

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN
KONSTRUKTIF PADA ANAK DIDIK KELOMPOK B PAUD
AT-TIEN DESA LAKOMEA KECAMATAN LANDONO
KABUPATEN KONAWE SELATAN**



**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Islam
Anak Usia Dini (PIAUD)**

Oleh :

**ENI SASMITA
14010105009**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KENDARI
2018**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri, jika kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal karena hukum.





**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KENDARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Sultan Qaimuddin No. 17 Kelurahan Baruga-Kota kendari Telp/Fax. 0401 3193710

E-Mail. Iainkendari@yahoo.co.id Website. <http://iainkendari.ac.id>

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Hasil penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif Pada Anak Didik Kelompok B PAUD At-Tien Desa Lakomea Kecamatan Landono Kabupaten Konawe Selatan” yang ditulis oleh Eni Sasmita, NIM. 14010105009, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari, telah dikonsultasikan dan disetujui oleh pembimbing dengan beberapa perbaikan.

Kendari, 26 September 2018

Dosen Pembimbing,



Dr. Hj Marlina, M.Pd.I

NIP. 196510151994032002



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KENDARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Sultan Qaimuddin No. 17 Kelurahan Baruga-Kota kendari Telp/Fax. 0401 3193710

E-Mail. Iainkendari@yahoo.co.id Website. <http://iainkendari.ac.id>

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul **“Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif Pada Anak Didik Kelompok B PAUD At-Tien Desa Lakomea, Kecamatan Landono Kabupaten Konawe Selatan”** yang ditulis oleh saudari Eni Sasmita, NIM. 14010105009, Mahasiswa Program Studi Pendididikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari, telah diuji dalam ujian skripsi yang diselenggarakan pada hari Jumat, 21 September 2018 M. bertepatan dengan 11 Muharram 1440 H. Dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.

Kendari, 21 September 2018 M.

11 Muharram 1440 H.

Dewan Pengaji

Ketua : **Dra. Hj. Marlina, M.Pd.I**

Anggota : **Dr. Imelda Wahyuni, M.Pd.I**

: **Dr. Rosmayasari, M.Si**

Diketahui Oleh:
Dekan

Dr. Hj. St. Kuraedah, M. Ag
NIP. 196312231991022003

ABSTRAK

Eni Sasmita.(14010105009). “*Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif Pada Anak Didik Kelompok B Paud At-Tien Desa Lakomea Kecamatan Landono Kabupaten Konawe Selatan*”. (Dibimbing Oleh Ibu Dr. Hj Marlina, M.Pd.I)

Kreativitas anak usia dini perlu ditingkatkan melalui kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif pada anak didik Kelompok B di PAUD At-Tien.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subyek dalam penelitian ini adalah anak didik yang berusia 5-6 tahun yang tergabung dalam kelompok B PAUD At-Tien. Penelitian ini bersifat kolaboratif dengan guru kelas. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklusnya terdiri dari tiga kali pertemuan. Penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat melalui permainan konstruktif, yaitu kreativitas anak sebelum diadakan tindakan terdapat 4 anak (31%) dengan kriteria bintang 4. Peningkatan kreativitas yang didapat pada Siklus I yaitu 7 anak (54%) dengan kriteria bintang 4 dan pada Siklus II peningkatan kreativitas menjadi 11 anak (84%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belajar dengan menggunakan permainan konstruktif dapat meningkatkan kreativitas anak.

Kata kunci: kreativitas, permainan konstruktif

KATA PENGANTAR

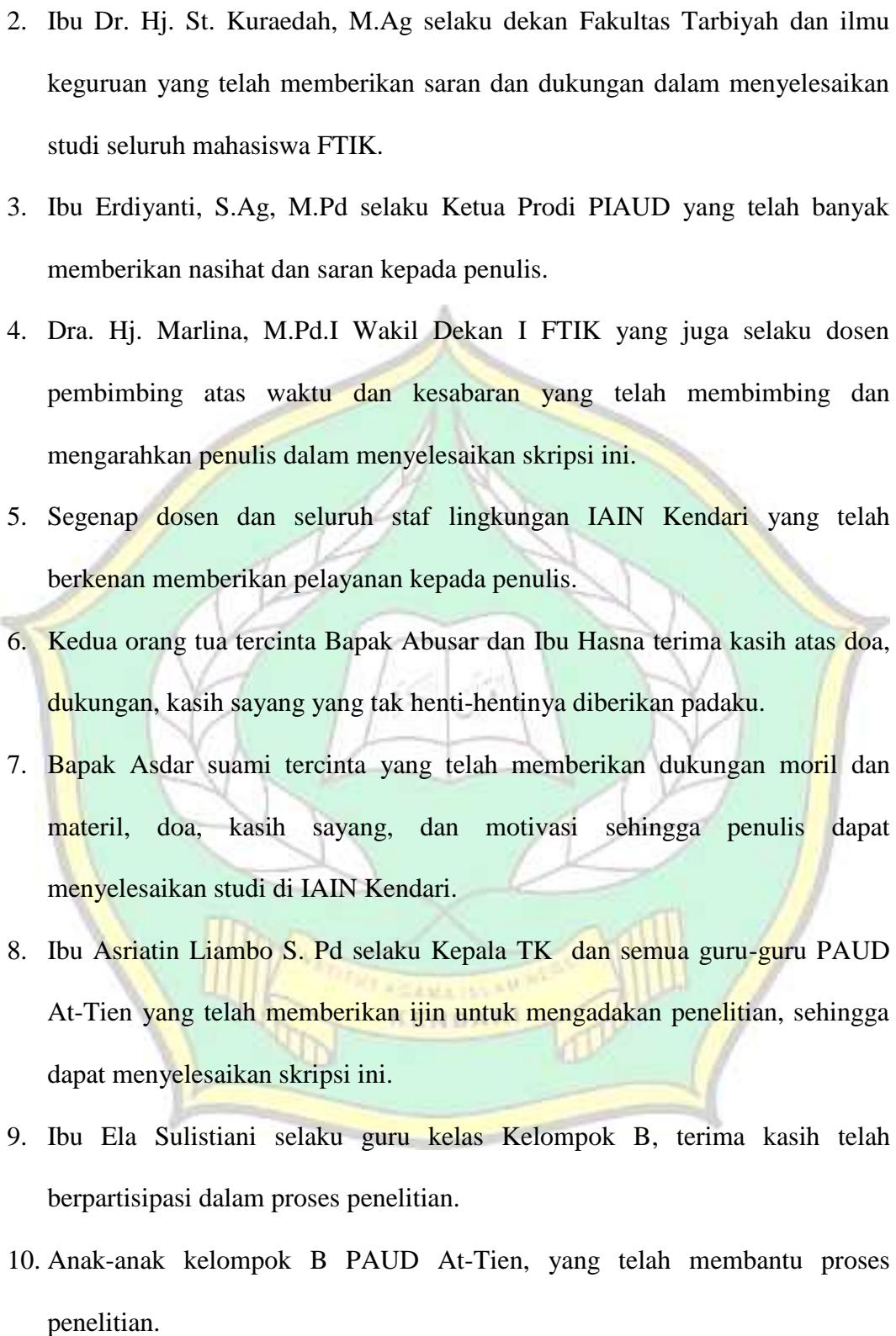
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ
الْأَنْبِيَاءِ وَالْمَرْسُلِينَ وَعَلَى الْأَئِمَّةِ وَالصَّاحِبِينَ اجْمَعِينَ

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, ridho serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif Pada Anak Didik Kelompok B PAUD At-Tien Desa Lakomea Kecamatan Landono Kabupaten Konawe Selatan. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Shalawat serta salam, penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW serta keluarga dan para sahabatnya yang telah memperjuangkan ajaran yang haq yakni Islam sebagai tuntunan hidup di dunia dan akhirat.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya suatu usaha maksimal, bimbingan serta bantuan baik moril maupun materiil dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. H. Nur Alim, M.Pd selaku Rektor IAIN Kendari yang telah memberikan dukungan saran dan fasilitas akademik selama penulis menempuh akademik.

- 
2. Ibu Dr. Hj. St. Kuraedah, M.Ag selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan yang telah memberikan saran dan dukungan dalam menyelesaikan studi seluruh mahasiswa FTIK.
 3. Ibu Erdiyanti, S.Ag, M.Pd selaku Ketua Prodi PIAUD yang telah banyak memberikan nasihat dan saran kepada penulis.
 4. Dra. Hj. Marlina, M.Pd.I Wakil Dekan I FTIK yang juga selaku dosen pembimbing atas waktu dan kesabaran yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
 5. Segenap dosen dan seluruh staf lingkungan IAIN Kendari yang telah berkenan memberikan pelayanan kepada penulis.
 6. Kedua orang tua tercinta Bapak Abusar dan Ibu Hasna terima kasih atas doa, dukungan, kasih sayang yang tak henti-hentinya diberikan padaku.
 7. Bapak Asdar suami tercinta yang telah memberikan dukungan moril dan materil, doa, kasih sayang, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di IAIN Kendari.
 8. Ibu Asriatin Liambo S. Pd selaku Kepala TK dan semua guru-guru PAUD At-Tien yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
 9. Ibu Ela Sulistiani selaku guru kelas Kelompok B, terima kasih telah berpartisipasi dalam proses penelitian.
 10. Anak-anak kelompok B PAUD At-Tien, yang telah membantu proses penelitian.

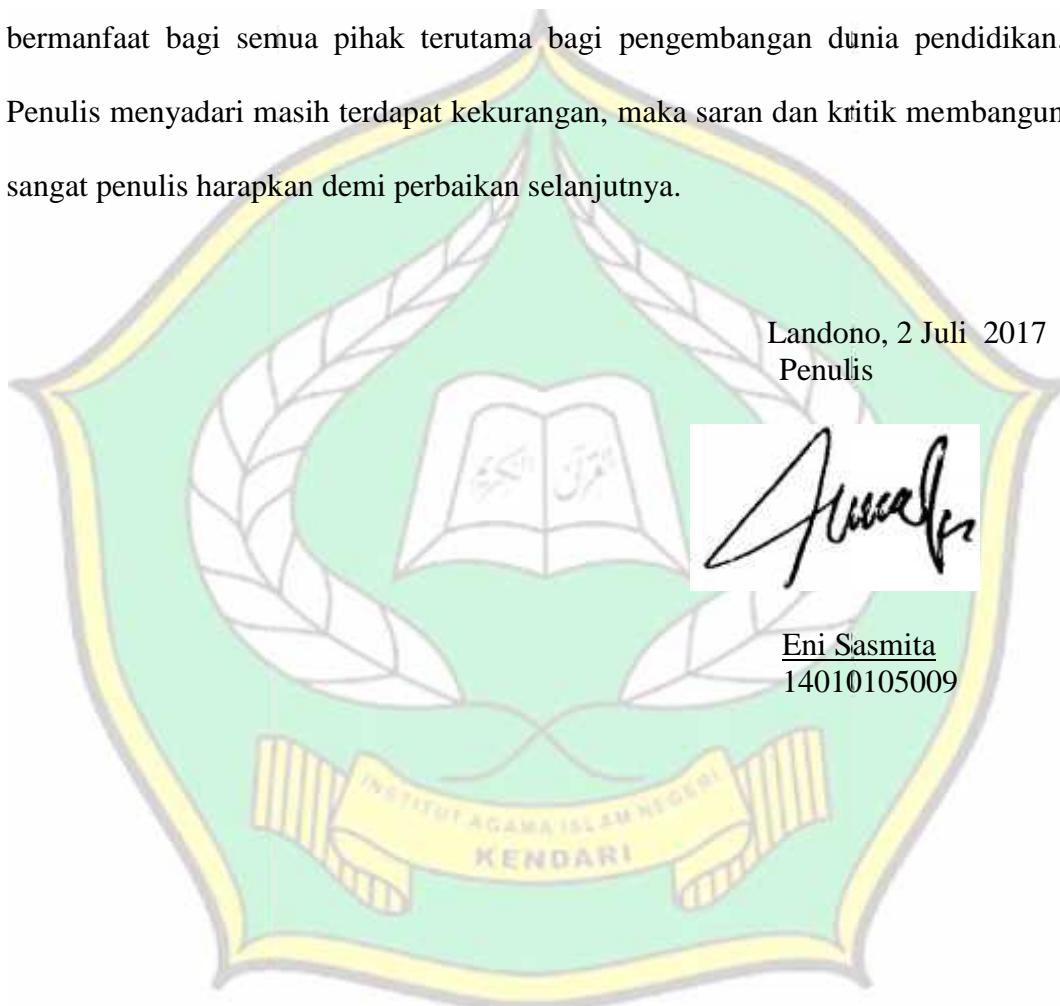
11. Teman-teman dari prodi PIAUD angkatan 2014 yang telah berbagi suka, duka, serta pengalaman yang berharga bagiku.
12. Serta semua pihak yang telah memberikan bantuannya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Demikian pengantar dari penulis, semoga tugas akhir skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak terutama bagi pengembangan dunia pendidikan. Penulis menyadari masih terdapat kekurangan, maka saran dan kritik membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan selanjutnya.

Landono, 2 Juli 2017
Penulis



Eni Sasmita
14010105009



DAFTAR ISI

hal

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN	1
--------------------------------	----------

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Definisi Operasional	6

BAB II . KAJIAN PUSTAKA	8
--------------------------------------	----------

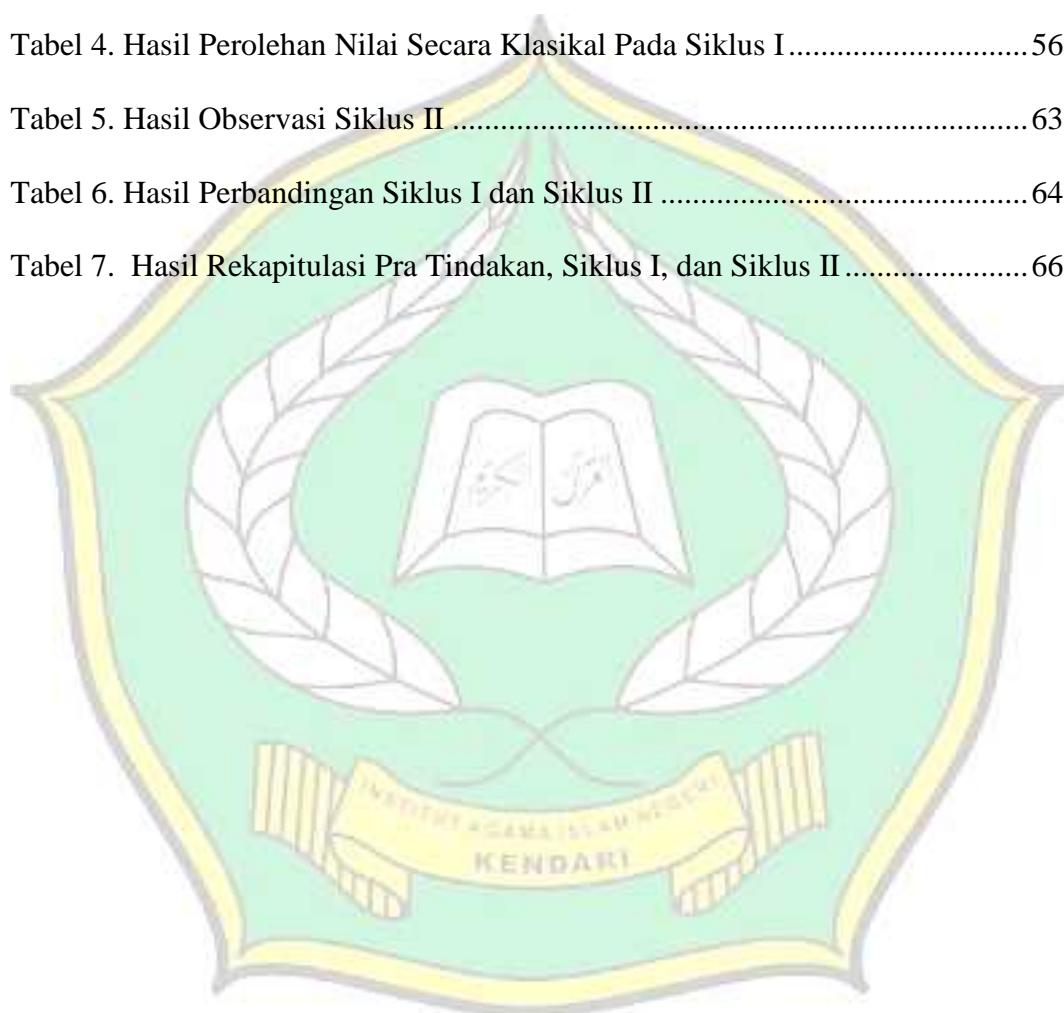
A. Kajian Teoritik	8
1. Tinjauan Tentang Kreativitas	8
a. Pengertian Kreativitas.....	8
b. Pengertian Anak Kreatif	10
c. Proses Kreatif	10
d. Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas	11
e. Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas Anak	13
f. Karakteristik Anak Kreatif	16
2. Tinjauan Tentang Permainan Konstruktif	18
a. Pengertian Permainan	18
b. Tahapan Perkembangan Bermain	19
c. Ciri-ciri Bermain	20
d. Manfaat Permainan	21
e. Prinsip Bermain Kreatif	24
f. Pengertian Permainan Konstruktif	24
g. Jenis-jenis Permainan Konstruktif	26
h. Ciri-ciri Permainan Konstruktif	27
i. Manfaat Permainan Konstruktif	27
3. Langkah-langkah Pembelajaran	29
B. Penelitian yang Relevan	30
C. Kerangka Berpikir	31
D. Hipotesis Tindakan	32

BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
C. Subjek Penelitian	36
D. Data dan Sumber Data	36
E. Metode Pengumpulan Data.....	36
F. Validasi Data.....	38
G. Teknik Analisis Data.....	39
H. Indikator Keberhasilan Penelitian.....	41
I. Prosedur Pelaksanaan.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Deskripsi Subyek Penelitian.....	45
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	45
2. Data Tenaga Pengajar dan Siswa	45
3. Deskripsi Data Sebelum Tindakan	46
B. Hasil Penelitian	47
a. Pelaksanaan Tindakan Siklus I	48
b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II	55
C. Pembahasan	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

hal

Tabel 1. Rubrik penilaian kreativitas anak.....	41
Tabel 2. Hasil Observasi Kondisi Awal.....	49
Table 3. Hasil penelitian siklus 1	55
Tabel 4. Hasil Perolehan Nilai Secara Klasikal Pada Siklus I.....	56
Tabel 5. Hasil Observasi Siklus II	63
Tabel 6. Hasil Perbandingan Siklus I dan Siklus II	64
Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II	66



DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Rubrik Penilaian	74
Lampiran 2. Rencana Kegiatan Harian siklus I	75
Lampiran 3. Penilaian kegiatan siklus I pertemuan I.....	81
Lampiran 4. Penilaian kegiatan siklus I pertemuan II.....	84
Lampiran 5. Penilaian kegiatan siklus I pertemuan III	87
Lampiran 6. Daftar Nilai Klasikal Pada Siklus I.....	90
Lampiran 7. Rencana Kegiatan Harian siklus II	92
Lampiran 8. Penilaian kegiatan siklus II pertemuan I.....	98
Lampiran 9. Penilaian kegiatan siklus II pertemuan II	101
Lampiran 10. Penilaian kegiatan siklus II pertemuan III	104
Lampiran 11. Daftar Nilai Klasikal Pada Siklus II	107
Lampiran 12. Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus I	109
Lampiran 13. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	112
Lampiran 14. Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus II.....	113
Lampiran 15. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	115
Lampiran 16. Cara Membuat playdough	117
Lampiran 17. Surat Izin Penelitian.....	118
Lampiran 18. Surat Keterangan Penelitian	120
Lampiran 19. Daftar Riwayat Hidup.....	121
Lampiran 20. Dokumentasi.....	122