

ABSTRAK

Lilik Nor Ana (NIM 1410420020), Judul Skripsi ”*Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif (Studi Kasus Pada RA Matholi’ul Falah Pati)*”, Skripsi, 2020, Jurusan Tarbiyah IAIN Kudus.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan kreativitas Anak Usia Dini di RA Matholi’ul Falah Pati, untuk mengetahui permainan konstruktif di RA Matholi’ul Falah Pati, untuk mengetahui pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi’ul Falah Pati, untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi’ul Falah Pati. Fokus penelitian ini adalah mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif (Studi Kasus Pada RA Matholi’ul Falah Pati).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Subyek penelitian ini adalah 3 guru dan siswa RA Matholi’ul Falah Pucakwangi Pati yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui obeservasi, wawancara, dokumentasi. Analisis data deskriptif dalam penelitian ini menggunakan analisis reduksi Data (*Data Reduction*), Penyajian Data (*Data Display*), Verifikasi (*Conclusion drawing*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi’ul Falah Pati melalui *WhatsApp*, pendidik membagikan materi pembelajaran dan media gambar atau foto tentang pengembangan kreativitas anak melalui permainan konstruktif dan respon anak adalah permainan yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah bermain konstruktif yang meliputi bermain Balok dan Plastisin/playdought dapat mengembangkan kreatifitas anak. 2) Faktor pendukungnya adalah melalui *WhatsApp* pendidik membagikan materi pelajaran dan media gambar atau foto dalam pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif konstruktif yang bermacam-macam bentuk, jenis dan warnanya akan menarik anak untuk bermain dan belajar. Faktor penghambatnya adalah:Daring dapat berjalan efektif jika jaringan internetnya bagus. Orang tua yang terkena dampak Covid -19 pasti akan kesulitan untuk membeli kuota internet, Pembelajaran tidak efektif. Guru-guru yang biasanya mengajar 4 jam di sekolah, terpaksa hanya mengajar selama satu jam. Dampak lanjutnya, peserta didik akan kesulitan memahami materi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat.

Kata Kunci : *Kreativitas Anak Usia Dini, Permainan Konstruktif.*