

**UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN
(PTK di TK Pertiwi Kepanjen Delanggu Klaten)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun Oleh:

NOVITA INDAH HAPSARI

A 520 080 115

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2011

HALAMAN PERSETUJUAN

UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN (PTK di TK Pertiwi Kepanjen Delanggu Klaten)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

NOVITA INDAH HAPSARI

A 520 080 115

Disetujui Untuk Dipertahankan Dihadapan
Dewan Penguji Skripsi Sarjana S-1

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Hj. Darsinah, SH, M.Pd

Choiriyah W, M. Psi

Tanggal:

Tanggal:

PENGESAHAN

**UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN
(PTK di TK Pertiwi Kepanjen Delanggu Klaten)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

NOVITA INDAH HAPSARI

A 520 080 115

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal,

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji :

1. Dra. Hj. Darsinah, SE, M.Si ()
2. Choiriyah Widyasari, M. Psi ()
3. Aryati Prasetyarini, M. Pd. ()

Surakarta, 13 Agustus 2011

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,

Drs. H. Sofvan Anif, M. Si.

NIK. 547

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak dikemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta,

NOVITA INDAH HAPSARI
A 520 080 115

MOTTO

*Bahwa sesungguhnya Allah meninggikan derajat bagi orang-orang yang berilmu pengetahuan diantaramu, dengan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.
(Q.S Al- Mujadalah : 4)*

*Orang dermawan tak berharta adalah dengan berbagi ilmu, dengan ilmu hidup akan menjadi lebih berarti, dengan cinta hidup akan menjadi lebih indah, karna cinta adalah pelangi dengan kerinduan sebagai warnanya.
(Penulis)*

*Temukanlah hal yang menyenangkan pada pekerjaan yang membosankan, dan janganlah merasa bosan karena kebosanan adalah mata pisau dengan kemalasan sebagai penusuknya.
(Penulis)*

Persembahan

Perjalanan waktuku telah membawa ke suatu proses perjalanan hidupku. Di tengah perjalanan hidupku, kupersembahkan hasil sebuah perjalananku yang ikhlas dan tulus, kudedikasikan kepada :

- ✍ Ayah dan Ibuku tercinta dua bijak dalam hidupku, dengan segala hormat dan baktiku terimakasih atas pengorbananmu yang tak pernah henti, rangkaian tasbih dan dzikir dalam doa malammu yang tiada pernah putus mengiringi setiap langkahku.
- ✍ Kakakku dan adikku tersayang (kak sony) yang telah memberikan suport dan doanya selama ini.
- ✍ Suamiku tercinta yang selalu menemani dalam penyelesaian skripsiku ini
- ✍ Almamaterku.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh,

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, hidayah dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Model Pembelajaran Bermain". Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi besar junjungan kita Muhammad SAW yang menjadi Ushwatun Khasanah bagi kehidupan umat islam.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan motivasi berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini, penulis sampaikan penghargaan dengan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Drs. H. Sofyan Anif, M.Si, selaku Dekan FKIP UMS yang telah berkenan memberikan ijin dalam melakukan penelitian.
2. Dra. Hj. Surtikanti, SH, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini yang memberikan kesempatan untuk menyelesaikan karya ini dengan baik.
3. Dra. Hj. Darsinah, SH. M. Pd, selaku pembimbing I, terima kasih atas kesabaran dan ketelitian dalam memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan saran- saran hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Choiriyah W, M. Psi, selaku pembimbing II, yang berkenan meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, petunjuk dan saran – saran dalam penyusunan skripsi ini.

5. Seluruh dosen di Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UMS yang telah memberikan ilmunya.
6. Ibu Sri Lestari selaku kepala sekolah difinitip TK Pertiwi Kepanjen 1 Delanggu Klaten yang telah berkenan memberikan izinnya untuk mengadakan survei.
7. Ibu Sri Lestari selaku Guru Kelompok B TK Pertiwi Kepanjen 1 Delanggu Klaten yang telah berkenan memberikan arahan-arahan dan masukan demi tersusunnya skripsi ini.
8. Semua pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis mengharap kritik dan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi. Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca umumnya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Surakarta, 13 Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Tinjauan Pustaka	9
B. Kajian Teori	10

1. Kreativitas	10
a. Pengertian Kreativitas	10
b. Ciri-ciri Anak Kreatif.....	12
c. Indikator Kemampuan Kreativitas Anak TK.....	18
d. Macam-macam Prilaku Kreatif.....	18
e. Hambatan dalam Mengembangkan Kreativitas.....	20
f. Faktor-faktor Pendukung kreativitas Anak.....	23
g. Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Model Pembelajaran Bermain Peran.....	28
2. Model pembelajaran bermain peran	29
a. Pengertian Model Pembelajaran.....	29
b. Pengertian Model Pembelajaran Bermain Peran.....	32
c. Jenis-jenis Bermain Peran.....	34
d. Kualitas dan Keefektifan Bermain Peran.....	35
e. Tahap-tahap Bermain Peran.....	36
C. Kerangka Berfikir	40
D. Hipotesis	41
BAB III METODE PENELITIAN.....	42
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	42
B. Indikator Kinerja	51
C. Tempat Penelitian.....	52
D. Subyek Penelitian.....	52
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	53

1. Teknik Pengumpulan Data.....	53
2. Alat Pengumpulan Data.....	55
F. Validitas Data.....	55
G. Teknik Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Gambaran Umum TK Pertiwi Kepanjen Delanggu	58
1. Sejarah Singkat.....	58
2. Visi, Misi dan Tujuan.....	59
3. Sarana/Fasilitas.....	60
4. Keadaan SDM dan Anak Didik.....	60
5. Deskripsi Penelitian.....	61
B. Pembahasan.....	74
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	xiii
LAMPIRAN.....	xiv

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tindakan Kelas Pertemuan I Siklus I	47
Tabel 2. Tindakan Kelas Pertemuan 2 Siklus I.....	48
Tabel 3. Tindakan Kelas Pertemuan 3 Siklus I.....	49
Tabel 4. Refleksi Kemampuan Kreativitas Anak.....	68
Tabel 5. Refleksi Kemampuan Kreativitas Anak	74

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Satuan Bidang Pengembangan	79
Lampiran 2 Satuan Bidang Pengembangan	81
Lampiran 3 Satuan Bidang Pengembangan	83
Lampiran 4 Satuan Bidang Pengembangan	85
Lampiran 5 Satuan Bidang Pengembangan	87
Lampiran 6 Satuan Bidang Pengembangan	89
Lampiran 7 Satuan Bidang Pengembangan	91
Lampiran 8 Satuan Bidang Pengembangan	93
Lampiran 9 Satuan Bidang Pengembangan	95
Lampiran 10 Dokumentasi Foto-foto	
Lampiran 11 Mohon Ijin Riset	

ABSTRAK

UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN (PTK di TK Pertiwi Kepanjen Delanggu Klaten tahun ajaran 2010 - 2011)

Novita Indah Hapsari, A520080115, Prodi Pendidikan Anak Usia Dini,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Muhammadiyah Surakarta . Skripsi

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak-anak tersebut. Pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan metode observasi untuk mengamati proses pembelajaran kegiatan pembelajaran bermain peran anak, wawancara untuk memperoleh informasi langsung tentang anak didik, dokumen untuk mengetahui data perkembangan anak dalam kreativitas, penugasan untuk mengetahui peningkatan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran bermain peran, analisis data yang digunakan dengan teknik perbandingan antara hasil data dari catatan lapangan, reduksi data, paparan data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bawah terjadinya peningkatan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran bermain peran di TK Pertiwi Kepanjen 1 Delanggu Klaten dalam setiap tindakan yang dilakukan. Adapun peningkatan kreativitas anak dapat dilihat dari aspek: a) kemampuan anak dalam mengajukan pertanyaan (30,76 %) setelah diberi tindakan meningkat menjadi 20 anak (76,92 %), b) kemampuan rasa ingin tahu anak semula hanya 8 anak (30,76 %) setelah diberi tindakan meningkat menjadi 20 anak (76,92 %), c) kemampuan melakukan eksperiment sebelum tindakan hanya 8 anak (30,76 %) setelah diberi tindakan meningkat menjadi 20 anak (76,92 %), d) kemampuan suka menerima rangsangan baru sebelum tindakan hanya 8 anak (30,76 %) setelah diberi tindakan meningkat menjadi 20 anak (76,92 %) e) kemampuan melakukan banyak hal sebelum tindakan hanya 8 anak (30,76 %) setelah diberi tindakan meningkat menjadi 20 anak (76,92 %), dan f) kemampuan tidak mudah merasa bosan sebelum tindakan hanya 8 anak (30,76 %) setelah diberi tindakan meningkat menjadi 20 anak (76,92 %). Kesimpulan penelitian ini adalah pembelajaran bermain peran melalui model pembelajaran bermain peran mampu meningkatkan kreativitas anak taman kanak - kanak.

Kata Kunci : *Pemahaman model pembelajaran, Bermain Peran.*