dalam kaitan pengembangan keterampilan bahasa reseptif adalah segala sesuatu yang dapat mengembangkan gambaran mental tentang apa yang didengar seperti suara, angin, suara mobil dan sebagainya. Bahan dan peralatan yang dapat dipergunakan dalam kaitan pengembangan keterampilan bahasa ekspresif meliputi benda-benda yang ada di sekitar anak dengan menyebutkan nama-nama benda tersebut, dengan menyebutkan perilaku orang seperti berjalan, berlari, meloncat dan dengan kata-kata yang menyatakan perasaan seseorang seperti senang, susah, bahagia dan lain-lain. Bahan dan peralatan yang dapat dipergunakan dalam kaitan penguasaan cara berkomunikasi dengan orang lain dilaksanakan melalui kegiatan bermain drama, misalnya makan di rumah makan. Kegiatan ini akan mendorong anak untuk menggunakan kata-kata yang mencakup nama rumah makan, buka dan tutup, menu yang ada dan menu yang istimewa. Meningkatkan keasyikan anak berbahasa dapat dilakukan melalui kegiatan berdiskusi, mengajukan pertanyaan, mendengarkan cerita dan puisi. Bahan-bahan yang dapat dipergunakan dalam kegiatan ini adalah lagu-lagu, buku cerita, bermacam bunyi, suara, peralatan rumah tangga, bermacam pakaian toko, rumah makan, gudang, kantor pos dan lain sebagainya.

1. Peranan alat permainan edukatif terhadap perkembangan sosial dan emosional anak

 Permainan edukatif seperti pada permainan simulatif yang melibatkan anak dengan teman-teman sebayanya membuat anak belajar membangun hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkannya oleh hubungan tersebut. Anak dengan perkembangan sosial yang baik akan sangat membantu membentuk kepercayaan diri sehingga pola perkembangannya tidak terhambat. Selain itu dengan permainan edukatif, anak belajar mengenali dirinya dan hubungannya dengan orang lain. Anak menjadi tahu apa saja kemampuannya dan bagaimana perbandingannya dengan kemampuan anak-anak yang lain. Hal ini memungkinkan anak membentuk konsep diri yang lebih jelas dan realistik. Bermain dengan alat permainan edukatif juga merupakan wadah mengekspresikan sisi emosional anak berupa rasa senang, gembira, cemas dan lain sebagainya, sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sigmund Freud dalam teori psikoanalisisnya (Seto, 2005; 4) bahwa “bermain berguna untuk mengurangi kecemasan anak dengan mencoba mengekpresikan berbagai dorongan impulsifnya dengan cara yang dapat diterima oleh lingkungan.

 Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa peranan alat permainan edukatif terhadap perkembangan anak sangatlah penting. Alat permainan edukatif yang terwujud dalam bentuk bermain edukatif sangat menunjang perkembangan kecerdasan, kreativitas, motorik, bahasa dan sosial emosional anak usia dini.

1. **Cara Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif**

Pemanfaatan alat permainan edukatif di TK sebagian besar di tangani oleh guru TK meliputi pengadaan, pemeliharaan, dan penggunaannya. Sebagai langkah menggunakan alat permainan edukatif, lebih dahulu guru harus memilih alat permainan yang tepat untuk anak dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut (Zaman Babru, 2007).

* + - 1. Alat peraga tidak berbahaya bagi anak atau merangsang agresivitas anak,seperti pedang-pedangan atau pistol-pistolan.
			2. Pemilihan bukan berdasarkan pilihan guru, tetapi berdasarkan minat anak terhadap mainan tersebut ketika ia bermain.
			3. Alat bermain sebaiknya bervariasi sehingga anak dapat bereksplorasi dengan mainannya tersebut.akan tetapi tidak terlalu banyak macamnya karena akan membingungkan anak.
			4. Tingkat kesulitan sebaiknya disesuaikan dengan rentang usia anak TK, yaitu rentang 4-5 tahun untuk kelompok A dan 5-6 tahun untuk kelompok.B.
			5. Alat permainan tidak rapuh atau mudah rusak.
			6. Tidak memilih alat permainan berdasarkan urutan usia karena ada anak yang lambat perkembangannya dari anak-anak seusianya atau sebaliknya, maka dasar pemilihan alat permainan lebih cenderung pada perkembangan fisik dan mental anak secara individual.

 Anak usia TK belajar dalam situasi yang menyeluruh terkait dengan kehidupan mereka sehari-hari,maka jenis, bentuk, ukuran serta warna disesuaikan dengan kebutuhan dan kepentingan kegiatan pendidikan. Guru perlu memilih dan memiliki alat peraga/bermain sesuai dengan umur, minat, serta taraf perkembangan fisik ataupun psikis anak.Untuk itu dalam pembuatan alat peraga/bermain di TK, perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut. (1) Multiguna. Artinya alat tersebut dapat digunakan serta mencakupi lebih dari satu bidang pengembangan dan kemampuan. (2) Dapat menumbuhkan kreativitas, daya khayal, dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi. (3) Mudah dibuat dan dapat dikerjakan secara massal serta sesuai dengantingkat perkembangan anak. (4) Nyaman bila digunakan sehingga tidak menggangu keamanan anak. (5) bahan bakumudah didapat, dibeli dengan harga murah atau dibuat dengan memanfaatkan bahan bekas berdasarkan tingkat perkembangan anak. (6) Bahan baku harus cukup kuat dan tahan lama.(7) Memiliki nilai estetika dari segi bentuk, ukuran, dan kombinasi warna.(Depdiknas,2005).

**C. Bermain dengan media fuzzle**

**1. Kegiata bermaian puzzle**

Pendidikan peserta untuk menumbuh kembangkan potensi yang dimilikinya. Perkembangan anak pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dengan lingkungan tempat anak tersebut tumbuh dan berkembang. Kehidupan anak pada usia TK mrupakan masa bermain. Melalui bermain anak berjalaan secara tidak langsung. Jadi pada priode ini bila guru bermaksud melatih kemampuan atau keterampilan, sebaliknya dilakukan dengan bermain. Bermain merupakan suatu fenomena yang sangat menarik perhatian para pendidik, psikolog, ahli filzafat dan banyak orang lagi sejak beberapa dekade yang lalu. Mereka tertantang untuk lebih memahami arti bermain dikaitkan dengan tingkah laku manusia. Bermain benar-benar merupakan pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam beraneka ragam bentuk.

Menurut Spodek (Arsad, 2007:6) bahwa ”bermain itu sendiri bukan hanya tampak pada tingkah laku anak tetapi pada usia dewasa bahkan bukan hanya pada manusia”. Hurlock, (Rival,2003:34) mengemukakan ”Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil pihak luar. Sebagian orangmenyatakan bahwa bermain sama fungsinya dengan bekerja. Meskipun demikian, anak memiliki persepsi sendiri mengenai bermain”.

 Menurut Gordon dan Browne (Moeslichaton, 2004; 24) bahwa ”bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan yang bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan”. Dworetsky (Moeslichaton,2004: 395) mengemukakan bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan diaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan dari kegiatan itu. Kegiatan bermain dilaksanakan tidak serius dan fleksibel. Menurut Rival (2003) puzzle adalah teka – teki. Puzzle merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Puzzle merupakan kepingan tipis yang terdiri 2-8 atau 9-16 potong yang terbuat dari potongan kayu atau lempeng karton.

 Berdasarkan kegiatan bermain fuzzle adalah kegiatan menyusun puzzle yang dilakukan dengan sabar, tekun, dan teliti oleh anak sehingga mendapatkan kepuasan tersendiri bagi anak yang dapat menyusun dengan tepat. Kepuasan yang didapat saat anak menyelesaikan puzzle pun merupakan salah satu pembangkit motivasi bagi anak untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas anak.

* 1. **Mamfaat bermain fuzzle dalam pembelajaran**

Menurut Arsad (2007: 3) Selain dapat mengasah keterampilan anak, puzzle dapat juga bermamfaat:” 1) meningkatkan keterampilan kreatifitas , 2) meningkatkan keterampilan motorik halus, 3) melatih kemampuan nalar, 4) melatih kesabaran, 5) pengetahuan melalui puzzle, dan 6) meningkatkan keterampilan sosial”. Masing-Masing diuraikan sebagai berikut:

1).Meningkatkan kemampuan kreatifitas

Keterampilan kreatifitas berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan pemecahan masalah. Melalui puzzle, anak-anak mencoba memecahkan masalah yaitu menyusungambar menjadi utuh. Dengan sedikit contoh arahan dari guru, sang anak sudah mengembangkan kemampuan kreatiafitasnya dengan cara mencoba menyesuaikan warna atau logika.

2).Meningkatkan kemampuan motorik halus

Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangan. Untuk itu anak dibawah usia tiga tahun direkomendasikan untuk diberikan permainan puzzle untuk mengasah kemampuan motorik halusnya.

3) Melatih kemampuan nalar

Melalui puzzle ini, anak-anak akan menyimpulkan dimana letak tangan, kaki, dan lain-lain sesuai logika. Guru juga dapat memberikan bantuan jika anak kebingungan.

4) Melatih kesabaran

Puzzle dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan sesuatu dan berpikir dahulu sebelum bertindak.

5) Pengetahuan melalui puzzle

Anak akan belajar banyak hal. Mulai dari warna, bentuk jenis hewan, buah-buahan, sayuran dan lain-lain. Pengetahuan yang ia dapatkan dari sebuah permainan biasanya akan lebih mengesankan bagi anak dibandingkan pengetahuan yang ia dapatkan dari hafalan. Namun kegiatan bermain sambil belajar ini tentunya harus selalu mendapat bimbingan.

6) Meningkatkan keterampilan sosial

Puzzle dapat dimainkan lebih dari satu orang dan jika puzzle dimainkan secara berkelompok maka dapat meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi untuk menyelesaikan masalah.

Berdasarkan manfaat bermain puzzle dalam pembelajaran, peneliti hanya mengkhususkan manfaat bermain puzzle pada meningkatkan kemampuan kreativitas. .

* 1. **Langkah-langkah bermain puzzle**

Menurut Tedjasputra, (2007:37) langkah-langkah kegiatan bermain puzzle adalah sebagai berikut:

1. Memperlihatkan potongan-potongan gambar puzzle; pada tahap ini guru memperlihatkan potongan-potongan gambar puzzle seperti potongan puzzle ayam, ikan, bunga, buah dan sayur.

2. Memperkenalkan gambar puzzle secara utuh; pada taahap ini guru memperkenalkan gambar puzzle secara ututh dengan cara guru memperlihatkan puzzle ayam, ikan, bunga, buah, dan sayur.

1. Pada tahap ini guru membimbing anak menyusun gambar puzzle dengan cara puzzle tersebut terpisah-pisah kemudian anak menyusun gambar puzzle dalam bentuk utuh.
2. **Indikator pengembangan pembelajaran**

Indikator yang penulis angkat dalam pengembangan pembelajaran berhubung dengan peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain puzzle, berdasarkan indikator pengembangan kreatifitas, menurut Jamaris (2006; 67) yaitu:

* + - * 1. Anak mampu mengemukakan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikirannya dengan lancar (*fluency*).
				2. Anak mampu mengemukakan alternatif dalam pemecahan masalah sesuai dengan ide-ide yang dimilikinya (*flexcibility*).
				3. Anak mampu menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli dari pemikiran sendiri (*orginality*).
				4. Anak mampu memperluas atau memperkaya ide atau gagasan yang ada dalam pikirannya (*elaboration*).
1. **Kelebihan dan Kelemahan Bermain puzzle**

 Kegiatan bermain puzzle bagi anak usia dini sangatlah disenangi oleh anak-anak karena disamping dapat mengasah daya pikir juga kemampuan kreativitas anak dapat berkembang. Hal ini senada dengan pendapat Arsad (2007: 3 ) bahwa ” selain dapat mengasah keterampilan anak, puzzle dapat juga bermanfaat : 1) meningkatkan keterampilan kreatifitas, 2) meningkatkan keterampilan motorik halus, 3) melatih kemampuan nalar, 4) melatih kesabaran, 5) pengetahuan melalui puzzle, dan 6) meningkatkan keterampilan sosial.”

 Berdasarkan pendapat diatas maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa kelebihan bermain puzzle adalah :

1. Anak dapat memecahkan suatu masalah
2. Motorik halus anak dapat terlatih khususnya jari-jari tangan
3. Anak dapat berpikir logis
4. Melatih kesabaran anak
5. Meningkatkan interaksi sosial anak

Disamping terdapat kelebihan bermain puzzle, kegiatan ini juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangannya adalah bermain puzzle membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam menyusunnya atau merangkainya. Kegiatan ini pula harus dilakukan secara berkesinambungan untuk mencapai hasil yang baik. Hal ini senada dengan pendapat Rival (2003) , bahwa ”dalam bermain puzzle merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Puzzle merupakan kepingan tipis yang terdiri 2-8 atau 9-16 potong yang terbuat dari potongan kayu atau lempeng karton.

1. **Kerangka Pikir**

Kemampuan kreatifitas diTaman kanak-kanak, banyak anak tidak terlayani secara maksimal dalam hal bimbingan, arahan dan jalan keluar dari kesulitan belajar yang dihadapi langsung oleh anak. Masalah tersebut juga dialami oleh anak diTaman kanak-kanak Islam Maradekaya Kota Makassar yang kemampuan kreatifitas masih kurang. Sehingga seorang guru dituntut agar meningkatkan cara mengajarnya agar kemampuan kreatifitas anak Taman Kanak-kanak Islam Maradekaya Kota Makassar meningkat. Solusinya adalah melalui kegiatan bermain puzzle dengan cara memperlihatkan potongan-potongan gambar puzzle, memperkenalkan gambar puzzle secara utuh dan membimbing anak menyusun gambar puzzle.

Melalui kegiatan bermain puzzle diharapkan kemampuan kreatifitas anak meningkat. Gambar kerangka pikir diuraikan sebagai berikut:

Indikator kemampuan kreatifitas

1. Kurang mampu mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah sesuai dengan ide-ide yang dimilikinya.
2. Kurang mampu menghasilkan berbagai ide karya yang asli hasil pemikiran sendiri.

Kemampuan kreatifitas di Taman Kanak-kanak Islam Maradekaya Kota Makassar rendah.

Langkah langkah kegiatan bermain puzzle :

1. Memperlihatkan potongan-potongan gambar puzzle.
2. Memperkenalkan gambar puzzle secara utuh
3. Membimbing anak menyusun gambar puzzle.

Indikator kemampuan kreatifitas:

1. Mampu mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah sesuai dengan ide-ide yang dimilikinya.
2. Mampu menghasilkan berbagai ide karya yang asli hasil pemikiran sendiri.

Kemampuan kretifitas ditaman Kanak-kanak Islam Maradekaya Kota Makassar meningkat.

Gambar kerangka pikir penelitian

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian adalah jika kegiatan bermain puzzle diterapkan maka kemampuan kreatifitas diTaman Kanak-kanak Islam Maradekaya Kota Makassar akan meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Subjek Pembelajaran**

Subyek pengembangan pembelajaran adalah guru dan anak didik kelompok B6 TK Islam Maradekaya yang berjumlah 15 orang anak yang terdiri dari 8 orang anak perempuan 7 orang anak laki-laki.

1. **Tempat pelaksanaan pembelajaran**

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan di TK.Islam Maradekaya dengan pertimbangan pada Taman Kanak-Kanak belum memaksimalkan kreatifitas anak melalui pemanfaatan puzzle dalam pembelajaran. Pebelajaran hanya dititikberatkan pada pengembangan kemampuan akademik seperti membaca dan menulis.

1. **Desain/Prosedur Pengembangan**

Secara rinci prosedur pengembangan ini dijabarkan sebagai berikut :

1. Rencana pengembangan (*Planning*)

 Sebelum melakukan pengembangan, penulis terlebih dahulu merencanakan pengembangan yang akan dilakukan. Ada beberapa hal yang dilakukan penulis dalam tindakan tersebut, diantaranya :

1. Menyamakan persepsi antara peneliti dengan guru kelompok B dengan materi pembelajaran bermain puzzle geometri yang akan diajarkan.
2. Menyusun RPPH.
3. Mempersiapkan langkah-langkah pembelajaran yang menggunakan metode bermain puzzle
4. Pelaksanaan.

 Setelah melakukan perencanaan pengembangan, selanjutnya guru menerapkan metode bermain puzzle dalam pembelajaran. Secara rinci kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap persiapan
2. Guru memberikan penjelasan tentang metode bermain puzzle
3. Observasi (*observasi*)

 Observasi melakukan observasi atau pengamatan pelaksanaan proses pembelajaran dan mencatat semua kejadian pada saat pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Obyek yang diobservasi adalah kegiatan belajar siswa dan proses pembelajaran yang disajikan oleh guru, dalam hal ini adalah penulis.

1. **Teknik Analisis Data**

 Data lapangan dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi merupakan tekhnik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti dan sistematis ( Arikunto, 1995 ). Kegiatan observasi dilakukan secara kolaboratif antar peneliti dan guru untuk mendapatkan data kemampuan anak bermain puzzle .

1. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan instrumen untuk mengumpulkan data tentang peristiwa atau kejadian-kejadian masa lalu yang telah didokumentasi ( Mulyasa, 2009). Dalam dokumentasi pengembangan ini, informasi tersimpan dalam bentuk data hasil pembelajaran guru dan anak dengan menggunakan puzzle di TK Islam Maradekaya kec. Makassar kota makassar.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan analisis kualitatif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman ( Latri, 2003) yang terdiri dari tiga tahap kegiatan yaitu :

1. Mereduksi Data

 Mereduksi data adalah proses kegiatan menyeleksi, mefokuskan, dan menyederhanakan semua data yang telah diperoleh, mulai dari awal pengumpulan data sampai penyusunan laporan pengembangan.

1. Menyajikan Data

 Menyajikan data dilakukan dalam rangka mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara naratif sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi, sehingga dapat memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

1. Menarik Kesimpulan

 Penarikan kesimpulan adalah memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran. Kegiatan ini mencakup pencarian makna data serta memberi penjelasan.

**BAB IV**

**HASIL KEGIATAN PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Kegiatan Pengembangan**
2. **Gambaran umum lokasi pengembangan pembelajaran**

 Lokasi pengembangan Taman Kanak-Kanak Islam Maradekaya Kecamatan Makassar Kota Makassar, dengan alamat Jalan Kerung-Kerung No.3 Kelurahan Barana Kecamatan Makassar Kota Makassar, dengan status swasta/yayasan ini telah melakukan pengajaran selama 56 tahun. Nama Kepala Sekolah adalah Nurlia Daud, S.Pd. Taman Kanak-Kanak tersebut memiliki 7 tenaga pengajar dan 6 rombongan belajar.

Tabel 3.1.Keadaan guru di Taman Kanak-Kanak Islam Maradekaya Kecamatan Makassar Kota Makassar.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama** | **Jabatan** | **Keterangan** |
| Nurlia Daud,S.Pd | Kepala Sekolah | PNS |
| Ridawati Ome,S.Pd | Guru Kelas B6 | PNS |
| Suleha,S.Pd | Guru Kelas B5 | Non PNS |
| Suarni,S.Pd | Guru Kelas B1 | Non PNS |
| Jumliati,S.Pd | Guru Kelas B3 | Non PNS |
| Putri,S.Pd | Guru Kelas B2 | Non PNS |
| Nureni,A.Ma | Guru Kelas B4 | Non PNS |

Sumber : TK.Islam Maradekaya Kecamatan Makassar Kota makassar

Tabel 3.2.Rombongan Taman Kanak-Kanak Islam Maradekaya Kecamatan Makassar Kota Makassar.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kelas** | **Jumlah** | **Laki-Laki** | **Perempuan** |
| Kelas B1 | 19 | 10 | 9 |
| Kelas B2 | 18 | 10 | 8 |
| Kelas B3 | 17 | 10 | 7 |
| Kelas B4 | 17 | 09 | 08 |
| Kelas B5 | 19 | 10 | 09 |
| Kelas B6 | 22 | 11 | 11 |

Sumber : TK.Islam Maradekaya Kecamatan Makassar Kota Makassar

Berdasarkan tabel. 2 rombongan belajar yang diamati dalam kegiatan pengembangan ini yaitu kelompok B6 TK.Islam Maradekaya Kecamatan Makassar Kota Makassar.

1. Pelaksanaan kegiatan pengembangan
2. Deskripsi Pertemuan I

 Kegiatan pengembangan pada pertemuan I dengan indikator sebagai tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk dicapai adalah Membuat karya seni seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastik,balok).

1. Perencanaan kegiatan

 Sebelum memulai kegiatan yang akan dilakukan pada hari Kamis 10 desember 2015 (lampiran RPPH) Sebagai berikut :

1. Menelaah Kurikulum Taman Kanak-Kanak Islam Maradekaya Kecmatan Makassar Kota Makassar dengan ini indikator pembelajaran yaitu Pembuatan karya seni seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan

( Kertas ,plastik,balok )

1. Diskusi pengamat dengan guru
2. Membuat Rencana Pmbelajaran ( RPPH ) sebagai rencana

Pelaksanaan pemamfaatan media puzzle untuk meningkatkan

Kreatifitas anak

1. Membuat lembar observasi untuk melihat proses pembelajaran yang dilaksanakan dan lembar observasi untuk anak selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

 Pelaksanaan kegiatan dilaksanakansecara kolaboratif antara guru dan

Pengamat . Setelah pelaksanaan matang, kemudian dilaksanaan kegiatan yaitu :

1. Memperlihatkan potongan-potongan gambar puzzle
2. Mempeerkenalkan gambarr puzzle secara utuh
3. Membiimbing anak menyusun gambar puzzle
4. Pelaksanaan Observasi Pertemuan I
5. Hasil Observasi Guru
6. Memperlihatkan potongan – potongan gambar puzzle

Berdasarkan hasil observasi peneliti, guru memperlihatkan potongan – potongan gambar puzzle pada pertemuan I kategori baik karena memperlihatkan potongan – potongan gambar puzzle secara utuh.

1. Memperkenalkan gambar puzzle secara utuh

Berdasarkan hasil observasi, guru memperkenalakan gamabar puzzle secara utuh pada pertemuan I kategori cukup karena cukup karena guru memperkenalkan gamabar puzzle hanya sebagian utuh.

1. Membimbing anak menyusun gambar puzzle

Berdasarkan hasil observasi, guru membimbing anak menyusun gambar puzzle pada pertemuan I kategori cukup karena guru membimbing sebagian anak menyusun gambar puzzle.

1. Hasil Observasi anak

 Dari hasil kegiatan obsrvasi pada pertemuan I, terlihat bahwa ada 10 anak yang belum berkembang dan 5 anak yang mulai berkembang, dimana anak-anak terlihat tidak merespon ketika guru menerangkan tentang pembuatan media pazzle bentuk geometri

1. Deskripsi pertemuan 2

 Kegiatan pengembangan pada pertemuan ke 2 pada tanggal 14 desember 2015 . Pada indikator sebagai tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk dicapai adalah membuat karya seni seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan ( kertas,plastik,balok )

1 . Perencanaan Kegiatan

 Sebelum memulai kegiatan yang akan dilakukan pada hari senin tanggal 14 desember 2015 ( lampiran RPPH ) sebagai berikut :

1. Menelaah Kurikulum Taman Kanak-Kanak Ialam Maradekaya Kecamatan Makassar Kota Makassar dengan indikator pembelajaran yaitu membuat karya seni seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan ( kertas,plastik,balok )
2. Diskusi pengamat dengan guru
3. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPPH ) sebagai rencana kegiatan bermain puzzle pada anak untuk meningkatkan kreatifitas anak
4. Membuat lembar observasi untuk melihat proses pembelajarn yang dilaksanakan dan lembar observasi untuk anak selama proses pembelajaran berlangsung

2.Pelaksanaan kegiatan pembelajaran

 Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara kolaboratif antara guru dan pengamat . Setelah perencanaan matang ,kemudian dilaksanakan kegiatan yaitu:

1. Memperlihatkan potongan-potongan gambar puzzle
2. Mempeerkenalkan gambarr puzzle secara utuh
3. Membimbing anak menyusun gambar puzzle

3.Pelaksanaan Observasi Pertemuan II

 a. Hasil Observasi Guru

1. .Memperlihatkan potongan-potongan gambar puzzle

Berdasarkan hasil observasi peneliti, guru memperlihatkan potongan-potongan gambar puzzle pada II kategori baik karena guru memperlihatkan potongan-potongan gambar puzzle secara utuh.

1. Memperkenalkan gambar puzzle secara utuh

 Berdasarkan hasil observasi , guru memperkenalkan gambar puzzle secara utuh pada pertemuan II kategori baik karena guru memperkenalkan gambar puzzle secara utuh.

1. Membimbing anak menyusun gambar puzzle

Berdasarkan hasil observasi, guru membimbing anak menyusun gambar puzzle pada pertemuan II kategori cukup karena membimbing sebagian anak menyusun gambar puzzle.

b.Hasil Observasi Anak

 Dari hasil kegiatan obsrvasi pada pertemuan 2, 7 anak yang belum berkembang, 3 anak yang berkembang sangat baik dan 5 anak yang mulai berkembang, dimana anak-anak terlihat tidak merespon ketika guru menerangkan tentang pembuatan media pazzle bentuk geometri.

1. Deskripsi pertemuan 3

 Kegiatan pengembangan pada pertemuan ke 3 pada tanggal 15 desember 2015 . Pada indikator sebagai tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk dicapai adalah membuat karya seni seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan ( kertas,plastik,balok )

1 . Perencanaan Kegiatan

 Sebelum memulai kegiatan yang akan dilakukan pada hari selasa tanggal 15 desember 2015 ( lampiran RPPH ) sebagai berikut :

1. Menelaah Kurikulum Taman Kanak-Kanak Ialam Maradekaya Kecamatan Makassar Kota Makassar dengan indikator pembelajaran yaitu membuat karya seni seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan ( kertas,plastik,balok)
2. Diskusi pengamat dengan guru
3. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPPH ) sebagai rencana kegiatan bermain puzzle geometri pada anak untuk meningkatkan kreatifitas anak
4. Membuat lembar observasi untuk melihat proses pembelajarn yang dilaksanakan dan lembar observasi untuk anak selama proses pembelajaran berlangsung.

2.Pelaksanaan kegiatan pembelajaran

 Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara kolaboratif antara guru dan pengamat . Setelah perencanaan matang ,kemudian dilaksanakan kegiatan yaitu:

1. Memperlihatkan potongan-potongan gambar puzzle
2. Memperkenalkan gambarr puzzle secara utuh
3. Membimbing anak menyusun gambar puzzle

3. Pelaksanaan Observasi Pertemuan III

 a.Hasil Observasi guru

1.Memperlihatkan potongan-potongan gambar puzzle

 Berdasarkaqn hasil observasi peneliti, guru memperlihat potongan-potongan gambar puzzle pada pertemuan I kategori baik karena guru memprlihatkan potongan-potongan gambar puzzle secara utuh.

2.Memperkenalkan gambar puzzle secara utuh

 Berdasarkan hasil observasi, guru memperlihatkan gambar puzzle secara utuh pada pertemuan I kategori baik guru memperlihatkan potongan-potongan gambar puzzle secara utuh.

1. Membimbing anak menyusun gambar puzzle

Berdasarkan hasil observasi, guru membimbing anak menyusun gambar puzzle pada pertemuan I kategori cukup karena guru membimbing sebagian anak menyusun gambar puzzle.

b.Hasil Observasi Anak

 Dari hasil kegiatan obsrvasi pada pertemuan 3, 5 anak yang belum berkembang, 5 anak yang berkembang sangat baik dan 5 anak yang mulai berkembang, dimana anak-anak terlihat tidak merespon ketika guru menerangkan tentang pembuatan media pazzle bentuk geometri.

1. Deskripsi pertemuan 4

 Kegiatan pengembangan pada pertemuan ke 4 pada tanggal 16 desember 2015 . Pada indikator sebagai tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk dicapai adalah membuat karya seni seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan ( kertas,plastik,balok )

1 . Perencanaan Kegiatan

 Sebelum memulai kegiatan yang akan dilakukan pada hari Rabu tanggal 16 desember 2015 ( lampiran RPPH ) sebagai berikut :

1. Menelaah Kurikulum Taman Kanak-Kanak Ialam Maradekaya Kecamatan Makassar Kota Makassar dengan indikator pembelajaran yaitu membuat karya seni seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan ( kertas,plastik,balok)
2. Diskusi pengamat dengan guru
3. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPPH ) sebagai rencana kegiatan bermain puzzle geometri pada anak untuk meningkatkan kreatifitas anak
4. Membuat lembar observasi untuk melihat proses pembelajarn yang dilaksanakan dan lembar observasi untuk anak selama proses pembelajaran berlangsung

2.Pelaksanaan kegiatan pembelajaran

 Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara kolaboratif antara guru dan pengamat . Setelah perencanaan matang ,kemudian dilaksanakan kegiatan yaitu:

1. Memperlihatkan potongan-potongan gambar puzzle
2. Memperkenalkan gambarr puzzle secara utuh
3. Membimbing anak menyusun gambar puzzle

4.Pelaksanaan Observasi Pertemuan IV

a. Hasil Observasi guru

1. Memperlihatkan potongan-potongan gambar puzzle

Berdasarkan hasil observasi peneliti, guru memperlihatkan potongan-potongan gambar puzzle pada pertemuan IV kategori baik karena guru memperlihatkan potongan-potongan gambar puzzle secara utuh.

1. Mememperkenalkan perkenalkan gambar puzzle secara utuh.

 Berdasarkan hasil observasi , guru memperkenalkan gambar puzzle secara utuh pada pertemuan IV kategori baik karena guru memperkenalkan gambar puzzle secara utuh.

1. Membimbing anak menyusun gambar puzzle

Berdasarkan hasil observasi, guru membimbing anak menyusun gambar puzzle pada pertemuan IV kategori baik karena membimbing anak menyusun gambar puzzle.

c. Hasil Obsrvasi Anak

 Dari hasil kegiatan obsrvasi pada pertemuan 4, 3 anak yang belum berkembang, 8 anak yang berkembang sangat baik dan 4 anak yang mulai berkembang, dimana anak-anak terlihat sudah merespon ketika guru menerangkan tentang pemamfaatan media fuzzle.

1. Deskripsi pertemuan 5

 Kegiatan pengembangan pada pertemuan ke 5 pada tanggal 18 desember 2015 . Pada indikator sebagai tujuan pembelajaran yang diharapkan untuk dicapai adalah membuat karya seni seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan ( kertas,plastik,balok )

1 . Perencanaan Kegiatan

 Sebelum memulai kegiatan yang akan dilakukan pada hari Jumat tanggal 18 desember 2015 ( lampiran RPPH ) sebagai berikut :

1. Menelaah Kurikulum Taman Kanak-Kanak Ialam Maradekaya Kecamatan Makassar Kota Makassar dengan indikator pembelajaran yaitu membuat karya seni seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan ( kertas,plastik,balok)
2. Diskusi pengamat dengan guru
3. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPPH ) sebagai rencana kegiatan bermain puzzle geometri pada anak untuk meningkatkan kreatifitas anak
4. Membuat lembar observasi untuk melihat proses pembelajarn yang dilaksanakan dan lembar observasi untuk anak selama proses pembelajaran berlangsung

2. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara kolaboratif antara guru dan pengamat.Setelah perencanaan matang kemudian dilaksanakan kegiatan yaitu:

1. Memperlihatkan potongan-potongan gambar puzzle
2. Memperkenalkan gambarr puzzle secara utuh
3. Membiimbing anak menyusun gambar puzzle

5. Pelaksanaan Observasi Pertemuan V

a. Hasil Observasi Guru

1. Memperlihatkan potongan-potongan gambar puzzle

 Berdasarkan hasil observasi peneliti, guru memperlihatkan potongan-potongan gambar puzzle pada pertemuan V kategori baik karena guru memperlihatkan potongan-potongan gambar puzzle secara utuh.

* 1. Memperkenalkan gambar puzzle secara utuh

 Berdasarkan hasil observasi, guru memperkenalkan gambar puzzle secara utuh pada pertemuan V kategori baik karena guru memperkenalkan gambar puzzle secara utuh.

3. Membimbing anak menyusun gambar puzzle

Berdasarkan hasil observasi, guru membimbing anak menyusun gambar puzzle pada pertemuan V kategori baik karena membimbing anak menyusun gambar puzzle .

b.Hasil Observasi Anak

 Dari hasil kegiatan obsessrvasi pada pertemuan 5, 12 anak yang berkembang sangat baik dan 3 anak yang mulai berkembang, dimana anak-anak terlihat sudah merespon ketika guru menerangkan tentang pembuatan media pazzle bentuk geometri.

 Berdasarkan hasil pembelajaran pada pertemuan V sesuai langkah-langkah

Kegiatan bermain puzzle,sebagai berikut :

1. Memperlihatkan potongan-potongan gambar puzzle

Berdasarkan hasil observasi peneliti, guru memperlihatkan potongan-potongan gambar puzzle pada pertemuan V kategori baik karena guru memperlihatkan potongan-potongan gambar puzzle secara utuh.

1. Memperkenalkan gambar puzzle secara utuh

Berdasarkan hasil observasi ,guru memperkenalkan gambar puzzle secara utuh pada V kategori baik karena guru memperkenalkan gambar puzzle secara utuh

1. Membimbing anak menyusun puzzle

Berdasarkan hasil observasi, guru membimbing anak menyusun gambar puzzle sebelumnya kategori cukup karena membimbing sebagian anak menyusun gambar puzzle.

1. **Pembahasan**

 Berdasarkan proses pembelajaran setiap pertemuan terdapat peningkatan berupa adanya peningkatan kegiatan mengajar guru dan belajar anak, dimana pada pertemuan-pertemuan sebelumnya rata-rata kegiatan mengajar guru kategori cukup dan kegiatan belajar anak kategori cukup kemudian pada pertemuan V kegiatan mengajar guru kategori baik dan kegiatan belajar anak kategori baik. Guru telah membimbing anak membuat puzzle. Semua anak dapat memasangkan benda sesuai pasangannya dan mampu mengambil keputusan secara sederhana

 Berdasarkan hasil pembelajaran pada pertemuan V sesuai indikator kreatifitas anak, diuraikan sebagai berikut :

1.Kemampuan anak memasangkan benda sesuai pasangannya

 Berdasarkan hasil observasi, ananakk dapat anak memasangkan benda sesuai pasangannya pada pertemuan V terdapat 12 anak kategori baik karena anak menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh dan 3 anak kategori cukup karena anak kurang menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh.

2. Mampu mengambil keputusan secara sederhana

 Berdasarkan hasil observasi, anak mampu mengambil keputusan secara sederhana pada pertemuan V terdapat 12 anak kategori baik karena anak mampu mengambil keputusan secara sederhana, 3 anak kategori cukup karena anak kurang mampu mengambil keputusan secara sederhana.

 Berdasarkan proses pembelajaran dan hasil pengamatan, maka dapat di simpulkan kegiatan bermain puzzle dapat meningkatkan pengembangan kreatifitas anak di Taman Kanak-Kanak Islam Maradekaya Kecamatan Makassar Kota Makassar

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

 Berdasarkan hasil penelitian, baik dari kegiatan mengajar guru maupun kegiatan belajar anak menunjukkan adanya peningkatan motorik halus anak melalui kegiatan menyusun media puzzle, pada pertemuan I hasil kegiatan mengajar guru berada pada kategori cukup dan kegiatan belajar anak berada pada kategori cukup dan pada pertemuan II kegiatan mengajar dan belajar anak meningkat berada pada kategori baik. Sehingga dapat disimpulkan kemampuam kreatifitas melalui kegiatan bermain puzzle di Taman Kanak-Kanak Islam Maradekaya Kota Makassar dapat ditingkatkan.

1. **Saran**

 Saran yang dapat penulis kemukakan sehubungan dengan hasil pengamatan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi praktisi pendidikan yang tertarik untuk menerapkan kegiatan bermain puzzle dalam meningkatkan kreatifitas, hendaknya mngoptimalkan diri dalam mengajar serta menguasai kelas dan proses pembelajaran disertai media yang sesuai materi yang diajarkan.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang berkeinginan untuk kegiatan bermain puzzle dalam meningkatkan kemampuan kreatifitas diharapkan untuk menerapkannya pada aspek-aspek pembelajaran lain yang ada di kurikulum Taman Kanak-Kanak.