

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI  
DENGAN METODE *EDUCATION GAMES* DI KELOMPOK A-1  
TK PEMBINA SWASTA UMP DUKUHWALUH  
PURWOKERTO BANYUMAS  
TAHUN AJARAN  
2009/2010**



**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Mencapai Drajat Sarjana S-1  
Program Studi Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini**

**Oleh:**

**DESTI PUJIATI**

**0801110086**

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

**2010**

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI  
DENGAN METODE *EDUCATION GAMES* DI KELOMPOK A-1  
TK PEMBINA SWASTA UMP DUKUHWALUH  
PURWOKERTO BANYUMAS  
TAHUN AJARAN  
2009/2010**

**SKRIPSI**

**Diajukan di Depan Panitia Ujian Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini  
Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan diterima  
untuk Memperoleh Derajat Sarjana S-1  
Program Studi Pendidikan Guru  
Pendidikan Anak Usia Dini**

**Oleh:**

**Desti Pujiati**

**0801110086**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI FAKULTAS  
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO  
2010**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Desti Pujiati  
NIM : 0801110086  
Program Studi : Pendidikan Guru – Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul :

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DENGAN  
METODE *EDUCATION GAMES* DI KELOMPOK A-1 TK PEMBINA  
SWASTA UMP DUKUHWALUH PURWOKERTO BANYUMAS TAHUN  
PELAJARAN 2009/ 2010**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Purwokerto, 18 Agustus 2010

Yang menyatakan

Desti Pujiati

NIM 0801110086

## *PERSEMBAHAN*

*Segala syukur hanya kepada Mu ya Alloh yang Maha luhur  
Atas segala nikmat Mu yang tak terukir, serta keselamatan selalu tercurahkan  
Bagi utusan termasyur Muhammad SAW  
Sebagai tauladanku, sehingga saat ini  
Saya dapat mempersembahkan karya indah ini  
Untuk orang-orang yang terkasih*

*Bunda Ayah tercinta,  
Segala ketulusan mu dalam mengasih dan menyayangi saya  
Hanya rahmat Mu yang dapat membalas perjuangan dan pengorbanaan kalian*

*Kakak-kakakku,  
Mba Uni dan mas Titis, walaupun terpisah jarak  
Namun, semangat kalian menjadi inspirasi saya  
Menjadi yang terbaik dalam kehidupan ini*

*Seorang yang ada dihati yang telah memberi  
semangat, motivasi, dan doa, terima kasih sayang.*

[Http://maomao520.yeah](http://maomao520.yeah)



**MOTTO**

**Guru yang baik member sugesti,  
Bukan dogma dan member inspirasi kepada pendengarnya  
Agar bias mengajari diri sendiri**

**( Edward Butwer Lytton 1803-1873 )**

**Setiap anak terlahir jenius, tetapi kita  
Memupuskan jenius  
Mereka dalam 4 bulan pertama**

**( Buckminster Fuller)**

**Membaca menambah kosakata dan pengetahuan akan tata  
bahasa dan sintaksis.**

**Membaca juga memperkenalkan kita pada banyak ragam  
Ungkapkan kreatif, dan dengan demikian mempertajam  
kepekaan linguistic dan kemampuan menyatakan perasaan**

**( Jordan E. Ayan )**

[Http://maomao520.yj](http://maomao520.yj)

## ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “ Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Dengan Menggunakan *Education Games* Di Kelompok A-1 TK Pembina Swasta UMP Dukuhwaluh Purwokerto Banyumas Tahun Pelajaran 2009/ 2010. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak usia dini dengan *education games* di kelompok A-1 TK Pembina Swasta UMP Dukuhwaluh Purwokerto Banyumas tahun pelajaran 2009/ 2010.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan subyek penelitian seluruh anak didik kelompok A-1 TK Pembina Swasta UMP Dukuhwaluh Purwokerto Banyumas Tahun Pelajaran 2009/ 2010 dengan jumlah 21 anak ( 12 perempuan dan 9 laki-laki). Proses penelitian ini dilakukan 2 siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari 5 pertemuan. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini, mempergunakan observasi dan dokumentasi. Sedangkan tehnik analisis data mempergunakan tehnik deskriptif komparatif. Penelitian ini tidak menitikberatkan pada hasil karya anak saja, tetapi pada upaya untuk memberikan gambaran atas fenomena pengajaran yang sedang berlangsung dan keberhasilan atau peningkatan kemampuan kreativitas dari hasil karya anak didik.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas pada subjek penelitian. Setelah diberikan pembelajaran melalui *education games* selama 2 siklus. Peningkatan kreativitas tersebut ditunjukkan dengan adanya prosentase keberhasilan siklus. Pada siklus I tercapai *kreatif* adalah 9 anak ( 43%), yang *sedang* 7 anak (33%) dan anak yang *belum kreatif* adalah 5 anak (24%). Kemudian meningkat pesat pada siklus II *kreatif* adalah sebanyak 19 anak ( 90%), *sedang* 1 anak (5%), dan anak yang *belum kreatif* sebanyak 1 anak (5%).

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobil'alamin tiada yang terucap selain syukur kehadiran Mu ya Allah segala rahmat dan karunia Mu sehingga terselesainya skripsi yang berjudul “ Upaya Meningkatkan kreativitas Anak Usia Dini dengan Metode *Education Games* Di Kelompok A-1 TK Pembina Swasta UMP Dukuhwaluh Purwokerto Banyumas Tahun Pelajaran 2009/ 2010”.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat program Pendidikan Guru Anak Usia Dini ( PG-PAUD) Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Dalam menulis skripsi ini penulis banyak mendapat bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Drs. Joko Purwanto, M.Si selaku Dekan FKIP UMP yang telah mendidik selama menjadi mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
2. Drs. Johni Dimiyati, M.M kaprodi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan sekaligus Dosen Pembimbing 1 yang selalu membantu, member bimbingan dan memotivasi penulis.
3. Anita Rosalina, ST. M.Pd. selaku pembimbing II skripsi yang telah membantu memberi masukan dan arahan sehingga terbuka jendela pikiran maka dari itu skripsi bisa berjalan dengan lancar.
4. Teman-teman mahasiswa PG-PAUD angkatan 2008 yang tidak bosan membantu penulis.
5. Teman sejawat guru TK Pembina Swasta UMP memberikan luang waktu untuk menyelesaikan skripsi ini terima kasih.

Penulis menyadari sepenuhnya skripsi ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan kemampuan penulis. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan.

Akhirnya teriring doa dan harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi almamater khususnya rekan guru, pembaca dan menjadi sumbang asih bagi dunia pendidikan khususnya Taman Kanak-kanak.

Purwokerto, Agustus 2010

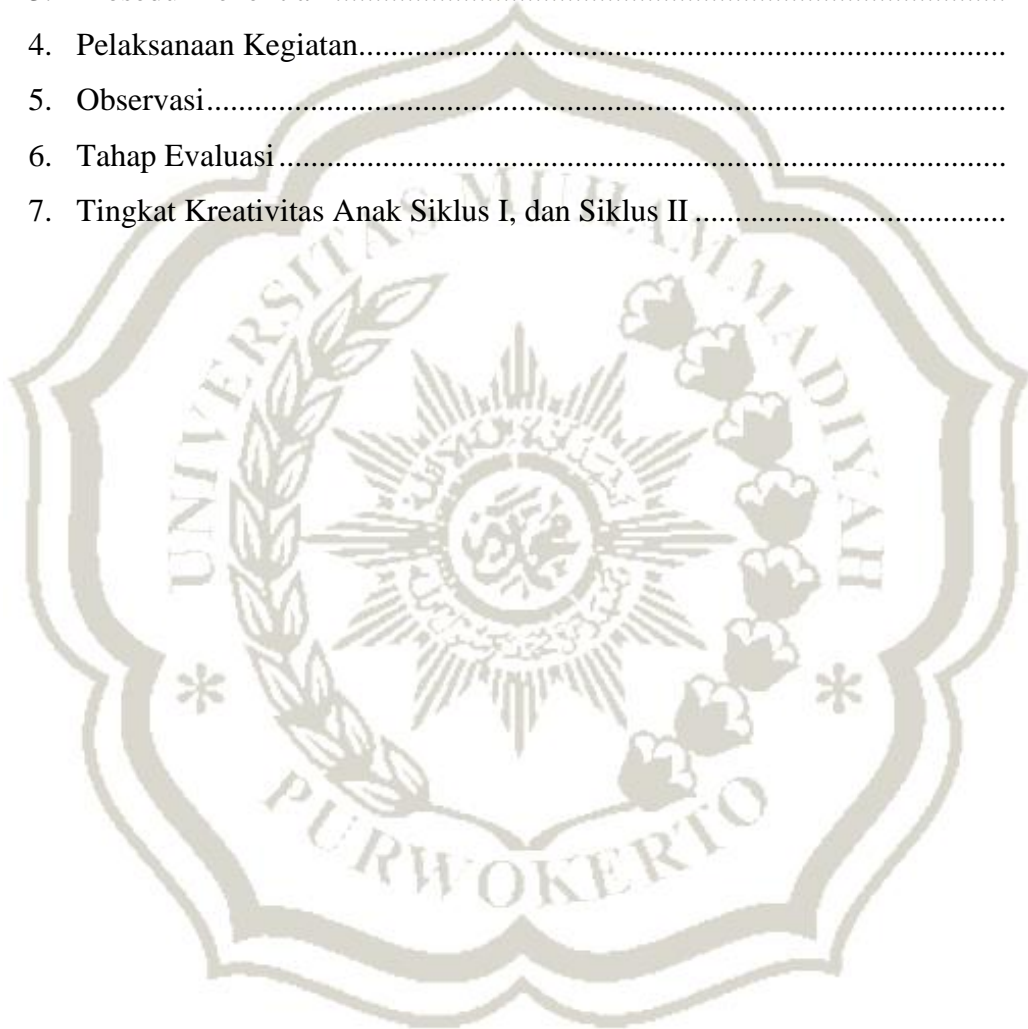
Penulis



## DAFTAR TABEL

Tabel

1. Identifikasi masalah .....	6
2. Alur Penelitian .....	33
3. Prosedur Penelitian .....	36
4. Pelaksanaan Kegiatan.....	39
5. Observasi.....	40
6. Tahap Evaluasi.....	41
7. Tingkat Kreativitas Anak Siklus I, dan Siklus II.....	56



## DAFTAR GAMBAR

Gambar

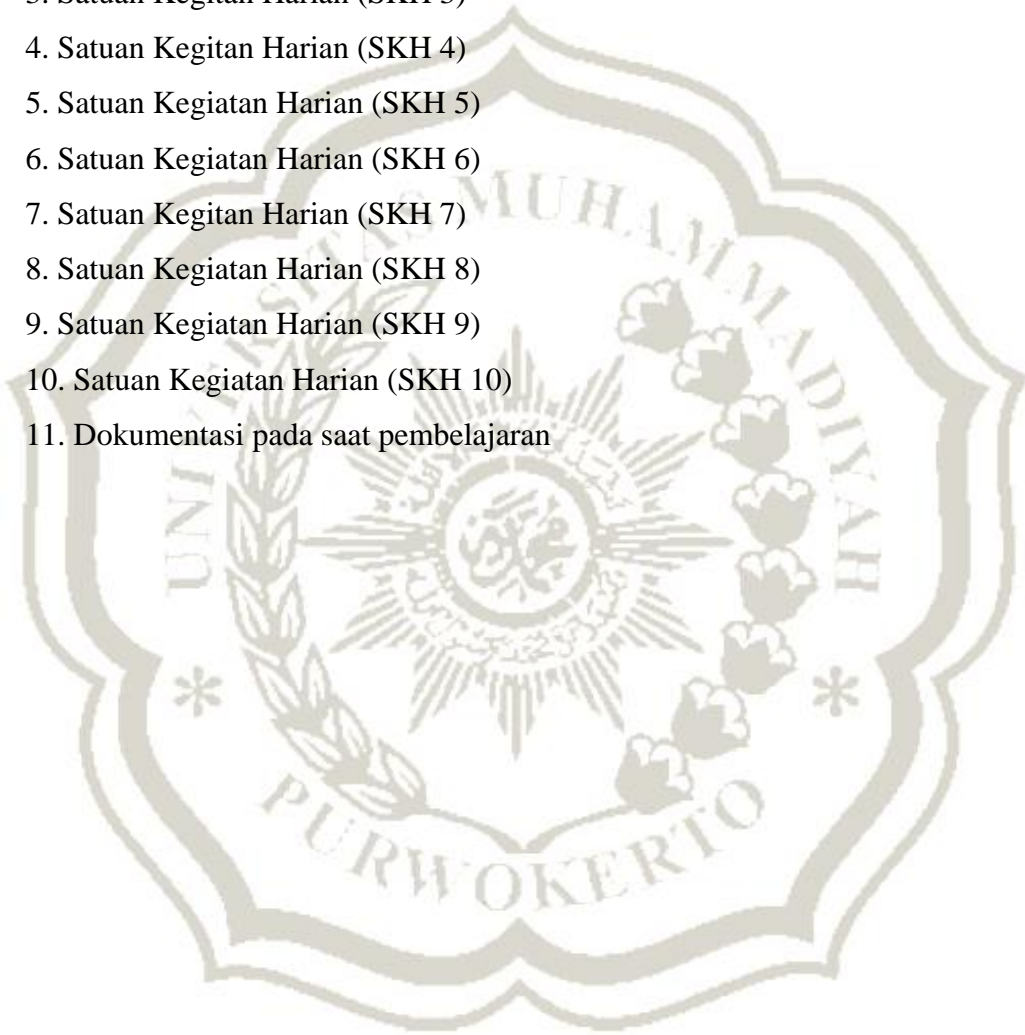
Diagram Batang Hasil Perbaikan Studi Awal, siklus I, siklus II..... 71



## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

1. Satuan Kegiatan Harian (SKH 1)
2. Satuan Kegiatan Harian (SKH 2)
3. Satuan Kegiatan Harian (SKH 3)
4. Satuan Kegiatan Harian (SKH 4)
5. Satuan Kegiatan Harian (SKH 5)
6. Satuan Kegiatan Harian (SKH 6)
7. Satuan Kegiatan Harian (SKH 7)
8. Satuan Kegiatan Harian (SKH 8)
9. Satuan Kegiatan Harian (SKH 9)
10. Satuan Kegiatan Harian (SKH 10)
11. Dokumentasi pada saat pembelajaran



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PESETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO .....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori .....	9
B. Membangkitkan Kreativitas di Sekolah.....	21
C. <i>Education Games</i> .....	24
D. Kriteria Kreativitas Anak.....	30
E. Hubungan Kreativitas Anak dengan Metode <i>Education Games</i> .....	32
F. Kerangka Berfikir .....	32
G. Hipotesis.....	34

BAB III METODE PENELITIAN .....	35
A. Lokasi dan waktu penelitian .....	35
B. Subyek Penelitian .....	35
C. Prosedur Penelitian.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	46
A. Deskripsi Per Siklus .....	46
B. Pembahasan Hasil Pembelajaran .....	70
C. Hasil Observasi Guru .....	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	79
A. Kesimpulan .....	79
B. Saran dan tindak lanjut.....	80
DAFTA PUSTAKA .....	83
DAFTAR LAMPIRAN.....	84

