

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.



**PEMILIHAN PERMAINAN ANAK BERBASIS GENDER DAN
DAMPAK TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR ANAK
USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK PUTRA
MANDIRI II DESA SIALANG GODANG
KECAMATAN BANDAR PETALANGAN
KABUPATEN PELALAWAN**

SKRIPSI



UIN SUSKA RIAU

OLEH

NAJMI ELFITRA

NIM. 11910920966

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1444 H/2023 M**

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.

**PEMILIHAN PERMAINAN ANAK BERBASIS GENDER DAN
DAMPAK TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR ANAK
USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK PUTRA
MANDIRI II DESA SIALANG GODANG
KECAMATAN BANDAR PETALANGAN
KABUPATEN PELALAWAN**

Skripsi
Diajukan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



oleh

NAJMI ELFITRA

NIM. 11910920966

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1444 H/2023 M**



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


PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pemilihan Permainan Anak Berbasis Gender dan Dampak Terhadap Meningkatkan Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan”. Yang disusun oleh Najmi Elfitra 11910920966 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 24 Dzulhijjah 1444 H
13 Juli 2023 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Anak Usia Dini


Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.
NIP. 19730514 200112 2 002

Pembimbing


Nurhayati, S.Pd.I, M.Pd.
NIK. 130117011

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 Pemilihan Permainan Anak Berbasis Gender dan Dampak Terhadap Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelawan yang ditulis oleh Najmi Elfitra NIM 11910920966 telah diajukan dalam munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 11 Juli 2023. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 24 Dzulhijjah 1444 H
13 Juli 2023 M

Mengesahkan sidang Munaqasyah

Penguji I



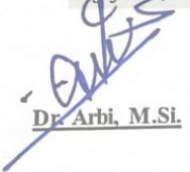
Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.

Penguji II



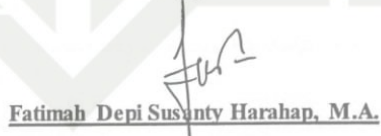
Heldanita, M.Pd.

Penguji III



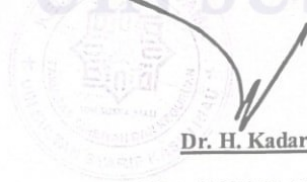
Dr. Arbi, M.Si.

Penguji IV



Fatimah Depi Susanty Harahap, M.A.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag

NIP. 19650521 199402 1 001

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.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : NAJMI ELFITRA
 NIM : 11910920966
 Tempat, Tgl Lahir : Sorek 1, 21 Januari 1999
 Fakultas/Pascasarjana : Tarbiyah dan Keguruan
 Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul Skripsi : Pemilihan Permainan Anak Berbasis Gender dan Dampak Terhadap Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana diatas adalah hasil pemikiran dan hasil penelitian saya sendiri
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya
3. Oleh karena itu skripsi saya ini sudah disebutkan sumbernya
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 13 Juli 2023

Yang membuat pernyataan



NAJMI ELFITRA

NIM. 11910920966



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.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas *inayah*-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **"Pemilihan Permainan Anak Berbasis Gender dan Dampaknya Terhadap Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan"**. Shalawat beriring salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya. Semoga dengan senantiasa bershalawat kepada baginda Rasul kita untuk mendapatkan syafa`at di hari perhitungan kelak, Aamiin.

Upaya penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Penulisan skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan adanya dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan kerendahan hati, penulis ucapkan banyak terimakasih dan penghormatan yang tak terhingga kepada kedua orangtua penulis Ibu Nurlaily dan Ayah Afrizal Amri yang tak henti-hentinya memberikan do`a dan dukungan serta kasih sayang yang tulus sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selain itu penulis juga ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri

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.

Sultan Syarif Kasim Riau. Wakil Rektor I Ibu Prof. Dr. Hj. Helmiati M.Ag., Wakil Rektor II Bapak Dr.H. Mas'ud Zein, M.Pd., dan Wakil Rektor III Bapak Prof. Edi Erwan, S.Pt.,M.Sc.,Ph.D. beserta seluruh staff.

2. Bapak Dr. H. Kadar, S.Ag., M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Bapak Dr. H. Zarkasih, M.Ag., sebagai Wakil Dekan I. Ibu Dr. Zubaidah Amir, MZ., M.Pd. sebagai Wakil Dekan II, Ibu Dr. Amirah Diniaty, M.Pd Kons. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta seluruh staff.

3. Ibu Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Ibu Nurkamelia Mukhtar, AH, M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini beserta staff.

4. Ibu Nurhayati, S.Pd.I, M.Pd. sebagai Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti selama perkuliahan

5. Ibu Nurhayati, S.Pd.I, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama menjalani masa studi.

6. Bapak Drs. H. Arbi, M.Si., Bapak Drs. Zulkifli, M.Ed., Ibu Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag, Ibu Dra. Hj. Sariah, M.Pd., Ibu Dr. Hj. Eniwati Khaidir, M.Ag., Ibu Hj. Dewi Sri Suryanti, M.S.I., Ibu Nurhayati, S.Pd.I, M.Pd., Ibu Heldanita, M.Pd., Ibu Titin Latifah, M.Pd., Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1).



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 milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Kepala Sekolah TK Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan beserta jajaran yang telah membantu penulis dalam memperoleh data sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.

8. Keluarga besar Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Khususnya teman-teman angkatan 2019 dan pengurus HM-PS PIAUD 2022. Terimakasih atas semangat dan doa-doa kalian. Semoga ukhwah kita tetap terjalin seiring atas izin-Nya.

9. Keluarga besar penulis yang selalu mendukung dan mendoakan selama ini.

Hanya harapan dan do`a, semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah berjasa dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang mengarah pada perbaikan skripsi ini agar berguna bagi pembaca. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk penulis dan para pembaca, *Aamiin*.

UIN SUSKA RIAU

Pekanbaru, 13 Juli 2023

Peneliti

Najmi Elfitra
11910920966

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kepada Allah SWT rabbul izzati atas semua nikmat iman dan islam, atas limpahan rahmat dan karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan.

Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tuaku yakni ayah Afrizal Amri dan ibu Nurlaily yang tiada henti mendoakan dalam setiap sujudnya, melimpahkan kasih sayangnya yang memberi tanpa mengharap balasan semoga persembahan kecil ini dapat membahagiakan.

Teruntuk kakakku Nurul Fathya dan ponakanku Fufu Zea terimakasih atas dukungan, hiburan, doa dan semangatnya, terimakasih sudah menjadi kakak terbaik buat aku adik perempuanmu ini.

Terimakasih teman-temanku, Annisa Thoyyibah Jade, Renny Wulandari, Yenni Okta Hendriani, Istikhana, Nurbani Mardiyati, Row Dho Tun Hannani, Novia Putri Wulandari, dan Teman-teman KKN Desa Rawang Sari 2022, terima kasih untuk bantuan, telah menjadi tempat keluh kesahku dan kerjasamanya dari awal hingga akhir perkuliahan, dari kalian aku banyak belajar.

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.

MOTTO

“Orang lain gak akan bisa paham struggle dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian succes stories. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun ga ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari 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.

ABSTRAK

Najmi Elfitra, (2023): Pemilihan Permainan Anak Berbasis Gender dan Dampaknya Terhadap Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti dan memaparkan bagaimana pemilihan permainan anak berbasis gender dan dampaknya terhadap kreativitas belajar anak usia dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang pengaruh pemilihan permainan berbasis gender pada anak. Populasi penelitian ini berjumlah 43 anak, sehingga sampel penelitian ini berjumlah 11 anak. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran guru sangat penting dalam mempengaruhi kreativitas belajar anak melalui pemilihan alat permainan yang tidak terikat oleh gender, guru membimbing dan melatih anak untuk memilih dan bermain sesuai dengan minat dan keinginan mereka. Hal ini berdampak positif pada kreativitas belajar anak, dimana anak-anak menunjukkan partisipasi aktif dalam aktivitas kreatif dan kemampuan berpikir kreatif. Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya pemilihan alat permainan bebas gender dan memberikan implikasi praktis bagi guru dalam meningkatkan kreativitas belajar anak usia dini melalui penggunaan alat permainan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan Anak Berbasis Gender, Kreativitas Belajar Anak Usia Dini.

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.

ABSTRACT

Najmi Elfitra, (2023): The Effectiveness of Gender Based Stereotype Children Game in Increasing Early Childhood Learning Creativity at Kindergarten of Putra Mandiri II Sialang Godang Village, Bandar Petalangan District, Pelalawan Regency

This research aimed at finding out the effectiveness of Gender based Stereotype children game in increasing early childhood learning creativity at Kindergarten of Putra Mandiri II Sialang Godang Village, Bandar Petalangan District, Pelalawan Regency. Qualitative descriptive approach was used in this research to get a deep understanding about the effect of Gender based Stereotype children game on children. Observation, interview, and documentation were the techniques of collecting data. The techniques of analyzing data were data reduction, data display, and drawing conclusions. The research findings showed that there was an unclear understanding about Gender based Stereotype children game. However, it was found the efforts made to overcome the segregation of game based on gender. Girls and boys were given the opportunity to play the game considered for one particular gender. Selection of games based on gender could hinder children creativity and development. It could be identified the development level of early childhood learning creativity, 3 children were on Undeveloped criteria with the percentage level 20%, 9 children were on Beginning to Develop category with the percentage level 60%, 2 children were on Developing as Expected category with the percentage level 13.3%, and 1 child was on Very Well-Developed category with the percentage level 6.67%. Based on the research findings, it could be concluded that Gender based Stereotype children game made an important contribution to teachers in supporting early childhood learning creativity and reduced stereotypes of gender play in children

Keywords: Gender Based Stereotype Children Game, Early Childhood Learning Creativity

UIN SUSKA RIAU

ملخص

نجمي الفطرة، (٢٠٢٣): فعالية القوالب النمطية لألعاب الأطفال على أساس النوع الاجتماعي في زيادة إبداع التعلم للأطفال في روضة أطفال بوترا مانديري ٢ بقرية سيالانغ بمندري ٢ بقرية سيالانغ غودانغ بمديرية باندار بتالانغان بمنطقة بلالاوان

يهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية القوالب النمطية لألعاب الأطفال على أساس النوع الاجتماعي في زيادة إبداع التعلم للأطفال في روضة أطفال بوترا مانديري ٢ بقرية سيالانغ غودانغ بمديرية باندار بتالانغان بمنطقة بلالاوان. يستخدم هذا البحث نهجًا نوعيًا وصفيًا يستخدم لاكتساب فهم متعمق لتأثير القوالب النمطية للألعاب القائمة على النوع الاجتماعي على الأطفال. تقنيات جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلة والتوثيق. أسلوب التحليل المستخدم هو تقليل البيانات وعرض البيانات واستخلاص النتائج. تشير نتائج البحث إلى وجود فهم غير واضح للصور النمطية القائمة على النوع الاجتماعي لألعاب الأطفال. ومع ذلك، فقد بذلت جهود للتغلب على الفصل بين الألعاب على أساس الجنس. يُمنح الأطفال فرصة ممارسة الألعاب التي تعتبر من جنس واحد. يمكن أن يؤدي اختيار الألعاب على أساس الجنس إلى إعاقة إبداع الأطفال وتطورهم. يمكن ملاحظة أن مستوى تنمية إبداع التعلم في مرحلة الطفولة المبكرة الذي يفني بالمعايير غير المطورة هناك ٣ أطفال بنسبة مئوية ٢٠٪، وفئة بداية التطور ٩ أطفال بنسبة ٦٠٪، والتطور كما هو متوقع طفلان بنسبة مئوية ١٣،٣٪، وقدرة الأطفال في فئة "متطورة جدا" طفل واحد بنسبة ٦٠،٦٧٪. بناءً على نتائج البحث يمكن الاستنتاج أن تقديم المساهمة مهم للمعلمين في دعم إبداع التعلم في مرحلة الطفولة المبكرة والحد من الصور النمطية للعب الجنس عند الأطفال.

الكلمات الأساسية: القوالب النمطية لألعاب الأطفال على أساس النوع الاجتماعي،

إبداع التعلم للأطفال



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

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

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	iii
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Penegasan Istilah	6
C. Permasalahan	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Konsep Teoritis.....	11
B. Penelitian Relevan	46
C. Kerangka Berpikir	48
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	49
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	50
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	50
D. Sumber Data Penelitian	50
E. Metode Pengumpulan Data	51
F. Teknik Pengumpulan Data	54
G. Teknik Analisis Data	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Umum Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II	58
B. Proses Penelitian dan Penyajian Data.....	65
C. Hasil Penelitian.....	71
D. Pembahasan Temuan Penelitian	74
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



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

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1	Pedoman Wawancara.....	53
Tabel III. 2	Pedoman Observasi.....	55
Tabel IV. 1	Daftar Guru Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan.....	63
Tabel IV. 2	Jumlah Anak Didik Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan Berdasarkan Jenis Kelamin.....	63
Tabel IV. 3	Jumlah dan Kondisi Bangunan Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan.....	65
Tabel IV. 4	Jumlah Alat Pembelajaran Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan.....	65
Tabel IV.5	Hasil Observasi Perkembangan Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan.....	90

UIN SUSKA RIAU

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Kerangka Berpikir	49
--------------------------------------	----



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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pedoman Wawancara Pemilihan Permainan Anak Berbasis Gender dan Dampaknya Terhadap Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan
Lampiran 2	Lembar Wawancara Pemilihan Permainan Anak Berbasis Gender dan Dampaknya Terhadap Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan
Lampiran 3	Pedoman Lembar Observasi Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan
Lampiran 4	Lembar Observasi Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan
Lampiran 5	Tabel Penilaian Tingkat Kreativitas Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan
Lampiran 6	Dokumentasi
Lampiran 7	Surat Izin Pra Riset
Lampiran 8	Surat Riset
Lampiran 9	Surat Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Lampiran 10	Surat Pelaksanaan Kegiatan Riset/ Pra Riset dan Pengumpulan Data Untuk Bahan Penelitian
Lampiran 11	Lembar Pengesahan Perbaikan Ujian Proposal
Lampiran 12	Surat Pembimbing Skripsi
Lampiran 13	Surat Prariset dari Sekolah

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 I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembahasan mengenai gender dan hubungannya dengan pilihan permainan di konteks anak usia dini masih menjadi hal yang diperdebatkan. Meskipun diyakini secara luas pengkotak-kotakan perbedaan gender dalam pilihan permainan ini sudah terjadi sejak lama dan masih terjadi hingga saat ini. Tidak terlepas di dunia pendidikan anak usia dini di Indonesia.¹

Masih banyak di lingkungan kita yang belum terbuka tentang pengenalan pengetahuan gender terkhusus kepada anak usia dini, pada bidang pendidikan di Indonesia. Pada anak usia dini, mereka lebih banyak menghabiskan waktu mereka dengan bermain bersama teman-temannya. Pada anak laki-laki cenderung mendapatkan peran dan media lebih banyak dibandingkan anak perempuan ketika melakukan pembelajaran atau kegiatan bersama. Ketika anak bermain mereka juga memberikan pelabelan bahwa permainan anak perempuan dan laki-laki hanya boleh dimainkan oleh jenis kelamin yang sama. Hal itu menunjukkan bahwa pendidikan anak usia dini dalam kaitannya dengan pengetahuan gender masih kurang mendapatkan perhatian.²

Stereotype mengesankan bahwa seluruh anggota kelompok merupakan sama dan memiliki karakteristik yang sama. Seperti, semua anak perempuan

¹ Maya Lestari. "Bagaimana Konstruksi Gender dalam Permainan Outdoor di PAUD?." *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3.1 (2020): 25-34.

² Eunike Milasari Listyaningrum. "Peran Orang Tua dalam Pengenalan Pengetahuan Gender Anak Usia Dini pada Masa Pandemi." *Satya Widya* 37.2 (2021): hal.116-122.

menyukai mainan masak-masakan. Padahal di kenyataannya tidak seperti itu. Jadi *stereotype* gender ini tidak menyadari bahwa ada anggota kelompok yang karakternya unik. Peristiwa ini cenderung mematikan potensi anak-anak pada masa yang akan mendatang dimana akan menyebabkan perempuan dan laki-laki krier yang juga *stereotype* gender. Contohnya adalah perempuan lebih cenderung memiliki profesi sebagai tukang masak dibandingkan masinis, dan laki-laki cenderung memiliki karier sebagai ahli bangunan daripada penjaga bayi.³

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Tidak ada yang mengatakan bahwasanya bermain merupakan aktivitas yang tidak menyenangkan, bahkan dalam agama Islam tidak sama sekali melarang tetapi Islam memperbolehkan anak-anak untuk bermain, karena dunia anak adalah bermain, dari Ummul Mukminin, `Aisyah Radhiyallahu `anha berkata:

على اللهو الجارية الحديثة السن الریصة فاقد

Artinya: “Hargailah keinginan gadis kecil yang menyukai permainan”. (HR.

Bukhari dan Muslim)

Sangat benar yang telah dikatakan oleh ibunda `Aisyah, beliau telah mengatakan secara singkat tetapi bermakna. Sebenarnya anak-anak memiliki daya pikir, kreativitas, nalar, perhatian sendiri dan menemukan kesenangan mereka sendiri. Anak-anak tidak boleh dilarang ketika bermain, bersenang-senang dan bercanda karena itu merupakan hak dan bagian mereka, akan

³ Sri Maryatim and Arundhati Shinta. "Hubungan Antara Sikap Ibu Tentang Peran Gender dengan Pilihan Anak pada Kegiatan Bermain." *Jurnal Psikologi* 8.1 (2017), hal.11-26.

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 satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tetapi anak-anak tetap dalam pantauan orang dewasa dan tidak dibiarkan bermain selamanya, hak dan bagian dalam bermain mereka juga harus sesuai porsinya.⁴

Pemilihan alat permainan yang tepat sesuai dengan usia anak merupakan cara yang sederhana tapi bermanfaat dalam membantu menstimulasi tumbuh kembang anak baik dari motorik, kreativitas, sensorik, kognitif, sosial dan moral. Guru dalam hal kegiatan ini harus memperhatikan jenis dan keinginan alat permainan yang sesuai bagi anak.⁵

Ketika memilih alat permainan untuk anak guru juga memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih permainan yang disenangi anak yang mana masih dalam hal baik dan masih memperhatikan jenisnya. Sebagaimana hadis dibawah ini yang meriwayatkan:

حَدَّثَنَا أَبُو الْقَاسِمِ عَبْدُ الرَّحْمَنِ بْنُ مُحَمَّدٍ السَّرَاجُ أَنَا أَبُو الْحَسَنِ أَحْمَدُ بْنُ مُحَمَّدٍ بْنُ عَبْدِ وَاسٍ الطَّرَائِفِيُّ نَا عَثْمَانُ بْنُ سَعِيدٍ نَا زَيْدُ بْنُ عَبْدِ رَبِّهِ نَا بَقِيَّةُ عَنْ عَيْسَى بْنِ الزُّهْرِيِّ عَنْ أَبِي سُلَيْمَانَ مَوْلَى أَبِي رَافِعٍ عَنْ أَبِي رَافِعٍ قَالَ: قُلْتُ يَا رَسُولَ اللَّهِ أَلِلْوَالِدِ عَلَيْنَا حَقٌّ كَحَقِّنَا عَلَيْهِمْ قَالَ: نَعَمْ حَقُّ الْوَالِدِ عَلَى الْوَالِدِ أَنْ يُعَلِّمَهُ الْكِتَابَةَ وَالسَّبَّاحَةَ وَالرُّمِيَّ وَأَنْ يُؤَدِّبَهُ طَيِّبًا

“telah meriwayatkan kepada kami Abu al-Qasyim Abdur-Rahman bin Muhammad bin Abdus al-Tharafi, telah meriwayatkan kepada kami Baqiyah dari Isa bin Ibrahim, dari al-Zuhri dari Abi Sulaiman, Maula Abu Rafi` berkata: bertanya kepada Rasulullah: wahai Rasulullah apakah seorang anak memiliki hak atas mereka? Rasulullah menjawab: iya, hak anak-anak atas orangtuanya, diajarkan menulis, berenang, memanah, dan diberi sesuatu yang baik-baik.” (HR. Imam al-Baihaqi)

⁴ Atma Beuty Muslimawati, “Permainan yang Dilarang Bagi Anak-Anak”, <https://muslimah.or.id/14240-permainan-yang-dilarang-bagi-anak-anak.html>, (Diakses pada tanggal 27 November 2022, pukul 22:23).

⁵ Ni Putu Widari, and Sari. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Orang Tua Dalam Memilih Alat Permainan Pada Anak Usia 1-5 Tahun Di Rw VI Demak Timur Surabaya." *Jurnal Keperawatan* 4.2 (2015). Hal. 2

Latar belakang hasi ini dibuat karena Nabi mendapat pertanyaan dari Abu Rafi` mengenai masalah hak dan kewajiban anak terhadap orangtuanya dalam suatu majelis ilmu, Nabi menjawab dengan lantang dan jelas terhadap pertanyaan tersebut, “iya, ada hak atas kedua orangtuanya, diajarkan menulis, berenang, memanah, dan diberi sesuatu yang baik baik”.⁶

Jika dulu kegiatan berkuda dan memanah hanya dilakukan oleh atlet saja, kini sudah mulai banyak masyarakat mulai latihan dan memiliki alat panah. Dapat dikatakan bahwa kegiatan berkuda, memanah dan berenang sudah menjadi trend dan relevan dengan semua zaman dari sejak dulu hingga kini. Berenang juga aktivitas yang sangat disukai oleh anak-anak. Dalam kegiatan ini adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas baik berupa fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pada hadis di atas bahwa olahraga ataupun permainan tidak hanya diperuntukkan laki-laki saja tetapi juga boleh diperuntukkan perempuan. Karena pada kegiatan berenang, memanah dan berkuda sangat bermanfaat bagi perempuan maupun laki-laki serta bermanfaat untuk anak usia dini. Pada kegiatan tersebut dapat melatih pernafasan, melatih kekuatan tangan dan kaki, keseimbangan, konsentrasi, ketelitian dan kesabaran.

Berlandasan karakteristik anak dan dunianya dapat diketahui bahwa permainan tidak dapat dipisahkan dari perkembangan anak serta dalam mengembangkan pemahaman dan kreativitas anak masih membutuhkan

⁶ Arfan Akbar, Olahraga dalam Perspektif Hadis, *Skripsi*, (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2014), hal.44

bantuan dari guru, orangtua dan lingkungan sekitar anak. Untuk itu permainan merupakan solusi yang tepat untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bermain seperti mencoba hal baru, berimajinasi, karena anak akan secara langsung berinteraksi sendiri dengan objeknya dan sesuai dengan kemampuan anak, tetap dengan bimbingan orang tua atau guru.

Berdasarkan observasi awal, dalam penelitian ini terdapat permasalahan bahwa guru di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II mungkin menghadapi kendala dalam memahami dan memilih permainan yang mempertimbangkan aspek gender dengan baik. Pemilihan permainan yang terbatas pada stereotip gender dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas belajar anak usia dini. Anak-anak menghadapi pembatasan dalam mengembangkan minat, keterampilan, dan potensi kreatif mereka karena terbatasnya variasi permainan yang cocok untuk mereka. Dalam pemilihan permainan sesuai gender dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas belajar anak, mengurangi kesempatan mereka untuk mengeksplorasi minat dan potensi mereka secara bebas. Adanya ketidaksesuaian antara minat dan preferensi anak dengan permainan yang disediakan. Adanya beberapa permasalahan yang terkait pemilihan alat permainan kepada anak perempuan dan laki-laki serta dampaknya terhadap kreativitas belajar anak usia dini itulah yang menjadi landasan utama dalam penelitian ini.

Dari persoalan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PEMILIHAN PERMAINAN ANAK BERBASIS GENDER DAN DAMPAK TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR 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.



USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK PUTRA MANDIRI II DESA SIALANG GODANG KECAMATAN BANDAR PETALANGAN KABUPATEN PELALAWAN⁶

B. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi penafsiran yang berbeda dalam hal judul penelitian, maka perlu adanya penegasan istilah sebagai berikut.

1. Permainan

Permainan merupakan suatu kegiatan yang mana memiliki sifat pura-pura, yang dipilih sendiri oleh pemain, tanpa ditekan rasa tanggung jawab dan tidak memiliki tujuan yang jelas melainkan bertujuan untuk kesenangan. Alat merupakan benda yang digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan. Jadi, alat permainan merupakan alat yang mana digunakan sebagai sarana untuk menarik perhatian anak, pemahaman anak serta perkembangan dan pertumbuhan anak.⁷

2. Gender

Gender merupakan perbedaan yang terlihat antara laki-laki dan perempuan apabila dilihat dari peran, nilai, tingkah laku dan sosial.⁸

Gender merupakan atribut yang diberikan oleh masyarakat untuk menunjukkan adanya perbedaan sifat, karakteristik, ciri-ciri dan fungsi tertentu yang diberikan kepada laki-laki iturasional sementara perempuan

⁷ Muhammad Busyro Karim and Siti Herlinah Wifroh. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 1.2 (2014). Hal 103-113.

⁸ Alan Sigit Fibrianto. "Kesetaraan Gender dalam Lingkup Organisasi Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta Tahun 2016." *Jurnal Analisa Sosiologi* 5.1 (2016). Hal 10-27.

itu emosional; laki-laki berada di ruang public (mencari nafkah) sementara perempuan itu bersifat lemah lembut.⁹

Jadi, gender merupakan konsep sosial yang mencerminkan perbedaan peran, nilai, tingkah laku, dan peran sosial antara laki-laki dan perempuan.

3. Kreativitas

Kreativitas dimaknai sebagai kemampuan seseorang atau individu dalam menciptakan atau menghasilkan kreasi baru, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien dan efektif. Kreativitas juga bisa dimaknai sebagai upaya mengembangkan cara lama atau penemuan lama yang sudah dianggap lama atau ketinggalan zaman dan tidak efektif lagi.¹⁰

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan kreativitas anak dalam memerankan permainan berbasis gender di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan belum sepenuhnya berkembang dengan baik, dalam hal ini proses kegiatan

⁹ Hasan, Bahrudin. "Gender Dan Ketidak Adilan." *Journal Signal* 7.1 (2019): 71.

¹⁰ Ahmad Susanto. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016). Hal 71.

yang berlangsung masih kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk berperan aktif dan kreatif dengan alat permainan yang ada.

- b. Kemampuan tingkat pemahaman pendidik tentang alat permainan anak berbasis gender terhadap kreativitas anak usia dini.
- c. Adanya pemilihan alat permainan anak berbasis gender dan dampak terhadap kreativitas belajar anak usia dini.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, untuk memudahkan penelitian, maka peneliti membatasi masalah pada “Pemilihan permainan anak berbasis gender dan dampak terhadap kreativitas belajar anak usia dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan.”

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu “Bagaimanakah pemilihan permainan anak berbasis gender dan dampaknya terhadap kreativitas belajar anak usia dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan?”.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui efektivitas *stereotype* permainan anak berbasis gender untuk meningkatkan kreativitas belajar anak usia dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan.
- b. Untuk mengetahui yang mempengaruhi *stereotype* permainan anak berbasis gender untuk meningkatkan kreativitas belajar anak usia dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan.

2. Manfaat Penelitian

- a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan wawasan keilmuan bagi pendidikan anak usia dini khususnya dalam kajian penelitian efektivitas *stereotype* permainan anak berbasis gender untuk meningkatkan kreativitas belajar anak usia dini.

- b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi penulis, pembaca, serta calon guru dan guru, penelitian ini merupakan sarana untuk menambah wawasan keilmuan dan pemikiran pendidikan anak usia dini serta menerapkan dan mengamalkan ilmu pengetahuan mengenai efektivitas *stereotype* permainan anak berbasis gender untuk meningkatkan kreativitas belajar anak usia dini.
- 2) Bagi anak didik, penelitian ini dapat membantu anak mengenal berbagai kegiatan yang lazim dilakukan oleh anak laki-laki dan

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.

perempuan serta dapat mengembangkan perkembangan kreativitas anak.

- 3) Bagi UIN Sultan Syarif Kasim Riau, khususnya mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan untuk menambah khazanah kepustakaan guna pengembangan karya-karya ilmiah lebih lanjut.



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

LANDASAN TEORI

A. Konsep Teoritis

1. Gender

a. Pengertian Gender

Kata gender berasal dari bahasa Inggris yang artinya “jenis kelamin”. Terdapat beberapa pengertian tentang gender, salah satunya adalah menurut *Women’s Studies Encyclopedia* dalam Asti Nur Hadianti bahwa yang dimaksud dengan gender adalah suatu konsep kultural yang berupaya membuat pembedaan dalam hal peran, perilaku, mentalitas, dan karakteristik emosional antara laki-laki dan perempuan yang berkembang dalam masyarakat. Berdasarkan definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan gender adalah suatu konsep yang mengidentifikasi perbedaan laki-laki dan perempuan dilihat dari segi pengaruh sosial dan budaya.¹¹

Menurut Unger dan Crawford Dalam Rahmi Fitrianti dan Habibullah bawa gender merupakan perbedaan antara laki-laki dan perempuan yang dibentuk secara sosial bukan berdasarkan perbedaan biologis semata. Terdapat hal yang hampir sama dinyatakan oleh Moser bahwa gender merupakan peran sosial yang terbentuk dalam masyarakat. Gender merupakan perbedaan perilaku antara laki-laki dan perempuan bukan secara biologis, melainkan terbentuk melalui proses

¹¹ Asti Nur Hadianti. "Pendidikan Gender pada Anak Usia Dini." *Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan* 2.4 (2010). Hal. 20-21.

sosial dan kultural. Sedangkan menurut Mosse bahwa gender merupakan seperangkat peran yang diberikan kepada perempuan dan laki-laki, bukan secara biologis dan peran ini dapat berubah sesuai dengan budaya, kelas sosial, usia dan latar belakang etnis.¹²

Mansour Fakhri dalam Rina Roudhotul Jannah dan Sukiman menyatakan bahwa konsep gender merupakan sifat yang melekat pada laki-laki atau perempuan yang dikonstruksi secara sosial maupun kultural dan dapat dipertukarkan antara sifat laki-laki dan perempuan, yang bisa berubah dari waktu ke waktu, dari tempat ke tempat lainnya, maupun berbeda dari suatu kelas ke kelas yang lain, itulah yang disebut dengan gender.¹³

Menurut Adriani Harahap gender merupakan dimensi sosial budaya seseorang sebagai perempuan ataupun laki-laki. Peran gender merupakan suatu bagian dari harapan yang menentukan bagaimana perempuan dan laki-laki harus berpikir, bertindak dan berperasaan. Gender merupakan salah satu bagian penting yang mempengaruhi perkembangan sosial pada masa awal anak-anak. Istilah gender yang dimaksudkan adalah tingkah laku dan sikap yang diasosiasikan dengan laki-laki dan perempuan.¹⁴

¹² Rahmi Fitrianti, and Habibullah. "KETIDAKSETARAAN GENDER DALAM PENDIDIKAN; Studi Pada Perempuan di Kecamatan Majalaya Kabupaten Karawang." *Sosio Konsepsi: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Kesejahteraan Sosial* 17.1 (2012): 85-100.

¹³ Rina Roudhotul Jannah dan Sukiman, *Metode Bermain Peran Gender Pada Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, 2018), hal.101-102

¹⁴ Adriana Harahap, Op.cit. hal.3

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



Peran gender menurut Papalia, dkk dalam Ramtia Darma Putri menyatakan bahwa peran gender merupakan perilaku, perhatian, sikap, keterampilan, dan pertimbangan ciri pribadi sosial yang tepat dari laki-laki ataupun perempuan. Sedangkan Santrock menyatakan bahwa peran gender merupakan sebuah harapan yang berisi tentang bagaimana selayaknya seorang laki-laki ataupun perempuan itu berpikir, bertindak dan merasa.¹⁵

Gender merupakan salah satu aspek penting yang mempengaruhi perkembangan sosial pada masa awal anak-anak. Istilah gender dimaksudkan tingkah laku dan sikap yang diasosiasikan dengan laki-laki dan perempuan.

b. Inklusif Gender dalam Pendidikan.

Pendidikan berbasis gender jangan diartikan sebagai upaya seorang perempuan melawan laki-laki. Tetapi bagaimana perempuan mendapatkan setetaraan nonkodrati. Yang dalam jangka panjang dapat meningkatkan perlindungan, pelayanan dan kesejahteraan kaum perempuan. Dimana secara hukum, perempuan dan laki-laki memiliki hak, kesempatan, kewajiban, dan kesejahteraan yang sama untuk mendapatkan pendidikan.¹⁶

Dalam memberikan pendidikan gender pada anak usia dini, perlu memperhatikan beberapa hal. Santrock dalam menyatakan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pemberian pendidikan

¹⁵ Putri, Ramtia Darma. "Budaya Adil Gender pada Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran." *Jurnal Wahana Konseling* 2.1 (2019): 48-59.

¹⁶ Esti Zaduqisti. "Stereotipe Peran Gender Bagi Pendidikan Anak." *MUWAZANAH: Jurnal Kajian Gender* 1.1 (2009). Hal.79

gender pada anak usia dini, yaitu; pengaruh biologis, pengaruh sosial, dan pengaruh kognitif.¹⁷

Teori pembentukan identitas gender oleh Martin dan Diane Ruble bahwasanya bagaimana anak-anak mengembangkan pemahaman tentang stereotype gender dan identitas gender mereka melalui pengamatan, pengalaman, dan interaksi sosial.¹⁸

Dijelaskan pada teori Maria Montessori tentang pendekatan pendidikan Montessori. Montessori menekankan pentingnya kemandirian, kebebasan, dan keberagaman dalam pendidikan.¹⁹

Dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB I dan BAB II pasal 3 juga mengisyaratkan bahwa dalam pendidikan anak (tanpa dibedakan) dituntut secara aktif untuk mengembangkan potensi dirinya. Perlakuan yang sama antara laki-laki dan perempuan dalam memperoleh pendidikan yang bermutu juga ditegaskan dalam BAB IV pasal 5. Untuk memastikan bahwa anak laki-laki dan perempuan mendapatkan hak yang sama untuk meningkatkan potensi dirinya, pasal 36 ayat (2) dinyatakan bahwa kurikulum pada semua jenjang dan semua jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan anak. Sementara itu, ayat (3)

¹⁷ Ibid. hal.53.

¹⁸ Martin, Carol Lynn, and Diane Ruble. "Children's search for gender cues: Cognitive perspectives on gender development." *Current directions in psychological science* 13.2 (2004): 67-70.

¹⁹ Burhan Nudin. "Penanaman nilai-nilai pendidikan agama islam pada pendidikan anak usia dini melalui metode montessori di safe islamic preschool." *Millah: Jurnal Studi Agama* XVI.1 (2016): 41-62.

menyebutkan bahwa kurikulum disusun sesuai dengan jenjang pendidikan dengan memperhatikan diantaranya peningkatan potensi, kecerdasan dan minat anak, ke tuntutan kerja, serta dinamika perkembangan global.²⁰

Pendidikan anak usia dini yang berkualitas dapat memberikan bekal dan pengembangan kemampuan diri setiap anak baik laki-laki maupun anak perempuan untuk menjadi pribadi yang mandiri serta mampu untuk memahami makna kesetaraan gender.

Pada teori sosial-kognitif Albert Bandura, teori ini menyatakan bahwa anak-anak belajar melalui pengamatan dan peniruan perilaku orang lain di sekitar mereka, termasuk perilaku yang terkait dengan stereotype gender.²¹

Pendidikan berspektif gender dapat disisipkan melalui kurikulum yang sensitif gender, sehingga terdapat bentuk perhatian terhadap hak-hak perempuan. Di dalamnya tertuang kesetaraan gender dalam aktivitas pembelajaran anak sehari-hari, terdapat juga kesetaraan tingkah laku pada semua anak baik di dalam kelas maupun diluar kelas, termasuk memperlakukan secara adil semua anak dalam proses pembelajaran.²²

²⁰ Rina Roudhotul Jannah dan Sukiman, Op.cit, hal.86-87

²¹ Fatimah Saguni. "Pandangan Tentang Perkembangan Gender." *Musawa: Journal for Gender Studies* 10.1 (2018): 105-134.

²² Layla Mardiyah. "Pembelajaran Berkesetaraan Gender (Kajian Implementasi Pendekatan Feminisme Melalui Buku Suplemen PAUD)." *Vin Yang* 13.1 (2013): 2021. Hal.67-68.

c. Alat Permainan Anak Dalam Berbasis Gender

Dalam mendidik anak usia dini yang mana orangtua dipengaruhi dan apa yang diharapkan oleh masyarakat. Oleh karena itu timbul apa yang dianggap pantas dan yang tidak pantas dimainkan oleh anak sesuai gendernya. Becky dari Universitas Roehampton menyatakan bahwa pilihan mainan anak-anak yang diberikan sejak dini membentuk pesan-pesan tentang apa yang pantas dilakukan anak laki-laki dan anak perempuan. Salah satu penelitiannya juga menemukan bahwa anak laki-laki lebih sering diberi mainan yang melibatkan aksi (petualangan), konstruksi dan yang berbau mesin. Sementara perempuan diarahkan untuk bermain boneka, dan yang berhubungan dengan konstruksi feminim di masyarakat, seperti menata rambut.²³

Menurut Albert Bandura dalam teori pembelajaran sosialnya, mengemukakan bahwa anak-anak belajar mengadopsi stereotype gender melalui pemodelan dan pengaruh sosial, termasuk permainan yang mereka minati.²⁴

Perbedaan permainan sesuai gender juga membuat anak-anak beranggapan bahwa pemilihan permainan secara spesifik sesuai jenis kelaminnya akan membuat mereka mudah berbaur dengan teman

²³ Lidwina Hana, "Impak Desain Mainan untuk Anak pada Kesetaraan Gender", *Jurnal Studi Desain* 1.2 (2018): hal.32.

²⁴ Albert Bandura, and Richard H. Walters. *Social learning theory*. Vol. 1. Prentice Hall: Englewood cliffs, 1977. Hal. 1-46

sebayanya. Hal ini mengakibatkan anak-anak cenderung bermain bersama dengan teman yang sesuai gender mereka.²⁵

Pada teori belajar sosial oleh Albert Bandura teori ini menekankan peran penting model dan pengaruh sosial dalam pembentukan perilaku individu. Dalam konteks guru yang memberikan permainan berbasis gender, kendala yang mungkin muncul adalah adanya *stereotype* gender yang diperkuat oleh masyarakat dan lingkungan sekitar.²⁶

Pada dasarnya manusia dilahirkan di bumi itu mempunyai kedudukan yang sama dan setara. Namun, kondisi sosial budaya di masyarakat menjadikan laki-laki lebih dominan terlihat superior dibandingkan dengan perempuan. Anak laki-laki sering diberikan mainan seperti pistol-pistol yang mana bertujuan untuk bermain peran menjadi peran yang maskulin, misalnya menjadi polisi, dengan sosok yang tegas, gagah dan berani, sedangkan perempuan diberikan alat permainan boneka, masak-masakan, dll, yang bertujuan memerankan sosok yang feminim, lemah lembut dan baik hati. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan anak usia dini masih kurang mendapatkan perhatian. Ditambah lagi di Indonesia budaya patriarki yang sudah mengakar kuat di kehidupan masyarakat, semakin

²⁵ Ibid, hal.33.

²⁶ Albert Bandura, Op.cit., Hal. 1-46.

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.



menguatkan pendidikan yang tidak adil dan setara untuk anak usia dini.²⁷

d. Dampak *Stereotype* Gender Bagi Anak

Perkembangan gender pada anak yang mana juga dipengaruhi oleh anak bagaimana cara anak memperoleh sosialisasi melalui sikap dan perilaku maskulin dan feminisme dari keluarga atau orangtua. Perlakuan gender yang diberikan pada anak terlihat sederhana tetapi dapat berpengaruh di masa yang akan datang. Sosialisasi tentang peran gender yang kurang sempurna pada masa usia dini akan menciptakan masalah baru pada masa selanjutnya. Terdapat dampak yang kurang bagus akibat perlakuan bias gender yang dilakukan oleh orangtua terhadap anak diantaranya ialah gangguan emosional, pemberontak, kurang percaya diri, dan gangguan perilaku.

Pada teori Ekologi oleh Urie Bronfenbrenner Hamidullah Ibda, teori ini menekankan pentingnya mempertimbangkan konteks sosial dan lingkungan dalam memahami pengaruh terhadap individu.²⁸ Menurut Hurlock bahwa *stereotype* berfungsi sebagai pedoman pelatihan anak. Pelestarian *stereotype* gender yang teguh akan

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.

²⁷ Uswatun Hasanah, "Peran Pendidik dalam Pembelajaran Berbasis Gender pada Anak Usia Dini di Kober Tunas Bangsa." *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam* 6.1 (2019): 43-49.

²⁸ Hamidulloh Ibda. "Ekologi Perkembangan Anak, Ekologi Keluarga, Ekologi Sekolah dan Pembelajaran." *ASNA: Jurnal Kependidikan Islam dan Keagamaan* 4.2 (2022): 75-93.

mengancam perkembangan anak perempuan ataupun laki-laki dengan membatasi pilihan hidup mereka.²⁹

Adapun faktor stereotype gender menurut Albert Bandura Menjelaskan bahwa anak-anak belajar melalui proses pengamatan dan pemodelan. Dalam konteks permainan anak berbasis gender, anak-anak mengamati dan meniru perilaku dan preferensi permainan yang dianggap sesuai dengan stereotype gender yang ada dalam lingkungan mereka, termasuk interaksi dengan orang dewasa.³⁰

Bias gender yang mengakibatkan beban kerja tersebut seringkali diperkuat dan disebabkan oleh adanya pandangan atau keyakinan di masyarakat bahwa pekerjaan yang dianggap masyarakat sebagai jenis pekerjaan perempuan, seperti semua pekerjaan domestik, dianggap dan dinilai lebih rendah dibandingkan dengan jenis pekerjaan yang dianggap sebagai pekerjaan lelaki, serta dikategorikan sebagai bukan produktif” sehingga tidak diperhitungkan dalam statistik ekonomi negara. Sementara itu kaum perempuan, karena anggapan gender ini, sejak dini telah disosialisasikan untuk menekuni peran gender mereka.³¹

stereotype pengelompokan mainan berhubungan dengan ketidakadilan yang tercermin di kehidupan nyata di luar sana. Pada

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

²⁹ Renda Nur Rofiah, and Radeon Rachmy Diani. "Pendidikan Keluarga Dalam Pengenalan Identitas dan Peran Gender Pada Anak Usia Dini." *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 8.2 (2022): 44-55.

³⁰ Albert Bandura, Op.cit., Hal. 1-46.

³¹ Manour Fakih, Op.cit. hal.21-22

jenis permainan seharusnya tidak dibedakan sesuai gender, karena dapat mempengaruhi cita-cita anak. Misalnya karena tidak bermain dengan hal-hal yang berkaitan dengan teknik, banyak perempuan yang tidak terjun di dunia teknik atau teknologi ketika dewasa.

2. Alat permainan

a. Pengertian Bermain/Permainan

Menurut Singer dalam Rita Kurnia bermain merupakan kegiatan yang dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan.³²

Dalam Yuliani Nurani, dkk Miller dalam Sudono menyampaikan bahwa bermain merupakan cara ilmiah bagi anak untuk mengungkapkan pertentangan dalam diri yang tidak disadarinya. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan sesuai dengan keinginan sendiri dan memperoleh kesenangan.

Dockett dan fleer meyakini bahwa pada dasarnya bermain merupakan suatu hal yang sangat disukai oleh anak-anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti

³² Rita Kurnia. "Konsepsi Bermain dalam Menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial* 1.1 (2012): hal.77-85.

belajar dan bekerja, yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.³³

Belajar melalui bermain merupakan satu teknik pengajaran dan pembelajaran yang berkesan kepada anak usia dini. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dalam kegiatan bermain anak diajak mengenal dunia dan lingkungannya.³⁴

Jadi, bermain merupakan suatu kegiatan yang mengasyikkan bagi anak-anak. Karena bermain dilakukan atas dasar keinginan atau dilakukan sendiri bukan atas kehendak atau perintah orang lain.

Dapat dikatakan bahwa bermain merupakan kegiatan main, sedangkan mainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk main, dan permainan adalah kegiatan yang berisi bermain dan mainan. Permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu. Istilah permainan, menurut pengertiannya adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain.³⁵

Menurut MJ. Langeveld mengatakan bahwa permainan merupakan kesibukan yang paling hakikat dengan dunia anak yang hidup aman. Permainan merupakan suatu keasyikan dan yang mana dilakukan oleh kemauan sendiri tanpa paksaan oleh orang lain yang

³³ Yuliani Nurani, dkk, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), hal. 29-30

³⁴ Ahmad Susanto. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016). Hal 97 .

³⁵ Sigit Purnama, dkk. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja RosdaKarya, 2019), hal.36

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



mana bertujuan untuk mendapatkan kesenangan ketika melakukan kegiatan tersebut. Permainan cukup penting bagi perkembangan anak jiwa anak. Oleh karena itu sangat perlu bagi anak-anak diberi kesempatan dan sarana di dalam kegiatan permainannya. Permainan juga salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada masa awal kanak-kanak.³⁶

Terdapat beberapa ahli yang berpendapat mengenai permainan salah satunya ialah, Gross yang menyatakan bahwa permainan hendaknya dilihat sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting untuk kehidupan dewasa kelak. Sedangkan menurut Schaller bahwa permainan menawarkan kelonggaran setelah menyelesaikan suatu tugas, Shaller menyebutkan bahwa permainan merupakan lawan kata dari bekerja.

Selain itu juga ada pendapat dari Tedjasaputra menyatakan bahwa permainan merupakan bentuk dari bermain yang memiliki aturan dan syarat untuk disepakati bersama. Menurut Ralbi permainan merupakan kegiatan yang dikendalikan oleh aturan dan bahkan terkadang dapat menjadi sebuah pertandingan. Sedangkan menurut Ruswandi permainan merupakan kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya.³⁷

Menurut teori Jean Piaget menekankan pentingnya permainan dalam perkembangan kognitif anak. Menurutnya, permainan

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

³⁶ Abdul Khobir. "Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif." *Forum Tarbiyah*. Vol. 7. No. 2. Fakultas Tarbiyah IAIN Pekalongan, 2009. Hal.197-208

³⁷ Siti Nur Hayati, and Khamim Zarkasih Putro. "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini." *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4.1 (2021): 52-64.

membantu anak mengembangkan pemahaman tentang dunia di sekitarnya.³⁸

Jadi, permainan adalah kesibukan yang dipilih sendiri tanpa paksaan dan tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab serta tidak memiliki tujuan tertentu. Permainan suatu kegiatan yang mengasyikkan dan memberikan kesenangan bagi anak, karena permainan merupakan dunia anak. Permainan bagi anak-anak merupakan suatu kegiatan yang memberikan kesenangan yang dilakukan semata-mata untuk kegiatan itu sendiri, bukan hanya ingin memperoleh suatu hasil dari kegiatan tersebut.

b. Karakteristik Bermain

Jeffrey, McConkey dan Hewson dalam Yuliani berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator, yaitu:

- 1) Bermain muncul dari dalam diri anak
Bermain dilakukan dengan sukarela, bukan paksaan.
- 2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan untuk dinikmati
Bermain pada anak harus terlepas dari aturan yang mengikat, menyenangkan dan mengasyikkan, karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri.
- 3) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya
Bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental.
- 4) Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil.
Dalam bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan dan mendapatkan keterampilan baru, mengembangkan

³⁸ Muhammad Busyro Karim, and Siti Herlinah Wifroh. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 1.2 (2014): 103-113.

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.

perkembangan anak dan anak memperoleh pengetahuan dari apa yang ia mainkan.

- 5) Bermain harus didominasi oleh pemain
Anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa, karena jika bermain didominasi oleh orang dewasa maka anak tidak akan mendapatkan makna apa pun dari bermainnya.
- 6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain
Anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif maka anak tidak akan memperoleh pengalaman baru, karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.³⁹

Karakteristik bermain menurut Hughes sebagai berikut.

- 1) Bermain yang didorong oleh motivasi untuk melakukan kegiatan bermain tersebut adalah kegiatannya sendiri, bukan faktor-faktor luar, misalnya dorongan dari orang tua, untuk mendapatkan suatu hadiah.
- 2) Bermain itu bersifat aktif dan bebas, dapat diikuti oleh siapa saja, yang berarti bermain memerlukan keterlibatan aktif dari para pelakunya dan terbuka dapat diikuti oleh siapa saja tanpa adanya paksaan dan yang bermain memiliki kebebasan untuk memilih jenis kegiatan yang ingin dilaksanakan.
- 3) Bermain menyenangkan, yang diartikan bermain bisa memberikan perasaan-perasaan yang bersifat positif bagi yang melakukannya, yang mana semakin aktivitas itu menyenangkan maka hal tersebut semakin merupakan bermain.
- 4) Bermain lebih berorientasi pada proses bukan hasil yang sesungguhnya, yang mana fokus dalam bermain adalah melakukan aktivitas bermain itu sendiri, bukan hasil atau akhir dari kegiatannya.⁴⁰

Karakteristik bermain menurut pendapat lain adalah sebagai

berikut.

- 1) Perhatian pribadi, yang merupakan kejelian, observasi, peniruan, keterlibatan secara timbal balik, keingintahuan, renungan, membuat keputusan, dan tindakan dengan sungguh-sungguh, mengembangkan aliran dan kompleksitas dalam bermain.
- 2) Keterlibatan dan motivasi pribadi, merupakan mengambil resiko, menggabungkan atau menawarkan cara untuk mengetahui dan membangun dunia, memiliki watak bermain, dan bertindak menyenangkan.

³⁹ Yuliani Nurani Sujiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: PT Indeks, 2013). Hal 146.

⁴⁰ Sri Andayani. "Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman* 7.01 (2021): 230-238.

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) Keterlibatan emosi, bermain dengan keadaan emosi menjadi pemain memerlukan ketahanan yang pantas. Bermain dengan emosi, seperti ketakutan, kekhawatiran, dan pengabaian yang dapat menghasilkan aktivitas fisik yang bersemangat, seperti berteriak, menjerit, berlari, mengejar, bersembunyi, dan ditangkap.
- 4) Potensi imajinasi, anak memanfaatkan pengetahuan setiap hari untuk menginformasikan dan mempertahankan sebuah episode bermain, mengubah ide dalam pikiran, dramatisasi, dan membangkitkan kekuatan magis.
- 5) Potensi dan kapabilitas komunikasi, anak menghadirkan, menghadirkan, membangun makna bersama, keterbukaan pada bentuk representasi multimodal, menciptakan makna dan representasi bersama, menggunakan sumber bermain dan material, mengubah penggunaan dan makna dengan cara yang imajinatif.
- 6) Potensi relasional, yang mana membutuhkan suatu kepercayaan, kebebasan untuk bertindak yang berbeda dalam model “bagaimana jika” dan “seolah-olah”, kapasitas membuat sensasi, negosiasi-konteks dan nyata-khayalan, mengatur kelancaran, ketidakpastian, dan resiko.
- 7) Potensi penciptaan masalah dan pemecahan masalah, anak-anak dapat memilih sesuai pilihannya, kebebasan, dan kontrol yang cukup untuk mengembangkan strategi dan keterampilan pemikiran yang fleksibel.
- 8) Rasa humor, akal, fleksibilitas, dan spontanitas kognisi menceritakan dan menertawakan ketika terdapat canda dan cerita yang lucu dan menggoda.

Dengan adanya pertimbangan mutu dan spirit bermain, para praktisi dapat memahami beberapa proses dan disposisi kognisi yang kompleks yang ada untuk menjadi pemain yang terampil dan cara aktivitas bermain yang bisa berdampak pada belajar dan perkembangan anak.⁴¹

c. Jenis alat permainan

Alat permainan yang digunakan anak untuk bermain biasanya berbentuk nyata, hal ini tentu dapat menstimulasi perkembangan anak seperti mengenal warna, bentuk, tekstur, ukuran dan lain sebagainya.

⁴¹ Sigit Purnama, dkk. Op.cit. hal.18-19.

Adapun bermain berdasarkan alat permainannya sebagai berikut.

1) Bermain permainan manual

Merupakan kegiatan bermain yang mana dilakukan oleh seorang anak atau sekelompok anak menggunakan sebagai alat permainan yang tidak memerlukan kerja mesin. dimana anak sebagai penggerak utamanya. Contoh permainan ular tangga, kelereng, boneka jari, kartu huruf dan angka, lego, boneka, congklak, dan lain sebagainya.

2) Bermain permainan mekanik

Merupakan kegiatan bermain yang dilakukan oleh seorang anak maupun sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang memerlukan kerja mesin. Penggerak alat permainannya adalah mesin. dimana anak yang menjadi pihak yang mengendalikan alat permainan tersebut. Contoh, bermain *bom-bom car*, video game, bermain komputer, dan lain sebagainya.⁴²

Adapun jenis permainan yang sering dimainkan anak di keseharian maupun di rumah yang masih dilakukan cukup banyak jumlahnya salah satunya sebagai berikut.

1) Permainan Boneka

Boneka merupakan salah satu alat peraga tiruan yang sejak lama digunakan dalam pembelajaran. Melalui boneka anak tahu tokoh

⁴² Sigit Purnama, Op.cit, hal.31

mana yang sedang berbicara, apa isi pembicaraan dan bagaimana perilaku anak. Boneka kadang menjadi sesuatu hidup dalam imajinasi anak. Penggunaan boneka sebagai sarana simulasi kreatif pada dasarnya tidak berbeda dengan bentuk-bentuk simulasi yang lain. Letak perbedaannya ialah pada pemegang peran atau pemainnya. Adapun manfaatnya ialah dapat mengembangkan keterampilan berbahasa lisan atau keterampilan berbicara dan membina sikap perilaku yang baik yang dilakukan anak melalui peniruan tokoh-tokoh, dapat mengekspresikan sebuah cerita.⁴³

2) Permainan Masak-masakan

Dalam kegiatan memasak ada keterampilan bereksperimen, yaitu membuat dan bereksplorasi. Dalam kegiatan memasak, anak juga dapat berlatih keterampilan mewarnai, menambal, memotong, mengiris, mendesain, mengestimasi, suatu takaran/ukuran, ataupun membuat sesuatu yang berbeda dari makanan yang dimasak atau dibuat. Dalam kegiatan ini, anak diberi kesempatan untuk berimajinasi, menemukan hal yang menarik, menata dan menyajikannya dengan tidak mengurangi kesan positif terhadap makanan tersebut.⁴⁴

⁴³ Sri Agustin Mulyani, "Penggunaan Boneka Sebagai Media Simulasi Kreatif di Sekolah Dasar." *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, Jilid 1. 2 (2013): 20-25.

⁴⁴ Ni Made Sumerti, dkk. "Penerapan Bermain Peran dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Jamak Anak Melalui Permainan Masak-masakan Di TK Kuncup Harapan Banjar." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1.1 (2013): 1-13

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

3) Permainan Mobil-mobilan

Alat permainan ini biasanya paling sering kita jumpai dimiliki oleh anak laki-laki. Sebagian anak mengoleksi mainan mobil-mobilan dari ukuran kecil hingga ukuran besar atau yang menggunakan *remote control*. Ketika anak memainkan mobil-mobilan anak berkeaktivitas dalam bermain misalnya, tiba-tiba berganti haluan dengan saling menabrak mobil-mobilannya, kemudian satu demi satu roda mobil, beberapa bagian dari mobil-mobilan itu pun dilepaskannya. Mereka berimajinasi mempunyai bengkel mobil dan reparasi mobil-mobil yang rusak akibat saling menabrak tadi. Anak berimajinasi bermain balap-balapan kenapa mobil itu bisa menang, bariskan mobil-mobilan seperti di tempat parkir anak dapat mengatur barisan agar teratur dan dapat menjumlahkan.⁴⁵

4) Permainan Robot-robotan

Robot merupakan perangkat mekanik yang dapat dikendalikan oleh perangkat lunak yang menggunakan sensor untuk memandu satu atau lebih efektif melalui gerakan terprogram dalam suatu ruang kerja dalam hal untuk manipulasi objek fisik.⁴⁶

⁴⁵ Anggraini Adityasari, "Main Matematika yuk! Cara Mudah dan Menyenangkan Mengajar Dasar-Dasar Matematika pada Balita." (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013). hal.22

⁴⁶ Anip Febtriko. "Pemakaian Mobile Robot dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak." *RABBIT (Jurnal Teknologi dan sistem Informasi Univrab)*, 2.2 (2017): 234-243.

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

3. Kreativitas Belajar

a. Pengertian Kreativitas

Menurut Mayesky dalam Yuliani Nurani, dkk menyatakan bahwa kreativitas merupakan cara berpikir dan bertindak, atau menciptakan sesuatu yang orisinal dan berguna bagi orang tersebut dan orang lain.

Menurut Munandar dalam Yuliani Nurani, dkk mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada dan sudah dikenal sebelumnya. Hal itu seperti semua pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh selama hidupnya baik, di lingkungan sekolah, keluarga, maupun lingkungan masyarakat.⁴⁷ Pada teori sosial-budaya (Lev Vygotsky), teori ini menekankan peran lingkungan sosial dalam membentuk perkembangan anak. Menganggap lingkungan sosial sebagai faktor penting dalam pengembangan kreativitas anak.⁴⁸

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang berpikir kreatif atau berimajinasi secara individu yang dapat juga dipengaruhi oleh lingkungannya dalam penciptaan sebuah produk atau sesuatu yang

⁴⁷ Yuliani Nurani, dkk, *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2020), hal.2

⁴⁸ I Putu Suardipa. "Proses Scaffolding Pada Zone Of Proximal Development (ZPD) Dalam Pembelajaran." *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya* 4.1 (2020): 79-92.

memiliki daya guna atau proses desain terhadap output yang memiliki kebaruan.⁴⁹

Kreativitas menurut Santrock dalam Khadijah menyatakan kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.

Menurut Semiawan dan Munandar dalam Khadijah menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.⁵⁰

Untuk mendefinisikan kreativitas tergantung bagaimana orang memandang. Dalam Novita Eka Nurjannah terdapat beberapa pendapat mendefinisikan tentang kreativitas seperti Rhodes menyatakan bahwa *the four p's of creativity*. Guilford mendefinisikan kreativitas dari dimensi *person* bahwa kreativitas menentukan pada kemampuan yang merupakan karakteristik orang-orang yang kreatif. Dari Munandar mendefinisikan kreativitas dari dimensi *proses* bahwa kreativitas merupakan proses yang menciptakan diri dalam keterampilan, dalam keluwesan serta keaslian pemikiran, Amabile mendefinisikan dari dimensi *press* bahwa kreativitas dapat dikatakan sebagai kualitas produk atau respon yang dinilai kreatif oleh

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

⁴⁹ Yanuar Herlambang. "Peran Kreativitas Generasi Muda dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa." *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)* 2.1 (2015): hal.61-71.

⁵⁰ Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2015). Hal. 154-155.

pengamatan yang tepat. Sedangkan Baron mendefinisikan dari dimensi Product bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Menurut Nurjannah dan wahyu septiana bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam berpikir untuk mengkombinasikan ide-ide lama dengan ide-ide baru sehingga menciptakan suatu pemahaman yang baru.⁵¹

Kreativitas adalah kemampuan seseorang yang mana di kehidupan sehari-harinya dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan hal-hal yang baru atau sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru, menemukan cara-cara dalam pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, membuat ide-ide baru yang belum pernah ada dan melihat adanya berbagai kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi.⁵²

Kreativitas merupakan salah satu potensi alamiah dalam pribadi anak yang harus dikembangkan secara optimal. Sedangkan kreativitas sendiri yang mana ditumbuhkan oleh otak kanan, yaitu bagian otak yang memiliki spesifikasi berpikir, mengolah data seputar perasaan, emosi, seni, dan musik.⁵³

⁵¹ Novita Eka Nurjannah. "Pembelajaran STEM berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini." *JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD* 5.1 (2020): 19-31.

⁵² Diana Vidya Fakhriyani. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *Wacana Didaktika* 4.2 (2016): hal.193-200.

⁵³ Tri Rosana Yulianti. "Peranan Orang Tua Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini." *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah* 3.1 (2014): ha.13

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.



Jadi, kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan produk, komposisi atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak ada yang membuatnya.

b. Pengertian Belajar

Mengenai definisi belajar mempunyai makna yang sangat kompleks, sehingga sulit untuk mengetahui dengan pasti apa sebenarnya belajar itu. Menurut Nasution definisi belajar bergantung pada teori belajar yang dianut oleh seseorang. Adapun beberapa batasan definisi adalah sebagai berikut:

- 1) Belajar merupakan perubahan-perubahan dalam sistem urat saraf.
- 2) Belajar merupakan perubahan pengetahuan.
- 3) Belajar sebagai perubahan kelakuan berkat pengalaman dan latihan.

Menurut Hilgard dalam Herawati menyatakan bahwa belajar merupakan: *“learning is the process by (whether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not attributable to training.”* Mengandung makna, belajar merupakan proses yang melahirkan atau mengubah suatu kegiatan melalui latihan (baik dalam laboratorium atau di lingkungan alami) yang berbeda dengan perubahan tanpa latihan.⁵⁴

Menurut Moh. Surya dalam Siti Ma`rifah Setiawati menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang

⁵⁴ Herawati. "Memahami proses belajar anak." *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak* 4.1 (2020): 27-48.

dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Menurut Winkel belajar merupakan semua aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman. Menurut W.S. Winkel dalam bukunya Psikologi pengajaran merumuskan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai sikap. Sedangkan menurut Gagne belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa.⁵⁵

Jadi, belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang terjadi dalam diri individu dengan usaha agar memperoleh hal yang baru baik itu berupa rangsangan, reaksi atau kedua-duanya yaitu rangsangan dan reaksi, karena belajar juga merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar bukan hanya mengumpulkan materi sebanyak mungkin dan menghafalnya.

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.



⁵⁵ Siti Ma`rifah Setiawati. "Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?." *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 35.1 (2018): 31-46

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

c. Ciri-ciri kreativitas Belajar

Ciri-ciri kreativitas dapat ditinjau dalam 2 aspek:

1) Pada aspek kognitif

Ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif, ciri-ciri aptitude yaitu: keterampilan berpikir lancar (*fluency*), keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), keterampilan berpikir orisinal (*originality*), keterampilan memperinci (*elaboration*), dan keterampilan menilai (*evaluation*). makin kreatif seseorang, ciri-ciri tersebut makin dimiliki.

2) Pada aspek afektif

Ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan sikap dan perasaan seseorang, ciri-ciri *non aptitude*: rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil resiko, sifat menghargai, sifat percaya diri, keterbukaan terhadap pengalaman baru dan menonjol dalam salah satu bidang seni.⁵⁶

Untuk mempermudah para orangtua ataupun pendidik anak usia dini agar mengetahui apakah anak-anak tersebut dalam kategori kreatif atau tidak.

Adapun perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak usia dini dapat diidentifikasi berdasarkan ciri-ciri berikut:

- 1) Senang mempelajari lingkungannya
- 2) Mengamati dan memegang segala sesuatu, eksplorasi secara ekspansif dan eksekusif.

⁵⁶ Yesi Budiarti. "Pengembangan Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran IPS." *Jurnal pendidikan ekonomi UM Metro* 3.1 (2015): hal.61-72.

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) Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan terus menerus.
- 4) Bersifat spontan menyatakan pikiran dan perasaannya.
- 5) Suka berpetualang, selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman yang baru.
- 6) Suka melakukan eksperimen, membongkar dan mencoba-coba berbagai hal.
- 7) Jarang merasa bosan, ada-ada saja hal yang ingin dilakukan.
- 8) Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.⁵⁷

Berhubungan dengan aktualisasi diri sebagai suatu bentuk perwujudan kreativitas, Catron dan Allen dalam Yuliani Nurani, dkk menjelaskan terdapat indikator kreatif pada anak usia dini, yakni sebagai berikut.

- 1) Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru.
- 2) Anak melakukan hal-hal dengan caranya sendiri.
- 3) Anak mengekspresikan imajinasi secara verbal.
- 4) Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja.
- 5) Anak bersifat fleksibel dan berbakat.⁵⁸

d. Faktor Pendukung dan Penghambat Kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas tersebut, terdapat beberapa faktor yang dapat mendukung dan menghambat upaya menumbuhkembangkan kreativitas, faktor tersebut terdiri dari lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Adapun faktor pendukung di lingkungan sekolah sebagai berikut.

⁵⁷ Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2015). Hal. 160-161.

⁵⁸ Ibid. hal.5

- 1) Pendidik dapat menerima dan memberikan kepercayaan kepada anak sebagaimana adanya, tanpa syarat dengan segala kelebihan dan kekurangan, bahwa pada dasarnya anak baik dan mampu.
- 2) Pendidik mengusahakan suasana agar anak tidak merasa dinilai dalam artian yang bersifat mengancam.
- 3) Pendidik dapat memahami pemikiran, perasaan dan perilaku anak sehingga pendidik dapat merasakan diri dalam keadaan anak dan melihat dari sudut pandang anak.

Terdapat beberapa bentuk peran lingkungan (termasuk orangtua, dalam keluarga dan guru di sekolah) dalam mengembangkan kreativitas anak sebagai berikut.

- 1) Menghargai pendapat anak dan mendorong mengungkapkannya.
- 2) Memberikan waktu kepada anak untuk berpikir, merenung dan berkhayal.
- 3) Memperoleh anak mengambil keputusan sendiri.
- 4) Mendorong keingintahuan anak untuk memahami banyak hal.
- 5) Menyakinkan anak bahwa orangtua atau pendidik menghargai apa yang ingin dilakukan anak dan hasil akhirnya.
- 6) Orangtua atau guru memberikan fasilitas yang mendukung, membimbing anak dalam eksperimentasi, atau mengasuh bakat anak dengan berbagai kegiatan positif.
- 7) Menikmati kebersamaan dengan 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.

- 8) Memberikan pujian yang sungguh-sungguh tepat sasaran pada anak.⁵⁹

Terdapat suasana yang optimal untuk mengembangkan kreativitas yang memungkinkan terbentuknya kreativitas yang terdiri dari.

1) Gagasan

Gagasan merupakan pemikiran yang menghasilkan berbagai macam pengetahuan. Gagasan yang terdiri dari, berpikir luwes, berpikir orisinal, berpikir terperinci, dan berpikir menghubungkan pengetahuan.

2) Sikap

Sikap merupakan perilaku yang dihasilkan oleh seseorang. Sikap yang terdiri dari, rasa ingin tahu yang tinggi, kesediaan untuk menjawab, berani mengambil resiko, dan percaya diri.

3) Karya

Karya merupakan sesuatu yang dihasilkan seseorang. Yang terdiri dari, permainan, mampu memodifikasi berbagai mainan, mampu menyusun berbagai bentuk permainan, karangan anak, mampu menyusun karangan berupa tulisan atau cerita dan mampu menggambar sesuatu yang baru atau mampu memodifikasi gambar yang anak buat.⁶⁰

⁵⁹ Ahmad Susanto, Op.cit, hal.87-88.

⁶⁰ Tri Rosana Yulianti. Op.cit, hal.19

Jadi, kreativitas anak akan berkembang jika orangtua dan guru selalu bersikap demokratis. Dengan perilaku yang mau mendengarkan anak dan menghargai pendapat anak, mendorong anak untuk berani mengungkapkan pendapatnya, dan tidak memotong pembicaraan anak ketika anak ingin mengungkapkan pikirannya.

Adapun faktor penghambat kreativitas anak yang mana dipengaruhi oleh pendidik, orangtua atau lingkungan yang telah mematahkan ide yang dikemukakan anak, persaingan antar anak, terdapat pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak, banyaknya larangan kepada anak, serta orangtua yang selalu mengawasi anak. Tidak mendukung kreativitas anak, banyak mengatakan akan menghukum kepada anak ketika berbuat salah, tidak membolehkan anak menjadi marah terhadap orangtua, tidak diperbolehkan anak mempertanyakan keputusan orangtua, tidak membolehkan bermain dengan yang berbeda dari keluarga anak yang memiliki pandangan dan nilai yang berbeda dari keluarga anak, anak dilarang berisik, orangtua yang kritis dan menolak gagasan anak, orangtua yang tidak sabar terhadap anak, orangtua yang memaksa dan menekankan anak untuk menyelesaikan tugas serta orangtua dan anak ada kekuasaan.⁶¹

Menurut Hurlock dalam Tri Rosana Yulianti kreativitas akan melemah jika dihambat oleh keadaan lingkungan seperti.

⁶¹ Wahyu Trisnawati, Tri Joko Raharjo, and Bagus Kisworo. "Peran Pendidik Dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Koronka Bawen Kabupaten Semarang." *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah* 6.1 (2021): 50-57.

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



- 1) Kesehatan yang kurang baik, yang mana dapat menghambat kreativitas anak dikarenakan anak tidak dapat mengembangkan dirinya.
- 2) Lingkungan keluarga yang tidak baik, yang mana tidak memberikan dorongan untuk meningkatkan kreativitas.
- 3) Adanya tekanan ekonomi yang dapat mempersulit anak untuk mengembangkan bakat kreatifnya, jika anak membutuhkan dana, seperti membeli buku atau mainan yang dapat menstimulasi anak.
- 4) Kurangnya waktu luang, tidak ada kebebasan kepada anak untuk mengembangkan bakat kreatifnya.⁶²

e. Perkembangan Kreativitas Anak

Bakat dan kreativitas anak dapat diuraikan dengan pendekatan 4P (pribadi, pendorong, proses dan produk). Sehubungan dengan perkembangan kreativitas terdapat 4 aspek yang dapat diperhatikan yaitu.

1) Pribadi (*Person*)

Kreativitas merupakan ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif adalah yang mencerminkan orisinalitas dari individu ini dari pernyataan pribadi yang unik yang mana dapat diharapkan munculnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat

⁶² Ibid. 20.

siswanya dan jangan mengharapkan semua melakukan dan menghasilkan hal-hal yang sama atau mempunyai minat yang sama. Guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

2) Pendorong (*Press*)

Setiap individu memiliki kecenderungan atau dorongan untuk mewujudkan potensinya, mewujudkan dirinya, dorongan berkembang untuk menjadi matang, dorongan untuk mengungkapkan, dan mengaktifkan semua kapasitasnya. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya, dengan upaya menjadi pribadi yang sepenuhnya.⁶³

Untuk perwujudan bakat kreatif anak diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan, yang berupa apresiasi, dukungan pemberian penghargaan, pujian, insentif, dan lain-lainnya dan dorongan kuat dalam diri anak itu sendiri untuk menghasilkan sesuatu. Jadi bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung tetapi dapat pula dihambat dalam lingkungan yang tidak menunjang pengembangan bakat itu. Di dalam keluarga, di sekolah maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan atau dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu banyak orang tua yang kurang menghargai kegiatan kreatif anak mereka

⁶³ Ibid. hal.52

yang lebih memprioritaskan pencapaian prestasi akademis yang tinggi dan memperoleh ranking tinggi di dalam kelas. Beberapa guru meskipun menyadari pentingnya pengembangan kreativitas, tetapi dengan kurikulum yang ketat dan kelas-kelas dengan jumlah anak yang banyak maka tidak ada waktu untuk kreativitas menjadi lebih ke depan. Dorongan internal dan eksternal sama-sama diperlukan, dan pendidik harus berupaya untuk dapat memupuk dan meningkatkan dorongan eksternal dan dorongan internal anak namun pendidik perlu berhati-hati pula jangan sampai dorongan eksternal yang berlebihan atau tidak ada tempatnya justru dapat melemahkan dorongan internal minat dan kebutuhan anak.⁶⁴

3) Proses (*Process*)

Untuk mengembangkan kreativitas anak, ia perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan kreatif. Dalam hal ini yang penting adalah memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif misalnya dalam tulisan, lukisan bangunan dan sebagainya tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan. pertama-tama yang perlu adalah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna produk kreatif

⁶⁴ Khadijah, Op.cit.172

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.

akan muncul dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima dan menghargai anak perlu pula diingat bahwa kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif dan jenis penugasan atau pekerjaan yang monoton, tidak menunjang pengembangan kreativitas anak.⁶⁵

Menurut Wallas terdapat 4 tahap proses kreatif yang meliputi.

- a) Tahap persiapan, mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan mengumpulkan data informasi.
 - b) Tahap inkubasi, pada tahap ini pengumpulan informasi dihentikan, individu melepaskan diri untuk sementara masalah tersebut.
 - c) Tahap iluminasi, tahap ini merupakan tahap timbulnya inspirasi atau gagasan baru.
 - d) Tahap verifikasi, tahap ini merupakan tahap pengujian ide atau kreasi baru tersebut terhadap realitas. Dimana diperlukan pemikiran yang kritis dan pemikiran kreatif.
- 4) Produk (*Product*)

Pada pribadi yang kreatif, jika memiliki kondisi pribadi dan lingkungan yang memberikan peluang menyibukkan diri secara kreatif maka dapat diprediksikan bahwa produk kreatifnya akan muncul. Model dari Besemer dan Treffinger terdapat 3 kategori produk kreatif sebagai berikut.

⁶⁵ Ibid. 173.

- a) Kebaruan, sejauh mana produk itu baru, dalam hal jumlah dan luas proses yang baru, teknik baru, bahan baru, konsep baru, serta produk kreatif di masa depan.
- b) Pemecahan, menyangkut derajat sejauh mana produk itu memenuhi kebutuhan untuk mengatasi masalah. Terdapat 3 kriteria, yakni bermakna, logis, dan praktis.
- c) *Elaborasi dan sintesis*, dimensi ini merujuk pada derajat sejauh mana produk itu menggabungkan unsur-unsur yang tidak sama/serupa menjadi keseluruhan yang canggih dan keren.⁶⁶

Adapun kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu dengan cara.

- 1) Waktu, yang mana kegiatan anak tidak diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru yang original.
- 2) Kesempatan menyendiri, tidak adanya tekanan dari kelompok sosial anak menjadi kreatif. Anak memerlukan waktu dan kesempatan sendiri untuk mengembangkan imajinasi yang kaya.
- 3) Dorongan, meskipun prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang kreatif.
- 4) Sarana, sarana anak untuk bermain dan prasarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
- 5) Lingkungan yang merangsang, dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas.
- 6) Hubungan orangtua dan anak yang tidak posesif, orangtua yang tidak terlalu melindungi atau tidak terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.

⁶⁶ Yuliani Nurani, dkk, hal.50-53

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

- 7) Cara mendidik anak, mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas, sedangkan cara mendidik otoriter memadamkan.
- 8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, kreativitas tidak muncul dalam kehampaan, semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mendapat hasil yang kreatif.⁶⁷

f. Pengembangan Kreativitas Melalui Bermain

Cara paling efektif dalam mengembangkan kreativitas pada anak usia dini adalah melalui bermain. Dengan cara bermain anak dapat mengekspresikan diri mereka dan mendorong kreativitasnya. Dengan bermain anak-anak juga dapat menguasai perkembangan dan kepandaian fisik dan penguasaan bahasa dari segi perbendaharaan dan peraturan tata bahasa. Metode bermain digunakan dalam membantu anak-anak untuk mengeksplor dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak dapat memilih kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah tanpa dipaksakan.⁶⁸

Bermain sangat penting bagi perkembangan anak pada semua fase perkembangan. Permainan imajinasi dapat mengembangkan berbagai kemampuan, termasuk kreativitas, perkembangan daya ingat, kerjasama, penerimaan kosakata, persahabatan, dan pengendalian diri. Kreativitas bukanlah sebagai perkembangan tambahan, tetapi komponen utuh dari lingkungan bermain yang spontan dan potensial. Kreativitas merupakan aspek tetap dalam semua aspek perkembangan.

⁶⁷ Khadijah, Op.cit. hal.170-171

⁶⁸ Mohammad Faizuddin. "Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. Curricula, 1 (3)." (2017). Hal.3

Oleh karenanya, sebuah pembelajaran tidak hanya terfokus pada satu area: akan tetapi harus mendukung dan menguatkan perkembangan anak di segala aspek. Lingkungan bermain yang kreatif merupakan dasar filosofi dari suatu bentuk pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas pada anak usia dini.⁶⁹

Rasa aman dan bebas secara psikologis ialah kondisi yang penting bagi perkembangannya kreativitas. Anak, anak diterima apa adanya, dan dihargai keunikannya. Begitu pula pada anak yang diberikan kebebasan untuk mengekspresikan pendapatnya. Dalam keadaan bermain yang seperti itu berkaitan erat dengan upaya pengembangan kreativitas anak. Ketika anak bermain mereka dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik yang menggunakan alat bermain ataupun tidak. Kreatif memberikan anak kesenangan dan kepuasan bagi anak yang sangat besar dan penghargaan memiliki pengaruh nyata bagi perkembangan diri anak.

Bermain memberikan peluang bagi anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya sebagai upaya merasakan objek-objek dan tantangan untuk menemukan hal baru. Dengan bermain anak diberikan kesempatan untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang kuat hubungannya dengan kreativitas anak usia dini.⁷⁰

⁶⁹ Aris Priyanto. "Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain." *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif* 2 (2014). Hal.46.

⁷⁰ Rita Kurnia, Op.cit. hal.84

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. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nelis Nazziatus Sadiyah Qosyasih, Amirullah dan Zamah Sari, dari Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Sejarah dan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka, Indonesia, yang berjudul “Hegemoni Maskulinitas: Konstruksi Gender pada Pendidikan Anak Usia Dini”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif melalui studi kasus dengan *grounded theory* melalui teknik wawancara. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa guru melakukan kontrol pada permainan yang dilakukan oleh anak laki-laki dan perempuan yang mengarah pada konstruksi gender yang melekat selama ini serta pemahaman guru tentang konsep kodrat yang mengarahkan pada legitimasi aturan agama. Penelitian tersebut mempunyai persamaan dan perbedaan dengan apa yang penulis teliti, persamaannya adalah sama-sama membahas konsep gender pada anak usia dini, perbedaan penelitian tersebut lebih kepada konstruksi gender pada pendidikan anak usia dini secara umum.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Evi muafiah, dkk, dari Institut Agama Islam Negeri Ponorogo dan Institut Agama Islam Negeri Kudus, yang berjudul “Pengasuhan Anak Usia Dini Berperspektif Gender Dalam Hubungannya Terhadap Pemilihan Permainan Dan Aktivitas Keagamaan Untuk Anak”. Metode penelitian yang digunakan adalah *mixed methods* dengan desain *concurrent embedded*. Hasil penelitiannya menunjukkan 3 hal. Pertama, masyarakat telah responsif gender pada pengasuhan anak usia dini dan cenderung bebas pada aspek *stereotype*, subordinasi, dan

marginalisasi. Kedua, pemahaman responsif gender dalam pemilihan permainan yang dimiliki guru lebih baik daripada orangtua/ pengasuh, sedangkan pemilihan aktivitas keagamaan tidak ada perbedaan; dan ketiga, adanya hubungan signifikan antara pola asuh dalam lingkungan keluarga dan lembaga PAUD terhadap pemilihan permainan, namun berbeda pada pemilihan aktivitas keagamaannya dimana hubungan signifikan hanya pada lingkungan keluarga. Penelitian tersebut mempunyai persamaan dan perbedaan dengan apa yang penulis teliti, persamaannya adalah sama-sama membahas tentang pengaruh gender dalam perkembangan anak usia dini, perbedaan penelitian tersebut lebih kepada pemilihan permainan terhadap aktivitas keagamaan untuk anak, pengasuhan dan pemilihan aktivitas yang tepat berdasarkan gender anak.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Fauziddin, dari prodi PG-PAUD, STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai, Indonesia, yang berjudul “Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”. Jenis penelitian yang digunakan adalah *eksperiment quasi* dengan desain “*Nonequivalent Control Group Design*”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas dengan penerapan belajar melalui bermain balok unit pada kelompok eksperimen, kreativitas anak meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Jadi, terdapat peningkatan kreativitas anak usia dini setelah diterapkan belajar melalui bermain balok unit sebesar 24,76%. Penelitian tersebut mempunyai persamaan dan perbedaan dengan apa yang penulis teliti, persamaannya adalah sama-sama membahas bermain untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini atau permainan yang diterapkan

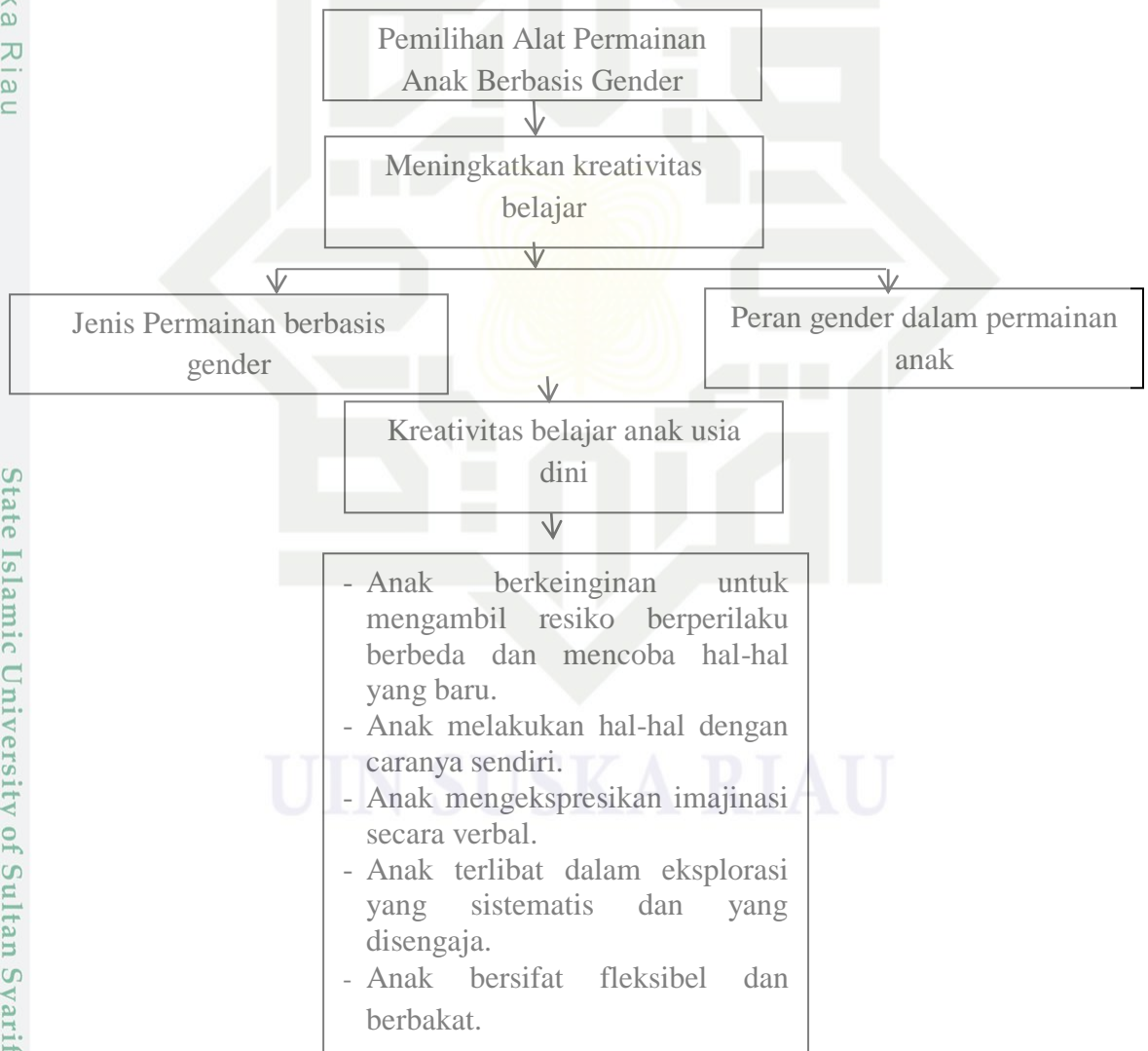
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



dalam konteks pendidikan anak usia dini, perbedaan penelitian tersebut lebih kepada belajar melalui bermain balok unit untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

C. Kerangka Berpikir



Gambar II. 2 Kerangka Berpikir

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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme atau interpretif, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan observasi, wawancara dan dokumentasi, data yang diperoleh cenderung data kualitatif, analisis data bersifat kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif dapat bersifat temuan potensi dan masalah, keunikan objek, makna suatu peristiwa, proses dan interaksi sosial, kepastian kebenaran data, konstruksi fenomena, serta temuan hipotesis.⁷¹

Dalam penelitian kualitatif data disajikan dalam bentuk deskriptif yang bersumber dari data yang telah dikumpulkan berupa hasil observasi, wawancara dan dokumentasi tentang suatu objek penelitian dilaporkan sesuai dengan makna yang sebenarnya dan dalam konteks yang benar.

Dengan metode penelitian kualitatif ini peneliti beralasan ingin mengetahui pemilihan alat permainan anak dan dampak terhadap kreativitas belajar anak usia dini.

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan)*, (Bandung: Alfa Beta, 2019), hal.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.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Untuk mendapatkan data informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini, lokasi yang dipilih untuk dijadikan tempat penelitian adalah di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan. Adapun penelitian ini dilaksanakan sejak judul penelitian ini diajukan pada bulan april 2022 dan akan melakukan penelitian pada bulan Maret 2023.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu guru di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan. Sedangkan objek penelitiannya adalah anak usia dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan.

D. Sumber Data Penelitian**1. Sumber Data Primer**

Sumber data primer dalam penelitian ini data yang diperoleh dari pemilihan alat permainan anak berbasis gender dan dampaknya terhadap kreativitas belajar anak usia dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan.

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

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data merupakan sumber data yang diperoleh secara tidak langsung dari informan di lapangan, seperti dokumentasi, jurnal, buku dan sumber lain yang mendukung.

E. Metode Pengumpulan Data**1. Wawancara**

Wawancara merupakan suatu interaksi yang didalamnya terdapat pertukaran/sharing aturan, tanggung jawab, perasaan, kepercayaan, motif, dan informasi. Wawancara adalah sebuah proses interaksi komunikasi yang dilakukan oleh sedikitnya dua orang, atas dasar ketersediaan dan dalam setting alamiah, dimana arah pembicaraan mengacu kepada tujuan yang telah ditetapkan dengan mengedepankan trust sebagai landasan utama dalam proses memahami.⁷²

Dalam penelitian ini, aspek yang akan diteliti melalui metode wawancara tidak terstruktur yang meliputi Pemilihan permainan anak berbasis gender dan dampaknya terhadap kreativitas belajar anak usia dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan.

Dalam penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh.

⁷² Umar Sidiq, Miftachul Choiri, and Anwar Mujahidin. "Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53.9 (2019): .hal.61-62.

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.

Wawancara dalam penelitian ini yang menjadi responden adalah Guru di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan. Adapun pertanyaan wawancara sebagai berikut:

Tabel III. 1**Pedoman Wawancara**

Nama Guru :
Hari/Tanggal :

No.	Pertanyaan	Tanggapan
1	Bagaimana Ibu (Guru) memahami pentingnya pemilihan permainan anak berbasis gender dalam konteks pembelajaran anak usia dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II?	
2	Apa dampak jika guru membedakan permainan anak disekolah?	
3	Apa yang menjadi kendala atau tantangan yang Ibu (Guru) hadapi dalam memilih permainan yang mempertimbangkan aspek gender? Dan bagaimanakah anda mengatasinya?	
4	Bagaimana Ibu (Guru) melihat pengaruh pemilihan permainan gender terhadap kreativitas anak dalam aktivitas kreatif berdasarkan jenis permainan yang dipilih?	

2. Pengamatan atau Observasi

Observasi adalah suatu metode pengumpulan data yang digunakan dengan jalan mengadakan pengamatan yang disertai dengan pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran yang dilakukan secara langsung pada lokasi yang menjadi objek penelitian.⁷³

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan observasi terstruktur dan positif, observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya.

⁷³ Ibid, hal.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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jadi observasi terstruktur dilakukan apabila si peneliti telah tahu dengan pasti tentang variabel apa yang akan diamati.

Pada penelitian ini, observasi yang dilakukan adalah untuk mengamati secara langsung kegiatan permainan anak berbasis gender untuk meningkatkan kreativitas belajar anak usia dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan. Sebagaimana lembar observasi pada tabel III.1 berikut

Tabel III. 2

Pedoman Lembar Observasi Kreativitas Belajar Anak Usia Dini

Nama Anak :

Keterangan

- BSB** : Berkembang Sangat Baik
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
MB : Mulai Berkembang
BB : Belum Berkembang

Berilah tanda *checklist* pada kolom dibawah ini!

No	Aspek Pengamatan	Penilaian Perkembangan Kreativitas				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu berpikir kreatif					
2	Anak ingin tahu dan bereksplorasi					
3	Anak berpartisipasi dalam aktivitas kreatif					
4	Anak memiliki Ketertarikan terhadap variasi permainan					

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian. Dokumen yang diteliti bisa

berupa dokumen resmi seperti surat keputusan, surat instruksi, sedangkan surat tidak resmi seperti surat nota dan surat pribadi yang dapat memberikan informasi pendukung terhadap suatu peristiwa. Dalam penelitian kualitatif dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara. Studi dokumentasi yaitu mengumpulkan dokumen dan data-data yang diperlukan dalam permasalahan penelitian lalu ditelaah secara mendalam sehingga dapat mendukung dan menambah kepercayaan dan pembuktian suatu kejadian.⁷⁴

Data yang diperoleh pada teknik dokumentasi dalam penelitian ini adalah berupa foto-foto dan arsip-arsip yang berkaitan dengan penelitian.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Sampling (*Snowball*)

Penentuan sampel dalam penelitian kualitatif sangat berbeda dengan penentuan sampel dalam penelitian kuantitatif. Penentuan sampel dalam penelitian kualitatif tidak berdasarkan perhitungan statistik. Sampel yang dipilih berfungsi untuk mendapatkan informasi yang maksimum, bukan untuk digeneralisasikan. Pada penelitian yang memiliki permasalahan terkait isu-isu spesifik, membutuhkan teknik sampling non-probabilitas salah satunya adalah teknik *sampling snowball*.

Snowball sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data, yang pada awalnya jumlahnya sedikit, lama-lama menjadi besar. Hal ini dilakukan karena dari jumlah sumber data yang sedikit itu tersebut

⁷⁴ Ibid, hal.73-74.

belum mampu memberikan data yang lengkap, maka mencari orang lain lagi yang dapat digunakan sebagai sumber data.⁷⁵

2. Teknik Keabsahan Data

Kesalahan data berarti dapat dipastikan menghasilkan kesalahan hasil penelitian. Karena begitu pentingnya data dalam penelitian kualitatif, maka keabsahan data perlu diperoleh melalui teknik pemeriksaan keabsahan, seperti disarankan oleh Lincoln dan Guba, keabsahan data meliputi:

- a. Kredibilitas, merupakan ukuran tentang kebenaran data yang dikumpulkan. Agar aspek kebenaran (the truth value) dari hasil penelitian ini dapat tercapai dan terpercaya.
- b. Transferabilitas disebut juga validitas eksternal, yaitu sejauh manakah hasil penelitian dapat diterapkan atau digunakan di tempat atau situasi yang berbeda, yang tentunya tidak semuanya dapat diaplikasikan.
- c. Dependability confirmability, merupakan substitusi istilah reliabilitas dalam penelitian yang non kualitatif. Suatu penelitian dianggap reliabel jika orang lain dapat mengulangi/mereplikasi proses penelitian tersebut.⁷⁶

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Cara ini dipilih karena sesuai dengan sasaran penelitian

⁷⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal.300-301.

⁷⁶ Tjipto Subadi, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2006), hal.70

yang intinya adalah untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi pemilihan permainan anak berbasis gender dan dampak terhadap kreativitas belajar anak usia dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan.

Teknik analisis data bukan hanya merupakan tindak lanjut logis dari pengumpulan data tetapi juga merupakan proses yang tidak terpisahkan dengan pengumpulan data dimulai dengan menelaah seluruh data tersedia dari berbagai sumber, yaitu informan kunci dari hasil wawancara, dari hasil observasi dan dari hasil studi dokumentasi.

Analisis penelitian ini dilakukan secara terus menerus sejak awal penelitian dan selanjutnya di sepanjang melakukan penelitian. Jadi, mulai memperoleh data dari lapangan baik dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi langsung dipelajari dan dirangkum, ditelaah dan dianalisis sampai akhir penelitian.

Terdapat alur analisis data yang penulis gunakan seperti:

1. *Data reduction* yaitu merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.
2. *Data display* yaitu maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.
3. *Conclusion drawing/ verification* yaitu kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.⁷⁷

Data penelitian kualitatif umumnya lebih melihat proses daripada produk dari objek penelitiannya. Selain itu nantinya kesimpulan dari data kualitatif tidak berupa angka-angka tetapi disajikan dalam bentuk kata verbal yang pengolahannya mulai dari mengetik sampai menyajikan dalam keadaan dikerjakan di lapangan.

**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.

⁷⁷ Ibid. hal.338-345

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

Berdasarkan hasil penelitian tentang pemilihan permainan anak berbasis gender dan dampaknya terhadap kreativitas belajar anak usia dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan dapat disimpulkan bahwasanya guru memiliki pemahaman yang baik tentang pemilihan alat permainan anak berbasis gender dan dampaknya terhadap kreativitas anak. Guru berperan penting dalam mendidik anak-anak dalam melakukan pemilihan permainan yang merangsang kreativitas belajar. Mereka memberikan perhatian lebih pada anak-anak untuk mengembangkan potensi kreativitas belajar mereka melalui rangsangan yang sesuai dengan minat dan keinginan anak. Guru juga berperan sebagai pembimbing yang memberikan perhatian kepada anak-anak yang dimengerti anak, guru memberikan bimbingan yang relevan dalam memahami cara bermain yang sesuai dengan minat dan keinginan mereka.

Guru juga berperan dalam melatih anak-anak untuk memilih permainan bebas gender dan membiasakan mereka bermain sesuai dengan keinginan mereka. Dengan melibatkan anak-anak dalam proses pemilihan permainan yang mereka sukai, guru membantu mengembangkan kreativitas belajar anak dengan memberikan kesempatan lebih banyak untuk berpartisipasi dalam aktivitas kreatif.

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. Saran

Berdasarkan hasil observasi, wawancara maupun dokumentasi yang kemudian ditampilkan pada paparan dan analisis data hingga sampai pada tahap kesimpulan di atas, peneliti akan menyampaikan beberapa saran terkait dengan pemilihan permainan anak berbasis gender dan dampaknya terhadap kreativitas belajar anak usia dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan.

Disarankan kepada:

1. Perlu adanya kerjasama antara guru dan orangtua dalam mendukung kreativitas belajar anak. Orangtua perlu memahami peran guru dalam membimbing dan mendorong anak untuk berpikir kreatif serta memberikan dukungan dalam mengembangkan kreativitas mereka dirumah.
2. Guru-guru di TK Putra Mandiri II perlu lebih kreatif dalam menciptakan permainan yang tidak hanya berbasis gender, tetapi juga mengandung unsur keberagaman dan inklusivitas.
3. Perlu dilakukan penelitian lanjutan yang lebih luas dan mendalam mengenai pemilihan permainan anak berbasis gender di berbagai sekolah dan daerah, sehingga hasilnya dapat digeneralisasi secara lebih luas.
4. Perlu adanya kerjasama antara sekolah dengan lembaga atau organisasi yang fokus dengan isu gender dan anak.

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 PUSTAKA

- Adityasari, Anggraini, (2013). *“Main Matematika yuk! Cara Mudah dan Menyenangkan Mengajar Dasar-Dasar Matematika pada Balita.”*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama). hal.22.
- Akbar, Arfan, (2014), *Olahraga dalam Perspektif Hadis, Skripsi*, (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Al-Qur`an (An-Nahl: 78).
- Andayani, Sri. (2021), "Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman* 7.01: 230-238.
- Bandura, Albert, and Richard H. (1977). Walters. *Social learning theory*. Vol. 1. Prentice Hall: Englewood cliffs. Hal. 1-46
- Budiarti, Yesi. (2015), "Pengembangan Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran IPS." *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 3.1: 61-72.
- Fakhriyani, Diana Vidya. (2016), "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *Wacana Didaktika* 4.2: hal.193-200.
- Fakih, Mansour, (2013). *Analisis Gender dan Transformasi Sosial*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).
- Fauziddin, Muhammad. (2017), "Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Curricula*, 1 (3)." Hal.3.
- Febriko, Anip. (2017), "Pemakaian Mobile Robot dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak." *RABBIT (Jurnal Teknologi dan sistem Informasi Univrab)*, 2.2: 234-243.
- Fibrianto. Alan. Sigit. (2016). "Kesetaraan Gender dalam Lingkup Organisasi Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta Tahun 2016." *Jurnal Analisa Sosiologi* 5.1. Hal 10-27.
- Fitrianti, Rahmi, and Habibullah. "KETIDAKSETARAAN GENDER DALAM PENDIDIKAN; Studi pada Perempuan di Kecamatan Majalaya Kabupaten Karawang." *Sosial Konsep Sia: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Kesejahteraan Sosial* 17.1 (2012): 85-100.
- Hadianti, Asti Nur. (2010), "Pendidikan Gender pada Anak Usia Dini." *Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan* 2.4. Hal. 20-21.

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.

- Halimatuzzuhratulaini. Baiq. (2020). "72-93 Pendidikan Karakter pada PAUD dalam Perspektif Al-Qur'an dan Hadis." *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial* 18.2. Hal 72-93.
- Hana Lidwina, (2018), "Impak Desain Mainan untuk Anak pada Kesetaraan Gender", *Jurnal Studi Desain* 1.2: hal.32-33.
- Harahap. Adriana (2019). "Gender Typing (pada Anak Usia Sekolah Dasar)." *Al-Muaddib: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Keislaman* 4.1. Hal 1-13.
- Hasanah, Uswatun. (2019), "Peran Pendidik dalam Pembelajaran Berbasis Gender pada Anak Usia Dini di Kober Tunas Bangsa." *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam* 6.1: 43-49.
- Hayati, Siti Nur, and Khamim Zarkasih Putro. (2021), "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini." *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4.1: 52-64.
- Herawati. (2020), "Memahami proses belajar anak." *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak* 4.1: 27-48.
- Herlambang, Yanuar. (2015), "Peran Kreativitas Generasi Muda dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa." *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tematik)* 2.1: hal.61-71.
- Ibda, Hamidullah. (2022). Ekologi Perkembangan Anak, Ekologi Keluarga, Ekologi Sekolah dan Pembelajaran. *ASNA: Jurnal Kependidikan Islam dan Keagamaan*, 4(2), 75-93.
- Intan. Tania. (2020). "Stereotip Gender dalam Novel Malik & Elsa Karya Boy Candra." *Jurnal Bindo Sastra* 4.2. Hal 85-94.
- Jannah, Rina Roudhotul dan Sukiman, (2018), *Metode Bermain Peran Inklusif Gender pada Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media).
- Karim, Muhammad Busyro, and Siti Herlinah Wifroh. (2014). "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 1.2: 103-113.
- Karim. Muhammad. Busyro and Siti Herlinah Wifroh. (2014). "Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 1.2. Hal 103-113.
- Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing,).

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

- Khobir, Abdul. (2009), "Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif." *Forum Tarbiyah*. Vol. 7. No. 2. Fakultas Tarbiyah IAIN Pekalongan. Hal.197-208
- Kurnia, Rita. (2012). "Konsepsi Bermain dalam Menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial* 1.1: hal.77-85.
- Lembaga Kajian Agama dan Filsafat (eLKAF).
- Lestari, Maya. (2020), "Bagaimana Konstruksi Gender dalam Permainan Outdoor di PAUD?." *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3.1: 25-34.
- Listyaningrum. Eunike. Milasari. (2021). "Peran Orang Tua dalam Pengenalan Pengetahuan Gender Anak Usia Dini pada Masa Pandemi." *Satya Widya* 37.2. Hal 116-122.
- Mardiyah, Layla. (2021), "Pembelajaran Berkesetaraan Gender (Kajian Implementasi Pendekatan Feminisme Melalui Buku Suplemen PAUD)." *Vin Yang* 13.1. hal.67-68
- Martin, Carol Lynn, and Diane Ruble. (2004). "Children's search for gender cues: Cognitive perspectives on gender development." *Current directions in psychological science* 13.2: 67-70
- Maryatim. Sri and Arundhati. Shinta. (2017). "Hubungan Antara Sikap Ibu Tentang Peran Gender dengan Pilihan Anak pada Kegiatan Bermain." *Jurnal Psikologi* 8.1. Hal 11-26.
- Muafiah. Evi. dkk. (2019). "Pengasuhan Anak Usia Dini Berperspektif Gender dalam Hubungannya Terhadap Pemilihan Permainan dan Aktivitas Keagamaan Untuk Anak." *PALASTREN Jurnal Studi Gender* 12.1. Hal 1-30.
- Mulyani, Sri Agustin. (2013), "Penggunaan Boneka Sebagai Media Simulasi Kreatif di Sekolah Dasar." *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, Jilid 1. 2: 20-25.
- Muslimawati, Atma, Beuty, *Permainan yang Dilarang Bagi Anak-Anak*, <https://muslimah.or.id/14240-permainan-yang-dilarang-bagi-anak-anak.html>, (Diakses pada tanggal 27 November 2022, pukul 22:23).
- Nudin. Burhan. (2016). "Penanaman nilai-nilai pendidikan agama islam pada pendidikan anak usia dini melalui metode montessori di safe islamic preschool." *Millah: Jurnal Studi Agama* XVI.1: 41-62.
- Nurani, Yuliani, dkk, (2020), *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*, (Jakarta: Bumi Aksara).

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

- Nurjanah, Novita Eka. (2020), "Pembelajaran STEM berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini." *JURNAL AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD* 5.1: 19-31.
- Priyanto, Aris. (2014), "Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain." *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif* 2. Hal.46.
- Purnama, Sigit. Dkk. (2019), *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja RosdaKarya).
- Putra, Ari, Febi Junaidi, and Yosi Fitri. (2020). "Kajian Gender: Stereotipe pada Anak dalam Keluarga." *Jurnal Obor Penmas: Pendidikan Luar Sekolah* 3.2: hal.251-262.
- Putri, Ramtia Darma. "Budaya Adil Gender pada Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran." *Jurnal Wahana Konseling* 2.1 (2019): 48-59.
- Rofiah, Renda Nur, and Raden Rachmy Diani. (2022), "Pendidikan Keluarga Dalam Pengenalan Identitas dan Peran Gender Pada Anak Usia Dini." *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak* 8.2: 44-55.
- Saguni, Fatimah. (2018). Pandangan Tentang Perkembangan Gender. *Musawa: Journal for Gender Studies*, 10(1), 105-134.
- Setiawati, Siti Ma'rifah. (2018), "Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?." *HELPER: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 35.1: 31-46
- Sidiq, Umar, Miftachul Choiri, and Anwar Mujahidin. (2019). "Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53.9: hal.1-228.
- Suardipa, I. P. (2020). Proses Scaffolding Pada Zone Of Proximal Development (ZPD) Dalam Pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 4(1), 79-92.
- Subadi, Tjipto, (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*, (Surakarta: Muhammadiyah University Press).
- Sugiyono, (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta), hal.300-301.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan)*, (Bandung: Alfa Beta).
- Sujiono. Yuliani. Nurani. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: PT Indeks).

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.

- Sumerti, Ni Made, dkk. (2013), "Penerapan Bermain Peran dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Jamak Anak Melalui Permainan Masak-masakan Di TK Kuncup Harapan Banjar." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 1.1: 1-13
- Susanto. Ahmad. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*. (Jakarta: PT Bumi Aksara).
- Tanzeh, Ahmad Dan Suyitno. (2006), *Dasar-Dasar Penelitian*, (Surabaya: Trisnawati, Wahyu, Tri Joko Raharjo, and Bagus Kisworo. (2021), "Peran Pendidik Dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Koronka Bawen Kabupaten Semarang." *Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah* 6.1: 50-57.
- Undang-undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Widari, Ni Putu and Ethyca Sari. (2015). "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Orang Tua Dalam Memilih Alat Permainan Pada Anak Usia 1-5 Tahun Di Rw Vi Demak Timur Surabaya." *Jurnal Keperawatan* 4.2.
- Yulianti, Tri Rosana. (2014), "Peranan Orang Tua dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini." *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah* 3.1: 11-24.
- Zaduqisti, Esti. (2009), "Stereotipe Peran Gender Bagi Pendidikan Anak." *MUWAZANAH: Jurnal Kajian Gender* 1.1. Hal.79

LAMPIRAN

© 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.



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.

Lampiran 1

Pedoman Wawancara Pemilihan Permainan Anak Berbasis Gender dan dampaknya Terhadap Meningkatkan Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri di Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan

Nama Guru :
Hari/Tanggal :

No	Pertanyaan	Tanggapan
1	Bagaimana Ibu (Guru) memahami pentingnya pemilihan permainan anak berbasis gender dalam konteks pembelajaran anak usia dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II?	
2	Apa dampak jika guru membedakan permainan anak disekolah	
3	Apa yang menjadi kendala atau tantangan yang Ibu (Guru) hadapi dalam memilih permainan yang mempertimbangkan aspek gender? Dan bagaimanakah anda mengatasinya?	
4	Bagaimana Ibu (Guru) melihat pengaruh pemilihan permainan gender terhadap kreativitas anak dalam aktivitas kreatif berdasarkan jenis permainan yang dipilih?	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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.

Lampiran 2

Wawancara Pemilihan Permainan Anak Berbasis Gender dan Dampaknya Terhadap Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri di Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan

Nama Guru : Lina, S.Pd.
Hari/Tanggal : 16 Maret 2023

No	Pertanyaan	Tanggapan
1	Bagaimana Ibu (Guru) memahami pentingnya pemilihan permainan anak berbasis gender dalam konteks pembelajaran anak usia dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II?	Itu kan tujuannya itu kan memperbanyak satu kosakata anak. Kayak di rumah itu kan kita sama anak itu kita main bola apapun. Kalau untuk anak perempuan itu mainan anak, namanya boneka. Padahal kan boneka itu bisa dimainkan siapa saja. Jadi nanti di saat mereka bercerita itu kan ada anak laki laki atau anak perempuan gitu. Jadi kita itu menciptakan anak itu lebih tertarik fisik, motoriknya lebih berkembang, imajinasinya gitu. Jadi Untuk permainan itu dibeda bedakan itu. Itu nanti kan jadi gimana ya, Jadi anak itu Harus Laki laki, kamu mainnya harus bola aja. Kamu nggak boleh main seperti ini. Kan nggak bisa juga kita kita membatasi, berarti kan dia menghambat. Otak anak ini yang ingin berkembang. Dia mau bermain, bisa mengembangkan sel otak itu, berkembang berkembangnya itu dia. Terputus itu karena. Tadinya ingin berimajinasi kalau laki laki ini ingin ikut

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.

	<p>serta di peran drama ataupun bermain masak masakan. Saya mau itu lho bu, masak saya nggak boleh. Saya kan bisa, saya bisa masak. Dia pernah lihat mama saya masak, katanya. Apalagi sebelum makan, masak itu gini, maksimal. Osreng-osreng gitu kalau dia mengatakan ke ibu, adakah anak ibu itu sering. Bermain masak, Mungkin dia pernah melihat seorang ibu memasak di dapur seperti itu. Kadang dia lihasendiri juga loh. Berarti yang masak itu bukan ibu aja. Bapaknya suka masak, mungkin masak indomie atau masak apa. Yang penting kan dia megang kompor gitu. Jadi itu. Enggak. Setujunya seperti itu, enggak bisa dia laki laki dan perempuan itu permainannya sebenarnya sama.</p>
<p>2. Apa dampak jika guru membedakan permainan anak disekolah</p>	<p>Karena gimana ya Kalau Berdampak. Mungkin ada Dampaknya karena dia itu tadi, Kalau seandainya permainan bola ini kita khususkan untuk anak laki laki, sementara anak perempuan ini banyak yang berminat, itu tadi karena kita mau Anak ini kan berimajinasi ingin apa motoriknya itu berkembang Ingin mengetahui bagaimanakah Cara Anak anak lari Gimana, dia kepingin gitu perhatikan</p>

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 milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

		<p>dia. Menghambat untuk menghambat perkembangan dia. Untuk mengetahui seperti. Dia ingin rasa ingin tahunya itu kan tinggi. Berarti kan sel otaknya itu kan berkembang, bekerja dengan baik. Seharusnya kalau kita langsung salurkan gitu. Tapi kalau kita oh tidak, kamu tidak boleh, Ini kan permainan ketika dan otaknya itu terputus, itu berarti itu tadi menghambat Perkembangan Anak.</p>
3	<p>Apa yang menjadi kendala atau tantangan yang Ibu (Guru) hadapi dalam memilih permainan yang mempertimbangkan aspek gender? Dan bagaimanakah anda mengatasinya?</p>	<p>Ada hambatannya. Kadang nanti kalau main bola dengan orang tua anak laki-laki itu Sudah dijelaskan tadi. Untuk anak laki laki itu kami selalu perhatikan ada anak anak yang tomboy inilah. Khusus yang tomboy ini maka dia akan ikut permainan dengan bolanya itu. Bahkan juga untuk yang masak masak masak yang permainan perempuan ini ada yang hobi anaknya yang memang suka dengan dengan peralatan tersebut. Dia masuk aja. Pertama dia melihat lihat. Kenapa kelamaan dia akan terjun langsung. Aku ikut dia, aku jadi bapaknya, aku bekerja, aku pekerjaannya mencangkul atau bekerja jadi pak satpam. Dia ada ada di dekat.</p>
4	<p>Bagaimana Ibu (Guru) melihat pengaruh pemilihan permainan gender terhadap kreativitas anak dalam aktivitas kreatif</p>	<p>Faktor yang mempengaruhi orangtua, kayak perlombaan kemarin bola</p>

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 jenis permainan yang dipilih?

kaki untuk tapi Setelah mereka punya alasan datang yang pertama anak laki lakinya tidak kuat Dia cengeng, katanya. Sikit sikit lari rumah capek. jadi kami ambil anak perempuan yang anak perempuan ini itu dari orang tuanya itu, katanya. mereka bertanya masa anak perempuan main bola katanya. Tapi di jelaskan sama bundanya, sama bunda, gurunya katanya Bu, saat ini dia anaknya lebih suka bermain bola. Nah kebetulan sekali, tapi disini untuk laki lakinya kurang pemainnya, makanya kami ambil. Ini tergantung pada anak, apakah ada permainan yang lain atau khusus anak perempuan. Dijelaskannya, wali murid itu tidak pernah kami ikut serta, bahkan semalam itu memang ibu tanya sendiri. Itu yang mempengaruhi faktornya itu pertama sekali yang senang kalau di pesta itu yang tangkap pertama itu orang tua seperti sekarang. Tapi kebanyakan orang tua, disekolah untuk guru-guru yang lain itu belum ada, karena memang kita sudah sepaham dan sudah tahu. Rupanya Permainan tanpa bola itu bukan untuk anak laki laki, prmainan boneka bukan Cuma untuk perempuan aja.

Wawancara Pemilihan Permainan Anak Berbasis Gender dan Dampaknya Terhadap Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri di Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan

Nama Guru : Sulastri, S.Pd
Hari/Tanggal : 16 Maret 2023

No	Pertanyaan	Tanggapan
1	Bagaimana Ibu (Guru) memahami pentingnya pemilihan permainan anak berbasis gender dalam konteks pembelajaran anak usia dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II?	Tidak perlu sih memberikan mainan sesuai gendernya. Karena disekolah ini tidak kami bedakan ya. Karena ketika memberikan mainan tidak sesuai gendernya bisa mengembangkan imajinasi, kreativitas dan minat anak.
2	Apa dampak jika guru membedakan permainan anak disekolah	Berdampak sih, dari situ bisa menghambat perkembangan keterampilannya, minatnya, dan percaya diri anak. Pastinya nih pemikiran anak pasti sempit atau kurang berkembang. Kadang ada juga anak yang tidak berani atau kaku bermain sama lawan jenisnya.
3	Apa yang menjadi kendala atau tantangan yang Ibu (Guru) hadapi dalam memilih permainan yang mempertimbangkan aspek gender? Dan bagaimanakah anda mengatasinya?	kendalanya sih dari masyarakat atau orangtua ya kalau melihat anaknya lagi bermain di lingkungan sekolah yang tidak sesuai menurut mereka sih. Terus ada juga anak yang kayak menolak main diluar dari gendernya karena sudah dapat pengaruh dari lingkungannya. Jadi mereka ini terhambat kreativitasnya, terbatas

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.

		<p>juga untuk eksplor minat serta bakatnya. Tapi kami selalu berikan perhatian sama penjelasan sedikit demi sedikit untuk mendukung kreativitas mereka tanpa stereotype.</p>
4	<p>Bagaimana Ibu (Guru) melihat pengaruh pemilihan permainan gender terhadap kreativitas anak dalam aktivitas kreatif berdasarkan jenis permainan yang dipilih?</p>	<p>Yang mempengaruhi sejauh ini sih masyarakat atau lingkungan mereka ya, karena mereka kayak dapat pemahaman dari luar sih, masih ada anak yang bilang kalau anak laki-laki mainin permainan anak perempuan itu bencok lah, atau sebaliknya. Sebenarnya kan itu baik untuk kreativitas mereka kan.</p>

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.

Lampiran 3

Pedoman Lembar Observasi Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan

Nama Anak :

Keterangan

- BSB** : Berkembang Sangat Baik
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
MB : Mulai Berkembang
BB : Belum Berkembang

Berilah tanda *checklist* pada kolom dibawah ini!

No	Aspek Pengamatan	Penilaian Perkembangan Kreativitas				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu berpikir kreatif					
2	Anak ingin tahu dan bereksplorasi					
3	Anak berpartisipasi dalam aktivitas kreatif					
4	Anak memiliki Ketertarikan terhadap variasi permainan					



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

Lampiran 4

Lembar Observasi Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan

Nama Anak : ADM
Keterangan
BSB : Berkembang Sangat Baik
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
MB : Mulai Berkembang
BB : Belum Berkembang
Berilah tanda *checklist* pada kolom dibawah ini!

No	Aspek Pengamatan	Penilaian Perkembangan Kreativitas				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu berpikir kreatif			✓		BSB
2	Anak ingin tahu dan bereksplorasi				✓	
3	Anak berpartisipasi dalam aktivitas kreatif				✓	
4	Anak memiliki Ketertarikan terhadap variasi permainan			✓		

UIN SUSKA RIAU

Penilai

Najmi Elfitra

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

Lembar Observasi Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan

Nama Anak : FTI

Keterangan

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

Berilah tanda *checklist* pada kolom dibawah ini!

No	Aspek Pengamatan	Penilaian Perkembangan Kreativitas				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu berpikir kreatif		✓			MB
2	Anak ingin tahu dan bereksplorasi		✓			
3	Anak berpartisipasi dalam aktivitas kreatif		✓			
4	Anak memiliki Ketertarikan terhadap variasi permainan			✓		

Penilai



Najmi Elfitra

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.

Lembar Observasi Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak- I anak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan

Nama Anak : Ysma

Keterangan

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

Berilah tanda *checklist* pada kolom dibawah ini!

No	Aspek Pengamatan	Penilaian Perkembangan Kreativitas				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu berpikir kreatif		✓			MB
2	Anak ingin tahu dan bereksplorasi			✓		
3	Anak berpartisipasi dalam aktivitas kreatif		✓			
4	Anak memiliki ketertarikan terhadap variasi permainan			✓		

Penilai



Najmi Elfitra



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.

Lembar Observasi Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan

Nama Anak : *DT*

Keterangan

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

Berilah tanda *checklist* pada kolom dibawah ini!

No	Aspek Pengamatan	Penilaian Perkembangan Kreativitas				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu berpikir kreatif				✓	BSB
2	Anak ingin tahu dan bereksplorasi				✓	
3	Anak berpartisipasi dalam aktivitas kreatif				✓	
4	Anak memiliki Ketertarikan terhadap variasi permainan				✓	

Penilai

Najmi Elfitra

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.

Lembar Observasi Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan

Nama Anak : **AT**

Keterangan

- BSB** : Berkembang Sangat Baik
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
MB : Mulai Berkembang
BB : Belum Berkembang

Berilah tanda *checklist* pada kolom dibawah ini!

No	Aspek Pengamatan	Penilaian Perkembangan Kreativitas				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu berpikir kreatif		✓			MB
2	Anak ingin tahu dan bereksplorasi			✓		
3	Anak berpartisipasi dalam aktivitas kreatif	✓				
4	Anak memiliki Ketertarikan terhadap variasi permainan		✓			

Penilai

Najmi Elfitra

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.

Lembar Observasi Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan

Nama Anak : *ll*

Keterangan

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

Berilah tanda *checklist* pada kolom dibawah ini!

No	Aspek Pengamatan	Penilaian Perkembangan Kreativitas				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu berpikir kreatif		✓			<i>MB</i>
2	Anak ingin tahu dan bereksplorasi			✓		
3	Anak berpartisipasi dalam aktivitas kreatif	✓				
4	Anak memiliki Ketertarikan terhadap variasi permainan		✓			

Penilai



Najmi Elfitra



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.

Formular Observasi Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan

Nama Anak : *Al-H*

Keterangan

- BSB** : Berkembang Sangat Baik
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
MB : Mulai Berkembang
BB : Belum Berkembang

Berilah tanda *checklist* pada kolom dibawah ini!

No	Aspek Pengamatan	Penilaian Perkembangan Kreativitas				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu berpikir kreatif	✓				BB
2	Anak ingin tahu dan bereksplorasi	✓				
3	Anak berpartisipasi dalam aktivitas kreatif		✓			
4	Anak memiliki Kctertarikan terhadap variasi permainan	✓				

UIN SUSKA RIAU

Penilai

Najmi Elfitra



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.

Lembar Observasi Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan

Nama Anak : *KYT*

Keterangan

- BSB** : Berkembang Sangat Baik
- BSH** : Berkembang Sesuai Harapan
- MB** : Mulai Berkembang
- BB** : Belum Berkembang

Berilah tanda *checklist* pada kolom dibawah ini!

No	Aspek Pengamatan	Penilaian Perkembangan Kreativitas				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu berpikir kreatif	✓				MB
2	Anak ingin tahu dan bereksplorasi		✓			
3	Anak berpartisipasi dalam aktivitas kreatif				✓	
4	Anak memiliki Ketertarikan terhadap variasi permainan		✓			

Penilai

UIN SUSKA RIAU

Najmi Elfitra



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

Lembar Observasi Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan

Nama Anak : HA

Keterangan

- BSB** : Berkembang Sangat Baik
- BSH** : Berkembang Sesuai Harapan
- MB** : Mulai Berkembang
- BB** : Belum Berkembang

Berilah tanda *checklist* pada kolom dibawah ini!

No	Aspek Pengamatan	Penilaian Perkembangan Kreativitas				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu berpikir kreatif			✓		MB
2	Anak ingin tahu dan bereksplorasi		✓			
3	Anak berpartisipasi dalam aktivitas kreatif	✓				
4	Anak memiliki Ketertarikan terhadap variasi permainan		✓			

Penilai

Najmi Elfitra

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.

Lembar Observasi Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Slalang Godang Kecamatan Bandar Petalangan

Nama Anak : M+H

Keterangan

- BSB : Berkembang Sangat Baik
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan
 MB : Mulai Berkembang
 BB : Belum Berkembang

Berilah tanda *checklist* pada kolom dibawah ini!

No	Aspek Pengamatan	Penilaian Perkembangan Kreativitas				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu berpikir kreatif		✓			MB
2	Anak ingin tahu dan bereksplorasi		✓			
3	Anak berpartisipasi dalam aktivitas kreatif	✓				
4	Anak memiliki Ketertarikan terhadap variasi permainan				✓	

Penilai



Najmi Elfitra

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.

Lembar Observasi Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan

Nama Anak : FZ

Keterangan

- BSB** : Berkembang Sangat Baik
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
MB : Mulai Berkembang
BB : Belum Berkembang

Berilah tanda *checklist* pada kolom dibawah ini!

No	Aspek Pengamatan	Penilaian Perkembangan Kreativitas				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu berpikir kreatif				✓	BSH
2	Anak ingin tahu dan bereksplorasi			✓		
3	Anak berpartisipasi dalam aktivitas kreatif		✓			
4	Anak memiliki Ketertarikan terhadap variasi permainan			✓		

Penilai



Najmi Elfitra



- 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 kritikan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 5

Tabel
Penilaian Tingkat Kreativitas Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan

No	Nama	Indikator Pencapaian																Keterangan
		Anak mampu berpikir kreatif				Anak ingin tahu dan bereksplorasi				Anak berpartisipasi dalam aktivitas kreatif				Anak memiliki Ketertarikan terhadap variasi permainan				
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	
1	ADM				✓				✓				✓			✓		BSB
2	ARN	✓				✓					✓			✓				BB
3	YSM		✓					✓			✓					✓		MB
4	DN				✓				✓				✓				✓	BSB
5	FN		✓				✓			✓					✓			MB
6	KYT	✓					✓					✓		✓				MB
7	IL		✓					✓		✓					✓			MB
8	AT		✓					✓			✓				✓			MB
9	FZ				✓			✓			✓					✓		BSH
10	AA			✓			✓			✓					✓			MB
11	MH		✓				✓			✓							✓	MB

Sumber: hasil data penelitian di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang

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.

Lampiran 6

Dokumentasi Wawancara dengan Guru di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan Pada Tanggal 16 Maret 2023

Wawancara dengan Ibu Lina, S.Pd



Saat wawancara dengan Ibu Sulastri, S.Pd

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



Gambar dokumentasi tersebut menampilkan seorang guru yang sedang diwawancarai mengenai efektivitas *stereotype* permainan anak berbasis gender untuk meningkatkan kreativitas belajar anak usia dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan. Dalam gambar tersebut, guru dengan penuh kesungguhan menjelaskan pandangannya tentang pentingnya menghilangkan *stereotype* gender dalam permainan anak-anak dan bagaimana hal itu dapat berkontribusi pada peningkatan kreativitas belajar mereka. Ekspresi serius dan penuh pengetahuan terlihat di wajah guru, memunjukkan kepeduliannya terhadap perkembangan anak-anak di Taman Kanak-kanak ini.

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.

Dokumentasi

Observasi Kegiatan Bermain Anak di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan Pada Tanggal 16 Maret 2023

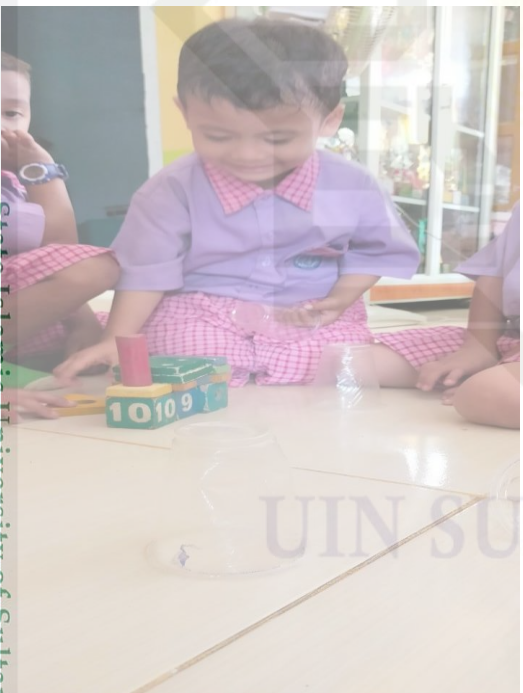
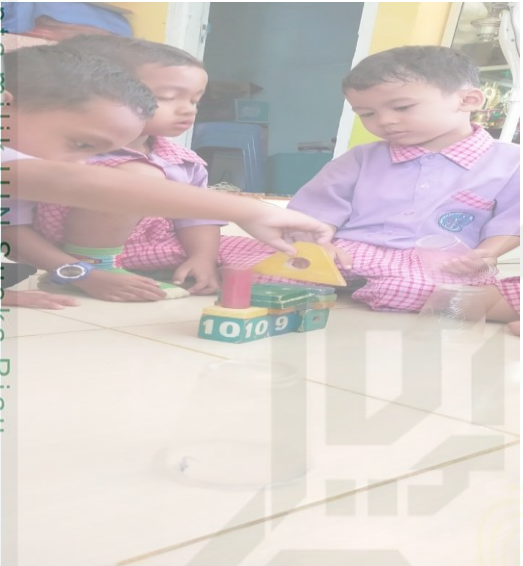
Kegiatan Bermain Sepak Bola



Gambar dokumentasi tersebut menampilkan sebuah lapangan di mana sekelompok anak laki-laki dan anak perempuan sedang bermain bola. Anak laki-laki dengan semangat mengoper bola satu sama lain, sementara anak perempuan berlari di sekitar lapangan, mencoba mengontrol bola dan mencetak gol. Semuanya terlihat bergembira dan penuh semangat, menunjukkan kesenangan dan partisipasi anak laki-laki dan perempuan dalam olahraga ini tanpa memandang perbedaan gender.

Kegiatan Bermain Balok

© 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.



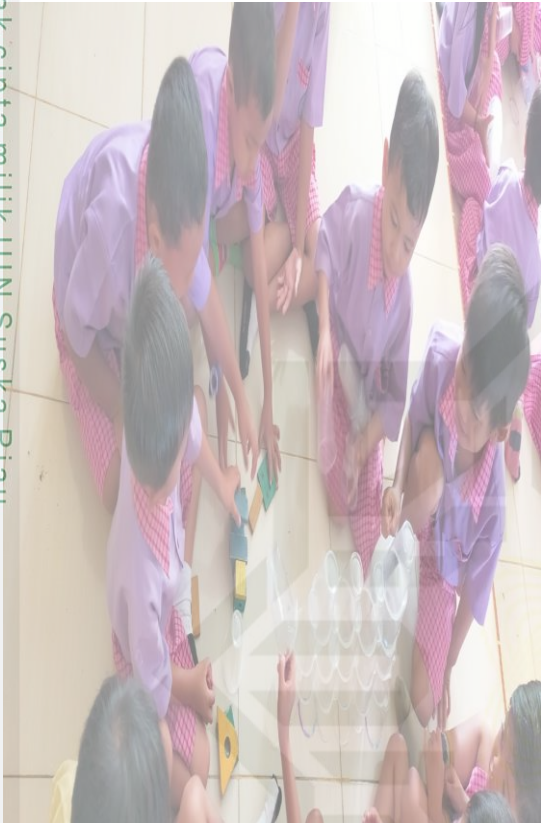
Gambar dokumentasi di atas menampilkan sekelompok anak laki-laki dan anak perempuan sedang bermain dengan balok. Anak laki-laki dengan penuh konsentrasi membangun menara tinggi menggunakan balok-balok kayu, sementara anak perempuan dengan kreativitasnya menyusun balok-balok kayu menjadi pola dan bentuk menarik. Mereka semua terlihat senang dan saling berinteraksi dengan antusias, menunjukkan kemampuan mereka dalam berimajinasi dan bekerja sama tanpa memandang perbedaan gender.

Kegiatan Menyusun Gelas Plastik Bekas



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.



Gambar dokumentasi tersebut menampilkan sekelompok anak laki-laki dan anak perempuan yang sedang bermain dengan aqua gelas bekas. Anak laki-laki dengan penuh semangat menyusun gelas-gelas bekas menjadi menara tinggi, sedangkan anak perempuan dengan kreativitasnya mengatur gelas-gelas tersebut menjadi bentuk-bentuk yang menarik seperti rumah-rumahan mini atau piramida. Mereka semua terlihat gembira dan saling berkolaborasi, menunjukkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan benda sehari-hari untuk bermain dan berkereasi tanpa memandang perbedaan gender.



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.

Lampiran 7
Surat Izin Pra Riset



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id. E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/2566/2023
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

Pekanbaru, 13 Februari 2023

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
TK Putra Mandiri
Desa Sialang Godang Kec. Bandar Pertalangan
di
Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **Najmi Elfitra**
NIM : 11910920966
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2023
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan III



Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001



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.

Lampiran 8 Surat Izin Riset



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id E-mail ettak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/5001/2023
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 23 Februari 2023 M

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **Najmi Elfitra**
NIM : 11910920966
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2023
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Efektivitas Stereotype Permainan Anak Berbasis Gender untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan
Lokasi Penelitian : Taman Kanak-kanak Putra Mandiri II
Waktu Penelitian : 3 Bulan (23 Februari 2023 s.d 23 Mei 2023)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Dr. H. Kadar, M.Ag.
NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 9

Surat Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**
 Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPTSP.NON IZIN-RISET/54188
 TENTANG



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/5001/2023 Tanggal 23 Februari 2023, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

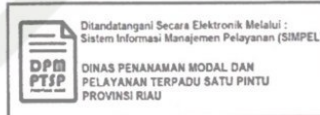
- | | | |
|----------------------|---|---|
| 1. Nama | : | NAJMI ELFITRA |
| 2. NIM / KTP | : | 119109209660 |
| 3. Program Studi | : | PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI |
| 4. Jenjang | : | S1 |
| 5. Alamat | : | PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : | EFEKTIVITAS STEREOTYPE PERMAINAN ANAK BERBASIS GENDER UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK PUTRA MANDIRI II DESA SIALANG GODANG KECAMATAN BANDAR PETALANGAN KABUPATEN PELALAWAN |
| 7. Lokasi Penelitian | : | TAMAN KANAK-KANAK PUTRA MANDIRI II |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 24 Februari 2023



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Bupati Pelalawan
 Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu di Pangkalan Kerinci
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

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.

Lampiran 10

Surat Pelaksanaan Kegiatan Riset/ Pra Riset dan Pengumpulan Data Untuk Bahan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN PELALAWAN
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Komplek Perkantoran Bhakti Praja Email : dpmptsp.pelalawan@gmail.com
 Telp/Fax : 0761-95992. Telp : 0761-95991
 PANGKALAN KERINCI

REKOMENDASI
 Nomor : 504/DPMTSP/2023/0032

PELAKSANAAN KEGIATAN RISET / PRA RISET
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN PENELITIAN

Berdasarkan Peraturan Bupati Pelalawan Nomor 16 Tahun 2019 Tentang Pendelegasian Wewenang Menandatangani Perizinan dan Non Perizinan serta Penyelenggaraan Pelayanan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pelalawan dan Surat dari DPMTSP PROVINSI RIAU Nomor : Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/54188 dengan ini memberikan rekomendasi kepada :

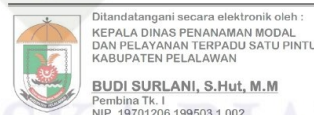
1. Nama : **NAJMI ELFITRA**
2. NIM / KTP : 119109209660
3. Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
4. Jenjang : S1
5. Alamat : Emplasmen
6. Judul Penelitian : Efektivitas Stereotype Permainan Anak Berbasis Gender Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Putra Mandiri II Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan
7. Lokasi Penelitian : Taman Kanak-Kanak Putra Mandiri II

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan Riset / Pra Riset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan riset ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung tanggal rekomendasi ini dibuat.

Demikian rekomendasi ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan penelitian dan pengumpulan data ini dan terima kasih.

Dikeuarkan di Pangkalan Kerinci
 Pada tanggal 27 Februari 2023



Tembusan :

1. Dinas Pendidikan Kabupaten Pelalawan
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Pelalawan
3. Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Suska Riau Di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



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.

Lampiran 11

Lembar Pengesahan Perbaikan Ujian Proposal



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

PENGESAHAN PERBAIKAN
 UJIAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Najmi Elfitra
 Nomor Induk Mahasiswa : 11910920966
 Hari/Tanggal Ujian : Rabu/ 25 Januari 2023
 Judul Proposal Ujian : EFEKTIVITAS STEREDTYPE PERMAITAN ATAK
BERBASIS GENDER UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS BELAJAR ATAK USIA DIRI
DITAMAN KATAK-KATAK PUTA MANDIRI DESA
SIALANG GODANG, KECAMATAN BANDAR PETALANGAN
 Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dr. Arbi, M.Si	PENGUJI I		
2.	Indah Wati, M.Pd.E.	PENGUJI II		

Mengetahui
 a.n. Dekan
 Wakil I

 Dr. Zarkasih, M.Ag.
 NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru, 13 Februari 2023
 Najmi Elfitra

Najmi Elfitra
 NIM. 11910920966

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.

Lampiran 12 Surat Pembimbing Skripsi



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/8499/2023
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : **Pembimbing Skripsi**

Pekanbaru, 25 Mei 2023

Kepada
Yth.
1. Nurhayati, M.Pd
2.
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : NAJMI ELFITRA
NIM : 11910920966
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : EFEKTIVITAS STEREOTYPE PERMAINAN ANAK BERBASIS GENDER UNTUK MENINGKTKAKAN KREATIVITAS BELAJAR ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK PUTRA MANDIRI II DESA SIALANG GODANG KECAMATAN BANDAR PETALANGAN KABUPATEN PELALAWAN
Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

Wassalam
an. Dekan
Wakil Dekan I



Dr. Zarkasih, M.Ag.
NIP. 19721017199703 1 004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Lampiran 13

Surat Prariset dari Sekolah

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



**YAYASAN PENDIDIKAN PUTRA MANDIRI (YPPM)
TAMAN KANAK-KANAK PUTRA MANDIRI II**

Jamat : Jln.Emplasmen Serikat Putra LRE, Desa Sialang Godang, Kec Bandar Petalangan, Kab Pelalawan, Riau Kode Pos : 28382
NPSN: 10494242, HP.0852 7605 0228

Sialang Godang, 22 Februari 2023

Nomor : 083/TK-PM II/ II / 2023
Sifat : Biasa
Lamp : -
Hal : **Penerimaan Melakukan PraRiset
di TK Putra Mandiri II**

Kepada Yth,
Ketua Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Di_ Tempat

Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarakatuh

Menindak lanjuti Surat Nomor : Un.04/ F.II.4/PP.00.9/2566/2023, perihal Permohonan Izin melakukan Pra Riset Di TK Putra Mandiri II Jalan Emplasmen Serikat Putra LRE Desa Sialang Godang Kecamatan Bandar Petalangan Kabupaten Pelalawan Propinsi Riau. Maka yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Taman Kanak – Kanak (TK) Putra Mandiri II, memberikan izin Pra Riset kepada Mahasiswa:

Nama : Najmi Elfitra
NIM : 11910920966
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/2023
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Demikian surat balasan izin Pra Riset dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Sialang Godang, 22 Februari 2023
Kepala Sekolah

Ana, S.Pd
TK Putra Mandiri II



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 milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

RIWAYAT HIDUP



Najmi Elfitra lahir di Sorek 1 21 Januari 1999 merupakan anak kedua dari Bapak Afrizal Amri dan Ibu Nurlaily. Penulis menempuh jenjang pendidikan pertama di TK Putra Mandiri I, kemudian Pendidikan Sekolah Dasar di SDN 007 Sialang Godang, setelah menempuh pendidikan di Desa penulis melanjutkan pendidikan di salah satu Pondok Pesantren di Jawa Timur tepatnya di Kandangan Kediri yakni Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 4 dari jenjang Madrasah Tsanawiyah hingga Mandarasah Aliyah. Setelah itu penulis melanjutkan mengabdikan/mengajar di gontor putri 7, Rimbo Panjang selama setahun.

Pada saat duduk di kelas 5 di SDN 007 Sialang Godang saya pernah mengikuti Olimpiade/O2SN dalam olahraga Tenis meja antar sekolah, karena saya hobi olahraga seperti Tenis Meja, dan akhir pertandingan saya di O2SN hanya sampai lomba antar Kabupaten yang diselenggarakan di Pangkalan Kerinci.

Pada saat di Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 4 saya mengikuti ekstrakurikuler tenis meja, paskibra dan mengikuti tari masal. setelah mengabdikan di gontor putri 7 penulis ingin melanjutkan dan mempertimbangkan untuk melanjutkan belajar di Perguruan Tinggi yang akhirnya diterima di UIN SUSKA RIAU jurusan Pendidikan Islam Anak Usia dini.