

**UPAYA MENINGKATKAN BERKREATIVITAS DALAM
BERIMAJINASI MELALUI PERMAINAN PLAY DOUGH
BAGI ANAK KELOMPOK A
DI TK PERTIWI KRAKATAN II BAYAT KLATEN
TAHUN AJARAN 2012-2013**

SKRIPSI

Usulan Penelitian untuk Skripsi S-1

Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun oleh :

MHEILINA KURNIA SARI. S

A53B090181

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN 2013**

PERSETUJUAN

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DALAM BERIMAJINASI
MELALUI PERMAINAN PLAY DOUGH BAGI ANAK KELOMPOK A
DI TK PERTIWI KRAKATAN II BAYAT KLATEN
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

MHEILINA KURNIASARI SUNARJO

A53B090181

Telah Disetujui dan Disyahkan oleh Pembimbing I dan Pembimbing II

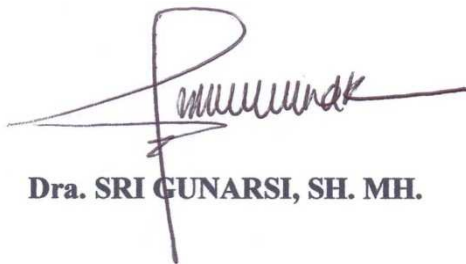
untuk Dipertahankan di Hadapan Dewan Penguji Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Mengetahui,

Pembimbing I



Dra. SRI GUNARSI, SH. MH.

PENGESAHAN

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DALAM BERIMAJINASI
MELALUI PERMAINAN PLAY DOUGH BAGI ANAK KELOMPOK A
DI TK PERTIWI KRAKATAN II BAYAT KLATEN**

TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

MHEILINA KURNIASARI SUNARJO
A53B090181

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi

Pada Tanggal Maret 2013




dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Dra. Sri Gunarsi, SH, MH.

2. Drs. Sutan Syahrir Zabda, M.H.

3. Drs. M. Yahya, M.Si.

()
()
()

Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan

Dekan



DR. N. SETYANINGSIH, M.Si.

NIK 403

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 di kemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Klaten, Maret 2013



MHEILINA KURNIASARI SUNARJO

A53B090181

MOTTO

Hanya ada dua cara menjalani hidup ini.

Cara pertama adalah menganggap seakan-akan tidak ada keajaiban.

Cara kedua adalah seolah-olah segala sesuatu adalah keajaiban.

(Albert Einstein)

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”

(QS. Al Insyirah : 5-8)

Dan apa saja nikmat yang ada pada kamu, maka dari Allah lah (datangnya), dan apa bila kamu ditimpa kemudhorotannya, maka hanya kepadaNya lah kamu meminta pertolongan.

(Qs An-Nahl : 53)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Suamiku yang selalu mendorongku untuk maju meraih apa yang saya cita-citakan.
2. Anakku yang selalu jadi semangat untuk meraih pendidikan sarjana ini sampai selesai.
3. Bundaku yang selalu mendoakanku agar selalu diberi kemudahan dalam menjalani pendidikan ini sehingga aku sekarang akan meraih gelar sarjana.
4. Ibu Dosenku pembimbing yang menuntunku untuk menyelesaikan tugas terakhir ini demi meraih gelar sarjana.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT, semoga sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat-sahabatnya dan para pengikutnya. Penulis bersyukur dapat menyelesaikan skripsi dengan judul : "Peningkatan Kemampuan Berkomunikasi Melalui Metode Bermain Peran Di TK Pertiwi Gedaren" dalam rangka memenuhi sebagai persyaratan Sarjana S-1 PAUD.

Selesainya skripsi ini tidak lepas dari peran dan sumbangsih yang telah diberikan berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis sampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada :

1. Dekan Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberi dukungan dalam masa perkuliahan.
2. Drs. Sutan Syahrir Zabda, M.H., selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Dra. Sri Gunarsi, SH.MH., Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, kasih sayang dan dorongan dengan penuh kesabaran.
4. Bapak dan Ibu Dosen PG-PAUD yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya.
5. Sri Lusmani, Kepala Sekolah TK Pertiwi Krakitan II yang telah memberikan ijin dan kesempatan dalam pelaksanaan penelitian.

6. Sahabat-sahabatku di program studi PG-PAUD yang telah membantu terselesainya skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat, baik bagi pembaca maupun diri kami pribadi dan dapat menjadi sumbangan bagi perkembangan ilmu pendidikan. Semoga ilmu yang didapat dari skripsi ini dapat bermanfaat dalam kehidupan dunia dan akherat.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Klaten, Maret 2013



Penulis

DAFTAR ISI

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 GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II. LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Teori	7
1. Pengertian Kreativitas	7
2. Tinjauan tentang Anak Usia 4-6 Tahun	14
3. Konsep Bermain dan Permainan	21
4. <i>Playdough</i>	23
B. Kajian Penelitian yang Relevan	37
C. Kerangka Berfikir	38
D. Hipotesis Tindakan	39
BAB III. METODE PENELITIAN	40
A. Setting Penelitian	40
B. Metode Penelitian	41
C. Prosedur Penelitian	42

D. Jenis Data	44
E. Subyek Penelitian	45
F. Pengumpulan Data	45
G. Instrumen Penelitian	47
H. Indikator Pencapaian	53
I. Teknik Pengecekan Keabsahan Data	54
J. Teknik Analisis Data	55
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Deskripsi Latar Penelitian	58
1. Tempat Pelaksanaan	58
2. Sarana Prasarana	59
3. Keadaan Sumber Daya Manusia	60
4. Karakter Anak Didik	60
5. Pra Siklus	60
6. Siklus I	62
7. Siklus II	69
B. Pembahasan Hasil Peneliti	73
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN	80
A. Kesimpulan	80
B. Implikasi	80
C. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	1.	Jadwal Waktu Penelitian	40
	2.	Butir Amatan Pedoman Observasi	47
	3.	Lembar Observasi Peningkatan Kreativitas	49
	4.	Pedoman Observasi Penerapan Permainan Playdough	51
	5.	Rincian Penggunaan Instrumen	53
	6.	Rata-rata Prosentasi Keberhasilan	54
	7.	Lembar Tabulasi Skor Observasi	55
	8.	Lembar Perbandingan Hasil Prosentasi	56
	9.	Kemampuan Kreativitas Melalui Playdough	76
	10.	Rincian Hasil Penelitian	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar	1.	Bahan-bahan yang diperlukan membuat playdough	30
	2.	Peralatan yang digunakan	31
	3.	Contoh Playdough yang sudah jadi	32
	4.	Contoh Playdough yang siap pakai	32
	5	Kerangka Berpikir	38

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran
1. Daftar Anak TK Pertiwi Krakitan II Bayat
 2. Satuan Bidang Pengembangan
 3. Lembar Observasi Pembelajaran Penerapan Permainan *Playdough*
 4. Lembar Observasi Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan *Playdough*
 5. Lembar Observasi Penilaian Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan *Playdough*
 6. Perbandingan Hasil Pencapaian Setiap Anak dengan Prosentase Keberhasilan
 7. Penerapan Permainan *Playdough* Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DALAM
BERIMAJINASI MELALUI PERMAINAN *PLAYDOUGH*
BAGI ANAK KELOMPOK A
DI TK PERTIWI KRAKITAN II BAYAT KLATEN
TAHUN PELAJARAN 2012 / 2013**

MHEILINA KURNIASARI SUNARJO, A53B090181, Program Studi Pendidikan
Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Muhammadiyah Surakarta, 2013, 84 Halaman

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak kelas A melalui permainan *playdough* TK Pertiwi Krakitan II tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subyek penelitian tindakan ini adalah anak kelas A TK Pertiwi Krakitan II yang berjumlah 20 anak.

Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, guru kelas dan kepala sekolah. Data dikumpulkan melalui observasi penerapan permainan *playdough*, metode tes yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, catatan lapangan untuk mengetahui kegiatan anak dan berdokumentasi dalam penelitian ini yaitu daftar foto kegiatan permainan *playdough*. Keabsahan data diperiksa dengan triangulasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan kreativitas anak kelas A TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten tahun pelajaran 2012/2013 sebelum dilakukan tindakan Penelitian Tindakan Kelas yaitu anak yang mempunyai kreativitas permainan *playdough* dengan baik sebesar 44,98%. Setelah dilakukan tindakan disepakai yaitu dengan menggunakan permainan *playdough* pada proses pembelajaran meningkatkan kreativitas anak diperoleh hasil yaitu Siklus I menjadi 62,95%, Siklus II meningkat menjadi 79,98%. Hasil penelitian ini sudah memenuhi indikator pencapaian. Berdasarkan data hasil Penelitian Tindakan Kelas tersebut maka hipotesis tindakan yang menyatakan “Dengan menggunakan permainan *playdough* dapat meningkatkan kreativitas anak kelas A TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten tahun pelajaran 2012/2013” terbukti dan dapat diterima kebenarannya.

Kata kunci : *kreativitas, permainan playdough.*