

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN
PLAYDOUGH PADA KELOMPOK A DI TK ABA II GENTENG
KABUPATEN BANYUWANGI TAHUN AJARAN 2015-2016

SKRIPSI

Oleh

BUNGA MENTARI DWI ANGGRAINI

1210271021



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

2016

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN
PLAYDOUGH PADA KELOMPOK A DI TK ABA II GENTENG
KABUPATEN BANYUWANGI TAHUN AJARAN 2015-2016

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
Menyelsaikan Program Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh

BUNGA MENTARI DWI ANGGRAINI

1210271021

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

2016



MOTTO

“Setiap anak memiliki potensi untuk menjadi kreatif tetapi untuk menjadi kreatif diperlukan latihan secara terus-menerus”

(Bunga Mentari Dwi Anggraini)

“Terkadang kesulitan harus kamu rasakan terlebih dahulu, sebelum kebahagiaan yang sempurna datang kepadamu”

(R.A Kartini)

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Bunga Mentari Dwi Anggraini ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh Tim Penguji

Jember, 27 Juli 2016
Pembimbing I

Dra. Tri Endang Jatmikowati, M.Si
NIP. 19591229 198803 2 002

Jember, 27 Juli 2016
Pembimbing II

Dra. Khoiriyah, M.Pd
NPK. 09 03 523

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Bunga Mentari Dwi Anggraini ini telah di pertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal, 27 Juli 2016

Dewan Penguji,

Angraeny Unedia Rachman, S.H, M.Pd

Ketua

NPK. 15 03 623

Dra. Tri Endang Jatmikowati, M.Si

Anggota

NIP. 19591229 198803 2 002

Dra. Khoiriyah, M.Pd

Anggota

NPK. 09 03 523

Mengetahui
Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

(DR. M. Hatip, M.Pd)

NPK. 87 02 165

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala Rahmat dan Hidayahnya-Nya sehingga saya mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini digunakan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jember.

Skripsi ini berjudul “Meningkatkan Kreativitas anak melalui permainan *playdough* pada kelompok A di TK ABA II Genteng Kabupaten Banyuwangi” . Penulis menyadari bahwa penulisan ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran sangatlah penulis harapkan untuk kesempurnaan langkah skripsi ini selanjutnya.

Penulis menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya dengan harapan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Jember, 20 Juni 2016

Penulis

UNGKAPAN TERIMA KASIH

Skripsi ini merupakan bukti dari terselesaikannya materi-materi mata kuliah yang telah ditempuh pada jenjang S1 PG PAUD Universitas Muhammadiyah Jember. Atas segala upaya, bimbingan, dan arahan dari semua pihak, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Ir. Muhammad Hazmi, D.E.S.S., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Jember.
 2. DR. M. Hatip, M.Pd., selaku DEKAN FKIP Universitas Muhammadiyah Jember.
 3. Angraeny Unedia Rachman, S.H, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Muhammadiyah Jember.
 4. Dra. Tri Endang Jatmikowati, M.Si dan Dra. Khoiriyah, M.Pd., selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan arahan dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
 5. Semua dosen PG PAUD FKIP Universitas Muhammadiyah Jember.
 6. Staf pengajaran FKIP Universitas Muhammadiyah Jember.
 7. Kepala Sekolah dan Guru Kelompok A TK ABA II Genteng
- Dan juga kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Disampaikan terima kasih atas semua bantuan dan bimbingannya.

Jember, 20 Juni 2016

HALAMAN PERSEMBAHAN

Sebagai ungkapan terima kasih skripsi ini dengan hormat dipersembahkan kepada:

1. Orangtua tercinta Bapak. Hendrik Suryono dan Ibu. Wiwik Sulistyorini yang telah memberikan motivasi, bimbingan dan banyak hal dalam pendidikan saya.
2. Kakak tercinta Shandy Surya Putra dan Fita Fitriani yang selalu memberikan motivasi dan dukungan baik material maupun spiritual.
3. Semua teman-teman FKIP PG PAUD angkatan 2012 yang selalu membantu dan memberikan motivasi.
4. Almamaterku tercinta, Universitas Muhammadiyah Jember.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN LOGO	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
UNGKAPAN TERIMA KASIH	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Masalah Penelitian	5
1.3 Tujuan	6
1.4 Definisi Operasional	6
1.4.1 Kreativitas	6
1.4.2 Permainan <i>Playdough</i>	6
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.6 Ruang Lingkup Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Pustaka	9
2.1.1 Kreativitas	9
2.1.1.1 Pengertian kreativitas	9
2.1.1.2 Tujuan pengembangan kreativitas	11
2.1.1.3 Manfaat kreativitas	13
2.1.1.4 Ciri-ciri kreativitas	14
2.1.1.5 Faktor pendukung kreativitas	18
2.1.1.6 Faktor penghambat kreativitas	21
2.1.2 Permainan <i>Playdough</i>	22
2.1.2.1 Pengertian <i>Playdough</i>	24
2.1.2.2 Manfaat permainan <i>Playdough</i>	25
2.1.3 Permainan <i>Playdough</i> dapat Meningkatkan Kreativitas anak	27
2.2 Hipotesis Tindakan	29
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	30
3.2 Desain Penelitian	30
3.3 Subjek Penelitian	32
3.4 Lokasi Penelitian	32
3.5 Prosedur Penelitian	32

3.5.1 Studi Pendahuluan	33
3.5.2 Perencanaan	34
3.5.3 Pelaksanaan	35
3.5.4 Pengamatan	35
3.5.5 Refleksi	36
3.6 Kriteria Kesuksesan	37
3.7 Instrumen Penelitian	37
3.7.1 Dokumentasi	38
3.7.2 Pedoman Observasi	38
BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1 Deskripsi Setting Peneltian	40
4.2 Hasil Penelitian	41
4.2.1 Siklus I	41
4.2.2 Siklus II	46
BAB V PEMBAHASAN	
5.1 Pembahasan	54
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Kesimpulan	57
6.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Desain Penelitian Tindakan Kelas	31
4.2 Diagram Batang	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Matriks	60
Lampiran 2 Lembar Observasi	61
Lampiran 3 Rencana Kegiatan Harian	66
Lampiran 4 Biodata Siswa	74
Lampiran 5 Data Penelitian Hasil Siklus I	75
Lampiran 6 Data Penelitian Hasil Siklus II	77
Lampiran 7 Surat Keterangan Penelitian	79
Lampiran 8 Surat Pernyataan Keaslian Tulisan	80
Lampiran 9 Riwayat Hidup	81
Lampiran 10 Dokumentasi Kegiatan	82

ABSTRAK

Anggraini, Bunga, Mentari, Dwi. 2016. *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Playdough Pada Kelompok A di TK ABA II Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Ajaran 2015-2016*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing: (1) Dra. Tri Endang Jatmikowati, M.Si. (2) Dra. Khoiriyah, M.Pd.

Kata kunci : Permainan *Playdough*. Kreativitas.

Permainan *Playdough* digunakan untuk meningkatkan kreativitas pada anak, karena dengan permainan *playdough* anak dapat berfikir kreatif serta melatih originalitas dalam berkarya. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun hasil karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Masalah penelitian yang ingin dipecahkan melalui kegiatan adalah “Bagaimana meningkatkan kreativitas anak melalui permainan *playdough* pada kelompok A di TK ABA II Genteng Kabupaten Banyuwangi tahun ajaran 2015-2016 ?”.

Penelitian bertujuan untuk mengetahui cara peningkatan kreativitas anak melalui permainan *playdough*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2016 pada kelompok A di TK ABA II Genteng Kabupaten Banyuwangi tahun ajaran 2015-2016.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan berupa lembar observasi dan hasil dokumentasi yang diperoleh dari hasil mengamati kegiatan siswa kelompok A dalam bermain *playdough*.

Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa permainan *playdough* dapat meningkatkan kreativitas anak, bahwa di antara 15 anak terdapat 11 anak yang mendapatkan bintang tiga, 4 diantaranya mendapatkan bintang dua. Dari perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa kreativitas anak dapat meningkat dengan hasil yang diperoleh 73,3% yang berarti kreativitas anak tercapai. Hal ini berarti Permainan *playdough* dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok A di TK ABA II Genteng Kabupaten Banyuwangi tahun ajaran 2015-2016.

ABSTRACT

Anggraini, Bunga, Mentari, Dwi. 2016. Improving Child Creativity Through Playdough Game In the group A in Kindergarten ABA II Genteng Banyuwangi Academic Year 2015-2016. Thesis, Department of Teacher Education Early Childhood Education, the Faculty of Education, University of Muhammadiyah Jember. Supervisor: (1) Dra. Tri Endang Jatmikowati, M.Si. (2) Dra. Khoiriyah, M.Pd.

Keywords : Playdough game. Creativity.

Playdough game used to promote creativity in children, because the children can play playdough creative thinking and originality in the work train. Creativity is the ability of a person to create something new in the form of ideas and the results of the real work is relatively different from what has gone before.

The research problem to be solved through the activity is "How to improve the creativity of children through the game playdough in the group A in Kindergarten ABA II Genteng Banyuwangi 2015-2016 school year?".

The study aims to find ways of improving their child's creativity through playdough game. This study was conducted in May 2016 in the group A in Kindergarten ABA II Genteng Banyuwangi 2015-2016 school year.

This type of research is a classroom action research, data collection methods used in this research is the method of observation and documentation. Data collected in the form of sheets of observation and documentation results obtained from the student activity observed in group A play playdough.

Based on observation it can be concluded that the game playdough may increase a child's creativity, that among the 15 children there are 11 children who received three stars, four of them received a two star. From these calculations it is known that a child's creativity can be increased with the result of 73.3%, which means creativity of children reached. This means playdough Games can enhance the creativity of children in the group A in Kindergarten ABA II Genteng Banyuwangi 2015-2016 school year.