

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN
FINGER PAINTING PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PERTIWI**

JOMBORAN I KLATEN TENGAH

TAHUN AJARAN 2011/2012

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Guna mencapai derajat

Sarjana S-1

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



WARSIKI

A53B090108

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

2012

PERSETUJUAN

PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN
FINGER PAINTING PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PERTIWI
JOMBORAN I KLATEN TENGAH
TAHUN AJARAN 2011/2012

Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

WARSIKI

NIM: A53B090108

Telah Disetujui dan Disahkan oleh Pembimbing I dan Pembimbing II
Untuk Dipertahankan Dihadapan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Samino, M.M

Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd.

PENGESAHAN

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN
FINGER PAINTING PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PERTIWI
JOMBORAN I KLATEN TENGAH**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

WARSIKI

NIM: A53B090108

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada hari Selasa, 20 Maret 2012
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Dr. Samino, M.M ()
2. Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd. ()
3. Dra. Risminawati, M.Pd. ()

Surakarta, 21 Maret 2012
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,

Drs. Sofyan Anif, M.Si.

Nik 547

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang ditulis / diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya ini, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, 2012

WARSIKI

A53B090108

PERSEMBAHAN

- Allah SWT (Untuk ungkapan rasa syukur dan terima kasihku).
- Ibu dan bapak tercinta atas doa tulus ikhlas yang selalu mengiringi di setiap langkahku serta pengorbanannya selama ini, maafkan ananda yang belum bisa membalas segala yang telah ibu dan bapak berikan kepada ananda.
- Buat suami dan anak-anakku yang memberi dukungan doa maupun motivasi.
- Teman-temanku seperjuanganku terima kasih atas bantuannya dan setia mendengar keluh kesahku.
- Almamaterku.

MOTTO

- ❖ Hari lalu boleh di kenang, hari ini boleh di nikmati, dan hari esok boleh di harapkan, tapi hendaklah engkau optimis dengan harapanmu hari esok akan lebih baik dari pada hari ini.. terjemahan (Q.S Luqman ayat 33).
- ❖ Hanya dengan pendidikanlah terbuka alam pikiran dan perasaan manusia untuk mendapatkan kebahagiaan, kesejahteraan dan keselamatan hidupnya.
- ❖ Apakah arti hidup tanpa perjuangan apakah arti perjuangan tanpa pengorbanan, dan apakah arti pengorbanan tanpa ketulusan dan keiklasan (penulis).
- ❖ Ingatlah selalu kebaikan seseorang jangan pernah kamu meremehkan suatu kebaikan seseorang, walaupun hanya sekecil kotoran hitam pada kuku (penulis).

KATA PENGANTAR

Assalamu' alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kreatifitas Anak Melalui Permainan Finger Painting Pada Anak Kelompok B Di TK Pertiwi Jomboran 1 Klaten Tengah, yang disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai jenjang Sarjana S1 pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Surakarta.

Penulis skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Drs. H. Sofyan Anif, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Dr. Samino, M.M, Dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan melakukan pembetulan dengan cermat dan teliti sehingga skripsi ini dapat selesai.
3. Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd, Dosen pembimbing II yang telah merelakan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dengan sabar sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Dra. Risminawati, M.Pd, Dosen penguji III yang telah merelakan waktunya untuk mengarahkan penulis dengan sabar sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

5. Rochmah Wigunarti, A.Ma Kepala Sekolah TK Pertiwi Jomboran I Klaten Tengah, yang telah mengizinkan dan membantu penulis untuk melakukan penelitian.
6. Bapak Ibu Dosen PSKGJ yang telah memberikan ilmunya dan dengan sabar membimbing penulis mulai dari awal semester hingga akhir semester.
7. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa karya sederhana ini masih banyak kekurangan, untuk itu demi kesempurnaannya kritik dan saran yang bersifat membangun penulis harapkan. Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Surakarta, 28 Februari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL DAN GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Kreatifitas.....	8
a. Pengertian Kreatifitas	8
b. Ciri Kreatifitas.....	14

2. Permainan finger painting	21
a. Pengertian Permainan/ Bermain.....	21
b. Syarat-syarat Permainan.....	21
c. Pengertian finger painting	22
d. Tujuan Permainan finger painting	22
e. Cara Pembuatan finger painting	23
B. Tinjauan Pustaka	23
C. Kerangka Berpikir.....	24
D. Hipotesis Tindakan.....	26
BAB III. METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	30
C. Subyek Penelitian	32
D. Metode Pengumpulan Data	33
E. Instrumen Perolehan Data	34
F. Teknik Pengecekan Keabsahan Data	38
G. Teknik Analisis Data	40
H. Prosedur Penelitian	41
I. Indikator Kinerja	44
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Profil Tempat Penelitian	45
B. Kondisi Awal	47
C. Deskripsi Pelaksanaan Siklus I	48
D. Hasil Penelitian	57
E. Pembahasan Hasil Penelitian	58

BAB V. PENUTUP.....	61
A. Simpulan	61
B. Implikas	61
C. Saran	62

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL DAN GAMBAR

Tabel 2.1	Pengelompokan Indikator Kreatif Anak Usia Dini	13
Gambar 2.3	Skema Kerangka Berfikir	26
Tabel 3.1	Jadwal Perencanaan Tindakan Kelas	32
Tabel 3.2	Butir Amatan Pedoman Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Finger Painting	36
Tabel 3.3	Rincian Penggunaan Instrumen Untuk Memperoleh Data	38
Tabel 3.4	Tekhnik Analisis Data	40
Gambar 3.1	Prosedur PTK	42
Tabel 4.1	Profil Anak Sebelum dan Sesudah Penelitian	57

DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Nama Anak Didik	
Satuan Bidang Pengembangan.....	64
Rencana Kegiatan Harian (Prasiklus).....	66
Lembar Observasi Peningkatan Kreativitas Anak.....	67
Lembar Tabulasi Skor Observasi Kreativitas Anak.....	69
Lembar Perbandingan Hasil Prosentase Kreativitas Anak Melalui Permainan Finger Painting.....	70
Pedoman Observasi Pelaksanaan Pelaksanaan Kreativitas.....	71
Satuan Bidang Pengembangan.....	75
Rencana Kegiatan Harian (Siklus I Pertemuan I).....	77
Lembar Observasi Peningkatan Kreativitas Anak.....	78
Lembar Tabulasi Skor Observasi Kreativitas Anak.....	80
Lembar Perbandingan Hasil Prosentase Kreativitas Anak Melalui Permainan Finger Painting.....	81
Pedoman Observasi Pelaksanaan Pelaksanaan Kreativitas.....	82
Satuan Bidang Pengembangan.....	86
Rencana Kegiatan Harian (Siklus I Pertemuan II).....	88
Lembar Observasi Peningkatan Kreativitas Anak.....	89
Lembar Tabulasi Skor Observasi Kreativitas Anak.....	91
Lembar Perbandingan Hasil Prosentase Kreativitas Anak Melalui Permainan Finger Painting.....	92
Pedoman Observasi Pelaksanaan Pelaksanaan Kreativitas.....	93
Satuan Bidang Pengembangan.....	97

Rencana Kegiatan Harian (Siklus II Pertemuan I).....	99
Lembar Observasi Peningkatan Kreativitas Anak.....	100
Lembar Tabulasi Skor Observasi Kreativitas Anak.....	102
Lembar Perbandingan Hasil Prosentase Kreativitas Anak Melalui Permainan Finger Painting.....	103
Pedoman Observasi Pelaksanaan Pelaksanaan Kreativitas.....	104
Satuan Bidang Pengembangan.....	108
Rencana Kegiatan Harian (Siklus II Pertemuan II).....	110
Lembar Observasi Peningkatan Kreativitas Anak.....	111
Lembar Tabulasi Skor Observasi Kreativitas Anak.....	113
Lembar Perbandingan Hasil Prosentase Kreativitas Anak Melalui Permainan Finger Painting.....	114
Pedoman Observasi Pelaksanaan Pelaksanaan Kreativitas.....	115
Satuan Bidang Pengembangan.....	119
Rencana Kegiatan Harian (Siklus III Pertemuan I).....	121
Lembar Observasi Peningkatan Kreativitas Anak.....	122
Lembar Tabulasi Skor Observasi Kreativitas Anak.....	124
Lembar Perbandingan Hasil Prosentase Kreativitas Anak Melalui Permainan Finger Painting.....	125
Pedoman Observasi Pelaksanaan Pelaksanaan Kreativitas.....	126
Satuan Bidang Pengembangan.....	130
Rencana Kegiatan Harian (Siklus III Pertemuan II).....	132
Lembar Observasi Peningkatan Kreativitas Anak.....	133
Lembar Tabulasi Skor Observasi Kreativitas Anak.....	135
Lembar Perbandingan Hasil Prosentase Kreativitas Anak	

Melalui Permainan Finger Painting.....	136
Pedoman Observasi Pelaksanaan Pelaksanaan Kreativitas.....	137

ABSTRAK

PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN *FINGER PAINTING* DI TK PERTIWI JOMBORAN I KLATEN TENGAH

Warsiki, Nim A53B090108. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan *Finger Painting* Di TK Pertiwi Jomboran I Klaten Tengah. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan , Universitas Muhammadiyah Surakarta 2012

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui permainan *Finger Painting* pada pokok bahasan membentuk atau mencetak bunga dan binatang. Subyek penelitian adalah guru dan anak siswa kelas B TK Pertiwi Jomboran I Klaten Tengah, yang berjumlah 15 anak.

Pelaksanaan ini dilaksanakan dalam 3 siklus. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan wawancara. Teknik analisis data secara diskriptif komparatif dengan analisis kritis terhadap kelemahan dan kelebihan kinerja siswa dan guru dalam proses pembelajaran yang terjadi didalam kelas selama penelitian berlangsung.

Hasil penelitian adalah terjadi peningkatan siswa melalui permainan *finger painting*. Kreativitas permainan *finger painting* dengan baik pra siklus 26,66% (4 anak) siklus I 40% (6 anak) siklus II 53,33% (8 anak) siklus III 80% (12 anak)

Kata kunci: permainan, *finger painting*, kreativitas