

ABSTRAK

Mayang Hafizhoh Nafi'ah NIM. 1726143030 "Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kreatifitas Anak TK Kelompok A Di TK Darut Taqwa Beji - Tulungagung"
skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung, Tahun 2018 di bimbing Luluk Atirotu Zahroh, M.Pd.

Kata Kunci : Metode Bermain Peran, Kreatifitas

Penelitian ini di latarbelakangi pada permasalahan kreativitas anak yang belum mendapatkan perhatian dari guru. Dalam hal ini, peneliti menghubungkan masalah tentang kreatifitas dengan menggunakan metode bermain peran. Permasalahan tentang kreatifitas adalah permasalahan yang serius dan memerlukan tindakan untuk penyelesaian permasalahannya. Permasalahan Kreatifitas harus di perbaiki menggunakan metode yang tepat.

Rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah (1) Bagaimanakah Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran di TK Darut Taqwa Dalam Meningkatkan Kreatifitas Anak ? (2) Bagaimanakah Peningkatan Kreatifitas Anak Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran ? Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan peningkatan kreatifitas anak menggunakan metode bermain peran.

Skripsi ini bermanfaat bagi Kepala Sekolah TK Darut Taqwa Beji Tulungagung, sebagai sumbangan pemikiran dalam hal peningkatan tentang kreativitas anak dalam rangka peningkatan mutu pengajaran, bagi guru TK Darut Taqwa sebagai dasar untuk memperbaiki kegiatan pengajaran tentang kreatifitas menggunakan metode bermain peran. Bagi pembaca/peneliti sebagai bahan reverensi pada penelitian berikutnya.

Pendekatan penelitian ini adalah Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan tiga siklus. Siklus yang di maksud adalah siklus I, II, III. Penelitian menggunakan tiga siklus sesuai dengan pembelajaran anak karena, pembelajaran pada anak harus di lakukan secara berulang. Penyelesaian tindakan peningkatan Kreatifitas Anak, menggunakan Metode Bermain Peran.

Berdasarkan Hasil analisis data pada siklus I, II, III di peroleh data bahwa Peningkatan Kreatifitas Anak Melalui Metode Bermain Peran, sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan pada presentase 80 % (8 orang anak) yang mendapatkan nilai bintang 4 dengan capaian perkembangan BSB = Berkembang Sangat Baik. Dari data yang di peroleh dapat di simpulkan bahwa, Kreatifitas Anak Kelompok A meningkat setelah menggunakan Metode Bermain Peran.

ABSTRACT

Mayang Hafizhoh Nafi'ah NIM. 1726143030 " Application of Learning Role Play Methods To Enhance Creativity Kindergarten Group A In Kindergarten Darut Taqwa Beji – Tulungagung". Thesis, Department of Islamic Education of Early Childhood, Islamic Education Program Islamic Institution (IAIN) Of Tulungagung. 2018. Advisor : Luluk 'Atirotu Zahroh, S.Ag, M.Pd

Keyword: Role Play Methods, Creativity

Background of the research is problems creativity of children who have not received attention from teachers. In this case, researchers connect the issue of creativity by using role playing methods. The issue of creativity is a serious problem and requires action to solve the problem. Creativity issues should be improved using the right method.

The formulation of this research are (1) How The Application Of Role-Playing Learning Methods In kindergarten Darut Taqwa Beji – Tulungagung to Enhance Creativity?. (2) How to improve Creativity Child Through Implementation role playing methods?. The purpose of this research is to explain about Creativity Child Through Implementation role playing methods.

This thesis is useful for Kindergarten Darut Taqwa Beji Tulungagung, as a donation of thought in terms of improvement of children's creativity in order to improve the quality of teaching, the kindergarten teacher Darut Taqwa as a basis for improving the teaching of creative activity using the method of playing a role. For readers / researchers as reverensi material on subsequent research.

This research approach is the approach Action Research (PTK) using three cycles. In the mean cycle is a cycle I, II, III. The study used three cycles in accordance with the child's learning because learning in children should be done repeatedly. Child Creativity settlement building measures, using the Role Playing method.

Based on the results of data analysis in cycle I, II, III. In the data obtained that the Improvement of Child Creativity by Method Role Playing, according to the criteria of success measures the percentage is 80% (8 children) with scored 4 stars to the achievement of development BSB = Developing Very Good , from the data obtained it can be concluded that is children creativity group a increased after using role playing methods.

الملخص

مایا ع حافظة، القيد: ١٧٢٦١٤٣٠٦٤. "تطبيق طريقة اللعبة السلوكية لترقية الإبداع لأطفال فرقة أ بروضة الأطفال دار التقوى بيجي-تولونج أجونج". البحث العلمي، قسم تربية الإسلام لأطفال مبكرة. كلية التربية وعلوم التدريسية. جامعة الإسلامية الحكومية تولونج أجونج. للعام ٢٠١٨. المشرفة : لؤلؤ عاتيرة الزهرة الماجستيرية.

كلمة الإرشادية : طريقة اللعبة السلوكية و الإبداع.

خلفية في هذا البحث عن مشكلة الإبداع عند الأطفال التي لم تتناول الإنتبه من المعلم. قامت الباحثة أن تتعلق مشكلة الإبداع باستخدام طريقة اللعبة السلوكية. مشكلة الإبداع لازمة أن تصليح استخدام طريقة الصحيحة.

مسائل البحث كما يلي (١) كيف تطبق طريقة اللعبة السلوكية في روضة الأطفال دار التقوى بيجي-تولونج أجونج على ترقية الإبداع لأطفال؟ (٢) كيف ترقية الإبداع لأطفال من خلال تطبيق طريقة اللعبة السلوكية؟ وأما أهداف البحث لوصفي ترقية الإبداع لأطفال من خلال تطبيق طريقة اللعبة السلوكية.

هذا البحث أن يكون مفيداً لرئيس المدرسة روضة الأطفال دار التقوى بيجي-تولونج أجونج. أن يكون مهيباً التفكير في ترقية الإبداع عند الطلاب أو الأطفال لزيادة نوعية التدريسية. للمعلم روضة الأطفال دار التقوى بيجي-تولونج أجونج أن

يكون البحث أساسياً لتصحيح أنشطة التعليم عن الإبداع باستعمال طريقة اللعبة السلوكية. أن يكون مراجعاً للقارئين والباحثين الآخرين في بحث المستقبلة.

مدخل البحث بنوع البحث بحث الإجراءات الفصلي (PTK). باستخدام ثلاثة مراحل الأولى والثانية والثالثة. تستخدم الباحثة ثلاثة مراحل مناسبة عن تعليم الطلاب لأنها قائمة التعليم عند الأطفال مكررة. إختتام الإجراءات ترقية الإبداع بإستخدام طريقة اللعبة السلوكية.

من بيانات النتيجة في مرحلة الأولى والثانية والثالثة قد نالت أنّ ترقية الإبداع عند الطلاب من خلال طريقة اللعبة السلوكية مناسبة بمعايير النتائج الإجراءات على قيمة %٨٠ (٨ طفولاً) نال قيمة النجوم ٤ بتواصل تنمية نمو جيد جداً (BSB). من بيانات السابقة نخلص أن الإبداع عند الأطفال بفرقة-أ زيادة بعد استخدام طريقة اللعبة السلوكية.