



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**OPTIMALISASI KREATIVITAS ANAK USIA 5 – 6 TAHUN
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK**

SKRIPSI



UIN SUSKA RIAU

OLEH :

RANI HERDANI
NIM : 11619203319

PEMBIMBING :
Nurkamelia Mukhtar AH, M.Pd

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FALKUTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1442 H/2021**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul, *Optimalisasi Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Congklak*, yang di tulis Rani Herdani. Nim 11619203319 telah di terima dan di setuju untuk diujikan dalam sidang Munaqqasah fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 12 Jumadil Akhir 1442 H

25 Januari 2021 M

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Dr. Hj. Nurhanah Bakhtiar, M. Ag
NIP. 197305142001122002

Pembimbing

Nurkamejia Mukhtar AH, M.Pd
NIP. 198812032019032013

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Optimalisasi Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Congklak* yang ditulis oleh Rani Herdani NIM. 11619203319 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 20 Jumadil Akhir 1442 H / 02 Februari 2021 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 20 Jumadil Akhir 1442 H
02 Februari 2021 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.

Penguji II

Dr. Hj. Ilmiyati, M. Ag.

Penguji III

Dra. Hj. Sariah, M. Pd.

Penguji IV

Dr. Zuhairansyah Arifin, S. Ag, M. Ag.

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19740704 199803 1 001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Bismillahirrahmaanirrahim

Alhamdulillah dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, pertolongan, nikmat kesehatan, kesempatan serta limpahan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, dan sholawat beserta salam tak henti terlantun teruntuk Nabi tercinta yakni Nabi Muhammad SAW. Skripsi dengan judul : Optimalisasi Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Congklak, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Sebagai manusia yang tidak sempurna yang tak luput dari segala khilaf dan kesalahan, tentunya dalam skripsi ini tidak luput dari kesalahan, demi tercapainya kesempurnaan skripsi ini, dengan segenap hati penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari pembaca semua.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari begitu banyak bantuan dari pihak pihak yang telah memberikan arahan dan bimbingannya terutama untuk yang tercinta yaitu orangtua. Ayahandaku tercinta Herman terimakasih atas semangat, motivasi, kepercayaan mu, serta pengorbananmu, dan kasih sayang tak terhingga. Ibundaku tercinta Dahniar yang telah memberikan semangat, banyak berkorban untuk ku, membesarkan, menjaga, mendidik, mendoakan dalam setiap hembusan nafasnya dengan pengorbanan yang sangat luar biasa. Abangku dan kakakku tersayang Dendi, Kamaliah, Budi Yarman, Lina Marni, Adlen, Anis, Anton, Annisa, Rapi Memulia, Reza Rahardian yang selalu memberi doa, selalu memberi semangat, dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Selain itu, penulis banyak mendapatkan bantuan baik moril maupun materil.

Pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Suyitno , M.Ag. Selaku Plt Rektor UIN SUSKA Riau, Dr. Drs. H. Suryan A. Jamrah, M.A., selaku Wakil Rektor I, Dr.H.Kusnadi, M.Pd., selaku Wakil Rektor II dan Drs. H. Promadi, M.A., Ph.D., selaku Wakil Rektor III beserta seluruh Staff Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. Drs. Alimuddin, M.Ag., selaku Wakil Dekan I, Dr. Dra. Rohani, M.Pd., selaku Wakil Dekan II dan Dr. Drs. Nursalim, M.Pd., selaku Wakil Dekan III beserta seluruh Staff Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.
3. Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Fatimah Depi Susanty Harahap, M.Pd. ,selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak
4. Nurkamelia Mukhtar AH, M.Pd. dosen pembimbing yang tidak pernah lelah dalam membimbing dan memberikan arahan serta motivasi, dalam penyusunan skripsi ini.
5. Almarhumah Dr. Hj. Zalyana. AU. M.Ag.. dosen penasehat akademik (PA) yang telah memberikan nasehat serta bimbingannya selama penulis belajar di Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Bapak dan ibu dosen di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis.
7. Keluarga besar Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang namanya tidak dapat Penulis cantumkan satu persatu dan almamaterku UIN Suska. Riau. Demikianlah semoga tulisan ini mampu memberikan manfaat bagii kita



semua, semua kebaikan dan kebenaran datangny dari Allah, atas bantuan, do'a, motivasinya penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga.

Demikianlah semoga tulisan ini mampu memberikan manfaat bagi kita semua, semua kebaikan dan kebenaran datangny dari Allah, atas bantuan, do'a, motivasinya penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga.

Pekanbaru, 05 Januari 2020

RANI HERDANI
11619203319

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil' alamin

Sujud syukur penulis kepadamu Ya Allah Swt, Dzat yang maha Pengasih lagi maha Penyayang, Tuhan semesta alam.

Bershalawat tiada jenuh terucap dari bibir ini, untuk Nabi tercinta, Ya Rasullah, Ya Habiballah, Ya Nabiallah.

Dengan rasa syukur yang teramat dalam dan segenap rasa cinta dan kasih Penulis persembahkan sebuah karya sederhana ini untuk orang – orang

Tercinta

Ayah – ibu tercinta

Kasih dan sayang kalian sepanjang masa

Dalam perjuangan ini begitu besar perjuanganmu,

Dalam setiap langkahku selalu ada do'a tulus darimu

Terimakasih atas segalanya, Semoga Allah membalas segala kebaikanmu Aamiin Ya Rabbal' alamin.

Teruntuk ayahanda tercinta terimakasih atas segala perlindungan, dan kerja keras, serta do'a yang tek pernah henti terlantun di setiap sujud mu.

Teruntuk ibunda tercinta terimakasih atas segala kesabaran, dan kasih yang penuh cinta setulus ini.

Terimakasih kepada ayah tercinta Herman, ibu tersayang Dahniar, dan abang tercinta Dendi, Budi, Adlen, Anton, dan Rapi, Yang telah banyak membantu penulis, memberi semangat, motivasi serta membuat penulis bahagia.

Penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada teman – teman dan orang – orang yang penulis sayangi yang telah memberikan do'a, kasih sayang dan motivasi kepada penulis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sahabat – sahabatku tercinta Susi Dwi Handayani, Rahmad Rinaldi serta teman seperjuangan PIAUD terkhusus kelas c, serta teman – teman yang membantu penulis dalam perjuangan ini.

Penulis ucapkan terimakasih yang tek terhingga kepada keluarga, dosen – dosen, sahabat dan orang – orang yang penulis sayangi, semoga dengan gelar ini Membuat orang – orang yang penulis cintai bahagia dan semoga penulis bisa membahagiakan kalian hingga ke jannahnya.

Dan semoga kita semua selalu dalam lindungan Allah Swt.

Aamin Ya Rabbal’alamin...

Rani Herdani
Persembahan Kecil
Untuk Yang
Tersayang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Rani Herdani, (2021) : Optimalisasi Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Congklak.

Optimalisasi kreativitas anak melalui permainan tradisional dapat melatih motorik halus, emosional anak, berperilaku sportifitas, dan lain sebagainya. Congklak berperan sangat penting dalam pengoptimalkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Tujuan Permasalahan penelitian ini adalah (Bagaimana Optimalisasi kreativitas anak usia 5–6 tahun melalui permainan tradisional congklak). Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kepustakaan (*library research*) dengan pendekatan penelitian kualitatif dengan melakukan kategorisasi. Metode pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan metode dokumentasi. Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang keterkaitan dengan permainan tradisional congklak untuk mengembangkan kemampuan mengoptimalkan kreativitas anak usia dini. Analisis data yang dilakukan untuk menganalisis pembahasan ini adalah metode analisis kualitatif dengan menggunakan analisis isi (*content analysis*) atau menggunakan analisis data model Miles dan Huberman. Berdasarkan hasil penelitian melalui permainan tradisional congklak kemampuan anak berkembang sangat pesat. Dengan kegiatan kreatif memungkinkan anak usia dini mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya. Manfaat congklak untuk perkembangan kreativitas anak yaitu: melatih kemampuan berhitung anak, melatih motoric halus, melatih emosional anak. Perkembangan kemampuan setiap masalah anak menggunakan simbol untuk melambangkan objek, serta rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Sehingga Permainan congklak dapat dijadikan alternatif model pembelajaran bermain sambil belajar pada anak usia dini dalam upaya optimalisasi kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci : *Optimalisasi, Kreativitas, Congklak.*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Rani Herdani, (2021) : Optimization of the 5 – 6 years old children’ creativity through the traditional play of Congklak

Optimization of the children’ creativity through the traditional play can practice the soft motoric, child’s emotional, sportsmanship behaviour, and etc. Congklak has the important rule in optimizing 5-6 years old children. Purpose of the research was (how is s – 6 years old children’ creativity through the traditional play of Congklak). The used study method was library research with the qualitative research approach with operating the categorization. Method of the research data collection was operated with the documentation method. The documentation method was searching the data about the things or variables which synchronized to the traditional play of congklak to grow the ability to optimize the early children’ creativity. The data analysis which was operated to analyse this discussion was qualitative analysis method with using content analysis or using Miles’ and Huberman’s model data. Based on the research outcome through the traditional play of Congklak for the children had the very rapidly growth. With creative activity curtained the early children growing the each potency and private quality. Congklak’s benefit to the children’s creativity growth was to practice the children in counting, practicing the soft motoric, practicing the children emotional. The ability growth in every children’ problem used the symbol to symbolize the object, and the children’s curiosity which were amazing to the around area. So that the Congklak could become the alternative of learning and playing to early children in effort of the 5 – 6 years old children’ creativity optimization.

Key Word : *Optimization, creativity, Congklak*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

راني هيرداني، (٢٠٢١): تحسين إبداع الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات من خلال لعبة *Congklak* التقليدية

تحسين إبداع الأطفال من خلال الألعاب التقليدية تدرّب المهارات الحركية الدقيقة وعاطفية الأطفال والتصرف بالروح الرياضية وما إلى ذلك. لعبة *Congklak* التقليدية لها دور مهم للغاية في تحسين إبداع الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات. فهذا البحث يهدف إلى معرفة تحسين إبداع الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات من خلال لعبة *Congklak* التقليدية. وطريقة مستخدمة فيه طريقة البحث المكتبي بالمدخل الكيفي بالتصنيف. وطريقة مستخدمة لجمع البيانات فيه توثيق. وتتمثل طريقة التوثيق في البحث عن بيانات حول الأشياء أو المتغيرات المرتبطة بلعبة *Congklak* التقليدية لتطوير القدرة على تحسين الإبداع لدى الأطفال. وطريقة مستخدمة لتحليل البيانات فيه هي طريقة التحليل الكيفي باستخدام أسلوب تحليل المضمون أو باستخدام أسلوب تحليل البيانات بنموذج مايلز وهويرمان. وبناء على نتيجة البحث عرف بقدرة الأطفال من خلال لعبة *Congklak* التقليدية تطورت بشكل أكثر. وتمكن الأنشطة الإبداعية للأطفال من تطوير مختلف الإمكانيات والصفات الشخصية. ومن فوائد لعبة *Congklak* التقليدية لتحسين إبداع الأطفال هي: تدريب مهارات الحساب للأطفال وتدريب المهارات الحركية الدقيقة، وتدريب الأطفال العاطفي. تطوير قدرة مشكلة كل طفل يستخدم الرموز لترمز إلى الأشياء، فضلا عن فضول الطفل الاستثنائي حول البيئة. فيمكن استخدام لعبة *Congklak* التقليدية كنموذج بديل لتعلم اللعب أثناء التعلم للأطفال في محاولة لتحسين إبداع الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥-٦ سنوات.

الكلمات الأساسية: تحسين، إبداع، لعبة *Congklak* التقليدية.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Panduan Baca Judul, Beberapa Kosakata dan Nomor HP Penerjemah

مُلَخَّصٌ

راني هيرداني، (٢٠٢١): تَحْسِينُ إِبْدَاعِ الْأَطْفَالِ الَّذِينَ تَتَرَاوَحُ أَعْمَارُهُمْ بَيْنَ ٥-١٠ سَنَوَاتٍ مِنْ خِلَالِ لُغَةِ *Congklak* التَّقْلِيدِيَّةِ.

TK:	روضة الأطفال
SDN:	المدرسة الابتدائية الحكومية
SD IT:	المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة
SMPN:	المدرسة المتوسطة الحكومية
SMP IT:	المدرسة المتوسطة الإسلامية المتكاملة
MTSN:	المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية
MTS:	المدرسة المتوسطة الإسلامية
SMAN:	المدرسة الثانوية الحكومية
SMA IT:	المدرسة الثانوية الإسلامية المتكاملة
MAN:	المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية
MA:	المدرسة الثانوية الإسلامية
SMKN:	المدرسة الثانوية المهنية الحكومية
SMK:	المدرسة الثانوية المهنية

٠٨٥٢٦٣٧٠٤٥٢٩ (محمد رجب لويس) رقم الهاتف للمترجم:



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Alasan Memilih Judul	7
C. Penegasan Istilah	8
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	12
1. Tujuan Penelitian	12
2. Kegunaan Penelitian.....	12
BAB II TINJUAN TEORITIS	
A. Kajian Teori	14
1. Anak Usia Dini.....	14
2. Pengertian Permainan Tradisional Congklak Menurut Para Ahli.....	16
3. Pengertian Permainan Tradisional Congklak.....	17
a) Pengertian Permainan Tradisional Congklak	17
b) Asal-usul Permainan Tradisional Congklak.....	18
c) Manfaat Permainan Tradisional Congklak Pada Aspek - Aspek Perkembangan Anak.....	20
d) Kekurangan Dalam Media Permainan Congklak	23
4. Konsep Dasar Pengembangan Kreativitas	23
a) Pengertian Kreativitas Anak	23



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b) Tujuan dan Manfaat Kreativitas	27
c) Ciri Kreativitas	29
d) Hubungan Kreativitas dan Kecerdasan Manusia ..	30
e) Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini	32
B. Sistematika Penulisan.....	36
C. Mind Mapping.....	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	38
B. Sumber Data	39
C. Teknik Pengumpulan Data	43
D. Teknik Analisis Data.....	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Optimalisasi Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Congklak	47
B. Model Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Optimalisasi Kreativitas Anak.....	48
C. Optimalisasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5– 6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Congklak.....	49
1. Problematikan Kreativitas Anak Usia Dini	50
2. Kegiatan Permainan Tradisional Congklak Di Sekolah	52
D. Mind Mapping	56

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	58

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



BAB I

PENDAHULUAN

A Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah usia emas dimana anak memiliki karakteristik unik mampu mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki. Segala sesuatu yang pernah dilihat, didengar anak akan menjadi ingatan dan membentuk kepribadian di masa mendatang. Dari keunikan yang dimiliki anak diperlukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini, sebagaimana telah diatur oleh pemerintah dalam Peraturan Pemerintah UU No. 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini penting dan harus didapatkan secara merata yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan sejak usia 0-6 tahun.

Kemudian bentuk pemberian rangsangan tersebut dapat disesuaikan dengan perkembangan zaman. Perkembangan teknologi di era digital seperti sekarang ini bertumbuh semakin cepat, secara tidak langsung teknologi sekarang meningkat sangat tajam. Dalam dunia pendidikan saat ini, sangat menuntut kita untuk menggunakan teknologi. Kemajuan teknologi memberikan dampak tergesusnya permainan-permainan tradisional. Jenis Permainan modern saat ini seperti game, robot-robot, boneka robot, gadget dan lainnya. Membuat permainan tradisional tidak lagi familiar di kalangan anak-anak. Terutama anak-anak usia dini saat ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan sudut pandang ajaran agama islam Pendidikan adalah suatu upaya untuk memanusiakan manusia, artinya melalui proses pendidikan diharapkan terlahir manusia yang baik dan berkualitas sebagai bekal hidupnya. Dengan pendidikan seseorang akan dapat mengetahui apa-apa ya tidak diketahuinya. Sebagaimana Allah berfirman dalam Quran Surah Al-Alaq ayat 5 yang berbunyi:

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَم ۝

Yang artinya: “Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”. (QS Al-Alaq:5)¹

Berdasarkan Ayat Di Atas, Bahwa Allah Swt telah Memerintahkan kepada manusia untuk belajar agar apa yang tidak diketahui menjadi tahu. Oleh sebab itu, diperlukan pendidikan bagi kehidupan manusia agar dapat membantu menambah wawasan pengetahuan manusia. Dengan demikian, belajar merupakan proses seseorang dalam memperoleh ilmu pengetahuan.

Nabi Muhammad SAW sering sekali bercanda dan bermain – main bersama anak – anak. Disebut dalam sebuah riwayat bahwa beliau sering menggendong Hasan dan Husen di atas punggung beliau, kemudin bermain kuda – kuda. Beliau sering memasukkan sedikit air ke mulut beliau, lalu menyemburkannya ke atas wajah Hasan, hingga Husen pun tertawa.²

Standar PAUD merupakan bagian penting yang dirumuskan dengan mempertimbangkan karakteristik anak. Standar ini terdiri dari empat

¹ Al-qur’anul Al Karim, Surah Al-Alaq Ayat 5

² M. Fadlillah, M.Pd.I., dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2014)hlm. 28

kelompok yaitu tingkat pencapaian perkembangan, pendidik atau tenaga kependidikan, standar isi proses penelitian serta standar prasarana pengelolaan dan pembiayaan. Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan di capai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan yang dicapai anak terdiri dari aspek pemahaman nilai – nilai agama dan moral, fisik – motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional.

Meskipun demikian, berbagai potensi tersebut tidak akan berkembang dengan baik tanpa lingkungan yang kondusif dan bantuan dari orang dewasa disekitarnya. Untuk kepentingan tersebut keperluan manajemen pengembangan kreativitas anak usia dini agar dapat memberikan layanan yang optimal bagi perkembangan potensi anak.

Menurut Munandar dalam Novan mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat.³ Artinya kreativitas itu adalah kemampuan seseorang dalam mengubah atau mengembangkan sesuatu menjadi lebih bermanfaat lagi dengan keahlian yang dimilikinya.

Kreativitas memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan anak. Melalui kreativitas, anak dapat berkreasi sesuai dengan bakat ataupun

³ Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, (2014), *Format PAUD*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, hlm.99.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kemampuan, anak dapat memecahkan suatu masalah dan dapat meningkatkan kualitas hidupnya di masa yang akan datang.

Kreativitas memungkinkan setiap anak usia dini mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya, kreativitas ini dapat menghasilkan ide – ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk itu, sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif harus di pupuk sejak dini. Kegiatan kreatif tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan pribadi dan lingkungannya, tetapi dapat memberikan kepuasan kepada anak, kepuasan inilah yang akan mendorong mereka untuk melakukan setiap kegiatan dengan lebih baik dan bermakna.

Permainan membuat anak senang dengan alat peraga yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Seperti halnya bermain tanpa alat peraga, bermain menggunakan alat peraga juga mempunyai peran yang sangat penting dalam perkembangan kemampuan anak, bahkan beberapa produk permainan anak sengaja dirancang untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk berwawasan yang luas.

Menurut Hurlock dalam Rita Kurnia bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang di lakukan demi kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut di lakukan secara suka rela, tanpa ada paksaan, tekanan dari pihak luar. Ini di lakukan karena ada keinginan dan tidak memperdulikan hasil akhir dari bermain tersebut. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitasnya. Agar proses perkembangan kreativitas anak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terarah maka perlu alat-alat permainan yang sangat bernilai edukasi, atau yang sering disebut APE⁴.

Kreativitas anak tidak akan muncul begitu saja dari dalam diri anak, melainkan dapat di kembangkan melalui permainan. Permainan merupakan suatu wadah bagi anak untuk mengekspresikan dirinya. Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah permainan congklak.

Menurut Keen Achroni Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasar kebutuhan masyarakat setempat. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena permainan ini selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu. Permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi.⁵

Salah satu contoh permainan yang sering dilakukan yakni permainan Bola bekel, permainan petak umpet, congklak, sodor, yeye, lompat tali. Namun saat ini yang sering menjadi perhatian masyarakat ialah permainan congklak, karna sulit permainnya dan hanya dapat di mainkan oleh dua orang saja. Padahal dengan alat tradisional congklak ini dapat mengembangkan kreativitas anak tersebut.

Salah satu permainan tradisional adalah Congkak, atau dikenal juga dengan sebutan Congklak atau Dakon. Congklak yang dipercaya berasal

⁴ Rita Kurnia, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Candikia Insani 2011), hlm. 2

⁵ Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Jogjakarta: Javalitera 2012), hlm. 45

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari negeri Afrika atau Arab, namun permainan ini juga cukup identik permainan tradisional masyarakat Jawa. Selain di pulau Jawa, permainan ini dikenal juga di daerah lain, Congklak tersebar ke Asia melalui pedagang-pedagang Arab. Congkak adalah permainan rakyat yang sudah berkembang cukup lama dikawasan Melayu dengan sebutan yang berbeda beda: di Malaysia dan beberapa daerah di kepulauan Riau dikenal dengan sebutan *Congklak*, di Filipina disebut *Sungka*, di Sri Lanka dikenal dengan *Cangka*, di Thailand *Tungkayon*, dan di beberapa daerah lain di Indonesia seperti di Sulawesi disebut *Mokaotan*, *Maggaleceng*, *Aggalacang* dan *Nogarata*⁶. Ada juga yang menyebutnya Congkak seperti daerah daerah yang ada di pulau Jawa. Tersisihnya permainan tradisional permainan Congkak, sebenarnya merupakan kondisi yang alamiah dan tidak dapat ditolak. Tetapi jika dipertimbangkan kembali mengenai kandungan yang terdapat dalam permainan tradisional tersebut, sayangnya jika membiarkannya tidak berguna begitu saja menunggu waktu punahnya. Oleh karena itu, permainan Congkak akan dikaji secara interdisipliner untuk mengetahui kaitan manfaatnya ditinjau dari bidang psikologi.

Congklak atau Dakon adalah sejenis cangkang kerang yang digunakan sebagai biji congklak dan bisa diganti dengan biji-bijian dari tumbuhan. Permainan ini bertujuan menguji kecakapan pemain untuk mendapatkan seberapa banyak buah yang dimiliki oleh pihak lawan. Adapun aspek yang dapat diperoleh dari permainan ini dapat meningkatkan kemahiran motorik

⁶ Dheka D. A. Rusmana, *Permainan Congkak*, (Bandung 140154 Universitas Pasundan ,2010), hlm.23,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

halus anak. Dalam segi perkembangan kognitif anak-anak dapat mempelajari konsep nomor melalui berhitung, contohnya membilang biji disetiap lubang. Anak-anak juga belajar membuat strategi karena mereka perlu pandai dalam membagi bilangan biji yang diambil supaya tidak jatuh di lubang lawan yang kosong.

Berdasarkan penegasan diatas bahwa Optimalisasi Kreativitas Anak Memalui Permainan Tradisional Congklak memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lain, sehingga dalam judul ini akan di paparkan pengoptimalisasi kemampuan kratifitas anak, Sehingga permainan tradisional Congklak selain dikembangkan serta melestarikan permainan tradisional.

B. Alasan Memilih Judul

Ada pun alasan penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul di atas sebagai berikut:

1. Ingin mengenalkan dan melestarikan kembali permainan tradisional congklak agar tidak punah.
2. Ingin mengalihkan anak dari gadget dan permainan onlie
3. Persoalan–persoalan yang dikaji dalam judul di atas sesuai dengan bidang ilmu yang penulis pelajari, yaitu Pendidikan Islam Anak Usia Dini
4. Masalah – masalah yang dikaji dalam judul diatas, penulis mampu untuk meneliti dan menelaah teori tentang permainan tradisional congklak dalam penelitian library research

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Sebagai tambahan kajian literature yang akan dibutuhkan oleh pendidikan paud maupun adik – adik tingkat dalam penulisan skripsi mereka mendatang.
6. Dalam tujuan mengoptimalisasi kreativitas anak melalui permainan congklak pada anak usia 5-6 tahun. Penulis sangat tertarik untuk meneliti berbagai permasalahan yang ada dengan metode *Library Research*.

Penegasan Istilah

Guna menghindari salah penafsiran dalam penelitian ini, perlu dijelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Optimalisasi

Suatu tindakan, proses, atau metodologi untuk membuat sesuatu (sebagai desain, sistem, atau keputusan) menjadi lebih/ sepenuhnya sempurna, fungsional, atau lebih efektif.⁷

Berdasarkan penegasan istilah diatas dapat diketahui bahwa optimisasi kreativitas anak melalui permainan tradisional congklak memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lain, sehingga dalam judul ini akan di paparkan mengoptimalisasi kreativitas anak usia dini, tepatnya pada usia 5 – 6 tahun.

Maksud judul diatas menegaskan bahwa optimisasi kreativitas anak melalui permainan tradisional congklak pada anak usia dini. Anak tersebut mengalami peningkatan kemampuan kreativitasnya.

⁷ Darmadi, H, *Optimalisasi Strategi Pembelajaran Inovasi Tiada Henti untuk Meningkatkan Kualitas Proses Hasil Belajar Peserta Didik*, (Bogor ID: Guepedia, 2018), hlm. 2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Kreativitas

Munandar dalam Ilhamuddin dan Muallifah berpendapat kreativitas dapat didefinisikan sebagai aktifitas kognitif atau proses berpikir untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang baru dan berguna (*new ideas and useful*). Supriadi dalam Rachmawati dan Kurniati mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

3. Permainan tradisional Congklak

a) Permainan tradisional

permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, permainan peninggalan nenek moyang yang dilakukan dengan suka rela dimana permainan tersebut dimainkan menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah tertentu yang harus dilestarikan guna memperkokoh jati diri bangsa. Permainan tradisional menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas, dan lain sebagainya serta memiliki manfaat bagi anak

b) Congklak

Congklak adalah suatu permainan tradisional yang di kenal dengan berbagai nama di seluruh indonensia. Permainan ini

menggunakan cangkang kerang sebagai biji congklak dan bisa di ganti dengan biji bijian atau batu-batu kecil.

4. Aspek Perkembangan Anak Usia 5 6 Tahun

Ada 4 aspek perkembangan anak usia dini dalam perkembangan anak usia dini terbagi dalam 6 aspek dari pengertian STPPA, yaitu : nilai agama dan moral, fisik motoric, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni. Aspek Perkembangan Nilai-nilai Moral Agama. Pendidikan nilai dan moral agama pada program PAUD merupakan pondasi awal yang sangat penting untuk anak usia dini. Karena jika aspek tersebut tertanam baik pada anak usia dini, maka itu merupakan awal yang baik untuk pendidikan anak bangsa dalam mempersiapkan pendidikan selanjutnya.

Nilai agama dan moral sebagaimana dimaksud pada ayat (1) Permendikbud No. 137 Tahun 2014 meliputi kemampuan mengenal nilai agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati, dan toleran terhadap agama orang lain.

Aspek perkembangan fisik motorik merupakan perkembangan yang berkaitan dengan semua gerakan yang dilakukan oleh tubuh dalam membutuhkan koordinasi dengan anggota tubuh lainnya. Fisik motorik terdiri dari 3 bagian, yaitu Motorik Kasar, Motorik Halus serta Kesehatan dan perilaku keselamatan (tinggi badan,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



lingkar kepala sesuai usia serta kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya).

Aspek perkembangan kognitif berkaitan erat dengan kemampuan berpikir anak dalam menerima, mengolah dan memahami sesuatu. Dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014, perkembangan kognitif meliputi belajar dan pemecahan masalah, berfikir logis dan berfikir simbolik.

Aspek perkembangan bahasa merupakan alat komunikasi, baik melalui kata-kata maupun tulisan yang disusun dalam aturan-aturan berbagai variasi dan kombinasinya. Perkembangan bahasa anak dipengaruhi beberapa faktor seperti kecerdasan, genetik, gender, kondisi ekonomi, budaya serta lingkungan. Cakupan perkembangan bahasa menurut Permendikbud No. 137 tahun 2014 diantaranya memahami bahasa reseptif (cerita, perintah, aturan, menyayangi, dan menghargai bacaan), mengekspresikan bahasa (kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan.) dan keaksaraan (mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini:

“Bagaimana Optimalisasi Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Congklak?”

Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian**1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dapat diketahui tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui Optimalisasi Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Congklak.

2. Kegunaan Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Kegunaan Teoritis
 - 1) Sebagai pendorong untuk pelaksanaan Pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.
 - 2) Sebagai informasi pengetahuan untuk mengoptimalkan kemampuan kreativitas anak.
- b. Kegunaan Praktis
 - 1) Bagi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), sebagai bahan masukan dan informasi bagi guru terkait dengan judul tersebut

- 2) Bagi Fakultas, sebagai literature atau bahan referensi khususnya bagi mahasiswa/I yang membutuhkan dan semua pihak pada umumnya.
- 3) Bagi peneliti, sebagai syarat dalam menyelesaikan perkuliahan pada Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dan sebagai persyaratan kelulusan Strata (S1) untuk mendapatkan gelar S.Pd.
- 4) Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi jika ingin mengadakan penelitian yang berhubungan dengan judul di atas.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II**TINJAUAN TEORI****KAJIAN TEORI****1. Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman, anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0 – 6 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.⁸

Menurut Slamet Suyanto, anak usia dini dalam bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% .

⁸ Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Indeks, (Jakarta, 2013),

Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “golden age” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.

Masa kanak-kanak merupakan masa saat anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Mereka cenderung senang bermain pada saat yang bersamaan, ingin menang sendiri dan sering mengubah aturan main untuk kepentingan diri sendiri. Dengan demikian, dibutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis. Potensi anak yang sangat penting untuk dikembangkan. Potensi-potensi tersebut meliputi kognitif, bahasa, sosioemosional, kemampuan fisik dan lain sebagainya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Pengertian Permainan Tradisional Congklak Menurut Ahli

Menurut Isyah FAD dalam bukunya yang berjudul “Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia” Permainan congklak adalah alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun. Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang menggunakan bidang panjang dengan tujuh cekungan pada masing-masing sisi dan kedua cekungan yang lebih besar di bagian tengah di ujung kiri dan kanan yang disebut sebagai lumbung.⁹

Menurut Sri Mulyani, Permainan tradisional memiliki nilai-nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak. Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh minimal 2 anak. Permainan tradisional congklak dikenal dengan berbagai macam nama diseluruh Indonesia, namun yang paling umum adalah congklak, sejenis cangkang kerang yang digunakan sebagai biji congklak dalam permainan.¹⁰

Berdasarkan hasil penelitian dari beberapa para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa Permainan tradisional congklak adalah sebuah permainan tradisional yang sudah ada dari zaman dahulu menggunakan bidang panjang dengan tujuh cekung kecil di kedua sisi dan dua cekung besar di bagian ujung kiri dan kanan yang disebut lumbun, dan 98

⁹ Aisyah FAD, *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia, Permainan Tradisional*, 2017 Agustus, Pramuka, dan Outbond, Cerdas dan Interaktif (Penebar Swadaya Grup), Jakarta, 2018, hlm. 24

¹⁰ Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta, Langensari, Publishing, 2018, hlm.31

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

cangkang kerang sebagai biji congklak, biji-bijian dan kerikil. Permainan ini di mainkan oleh dua orang yang nantinya akan mulai memindahkan biji-biji dari satu lubang ke lubang lainnya.

3. Permainan Tradisional Congklak

a) Pengertian Permainan Tradisional Congklak

Permainan tradisional memiliki nilai-nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak. Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh minimal 2 anak. Permainan tradisional congklak dikenal dengan berbagai macam nama diseluruh Indonesia, namun yang paling umum adalah congklak, sejenis cangkang kerang lokan biasanya digunakan sebagai biji congklak dalam permainan.

Menurut Euis Kurniati permainan tradisional congklak merupakan permainan yang menitik beratkan pada penguasaan berhitung, Permainan ini juga memiliki beberapa peranan, diantaranya adalah untuk melatih keterampilan berhitung anak dan motorik halus, melatih kesabaran ketika menunggu giliran temannya bermain.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa permainan congklak merupakan permainan tradisional yang ada sejak dulu hingga sekarang. Kegiatan bermain congklak sangat disukai disetiap daerah sehingga permainan ini dijadikan salah satu

objek yang dapat meningkatkan kreativitas bagi anak

b) Asal-usul Permainan Tradisional Congklak

Perkembangan congklak berasal dari Negara luar yang hingga kini belum dapat ditentukan asal mulanya. Permainan congklak memasuki wilayah Indonesia tepat pada daerah Jawa untuk pertama kalinya.

Permainan ini lebih dikenal dengan nama congklak, dakon, dhakon atau dhakonan. Selain dengan nama congklak banyak juga daerah yang menggunakan nama- nama lain untuk jenis permainan ini. Dalam bahasa Inggris, permainan congklak dikenal dengan nama Mancala. Hingga kini permainan congklak sangat digemari oleh anak-anak di Jawa dari segala usia.

James Dananjaya dilansir dari Historia mengatakan bahwa congklak menyebar luas ke berbagai negara. Selain dibawa oleh pedagang juga karena pengaruh penyebaran agama Islam. Selain di Filipina beberapa negara seperti Srilangka juga mengenal congklak, hingga ke tanah Afrika.

Istilah batu dakon bukan hanya digunakan untuk permainan dakon atau congklak saja. Akan tetapi, ada sebuah temuan dari zaman Megalitikum yang dinamai batu dakon karena bentuknya memang mirip dengan bidak yang biasa digunakan bermain dakon. Mengenai fungsi batu dakon terdapat dua pandangan dari para ahli sejarah. Pertama kemungkinan lubang-lubang di batu tersebut digunakan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk wadah sesajen. Anggapan kedua adalah bahwa batu tersebut difungsikan untuk memetakan bintang seperti di India.

Dengan berjalannya waktu congklak berubah fungsi dari tempat sesajen menjadi alat permainan bagi anak-anak di Indonesia. Contoh congklak di Indonesia yang kita ketahui yaitu:

1) Congklak jawa



Congklak ini biasa dimainkan oleh anak-anak di dalam kerajaan, ada pun ciri-ciri congklak kerajaan adalah: memiliki ukiran di sekeliling congklak dan biasanya terbuat dari kayu.



Sedangkan congklak pribumi atau masyarakat biasa tidak memiliki ukiran dan terbuat dari kayu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Congklak modern



Congklak ini di mainkan oleh anak anak saat ini. Ciri ini congklak ini terbuat dari plastik.

c) Manfaat Permainan Congklak Pada Aspek-Aspek Perkembangan Anak

Berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang terdapat pada Permendikbut no 137, 2014 , Bab III pasal 7 ayat 1 smapai 5 yaitu:

- (1) Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak merupakan pertumbuhan dan perkembangan anak yang dapat dicapai pada rentang usia tertentu
- (2) Pertumbuhan anak sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan penambahan berat dan tinggi badan yang mencerminkan kondisi kesehatan dan gizi yang mengacu pada panduan pertumbuhan anak dan dipantau menggunakan instrumen yang dikembangkan oleh Kementerian Kesehatan

yang meliputi Kartu Menuju Sehat (KMS), Tabel BB/TB, dan alat ukur lingkar kepala.

- (3) Perkembangan anak sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan integrasi dari perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisikmotorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional, serta seni.
- (4) Perkembangan sebagaimana dimaksud pada ayat (3) merupakan perubahan perilaku yang berkesinambungan dan terintegrasi dari faktor genetik dan lingkungan serta meningkat secara individual baik kuantitatif maupun kualitatif.
- (5) Pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal membutuhkan keterlibatan orang tua dan orang dewasa serta akses layanan PAUD yang bermutu.

Beberapa manfaat congklak untuk perkembangan kreativitas anak dibawah ini:

- a. Melatih kemampuan dalam berhitung, dalam memainkan permainan congklak dapat meningkatkan kreativitas anak dalam berhitung dilakukan dengan cara menjalankan dakon ke setiap lubang.
- b. Melatih Motorik Halus: permainan tradisional congklak dapat melatih motorik halus anak. saat memegang dan memainkan biji congklak, yang paling berperan adalah motorik halus anak yaitu jari jemari. Bagi anak yang berkemampuan motorik halusnya tidak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terlalu baik, maka ia tidak dapat menjalankan permainan tersebut dengan cepat dan mungkin saja biji-biji congklak tersebut akan tersebar dan terlepas dari genggamannya. Berbeda dengan anak yang sudah bisa mengkoordinasikan jari-jarinya dengan baik, maka akan bisa memainkan permainan ini dengan cepat.

- b. Melatih emosional anak: dalam hal ini adalah kesabaran. Anak harus sabar menunggu giliran bermain, dan ini harus dilatih bagi anak yang tidak sabaran. Permainan congklak adalah hal yang membosankan. Namun justru itu , permainan ini melatih anak untuk mempunyai jiwa yang sabar dan dapat menerima kekalahan karena permainan hanya dilakukan 2 orang
- c. Melatih anak berperilaku sportifitas : bahwa dalam permainan adalah hal yang wajar, ada yang menang dan ada yang kalah.
- d. kemampuan menganalisa sangat di perlukan terutama saat lawan mendapatkan giliran untuk bermain. Bagi yang mampu menganalisa dengan baik ia dapat memenangkan permainan tersebut dengan hanya meninggalkan satu biji congklak saja.
- e. Melatih kontak sosialisasi: adanya sosialisasi antara anak yang bermain. Tidak jarang, sendan gurau dan tawa terdengar saat permainan ini berlangsung¹¹.

Berdasarkan uraian di atas mengenai manfaat permainan congklak, penulis menyimpulkan bahwa dari manfaat yang

¹¹ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*.(Yogyakarta: Diva Press , 2016), hlm. 70

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



dijelaskan permainan tradisional bukan hanya untuk mengenal nilai-nilai budaya terhadap anak namun permainan tradisional juga mempunyai beberapa manfaat terhadap aspek perkembangan anak seperti melatih motorik kasar, melatih emosional, jiwa sportif, kemampuan menganalisa, dan bersosialisasi dengan baik.

d) Kekurangan Dalam Media Permainan Congklak

Sedangkan kekurangan dari media congklak dalam pembelajaran adalah:

- 1) Belum semua siswa dan guru mengerti tentang alat permainan congklak ini.
- 2) Media pembelajaran ini mudah rusak.
- 3) Belum tentu disemua daerah mengenal permainan ini karena congklak merupakan permainan tradisional daerah Jawa.¹²

Konsep Dasar Pengembangan Kreativitas

a) Pengertian Kreativitas Anak

Kreativitas terdapat pada diri manusia sejak dilahirkan. Kreativitas sangatlah penting untuk dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari. Kreativitas akan membuat seseorang mempunyai kecerdasan tinggi, rasa percaya diri, lebih mudah beradaptasi, dan menerima hal-hal baru. Masing-masing anak mempunyai potensi kreativitas dalam dirinya.

¹² Putri Chandra Dewi, *Penggunaan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Konsep Perkalian Pada Siswa Kelas Ii Sdn 30 Rejang Lebong*, Skripsi (Fak. Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, (IAIN) Curup 2019). hlm : 21.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ketika anak mengembangkan keterampilan kreatif, maka anak tersebut juga dapat menghasilkan ide-ide yang inovatif dan jalan keluar dalam menyelesaikan masalah serta meningkatkan kemampuan dalam mengingat sesuatu.¹³

Kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Perkembangan kreativitas anak sangat penting dari sejak dini untuk menunjang keberhasilan hidupnya.¹⁴

Kreativitas bagi individu atau masyarakat merupakan suatu hal yang sangat penting. Pada masa lampau, orang yang kreatif ditentukan hanya jika mereka telah membuat suatu produk yang original. Padahal pengertian atau maksud dari kreativitas tidak hanya terbatas seperti itu saja tetapi memiliki cakupan yang luas, seperti potongan ayat berikut:

كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ (٢١٩)

Yang Artinya: "...Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat Nya kepadamu supaya kamu berfikir". (Q.S Al Baqarah : 219)¹⁵

Ayat diatas menjelaskan bahwa sebenarnya Islam pun dalam hal kreativitas memberikan kelapangan pada umatnya untuk berkreasi dengan akal pikiran dan hati nurani dalam melakukan pekerjaan dikehidupannya.

¹³ Febrina Dwi Maryati, *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek Di Ra Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat* (Bandar Lampung : 2017), hlm : 17

¹⁴ Rohani, *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas* (Medan : 2017), vol: 05 No : 02

¹⁵ Al-quranul Karim Surah Al-Baqarah Ayat 219

Kreativitas menurut E. Mulyasa menyatakan mengembangkan kreativitas anak sejak anak berusia dini merupakan hal yang paling tepat untuk dilakukan, terlebih lagi pengembangannya melalui program-program permainan yang memiliki nilai positif bagi anak. Sehingga dapat memelihara dan mengembangkan potensi yang dimiliki anak. Hal ini pandangan E. Mulyasa bahwa kreativitas itu sebagai berikut:¹⁶

- 1) Kreatif merupakan manifestasi setiap individu. Dengan berkreasi orang dapat mengaktualisasikan dirinya, dan sebagaimana dikembangkan Maslow dengan teori kebutuhannya yang sangat terkenal; aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.
- 2) Kreatif merupakan kemampuan untuk mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah, sebagai bentuk pemikiran yang sampai sekarang belum mendapat perhatian dalam pendidikan anak usia dini.
- 3) Kegiatan kreatif tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan pribadi lingkungannya, tetapi dapat memberikan kepuasan kepada anak. Kepuasan inilah yang akan mendorong mereka untuk melakukan setiap kegiatan dengan lebih baik dan bermakna.
- 4) Kegiatan kreatif dapat menghasilkan para seniman, dan ilmuwan, karena faktor kepuasan yang dikembangkan dari kegiatan kreatif ini akan mendorong mereka untuk menjadi seseorang yang lebih

¹⁶ E. Mulyasa, M.Pd, *Memajemen PAUD*, (Bandung : Pt Remaja Rosdakarya, 2012

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

baik. Setiap orang akan berusaha untuk memperoleh sesuatu dari kegiatan kreatif ini lebih dari sekedar memperoleh keuntungan material.

- 5) Kreativitas memungkinkan setiap anak usia dini mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya. Kreativitas dapat menghasilkan ide-ide baru, penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk itu, sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak dini.

Senada dengan pendapat para ahli, Kreativitas merupakan komponen individu dan perilaku sosial sejak zaman dahulu. Tumbuhnya kreativitas dapat dicapai melalui lingkungan keluarga dan sekolah. Anak memerlukan lingkungan yang kondusif untuk dapat mengembangkan bakat (intelektual, kreativitas, dan motivasi) dan kemampuannya secara optimal untuk dapat mewujudkan dirinya sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat¹⁷.

Menurut Santrock kreativitas yaitu kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.

Mayesty mengatakan bahwa kreativitas adalah cara berfikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain. Pendapat ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Gallagher bahwa kreativitas berhubungan dengan

¹⁷ Peny Husna Handayani, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Keluarga* (Jakarta : 2017), vol. 15 (2)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu, hubungan dengan diri sendiri, alam dan orang lain.

Drevdal berpendapat bahwa kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang baru dan tidak dikenal pembuatannya. Kreativitas ini dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang dihasilkan bukan hanya perangkuman, mungkin mencakup pembentukan pola-pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya serta pencangkakan hubungan lama kesituasi baru dan mencakup pembentukan korelasi baru.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pengertian kreativitas peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses seseorang dalam menghasilkan berbagai pemikiran, ide atau gagasan baru dalam menciptakan produk baru, maupun karya nyata, yang berdaya guna untuk memecahkan suatu masalah dalam hidupnya dan lingkungan sekitarnya.

b) Tujuan dan Manfaat Kreativitas

Menurut Utami Munandar dalam Montolalu, dkk mengemukakan bahwa ada lima alasan kenapa kreativitas penting untuk dimunculkan, dipupuk, dan dikembangkan dalam diri anak, berikut ini pernyataannya¹⁸:

¹⁸ B.E.F. Montolalu, dkk., *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hlm. 3.4

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia sebagaimana yang diungkapkan oleh ahli Maslow. Salah satu dari enam kebutuhan pokok seorang manusia adalah aktualisasi atau perwujudan diri.
- b. Dengan kemampuan berfikir kreatif dimungkinkan dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah. Mengekspresikan fikiran-fikiran yang berbeda dari orang lain tanpa dibatasi hakikatnya akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan.
- c. Bersibuk diri secara kreatif (sebagaimana kebutuhan anak TK yang selalu sibuk dan ingin tahu) akan memberikan kepuasan kepada individu tersebut.
- d. Dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Gagasan-gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh dengan tantangan.

Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas maka tujuan pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut.

- a. Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan tehnik-tehnik yang dikuasai.
- b. Mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang tinggi terhadap ketidakpastian.
- d. Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.
- e. Membuat anak kreatif yaitu anak yang memiliki:
 - 1) Kelancaran untuk mengemukakan gagasan.
 - 2) Kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah.
 - 3) Orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran.
 - 4) Elaborasi dalam gagasan.
 - 5) Keuletan, kesabaran, kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu.

c) Ciri-Ciri Kreativitas

Ciri-ciri kreativitas menurut Utami Munandar yaitu¹⁹:

- a. Dorongan ingin tau besar.
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang baik.
- c. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah.
- d. Bebas dalam menyatakan pendapat.
- e. Mempunyai rasa keindahan.
- f. Menonjol dalam satu bidang seni.
- g. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, serta tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.
- h. Daya imajinasi kuat.
- i. Keaslian (orisinalitas) tinggi, tampak dalam ungkapan gagasan, karangan, dan sebagainya dalam pemecahan masalah dengan menggunakan cara-cara orisinal yang jarang diperlihatkan oleh anak-anak lain.

¹⁹ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2017), hlm. 75

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- j. Dapat bekerja sendiri.
- k. Senang mencoba hal-hal baru.
- l. Kemampuan mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi)

d) Hubungan Kreativitas dan Kecerdasan Manusia

Untuk menjabarkan ciri dari kreativitas anak, ciri-ciri kreativitas dibagi menjadi dua yaitu ciri yang berhubungan dengan kemampuan berfikir kreatif dan ciri yang berhubungan dengan sikap atau perasaan. Dijabarkan sebagai berikut²⁰:

- a. Ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau kognitif (*aptitude*) antara lain :
 - 1) Keterampilan berpikir lancar, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal serta selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
 - 2) Keterampilan berpikir luwes atau fleksibel, yaitu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
 - 3) Keterampilan berpikir orisinal, yaitu mampu melahirkan

²⁰Rahmawati, Badriah. 2019. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai di Tk Pratiwi Raja Basa Lama*. Lampung, vol : 31 no. 2

ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, serta mampu membuat kombinasi yang lazim dari bagian atau unsur-unsur.

- 4) Keterampilan merinci atau mengelaborasi, yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan menambahkan atau merinci secara detail dari suatu obyek gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
 - 5) Keterampilan merinci atau mengelaborasi, yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan penentuan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, serta tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi dapat melaksanakannya.
- b. Ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang atau afektif (*non aptitude*) antara lain adalah :
- 1) Upaya Rasa ingin tahu, meliputi suatu dorongan untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang lain, obyek dan situasi serta peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui atau meneliti.
 - 2) Bersifat imajinatif, meliputi kemampuan untuk memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi, dengan menggunakan khayalan tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Sikap berani mengambil resiko, meliputi keberanian memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, serta tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang berstruktur.
- 4) Sikap menghargai, meliputi tindakan dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, serta menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang²¹.

e) Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan

Kreativitas Anak Usia Dini

Setiap aspek perkembangan yang dilalui anak pasti memiliki faktor pendukung dan faktor penghambat, begitu pula dengan kreativitas. Hurlock dalam Susanto mengemukakan beberapa faktor pendukung yang dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu²² :

- 1) Waktu. Anak akan kreatif apabila diberikan waktu bebas untuk bermain dengan gagasan dan konsep yang dimilikinya.
- 2) Kesempatan menyendiri. Hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial anak menjadi kreatif.
- 3) Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa. Untuk menjadi kreatif anak harus bebas dari ejekan dan kritikan.
- 4) Sarana. Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus

²¹ Dian Miranda, *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kota Pontian* (Pontianak : 2016) hlm . 63

²² *Ibid.*.hlm,124

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

- 5) Lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas anak.
- 6) Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif. Orang tua yang tidak terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.
- 7) Cara mendidik anak. Mendidik anak secara demokratis di rumah dan sekolah dapat meningkatkan kreativitas sedangkan cara mendidik otoriter memadamkannya.
- 8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan. Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Anak akan menjadi kreatif apabila anak mempunyai sedikit waktu bebas untuk bermain dengan ide dan konsep yang dimiliki dirinya sendiri. Selanjutnya, sarana harus disediakan terutama sarana bermain yang dapat mendorong anak untuk melakukan percobaan dan eksplorasi terhadap sarana bermain tersebut. Hal penting lainnya yaitu faktor lingkungan yang mendukung baik lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat. Mereka harus memberi hak kebebasan terhadap kegiatan yang dilakukan anak. Contohnya, anak suka menggambar maka guru membebaskan anak untuk menggambar sesuai imajinasinya tanpa perlu adanya campur tangan dan peraturan dalam menyelesaikan gambar anak,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

guru disini sebagai motivator dan mengarahkan anak dalam menyelesaikan tugasnya. Selain itu, sekolah harus memfasilitasi apa yang dibutuhkan oleh anak dan guru dalam mengembangkan kreativitas anak, sekolah sebagai fasilitator dilingkungan sekolah dalam mengembangkan kreativitas anak.

Selanjutnya, Masganti mengemukakan beberapa faktor yang dapat menghambat perkembangan kreativitas anak yaitu:

- 1) Evaluasi disini dapat berupa Kritik atau penilaian Positif, walaupun dalam bentuk pujian akan membuat anak kurang kreatif, jika pujian itu memusatkan perhatian pada harapan akan dinilai. misalnya guru memberikan evaluasi dalam bentuk angka dan tidak memberikan penjelasan serta umpan balik positif.
- 2) Hadiah Kebanyakan orang percaya bahwa memberikan hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku tersebut. Namun pada kenyataannya tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi instrinsik dan mematikan kreativitas.
- 3) Persaingan Persaingan biasa terjadi di kehidupan sehari-hari dan sayangnya hal ini dapat mematikan kreativitas. Misalnya, dalam bentuk konteks dengan hadiah untuk pekerjaan yang terbaik, selanjutnya hal ini menimbulkan persaingan antar siswa dan siswa akan mulai membandingkan dirinya dengan siswa lain.
- 4) Lingkungan yang membatasi Belajar yang kreatif tidak dapat ditingkatkan dengan pemaksaan. Sebagai anak ia mempunyai pengalaman mengikuti sekolah yang sangat menekankan pada disiplin

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



dan hafalan semata-mata.²³

Selain faktor penghabat di atas, ternyata peran atau sikap guru terutama orang tua juga memainkan andil yang cukup besar dalam menghambat kreativitas anak sebab sebelum anak siap memasuki sekolah mereka belajar maka mereka harus menerima perintah dan menyesuaikan diri dengan peraturan dan perintah orang dewasa dirumah dan disekolah, menurut Harlock dalam Masganti Sitorus, Dkk menyebutkan bahwa ada beberapa faktor yang dapat menghambat kreativitas anak, yaitu:

- 1) Mengatakan kepada anak bahwa dia akan dihukum jika berbuat salah
- 2) Tidak memperbolehkan anak marah terhadap orang tua
- 3) Anak tidak diperbolehkan mempertanyakan keputusan orang tua
- 4) Tidak memperbolehkan anak bermain dengan hal yang berbeda dari keluarga, mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda dari keluarga anak
- 5) Anak tidak boleh berisik
- 6) Orang tua ketat mengawasi kegiatan anak
- 7) Orang tua memberi saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas
- 8) Orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak
- 9) Orang tua tidak sabar dengan anak
- 10) Orang tua dan anak adu kekuasaan
- 11) Orang tua memaksa dan menekan anak untuk menyelesaikan

²³ Masganti, Dkk, 2016, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, hlm. 24

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tugas.²⁴

Jadi, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor pendukung dan penghambat kreativitas hendaknya diperhatikan dan dipahami oleh guru dan orang tua agar dapat memberikan stimulasi yang tepat sehingga kreativitas anak dapat berkembang baik. Dan harapannya dengan memahami faktor penghambat kreativitas tersebut para guru PAUD dapat meminimalisir kesalahan dalam memberikan stimulasi pada anak didiknya.

B SISTEMATIK PENULISAN

Sebagai kerangka dalam penelitian maka sistematika penulisan disusun sebagai berikut :

- BAB I** Pendahuluan, membahas tentang Latar Belakang Masalah, Alasan Memilih Judul, Penegasan Istilah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian..
- BAB II** Kajian Teori, membahas tentang Konsep optimalisasi kreativitas anak usia 5 – 6 tahun melalui permainan tradisional congklak, kajian pustaka, dan sistematika penulisan.
- BAB III** Metodologi Penelitian diantaranya Metode Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, dan Prosedur Pengolahan Data.
- BAB IV** Pembahasan Hasil Penelitian meliputi Gambaran Umum mengenai hasil optimalisasi kreativitas anak usia 5 – 6 tahun melalui permainan tradisional congklak.
- BAB V** Kesimpulan Dan Saran sebagai hasil akhir dari bagian laporan

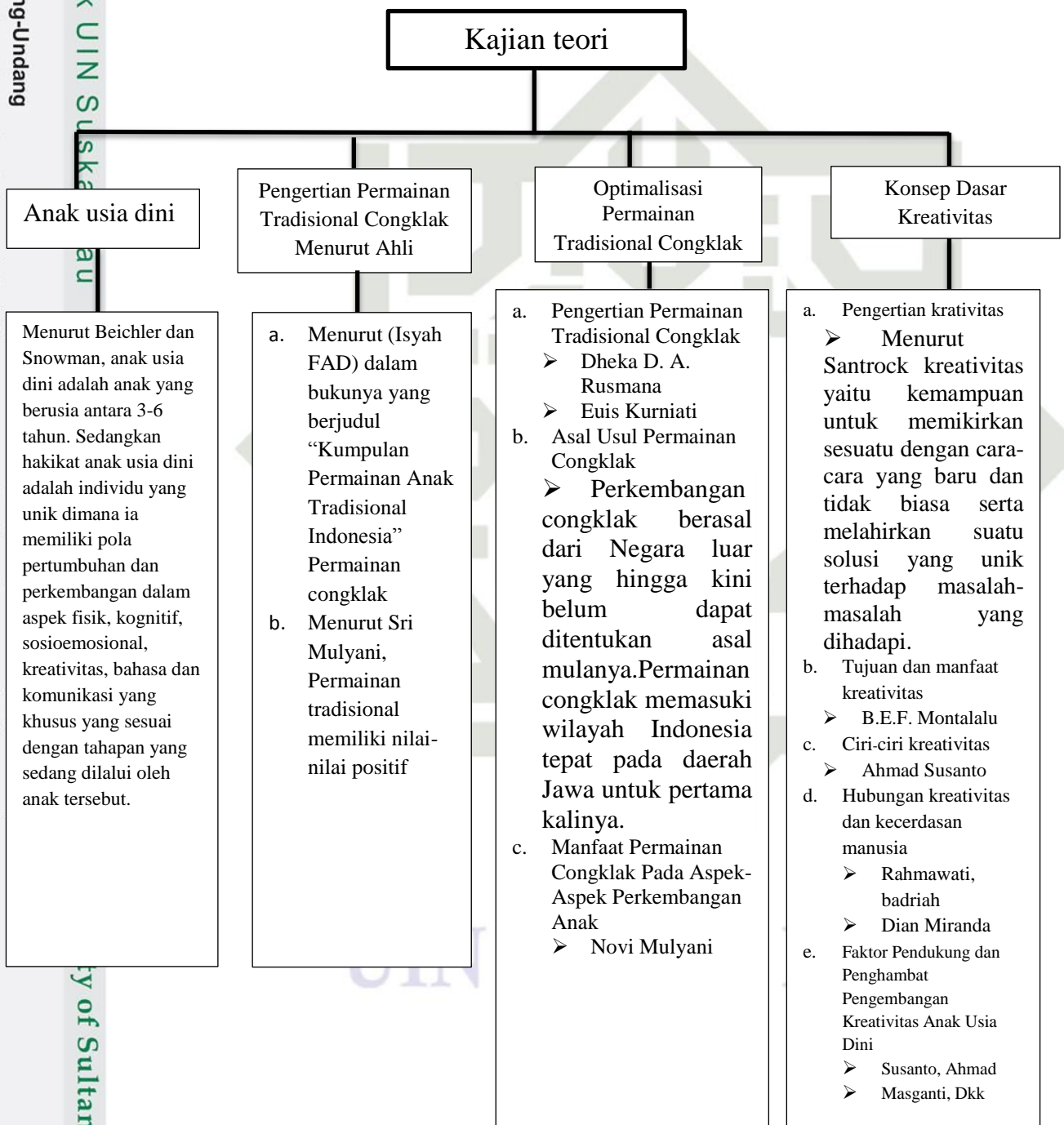
²⁴ Ibid, hlm. 24-25

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tugas akhir ini.

MIND MAPPING KAJIAN TEORI



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini penulis menggunakan penelitian kepustakaan (*library research*). Namun dari keseluruhannya dapat dikelompokkan menjadi empat jenis penelitian, yaitu²⁵:

a) Studi Teks Kewahyuan

Bidang kewahyuan adalah penelitian terhadap teks teks Al Qur'an atau kitab lain yang membahas tentang masalah tertentu, misalnya tentang prinsip prinsip hukum dalam Al Qur'an, bisa juga permasalahan permasalahan lain sesuai dengan fokus yang ingin diteliti, misalnya terkait pendidikan, politik, ekonomi, social dsb.

b) Kajian Pemikiran Tokoh

Penelitian tentang pemikiran tokoh adalah usaha menggali pemikiran tokoh tokoh tertentu yang memiliki karya karya fenomenal. Karya tersebut bisa berbentuk buku, surat, pesan atau dokumen lain yang menjadi refleksi pemikirannya.

c) Analisis Buku Teks

Analisis buku teks adalah buku buku pelajaran dari sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi.

²⁵ Amir Hamzah, *Metode Penelitian Keperpustakaan (Library Research)*, (Malang: Cv. Penerasi Nusantara,2019), hlm.33

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d) Kajian Sejarah

Penelitian sejarah menggunakan metode penelitian keperpustakaan dengan teknik pengumpulan data documenter. Data data yang diteliti tidak hanya buku buku teks, melainkan juga benda benda peninggalan yang memiliki hubungan dengan tema penelitian. Penelitian sejarah tidak terbatas membaca peristiwa di masa lampau, namun yang terpenting adalah analisis untuk mengungkapkan peristiwa peristiwa di balik bukti bukti sejarah yang ada.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan melakukan kategorisasi kemudian dinterpretasikan secara deskriptif analisis (menggambarkan terhadap data yang telah terkumpul kemudian memilih data yang diperlukan yang sesuai dengan pembahasan dalam penelitian ini).

Pendekatan kualitatif ini merupakan pendekatan dengan menggunakan data non angka atau berupa dokumen manuskrip pemikiran yang ada, dimana dari data tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan relevansinya dengan pokok permasalahan yang dikaji.

Sumber Data

Pada penelitian ini, peneliti membutuhkan data yang bersumber dari berbagai data – data. Sumber data menjadi dua yaitu sumber primer dan sumber sekunder.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Sumber Data Primer

dalam penelitian ini sumber data primer yang dibutuhkan merupakan anak usia 5-6 tahun sebagai objek penelitian.

Table Buku Sumber Data Primer.

No	Nama Penerbit	Judul	Isi Buku
1	Aisyah FAD	Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia, Permainan Tradisional , 17 Agustus, Pramuka, dan Outbond,Cerdas dan Interaktif	Permainan congklak adalah alat bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun. Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang menggunakan bidang panjang dengan tujuh cekungan pada masing-masing sisi dan kedua cekungan yang lebih besar di bagian tengah di ujung kiri dan kanan yang disebut sebagai lambung
2	Sri Mulyani	45 Permainan Tradisional Anak Indonesia	Permainan tradisional memiliki nilai-nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak. Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh minimal 2 anak. Permainan tradisional congklak dikenal dengan berbagai macam nama diseluruh Indonesia, namun yang paling umum adalah congklak, sejenis cangkang kerang yang digunakan sebagai biji congklak dalam permainan.

2. Sumber Data Sekunder

dalam penelitian sumber data sekunder ini adalah dokumentasi, jurnal, buku dan media lainnya yang berhubungan dengan

kemampuan kreativitas, serta melibatkan teori-teori pendidikan yang akan dikombinasikan dengan teori-teori metode permainan tradisional congklak. Dalam proses penelitian pemanfaatan permainan congklak terhadap kemampuan dalam mengoptimalkan kreativitas anak dalam permainan tradisional congklak. dengan adanya sumber data ini dapat memperkuat informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.²⁶

Berikut tabel referensi yang digunakan dalam sumber data sekunder di bawah ini.

Tabel Jurnal Sumber Data Sekunder.

No	Nama	Judul	Isi Jurnal
1	Febrina Dwi Maryati	<i>Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek Di Ra Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat</i>	Kemampuan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Sedangkan Metode proyek merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kreativitas anak usia dini melalui metode proyek di RA Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat
	Umayah Nurul Khotimah	Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan

²⁶ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabeta, 2008), hlm. 42

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



		Pada Kelompok A	kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan melalui permainan congklak. Subjek penelitian adalah anak kelompok A TK Kusuma Bangsa yang berjumlah 16 anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak 88% berdasarkan evaluasi hasil dari siklus I dan siklus II
	Sheila Isabell Maleva	Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Jami'atul Quro' Kota Magelang	Pengembangan kreatifitas hendaknya dimulai pada usia dini, yaitu di lingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan pra sekolah yang dapat ditunjang dengan pemberian permainan edukatif yang dapat melatih kemampuan otaknya. Tujuan penelitian ini antara lain: (1) Menganalisis permainan yang diterapkan di Kelompok Bermain Jami'atul Quro" dalam mengembangkan kreativitas anak, (2) Menganalisis kendala permainan edukatif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di Kelompok Bermain Jami'atul Quro". Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah guru, Kepala Sekolah, dan orang tua anak didik. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode wawancara, observasi, dokumentasi. Keabsahan data dibuktikan melalui triangulasi sumber

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode dokumentasi. Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda dan sebagainya.²⁷

Menurut Amir Hamzah, Penelitian Kepustakaan ini merupakan penelitian kualitatif, bekerja pada tataran analitik dan bersifat *perspectif emic*, yaitu memperoleh data bukan berdasarkan pada persepsi peneliti. Tetapi berdasarkan fakta-fakta konseptual maupaunn fakta teoritis.²⁸

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data studi dokumentasi. Studi dokumentasi yang peneliti gunakan dalam riset ini adalah studi literature-literatur yang berkenaan dengan informasi tentang metode permainan tradisional congklak untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak usia dini. Dengan metode literature ini peneliti mendapatkan informasi dari berbagai macam sumber tertulis dari literature-literatur seperti referensi buku, jurnal, laporan penelitian atau karya ilmiah lainnya yang ditullis oleh para ahlinya. Dengan metode literatur ini, peneliti berupaya menggali, menemukan, dan menjelaskan tentang focus penelitian ini.²⁹

²⁷ Suharsimi, *opcit* hlm 67

²⁸ Amir Hamzah, *Metode Penelitian Kepustakaan Library Research, Kajian Filosofis, Aplikasi, Proses dan Hasil Penelitian*, (Malang: Literasi Nusantara, 2020), hlm. 9.

²⁹ Usman Yahya, Konsep Pendidikan Anak. *Jurnal Islamika*, Vol 15 Nomor 2 tahun 2015, hlm

D Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, ada beberapa jenis metode peneliti yang dapat di gunakan dalam penelitian *library reseach*, di antaranya :

1. Deduktif

Deduktif adalah pemikiran yang bertolak pada fakta-fakta yang umum kemudian ditarik pada suatu kesimpulan yang bersifat khusus. Prinsip deduktif adalah sebagai berikut : apa saja yang dipandang benar pada semua peristiwa dalam suatu kelas atau jenis itu. Jika orang dapat membuktikan bahwa suatu peristiwa termasuk dalam kelas yang dipandang benar, maka secara logika dan otomatis orang menarik kesimpulan bahwa kebenaran yang terdapat dalam kelas itu juga menjadi kebenaran bagi peristiwa yang khusus itu.³⁰

2. Induktif

Yaitu dengan cara mengambil suatu konklusi atau kesimpulan dari situasi yang konkrit menuju pada hal-hal yang abstrak atau dari pengertian yang bersifat umum, dan bertitik-tolak pada pengetahuan yang umum itu kita hendak menilai suatu kejadian yang khusus.³¹

3. Interpretatif

Menginterpretasikan makna metode permainan tradisional congklak ke dalam makna normatif. Artinya untuk mengartikan metode permainan tradisional congklak memiliki nilai baik dan buruk. Nilai itu didasarkan pada hukum atau norma objek masyarakat.

³⁰ sugiono *Op. Cit*, hlm. 36

³¹ *Ibid*, hlm. 42

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Komperatif

Membandingkan beberapa metode permainan tradisional congklak meingkatkan kreativitas anak yang ada untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar. Karena bentuk metode permainan tradisional congklak memiliki cerita yang menarik untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak, tentunya memerlukan interpretasi metode permainan tradisional congklak agar tepat sasaran.

Metode analisis data yang dilakukan untuk menganalisis pembahasan ini adalah metode analisis kualitatif dengan menggunakan analisis isi (*content analysis*). Metode ini digunakan untuk keperluan mendeskripsikan secara objektif-sistematis tentang suatu teks.³²

Dalam tahap ini peneliti menggunakan beberapa metode yang peneliti anggap representatif untuk menyesuaikan pembahasan penelitian ini, di antaranya :

1. Induktif

Yaitu dengan cara mengambil suatu konklusi atau kesimpulan dari situasi yang konkrit menuju pada hal-hal yang abstrak atau dari pengertian yang bersifat umum, dan bertitik-tolak pada pengetahuan yang umum itu kita hendak menilai suatu kejadian yang khusus.³³

Metode yang digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul adalah menggunakan metode induksi. Metode induksi merupakan suatu cara yang dipakai untuk mendapatkan ilmu pengetahuan alamiah dengan

³² Noeng Muhadjir, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Grasindo, 1996), hlm.44

³³ *Ibid*, hlm. 42

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bertitik tolak dari pengamatan atas hal atau masalah yang bersifat khusus kemudian menarik kesimpulan bersifat umum. Peneliti memperoleh data dan dikumpulkan lalu disusun, dijelaskan dan selanjutnya dianalisis. Analisis induksi ini peneliti gunakan untuk menganalisis tentang hasil menurut pemikiran tokoh dan menurut perspektif islam.³⁴

Pada penelitian kepustakaan pengujian keabsahan data menggunakan *data triangulation* melalui 3 tahapan :

- 1) Membandingkan data yang didapat dari suatu karya tulis atau dokumen dengan karya tulis atau dokumen lain yang ditulis penulis yang sama atau dikeluarkan oleh lembaga yang sama.
- 2) Merujuk kepada buku asli karya penulis yang diteliti, khususnya jika data pertama diperoleh dari buku saduran atau terjemahan
- 3) Data yang diperoleh dari karya tulis yang diteliti di konfirmasi kepada penulisnya, tentu saja jika penulisnya masih hidup.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

³⁴ Noeng Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Rakesarasin, 1998),

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A KESIMPULAN

Perkembangan teknologi yang begitu pesat berhasil mengurangi minat anak-anak untuk bermain permainan tradisional. Anak-anak lebih memilih permainan daring yang dioperasikan melalui gadget daripada permainan tradisional. Sangat disayangkan permainan tradisional yang memiliki nilai serta manfaat positif bagi kehidupan dan perkembangan anak, sudah jarang dimainkan oleh anak-anak. Salah satu permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan adalah permainan congklak. Optimalisasi Suatu tindakan, proses, atau metodologi untuk membuat sesuatu (sebagai desain, sistem, atau keputusan) menjadi lebih/ sepenuhnya sempurna, fungsional, atau lebih efektif Permainan congklak merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat disukai anak-anak sejak dahulu dilakukan dengan suasana yang menyenangkan. perkembangan ini untuk melatih anak dalam bekerjasama, dan melatih emosi anak dalam tujuan mengoptimalisasikan krarivitas anak dalam proses berpikir. Melalui permainan tradisional congklak, kemampuan anak berkembang sangat pesat, anak dapat mengembangkan kemandirian, belajar memecahkan masalah sendiri, percaya dalam mengambil keputusan. Perkembangan kemampuan setiap masalah anak menggunakan simbol untuk melambangkan objek, serta rasa ingin tahu anak yang lar biasa terhadap lingkungan sekitar Dalam permainan congklak terdapat kegiatan bermain yang menyenangkan dan berfokus pada anak. Permainan

Congklak dapat dijadikan alternatif model pembelajaran bermain sambil belajar pada anak usia dini.

SARAN

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah diuraikan peneliti diatas, maka saran yang diberikan oleh peneliti adalah:

1. Bagi anak usia dini Kegiatan permainan tradisional congklak selain untuk meningkatkan kreativitas, diharapkan juga mampu meningkatkan aspek perkembangan dalam mengoptimalkan kreativitas anak yang lain.
2. Bagi guru Kegiatan permainan dalam mengoptimalkan kreativitas anak melalui permainan congklak hendaknya dimasukkan ke dalam kegiatan pembelajaran lebih lanjut dalam rangka meningkatkan kreativitas anak sehingga kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas lebih bervariasi.
3. Bagi peneliti selanjutnya Penelitian mengenai peningkatan dalam optimalisasi kreativitas anak masih terbatas pada permainan konstruktif.. Oleh karena itu, menjadi motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk melengkapi penelitian ini dengan menggunakan media lain yang lebih bervariasi dalam permainan konstruktif serta menciptakan kegiatan yang lebih menarik sehingga lebih meningkatkan kreativitas anak dalam mengoptimalkannya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

BUKU

- Asyiah FAD. (2018). *“Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia, Permainan Tradisonal , 17 Agustus, Pramuka, dan Outbond,Cerdas dan Interaktif”*. Jakarta: Penebar Swadaya Grup
- Amad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2017), hlm. 75
- Al-quranul Karim
- Amir Hamzah, *Metode Penelitian Kepustakaan Library Research, Kajian Filosofis, Aplikasi, Proses dan Hasil Penelitian*, (Malang: Literasi Nusantara, 2020)
- B.E.F. Montolalu. (2007). *“Bermain dan Permainan Anak”*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Bungin. (2006). *“Metodologi Penelitian Kualitatif”*. Jakarta: Raja Grafindo Prasada.
- Darmadih. (2018). *“Optimalisasi strategi pembelajaran inovasi tiada henti untuk meningkatkan kualitas proses hasil belajar peserta didik”* . Bogor ID: guepedia.
- Dilanisa (2011) *“Mengenal Permainan Tradisional”*. Bandung: Mawar Putra Perdana
- Eis Kurniati,*Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta, kencana, 2016
- Keen Achroni. (2012). *“Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional”*. Jogjakarta: Javalitera.
- Masganti, Dkk, 2016, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing,
- M. Fadlillah, M.Pd.I. (2014). Dkk. *“Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan”*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Noeng Muhadjir. (1998). *“Metodologi Penelitian Kualitatif”*. Yogyakarta: Rakesarasin.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Noeng Muhadjir. (2015). *“Metode Penelitian Kualitatif:”*. Jakarta: Grasindo.

Novan Ardy Wiyani dan Barnawi. (2014). *Format PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

Novi Mulyani. 2016, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta. diva press.

H.E. Mulyasa. M.Pd. (2012), *“Memajemen PAUD”*. Bandung : Remaja Rosdakaryah

Sugiono. (2008). *“Memahami Penelitian Kulaitatif”*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2000). *“Manajemen Penelitian”*. Jakarta : Rieka Cipta..

Suharsimi Arikunto. (1998) . *“Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek”*. Jakarta: Rieneka Cipta.

Susanto, Ahmad, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana

Yeni Rachmawati, Euis Kurniati, (2019) *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak –Kanak*, Jakarta: Prenadamedia Group

Jurnal dan Skripsi

Arif Hidayati.(2016). *“ Nilai-Nilai Dalam Pendidikan Karakter”*. Skripsi. Purwokerto : Institut Agama Islam Negeri

Badriah Rahmawati, (2019) *“Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai Di Tk Pertiwi 1 Raja Basa Lama “* skripsi. Vol. 31

Dian Miranda, (2016). *“Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Kota Pontianak*. Skripsi. Pontianak.

Dheka D. A. Rusmana, (2010). *“Permainan Congkak: Nilai Dan Potensinya Bagi Perkembangan Kognitif Anak”* jurnal, Vol. 2, No. 3

Febriana Dwi Maryati. (2017). *“Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek Di Ra Cendikia Al Madani Ngambur Pesisir Barat”* . Skripsi. Bandar lampung

Penny Husna Handayani, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Keluarga* . jurnal (Yogyakarta : 2017)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

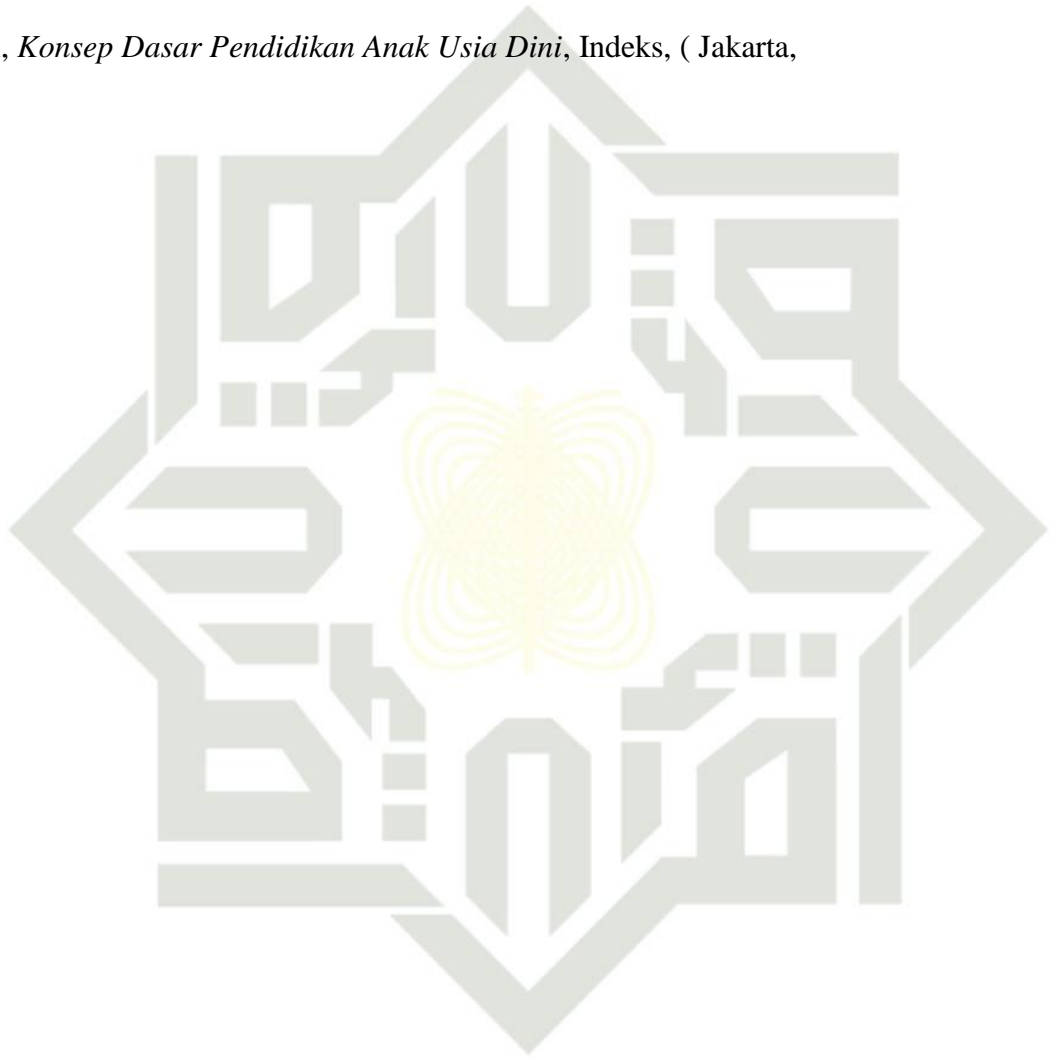
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Rahmawati, Badriah. 2019. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai di Tk Pratiwi Raja Basa Lama*. Lampung,

Rohani, “*Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas* “. jurnal (Medan : 2017), vol: 05 No : 02

Usman Yahya, Konsep Pendidikan Anak. *Jurnal Islamika*, Vol 15 Nomor 2 tahun 2015

Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Indeks, (Jakarta, 2013), vol,2



UIN SUSKA RIAU

RIWAYAT HIDUP



Rani Herdani, lahir pada tanggal 18 Juni 1996 di Boncah Tagonang. Lahir dari pasangan bapak Herman dan ibu Dahniar, dan merupakan anak ke 6 dari 6 bersaudara. Penulis menyelesaikan Sekolah Dasar di SD Negeri 007 Rambah pada tahun 2010, dan menyelesaikan Sekolah Menengah Pertama di SMPN 2 Rambah pada tahun 2013, kemudian pada tahun 2016 penulis menyelesaikan Sekolah Menengah Atas di SMAN 2 Rambah Hilir.

Penulis diterima sebagai Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Falkutas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tahun 2016 melalui jalur UMJM (Ujian Masuk Jalur Umum). Pada tahun 2019 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Lubuk Bilang Kecamatan Rambah Samo Rokan Hulu. Pada tahun 2019, penulis melaksanakan Program Praktek Lapangan (PPL) di TK Dewi Angrek Jl, Angrek Km 2, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru. Penulis menyelesaikan tugas akhir kuliah berupa penyusunan skripsi dengan mengikuti Ujian Munaqasah dan dinyatakan lulus dengan nilai “Sangat Memuaskan” pada hari Tanggal 02 Februari 2021 dengan judul ***Optimalisasi Kreativitas anak usia 5 – 6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Congklak***. Di bawah bimbingan ibu Nurkamelia Mukhtar AH, M.Pd.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.