



SKRIPSI

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN PLASTISIN WARNA DI KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI CURUP KABUPATEN REJANG LEBONG

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Sarjana Kependidikan Bagi
Guru Dalam Jabatan PAUD FKIP Universitas Bengkulu**

**Oleh :
Hj. ERI PUTRI
NPM. A11112034**

**PROGRAM SARJANA KEPENDIDIKAN
BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

ABSTRAK

HJ. ERI PUTRI : Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Plastisin Warna di Kelompok B Taman Kanak-kanak Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong. **Skripsi. Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan, Universitas Bengkulu.**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Plastisin Warna di Kelompok B Taman Kanak-kanak Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong”. Subjek penelitian berjumlah 16 anak. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan masing-masing siklus mempunyai tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah selesai tindakan pada Siklus I, baru 7 anak dari 16 anak, atau baru 43,75% anak yang dapat menyelesaikan pekerjaannya dengan baik dan 56,25% anak masih mengalami kesulitan dalam bermain plastisin warna. Pada Siklus II terlihat bahwa sebesar 81,25% anak dapat bekerja sendiri tanpa bantuan guru, dan sebesar 75% anak dapat menyelesaikan pekerjaannya dengan rapi dan keindahanpun memperoleh hasil 75%, dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa “bermain plastisin warna dari lilin plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak pada Kelompok B TK Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong”.

Kata Kunci : Bermain Plastisin, Meningkatkan Kreativitas Anak.

ABSTRACT

Hj. ERI PUTRI : Efforts to Increase Student's Creativity by Means of Colorful Plastisin Game in Group B at Pertiwi Kindergarten Curup Town Rejang Lebong District. **Minithesis to obtain dokterandus degree (Skripsi). Study Program for Teacher in Position, Bengkulu University.**

Class Measure Research (PTK) aims at "Increasing Student's Creativity by Means of Colorful Plastisin Game in Group B at Pertiwi Kindergarten Curup Town Rejang Lebong District". Research subject was on 16 children. This research was implemented in 2 cycles. Each cycle has its steps such as planning, implementation, observation and reflection. Data analysis method uses descriptive qualitative. Based on investigation result shows that after finishing treatment on cycles 1, there were only 7 children of 16 children. Or just 43,75% children were able to settle their works well and 56,25% children were still find difficulties in playing color plastisin. On the other hand, on cycle 2 implementation shows thatm about 81,25% children were able to work by themselves without teacher's assistance, and abut 75% children were able to settle their work neatly and even about the beauty got result about 75%. Based on this research we can be resumed that "Playing color plastisin made of olastisin wax can increase children's creativity in group B at Pertiwi Kindergarten Curup town Rejang Lebong District".

Key Word : Playing plastisin increases child's creativity.

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dari Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan (PSKGJ) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu, seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain, telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri, atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Curup, Mei 2014

Penulis,

Hj. ERI PUTRI
NIM A11112034

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Jangan tertawakan atau meremehkan impian orang
2. Orang yang tidak punya impian adalah miskin
3. Kejujuran adalah perhiasan yang sangat berharga
4. Orang yang dapat memegang perasaan orang lain adalah manusia yang berwibawa
5. Hidup tak berarti tanpa berbuat sesuatu yang bermanfaat
6. Bacalah buku yang baik karena buku adalah sahabat yang paling baik

PERSEMBAHAN

Aku bersyukur kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya saya dapat mempersembahkan sebuah karya kecil ini kepada orang-orang yang aku sayangi.

1. Untuk suamiku yang telah memberikan support kepadaku sehingga aku bisa menyelesaikan study ini.
2. Untuk anak-anakku yang tercinta yang telah memberikan perhatian dan bantuan kepadaku sehingga cita-citaku tercapai
3. Untuk teman-temanku yang aku sayangi yang telah membantuku, aku ucapkan terima kasih banyak karena tanpa kalian semua mungkin aku tidak bisa mempersembahkan karya kecil ini.

KATA PENGANTAR

Sebagai ungkapan rasa syukur, pada kesempatan ini saya ucapkan alhamdulillahirabbil 'alamin dan segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini yang berjudul Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Plastisin Warna di Kelompok B Taman Kanak-kanak Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong.

Penyelesaian penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M. Pd Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNIB
2. Bapak Dr. I Wayan Dharmayana, M. Psi, selaku Ketua Program Sarjana Kependidikan Guru dalam Jabatan (PSKGJ) FKIP UNIB
3. Dosen Pembimbing / Penguji Yth. Bapak Drs Wembrayarli, M.Sn, Bapak Dr. Azwandi, MA, Bapak Drs. Rokhmat Basuki, M.Hum, Bapak Asep Suratman, M.Pd
4. Dra. Marsenani sebagai Pengelola S.1 PAUD Dalam Jabatan Kelas Curup
5. Nosi Meliandri, S.Pd.AUD selaku Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Pertiwi Curup
6. Rosmaladewi, S.Pd.AUD sebagai Teman Sejawat
7. Teman-teman guru TK. Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong

Penulis menyadari bahwa skripsi ini mempunyai banyak kekurangan karena keterbatasan yang dimiliki oleh penulis. Untuk itu penulis harapan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan pada masa yang akan datang.

Penulis berharap semoga penelitian ini ada manfaatnya bagi para pembaca. Amin, amin, amin ya Rabbal 'Alamin.

Curup, Mei 2014
Penulis,

Hj. ERI PUTRI
NPM. A11112034

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan Pembimbing.....	ii
Halaman Persetujuan / Pengesahan Ujian Skripsi.....	iii
Abstrak.....	iv
Lembar Pernyataan	vi
Motto dan Persembahan.....	vii
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel.....	xi
Daftar Lampiran	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Kegunaan Hasil Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti	7
B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif atau Desain- desain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih	26
C. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan.....	28
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tujuan Khusus Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	32
C. Metode dan Rancangan Siklus Penelitian	33
D. Subjek / Partisipasi dalam Penelitian.....	34
E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian	34
F. Tahapan Intervensi Penelitian	35
G. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan	39
H. Data dan Sumber Data.....	40
I. Instrumen-instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan	40
J. Tehnik Pengumpulan Data	41
K. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis.....	42
L. Pengembangan Perencanaan Tindakan	42

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pembahasan	46
B. Pembahasan	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Lingkungan yang Mempengaruhi Kreativitas	13
Tabel 3.2.	Jadwal Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	33
Tabel 3.3.	Pembagian Tugas TIM Peneliti	35
Tabel 4.4	Hasil Tanya Jawab Terhadap Anak Didik	46
Tabel 4.5	Hasil Observasi Terhadap Proses Pembelajaran	47
Tabel 4.6	Hasil Penilaian Karya Anak Didik	47
Tabel 4.7	Hasil Observasi terhadap Perilaku Guru saat Mengajar	49
Tabel 4.8	Hasil Tanya Jawab Terhadap Anak Didik	51
Tabel 4.9	Hasil Observasi Terhadap Proses Pembelajaran	51
Tabel 4.10	Hasil Penilaian Karya Anak Didik	52
Tabel 4.11	Hasil Observasi terhadap Perilaku Guru saat Mengajar	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	
1. Penilaian Hasil Karya Anak Didik	67
2. Hasil Tanya Jawab Untuk Anak.....	68
3. Hasil Observasi Terhadap Anak Didik	69
4. Rekapitulasi Hasil Observasi Terhadap Proses Pembelajaran Siklus Ke I.....	70
5. Hasil Karya Anak Didik Siklus Ke I	71
6. Rekapitulasi Penilaian Hasil Tanya Jawab Terhadap Anak Didik Siklus Ke 1.....	72
7. Rekapitulasi Penilaian Hasil Tanya Jawab Terhadap Anak Didik Siklus Ke 1.....	73
8. Rekapitulasi Hasil Observasi Terhadap Proses Pembelajaran Siklus Ke II.....	74
9. Rekapitulasi Penilaian Hasil Karya Anak Siklus Ke II	75
10. Rekapitulasi Penilaian Hasil Tanya Jawab Terhadap Anak Didik Siklus Ke II.....	76
11. Hasil Observasi / Pengamatan Untuk Guru Siklus Ke II	77
12. Satuan Kegiatan Harian Siklus I	78
13. Satuan Kegiatan Harian Siklus II	80
14. Surat Pernyataan Teman Sejawat	81
15. Surat Pernyataan Kepala Taman Kanak-kanak Pertiwi.....	82
16. Permohonan Izin Penelitian.....	83
17. Daftar Riwayat Hidup.....	84

BAB I

PENDAHULUAN

G. Latar Belakang Masalah

Salah satu amanat luhur yang tercantum dalam UUD 1945 adalah, "Mencerdaskan Kehidupan Bangsa." Setiap manusia memiliki potensi/bakat kecerdasan, tanggung jawab pendidik untuk memupuk dan mengembangkan secara sistematis.

Langkah pemerintah untuk mewujudkan UUD 1945 tersebut adalah dengan membuat UU. No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 1 butir 14 yang bunyinya : "Pendidikan Anak Usia Dini" (PAUD) adalah pembinaan untuk anak usia 0 – 6 tahun yang dilakukan dengan stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak siap untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.

Pada usia 0 – 6 tahun (menurut UU. No. 20 tahun 2003) atau 0 – 8 tahun (menurut para pakar) adalah usia keemasan/Golden Age Moment karena pada usia ini perkembangan otak percepatannya hingga 80 % dari keseluruhan otak orang dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar- dasar perilaku seseorang telah mulai terbentuk pada usia tersebut.

Secara filosofi pendidikan adalah suatu upaya untuk membantu memanusiakan manusia menurut Ahmad Tafsir (2005) dalam Suyadi, (2011: 6) artinya melalui proses pendidikan diharapkan terlahir manusia-

manusia yang lebih baik, dalam pengertian yang konkrit anak harus lebih baik daripada orang tuanya.

Atas dasar ini disimpulkan bahwa untuk menciptakan generasi yang cerdas dan berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak dini. Dan satu-satunya cara untuk memulainya adalah dengan menyelenggarakan lembaga pendidikan anak usia dini disingkat PAUD.

Di pendidikan formal seperti TK / RA atau yang setara terdapat 5 bidang pengembangan di dalam KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang terdapat dalam :

1. Pengembangan pembiasaan yang mencakup perkembangan nilai-nilai agama dan moral serta sosial, emosional dan kemandirian.
2. Pengembangan kemampuan dasar mencakup perkembangan bahasa, fisik motorik dan kognitif.

Dari kedua bidang pengembangan tersebut tujuannya antara lain ; **Nilai-nilai agama dan moral** di mana isi pembelajaran bertujuan menanamkan norma agama dan pembentukan akhlaq anak didik agar dapat berperilaku sesuai dengan norma yang berlaku di lingkungan tempat tinggalnya, selain norma agama **perkembangan sosial emosional** anak didik senantiasa dibimbing agar siswa dapat mengatur keadaan emosi dan bisa menjalankan kehidupannya sebagai makhluk sosial. **Perkembangan bahasa** juga diberikan di pendidikan PAUD formal dari kemampuan berbahasa verbal maupun nonverbal, dengan tujuan anak didik mampu memahami dan mengungkapkan pikiran dan perasaan yang

ada pada anak didik. **Perkembangan fisik** anak juga diamati secara berkala dan berkesinambungan baik motorik halusnya ataupun motorik kasarnya, dengan tujuan kesehatan fisik jasmaninya dapat berkembang secara optimal.

Selanjutnya mengamati **perkembangan kognitif** anak didik, yang berkaitan dengan perkembangan kognitif seperti baca tulis, mengenal angka, sains, konsep mengelompokkan, meningkatkan kreativitas, dan lain-lain. Kelima bidang pengembangan tersebut diberi stimulasi agar perkembangannya optimal sehingga anak akan mendapatkan ketrampilan hidupnya.

Salah satu perkembangan kognitif di atas meningkatkan kreativitas sangatlah penting dalam kehidupan anak didik dan secara tidak langsung dapat meningkatkan prestasi belajar anak didik ditingkat pendidikan selanjutnya. Sebagian besar lembaga pendidikan selalu mengutamakan kecerdasan intelektual / IQ saja padahal kreativitas penting, sebab kreativitas dan intelegensi sama-sama berperan dalam prestasi belajar. Kreativitas yang tinggi dapat meningkatkan prestasi belajar. Kreativitas sangat dibutuhkan karena banyak permasalahan serta tantangan hidup yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif.

Torrance (1959) dkk , menyimpulkan bahwa kelompok siswa yang kreativitasnya tinggi tidak beda dalam prestasi sekolah dengan siswa yang inteligensinya tinggi.

Selain itu secara umum orang lebih mengutamakan kecerdasan IQ saja padahal kreativitas penting, hal ini juga terjadi di kelas di mana kami mengajar. Dalam pengamatan kami anak didik di TK Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong, tahun pelajaran 2013/2014 pada semester genap, kreativitas anak masih rendah, hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas ketrampilan apapun masih banyak terlihat anak yang hanya mencontoh dan tidak berani/tidak mau mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada. Selain itu anak didik banyak yang terlihat bosan, mengantuk, kurang tertarik, dan bahkan ada yang main sendiri saat mengerjakan ketrampilan seperti menggambar, mewarnai, menciplak, menggunting atau ketrampilan lainnya. Padahal jika anak tidak bosan mengerjakan ketrampilan, hasil kegiatan atau prakarya anak dapat meningkatkan kecerdasan visual spesial anak. Dengan keterampilan tangan anak dapat memanipulasi bahan, kreativitas dan imajinasi anak pun terlatih karenanya. Selain itu kerajinan tangan dapat membangun kepercayaan diri anak (menurut Yuliani Nurani Sujiono,dkk: 2008: 6.20).

H. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

1. Identifikasi Area

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap anak kelompok B Taman Kanak-kanak Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong pada saat mengikuti kegiatan di area seni dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Anak kurang berminat untuk melakukan kegiatan yang dapat membantu meningkatkan kreativitasnya misalnya bermain dengan plastisin warna dan kegiatan lainnya.
- b. Anak jarang mendapat permainan yang menantang seperti bermain plastisin.warna
- c. Media plastisin warna yang terbuat dari lilin plastisin jarang terdapat di sekitar TK, melainkan harus dibeli di toko tertentu.
- d. Guru belum memanfaatkan benda di sekitar seperti tanah liat, tepung untuk media bermain plastisin.

2. Fokus Penelitian

Oleh karena itu fokus masalah dalam penelitian ini yaitu, guru tidak akan memanfaatkan benda yang ada disekitar TK menjadi media pembelajaran khususnya dalam kegiatan membentuk plastisin untuk meningkatkan kreativitas anak, tapi memanfaatkan lilin plastisin warna.

I. Pembatasan Masalah

Agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pembatasan masalah yaitu hanya pada kegiatan bermain dengan plastisin warna untuk meningkatkan kreativitas anak di Kelompok B Taman Kanak-kanak Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana kegiatan bermain plastisin warna dengan memanfaatkan media lilin plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak di Kelompok B Taman Kanak-kanak Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa dengan metode bermain plastisin warna dapat meningkatkan kreativitas anak khususnya di TK Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong pada semester II tahun pelajaran 2013/2014.

F. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung bagi siswa dan guru yaitu :

1. Melalui media plastisin warna diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan bermakna bagi anak.
2. Bagi guru, dapat meningkatkan kreativitas dalam menyiapkan kegiatan dan mengelola pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan siswanya, dan menambah alternative pilihan pengelolaan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswanya khususnya untuk meningkatkan kreativitas anak.
3. Bagi sekolah, akan terjadi peningkatan kinerja guru yang sekaligus dapat meningkatkan kinerja sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

M. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

1. Kreativitas Anak Usia Dini

a. Pengertian Kreativitas

Ditinjau dari berbagai aspek kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting. Banyak permasalahan serta tantangan hidup menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Kreativitas yang berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang solutif yaitu ketrampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan perencanaan dalam mencari pemecahan masalah.

Menurut Munandar (1999: 6) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Menurut Suratno (2005: 24) kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat asli / original.

Menurut Nursisto (1999: 37) kreativitas adalah kemampuan untuk berkhayal. Misalkan anak berkhayal merayakan

hari ulang tahunnya, maka dengan sendirinya pikiran yang terbayang adalah roti ulang tahun yang cantik. Dari beberapa sumber di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru sesuai imajinasi atau khayalannya.

b. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Menurut Nursisto (1999: 6-7), kemampuan belajar siswa jadi lebih baik jika kemampuan kreativitasnya juga ikut dilibatkan. Pada dasarnya semua siswa memiliki kreatif dalam dirinya yang harus dikembangkan agar hidup jadi semangat dan produktif. Kesadaran akan kemampuan kreativitas ini harus dilatih untuk memacu keberhasilan siswa demi menyongsong masa depan.

Hal ini sejalan dengan ungkapan Getzels dkk dalam Nursisto (1999: 34-35) yang mengemukakan dalam achievement test, siswa yang memiliki IQ tinggi hasilnya sama bagusnya dengan siswa yang memiliki kreatif tinggi. Ibarat pepatah tiada rotan akar pun jadi, maksudnya tiada IQ tinggi tapi punya kreativitas tinggi akan sama manfaatnya.

Menurut Renzulli, 1981 dalam Munandar (1999: 4) kreativitas dapat memunculkan penemuan baru dalam berbagai bidang ilmu dan bidang usaha manusia, yang dapat bermanfaat untuk kehidupan manusia dimasa yang akan datang.

Menurut Munandar (1999: 31) menekankan perlunya kreativitas dipupuk sejak dini, disebabkan beberapa faktor di bawah ini :

- 2) Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.
- 3) Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
- 4) Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai suatu kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Hal inilah yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah yang masih menjadi fokus perhatian adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran.
- 5) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
- 6) Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya secara individu serta kualitas hidup seluruh umat manusia.

Menurut Nursisto (1999: 109) berkembangnya kemampuan siswa untuk menggali kreativitas akan menjadikan anak akan percaya diri, mengurangi rasa takut salah, serta rendah

diri. Apabila sudah timbul rasa percaya diri dan hilangnya rasa rendah diri maka siswa akan jadi optimis. Dengan begitu siswa lebih semangat mengikuti semua pelajaran di sekolah. Dengan tujuan dan fungsi pengembangan kreativitas sebagaimana yang telah dipaparkan di atas maka ruang lingkup dalam pengembangan kreativitas harus ada pada pendidikan taman kanak-kanak.

c. Tahap-tahap Perkembangan Kreativitas

Menurut Munandar (1999: 59) teori Wallas yang dikemukakan pada tahun 1926 dalam bukunya "*The Art of Thought*" (Piirto, 1992) yang menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu: (1) persiapan, (2) inkubasi, (3) iluminasi, (4) verifikasi.

Pada tahap pertama, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain, dan sebagainya. Pada tahap kedua, kegiatan mencari dan menghimpun data / informasi tidak dilanjutkan. Tahap inkubasi adalah tahap di mana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar tetapi "mengeramnya" dalam alam pra sadar.

Tahap iluminasi adalah tahap timbulnya “*insight*” atau “*Aha-Erlebnis*”, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.

Tahap verifikasi atau evaluasi adalah tahap di mana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Di sini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Dengan kata lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis). Menurut Kurikulum Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini terdapat tahap perkembangan kreativitas yang tertuang dalam indikator dari aspek fisik motorik halus:

- 2) Mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi
- 3) Menggambar orang dengan lengkap dan proporsional
- 4) Membuat gambar dengan tehnik plastisin dengan memakai berbagai bentuk
- 5) Membuat bentuk dari media plastisin, lempung, dan lain-lain.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Hasil penelitian beberapa ahli di atas menunjukkan bahwa faktor-faktor dalam kreativitas meliputi : daya imajinasi, rasa ingin tahu dan orisinalitas (kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan tidak biasa) dapat mengimbangi kekurangan dalam daya ingat, daya tangkap, penalaran, pemahaman terhadap tugas dan

factor lain dalam intelegensi. Jadi, pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kreativitas sangatlah penting. Kreativitas perlu dicari / dilatih oleh pendidik dan orang tua, setiap anak pada dasarnya memiliki potensi akan kreativitasnya. Oleh karena itu pendidik atau orang tua harus bisa meningkatkan kreativitas dengan melakukan pengamatan dan penilaian secara terus menerus dan berkesinambungan sebagai alat pemantau keefektifan kemampuan berkreativitas.

Guru yang waspada pada karakteristik anak didik yang menunjukkan potensi kreatif dapat mengakui perbedaan individu dalam masa kanak-kanak dan pemeliharaan perkembangan dari kreativitas melalui tingkat dalam semua daerah perkembangan. Oleh karena itu dukungan guru untuk memahami segala aspek perkembangan anak hendaknya dapat memunculkan / menggali potensi anak yang masih tersembunyi, dan mengembangkan yang sudah muncul dalam bermain sampai anak merasa senang melakukan semua kegiatan.

Menurut B.E.F.Montolalu,dkk (2009: 3.8) ada beberapa faktor lingkungan yang dapat menunjang dan menghambat kreativitas, yang dapat dilihat pada tabel 2.1 faktor lingkungan yang menunjang dan menghambat kreativitas, sebagai berikut :

Tabel 2.1 Lingkungan yang mempengaruhi kreativitas

Jenis Lingkungan yang Terlibat	Lingkungan yang Menunjang	Lingkungan yang Menghambat
Sarana prasarana	Suasana kelas (pengaturan fisik di kelas) bersifat fleksibel	Suasana kelas kaku
Orang dewasa (Guru, Kepala Sekolah)	Sering mengajukan pertanyaan terbuka (mengapa, bagaimana, kira-kira, pendapat kamu tentang.....	Selalu mengajukan pertanyaan tertutup
Program pembelajaran	Kegiatan-kegiatan yg disajikan penuh tantangan sesuai dg usia dan karakteristik anak	Kegiatan yg disajikan sulit, membuat anak frustrasi
Orang dewasa	Berperan sebagai model, fasilitator, mediator, inspirator	Berperan sebagai instruksi
Orang dewasa	Mendorong anak untuk belajar mandiri	Cenderung membantu dan melayani
Program pembelajaran	Anak ikut ambil bagian pada pembelajaran	Tidak melibatkan anak secara aktif
Program pembelajaran	Menekankan pada proses belajar	Lebih mementingkan produk / hasil belajar
Orang dewasa	Menghindari memberikan contoh dan mengarahkan pemikiran anak	Cenderung memberikan contoh dan berada di depan anak untuk mengarahkan
Orang dewasa	Sebagai mitra belajar	Sebagai sumber belajar dan penyampai informasi satu-satunya

e. Ciri-ciri Kreativitas

Sumanto (2005: 39) anak yang kreatif cirinya yaitu punya kemampuan berfikir kritis, ingin tahu, tertarik pada kegiatan / tugas yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mampu berbuat atau berkarya, menghargai diri sendiri dan orang lain.

Sementara, Sund (1975) dalam Nursisto (1999: 35) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal secara mudah melalui pengamatan cirri-ciri yang dimiliki terutama dalam setiap pertemuan atau diskusi, ciri-ciri tersebut, antara lain :

- 1) Mempunyai hasrat ingin mengetahui
- 2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru
- 3) Panjang akal
- 4) Keinginan untuk menemukan dan meneliti
- 5) Cenderung lebih suka melakukan tugas yang lebih berat dan sulit
- 6) Berfikir fleksibel, bergairah, aktif, dan berdedikasi dalam melakukan tugas, serta
- 7) Menanggapi pertanyaan dan punya kebiasaan untuk memberikan jawaban lebih banyak.

Menurut Guilford 1959 dalam Munandar (1999: 12) membagi ciri anak yang dapat mendukung kreativitas kedalam dua bagian yaitu: ciri bakat (aptitude Trait) dan ciri non bakat (non –

apptitude Trait). Ciri-ciri yang berupa bakat/apptitude trait pada kreativitas (sikap kreatif) seperti kelancaran, kelenturan, keluwesan / fleksibilitas, dan orisinalitas dalam berfikir, ciri–ciri bakat / apptitude sikap kreatif perlu dikembangkan sejak dini sebagai potensi kreatif yang dimiliki seorang anak agar dapat berkembang optimal. Selain ciri bakat / apptitude, sikap kreatif perlu didukung oleh kematangan pribadi.

Beberapa karakteristik pribadi yang sudah teruji dalam penelitian / kajian ilmiah, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas adalah rasa ciri non apptitude antara lain: percaya diri, keuletan / daya juang yang tinggi, apresiasi estetik, serta kemandirian.

f. Metode Pengembangan Kreativitas

Menurut Nursisto (1999: 33) kreativitas bukanlah sesuatu yang mandiri atau berdiri sendiri, atau bukanlah semata – mata kelebihan yang dimiliki seseorang, lebih dari itu kreativitas merupakan bagian dari buah usaha seseorang. Kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan.

Kreativitas salah satu sumber dari keberbakatan. Keberbakatan mempunyai persamaan dengan genius karena keduanya biasanya berkaitan dengan kualitas intelektual, namun keberbakatan seperti halnya talent belum tentu terwujud dalam

suatu karya unggul yang mendapat pengakuan universal. Jadi tidak semua anak berbakat merupakan anak genius, sedangkan anak yang cerdas lebih mengandung pengertian sebagai anak yang memiliki intelegensi dan kecerdasan yang tinggi.

Dari kajian ilmiah tersebut pendidik sedikitnya dapat melihat kreativitas anak didik sedini mungkin agar dapat dikembangkan dengan bimbingan dan penyuluhan sesuai dengan kreativitas anak didik masing-masing. Jika tidak dikembangkan maka kreativitas yang ada bisa jadi hilang dan anak didik menjadi biasa saja, karena kreativitas terhambat dan tidak terwujud.

Menurut Kak Romy (2010: 6) beberapa waktu terakhir, sedang dikembangkan pendekatan *Beyond Centers and Circles Time* (BCCT) atau pendekatan Centra dan Lingkaran dalam proses mendidik anak usia dini yang dalam pendidikan TK dikenal dengan Area. Lewat pendekatan ini anak diberi kesempatan untuk bermain secara aktif dan kreatif di sentra-sentra pembelajaran yang tersedia guna mengembangkan dirinya seoptimal mungkin sesuai dengan potensi dan minat masing-masing.

Untuk memaksimalkan kreativitas seseorang, dapat dicapai melalui beberapa tindakan nyata. Ibarat pisau yang semula tumpul ingin ditajamkan maka pisau itu harus terus diasah.

Menurut Nursisto (1999: 91) Mengasah ketajaman daya kreasi dapat dilakukan dengan beberapa cara antara lain aktif

berapresiasi, gemar merenung, responsive terhadap kejadian sekeliling, sering berinisiatif, mendinamiskan otak, banyak membaca dan menulis.

Menurut Guilford 1974 dalam Nursisto (1999: 31-32), kreatifitas melibatkan proses berfikir secara divergen. Sedangkan Parnes 1972 mengungkapkan bahwa kemampuan kreatif dapat dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam prilaku kreatif sebagai berikut :

- 1) *Fluency* (kelancaran) yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- 2) *Flexibility* (Keluwesan) yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang bisa.
- 3) *Originalty* (keaslian) yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa
- 4) *Elaboration* (keterperincian) yaitu kemampuan menyatakan pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- 5) *Sensitivity* (kepekaan) yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Pada Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004 pengembangan kreativitas terdapat pada bidang pengembangan

seni, akan tetapi sekarang pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pengembangan kreativitas terdapat pada bidang pengembangan fisik motorik halus anak usia dini.

g. Fungsi Pengembangan Kreativitas Untuk Anak Usia Dini

Menurut B. E. F. Montolalu (2009: 3.5) pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana belajar yang menunjang untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak. Fungsi pengembangan kreativitas pada anak TK adalah sebagai berikut :

Pertama, fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak. Melalui pengembangan kreativitas anak memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri. Pemenuhan keinginan itu diperoleh anak dengan menciptakan sesuatu yang lain dan baru. Kegiatan yang menghasilkan sesuatu ini memupuk sikap anak untuk terus bersibuk diri dengan kegiatan kreatif yang akan mengacu perkembangan kognitif atau ketrampilan berfikirnya.

Kedua, fungsi pengembangan kreativitas terhadap kesehatan jiwa. Craig mengemukakan dalam Nursisto (1999: 21) bahwa hasil penelitian Dr. Abraham H. Maslow 1972, menunjukkan suatu kesimpulan bahwa segala sesuatu yang mendukung

pembangunan kreativitas seseorang secara positif akan mempengaruhi kesehatan mentalnya.

Pengembangan kreativitas mempunyai nilai terapis karena dalam kegiatan berekspresi ini anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan-ketegangan pada dirinya, seperti perasaan sedih, kecewa, takut, khawatir dan lain-lain yang mungkin tidak dapat dikatakannya. Apabila perasaan-perasaan tersebut tidak dapat disalurkan maka anak akan hidup dalam ketegangan-ketegangan sehingga jiwanya akan tertekan. Hal ini akan menimbulkan penyimpangan-penyimpangan tingkah laku sehingga keseimbangan emosi anak akan terganggu. Dengan demikian, orang dewasa dapat memberikan kegiatan-kegiatan kreativitas pada anak, seperti menggambar, membentuk dari berbagai media, menari dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat menjadi alat untuk menyeimbangkan emosi anak sehingga perkembangan kepribadian anak kembali harmonis.

Ketiga, fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika. Disamping kegiatan-kegiatan berekspresi yang sifatnya mencipta, anak dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan seperti keindahan alam, lukisan, tarian, musik, dan sebagainya. Dengan kegiatan tersebut maka anak akan senantiasa menyerap pengaruh indah yang didengar, dilihat dan dihayatinya. Ini berarti perasaan estetika atau

perasaan keindahan anak terbina dan dikembangkan. Pada akhirnya anak akan memperoleh kecakapan untuk merasakan, membedakan, menghargai keindahan yang akan mengantar dan mempengaruhi kehalusan budi pekertinya. Dengan demikian, anak didekatkan pada sifat-sifat yang indah dan baik dalam kehidupannya sebagai manusia.

Kemampuan di atas rata-rata tidak berarti bahwa kemampuan itu harus unggul, yang pokok ialah bahwa kemampuan itu harus cukup diimbangi oleh kreativitas dan tanggung jawab terhadap tugas. Tanggung jawab / pengikatan diri terhadap tugas menunjuk pada semangat dan motivasi mengerjakan dan menyelesaikan suatu tugas. Suatu pengikatan diri dari dalam, jadi bukan tanggung jawab yang diterima dari luar.

Biasanya orang menganggap bahwa bakat hanya ditentukan oleh kemampuan di atas rata-rata atau intelegensi yang tinggi, akan tetapi kenyataan menunjukkan tidaklah demikian halnya misalnya seseorang memiliki bakat tehnik, tetapi tanpa adanya kreativitas pada dirinya untuk mencoba-coba bereksperimen untuk menciptakan sesuatu yang baru, serta dorongan semangat yang kuat, dalam mengerjakan dan menyelesaikan apa yang telah dimulai, meskipun mengalami banyak rintangan atau kegagalan maka ia tidak akan menghasilkan karya-karya yang bermakna. Ketekunan dan keuletan dalam

mengerjakan dan menyelesaikan suatu tugas sangat menentukan keberhasilan seseorang disamping kemampuan dan ' kreativitas ' yang tinggi.

Pidato Guilford tahun 1950 dalam Munandar (1999: 5-6) saat pelantikan sebagai Presiden American Psychological Association mengatakan :

“Keluhan yang paling banyak saya dengar mengenai lulusan perguruan tinggi kita adalah bahwa mereka cukup mampu melakukan tugas–tugas yang diberikan dengan menguasai teknik–teknik yang diajarkan, namun mereka tidak berdaya jika dituntut untuk memecahkan masalah yang memerlukan cara–cara yang baru.”

Dengan demikian kreativitas sangatlah penting karena dengan kreativitas orang dapat mewujudkan apresiasi dirinya, dan orang yang kreatif akan memudahkan hidupnya dalam memecahkan suatu masalah sehingga dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

2. Membuat Bentuk dengan Media Bermain Plastisin

a. Konsep Dasar Media Plastisin

Seperti telah dijelaskan pengembangan kreativitas dapat dikembangkan dengan pusat anak (area) salah satu area

yang dibutuhkan adalah area seni. Anna Suhaenah,S 1998 dalam Badru Zaman (2009: 2.7) berpendapat bahwa sumber belajar adalah manusia, bahan, kejadian, peristiwa, setting, tehnik yang membangun, kondisi yang memberikan kemudahan bagi anak didik untuk belajar memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

Menurut BB Clay Designs, 6 maret 2011, clay plastisin adalah lilin/malam yang digunakan anak untuk bermain, plastisin dapat digunakan berulang-ulang karena tidak untuk dikeraskan.

Menurut kelompok belajar BB Clay Designs (2011), arti kata clay adalah tanah liat. Tanah liat adalah materi alam yang dapat diolah dan dibentuk menjadi macam tembikar atau kita sebut juga keramik.

Menurut Well Mina (23 Juni 2012) plastisin / lilin malam juga termasuk keluarga clay, biasanya untuk mainan anak banyak dijual di toko dengan banyak warna dan mudah dibentuk. Bentuk akhirnya tetap lunak dan dapat diolah kembali.

Hampir semua kegiatan di TK bisa memotifasi anak untuk melakukan percobaan dan kreatif. Salah satu contohnya adalah dengan mengenalkan anak dengan seni rupa.

Menurut Sumanto,(2005: 186) pembelajaran seni rupa di TK harus sejalan dengan hakekat dan fungsi seni sebagai

alat pendidikan adalah dengan mempertimbangkan aspek edukatif, psikologis, karakteristik materi dan ketersediaan sumber belajar.

Adapun aspek edukatif adalah pembelajaran yang dikembangkan hendaknya dapat mendidik anak sejalan dengan perkembangannya. Aspek psikologis yang dimaksud adalah perkembangan pikir, rasa dan emosional yang berkaitan dengan karakteristik /sifat dasar anak yang serba ingin tahu. Aspek karakteristik materi disesuaikan dengan kurikulum yang ada, sedangkan aspek ketersediaan sumber belajar adalah sumber / bahan yang digunakan menarik bagi anak, mudah didapat, praktis, dan aman penggunaannya. Di sini tersedia macam-macam alat / media bermain salah satunya media plastisin dari tanah liat. Dengan media plastisin ini anak dapat bermain sesuka hati sesuai dengan keinginan/ imajinasi anak didik.

Pembelajaran seni rupa dapat diajarkan dengan cara bermain, menurut Patty Smith Hill 1932 dalam B.E.F.Montolalu, dkk (2009: 1.7) memperkenalkan sebuah masa “bekerja–bermain” di mana anak-anak dengan bebasnya mengeksplorasi benda-benda serta alat-alat bermain yang ada di lingkungannya, mengambil prakarsa serta melaksanakan ide-ide mereka sendiri.

Dengan bermain plastisin ini, anak belajar meremas, menggilik, menipiskan dan merampingkannya, ia membangun konsep tentang benda, perubahannya dan sebab akibat yang ditimbulkannya. Ia melibatkan indra tubuhnya dalam dunianya, mengembangkan koordinasi tangan dan mata, mengenali kekekalan benda, dan mengeksplorasi konsep ruang dan waktu.

Pestalozzi dalam Badru Zaman (2009: 1.6) berkeyakinan, bahwa segala bentuk pendidikan adalah berdasarkan pengaruh panca indra, dan melalui pengalaman-pengalaman tersebut potensi-potensi yang dimiliki oleh seorang individu dapat dikembangkan.

Pestalozzi percaya bahwa cara belajar yang terbaik untuk mengenal berbagai konsep adalah dengan melalui berbagai pengalaman, antara lain dengan merasakan dan menyentuhnya. Pandangan Jean Piaget dan Lev Vigotsky (pandangan konstruktivis) dalam Badru Zaman (2009: 1.11) memiliki asumsi bahwa, anak adalah pembangun pengetahuan yang aktif. Anak mengkonstruksi / membangun pengetahuannya berdasarkan pengalamannya. Pengetahuan tersebut diperoleh anak dengan cara membangun sendiri secara aktif melalui interaksi yang dilakukannya dengan lingkungan. Misalkan dengan cara bermain plastisin.

b. Tujuan dan Manfaat Plastisin

Menurut Sumanto (2005: 191) tujuan dimanfaatkannya lingkungan alam dan budaya dalam pembelajaran seni rupa di TK adalah:

- 1) Agar pembelajaran bisa lebih efektif, dengan lingkungan yang sudah dikenal anak maka anak dapat menerima dan menguasai dengan baik
- 2) Agar pelajaran jadi relevan dengan kebutuhan siswa sesuai dengan minat dan perkembangannya.
- 3) Agar lebih efisien murah dan terjangkau yakni dengan menggunakan bahan alam, seperti tanah liat.

Karena pembelajaran yang disukai anak adalah melalui bermain maka metode bermain plastisin sangat tepat untuk langkah awal pembentukan kreativitas karena diawali dengan proses melemaskan plastisin dengan meremas, merasakan, menggulung, memipihkan, dan lain-lain.

Menurut Piaget dalam E.Foreman 1193 dalam Sujono (2008: 5.6) menyatakan bahwa pengetahuan bukan hanya berupa peniruan dari lingkungan anak melainkan lebih kepada mengonstuksi pemikiran.

Piaget (Furth,1969) dalam Sujono (2008: 5.6) menyatakan bahwa pengetahuan adalah hasil dari

pengonstruksian pemikiran secara aktif dengan membuat hubungan antara obyek satu dengan obyek lainnya.

Menurut piaget (Foreman, 1930) dalam Sujono (2008: 5.7) plastisin dari tanah liat juga mempelajari bagaimana obyek dapat berubah posisi dan bentuknya, sesuai keinginan atau khayalan anak menurut teori perubahan / transformasi.

c. Kelebihan dan Kelemahan Plastisin

Menurut . Wordpress.com (23 Juni: 2012) mengatakan bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan: memberikan pengalaman secara langsung, dan konkrit, tidak adanya verbalisme, obyek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas. Sedangkan kelemahannya tidak dapat membuat obyek yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.

B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif atau Desain-desain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih

Menurut Arikunto, (2010: 2), Penelitian Tindakan Kelas atau istilah dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research (CAR)*, yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Ada tiga kata yang membentuk pengertian tersebut, yaitu :

1. Penelitian, menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan, menunjukkan pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dengan penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
3. Kelas, dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Suharjono (2010 : 57), mengemukakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom action research*), yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru bekerja sama dengan peneliti (atau dilakukan oleh guru sendiri yang juga bertindak sebagai peneliti) di kelas atau disekolah tempat ia mengajar dengan menekankan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran. PTK berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas, bukan pada input kelas (silabus, materi dan lain-lain), atau pun output (hasil belajar). PTK harus tertuju atau mengenai hal-hal yang terjadi di dalam kelas.

Menurut Mc. Niff, seperti yang dikutip oleh tim penyusun Yayasan Suara Bangsa mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas pada hakekatnya merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh pendidik sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mengembangkan kurikulum, pengembangan sekolah, pengembangan keahlian mengajar dan sebagainya. Secara umum penelitian tindakan kelas didefinisikan sebagai bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek di kelas secara lebih professional. (Muslikah, 2010).

Berdasar ketiga pendapat di atas maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan menurut Suharsimi Arikunto (2010), bahwa penelitian ini terdiri dari 4 tahapan, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi.

C. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian di TK. Pertiwi Curup sebelumnya sudah pernah oleh Oktarina, S.Pd, AUD (2013). Dengan judul “Upaya meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui kegiatan menggunting dan menempel dilakukan di kelompok A Taman Kanak-kanak Pertiwi Curup”. Pada penelitian tersebut menyimpulkan bahwa, kegiatan menggunting dan menempel merupakan kegiatan yang melatih konsentrasi anak, kegiatan menggunting dan menempel dapat menjadikan anak terampil

memainkan jari-jemarinya, serta dapat menjadikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Penelitian ini disusun berdasarkan Panduan Penulisan Skripsi Program Sarjana (S.1) Kependidikan Bagi Guru dalam Jabatan yang disusun oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu Tahun 2014. Serta buku-buku referensi yang relevan dengan permasalahan yang diangkat. Yaitu tentang upaya meningkatkan kreativitas anak melalui permainan plastisin warna. Antara lain menurut pendapat dari para pakar sebagai berikut :

Sujiono (2007:1.3) menyatakan bahwa dalam buku Anak Prasekolah (2000) tertulis bahwa masa lima tahun pertama adalah masa pesatnya perkembangan motorik anak. Motorik adalah semua gerakan yang mungkin didapatkan oleh seluruh tubuh, sedangkan perkembangan motorik dapat disebut sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik ini erat kaitannya dengan perkembangan pusat motorik di otak. Keterampilan motorik berkembang sejalan dengan kematangan syaraf dan otot. Oleh sebab itu, setiap gerakan yang dilakukan anak sesederhana apapun, sebenarnya merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan system dalam tubuh yang dikontrol otak. Jadi, otaklah yang berfungsi

sebagai bagian dari susunan saraf yang mengatur dan mengontrol semua aktivitas fisik dan mental seseorang.

Fridani (2008:2.25) menyatakan bahwa rentangan penguasaan psikomotorik ditunjukan oleh gerakan yang kaku sampai kepada gerakan yang lancar dan luwes. Dave dalam Fridani (2008:2.25) memperjelasnya dengan mengklasifikasikan domain psikomotorik ke dalam lima kategori mulai dari tingkatan yang paling rendah sampai pada tingkatan yang paling tinggi.

Parmadi (2008 : 6.24) mengatakan kegiatan bermain plastisin warna sebetulnya terdapat di semua wilayah daerah, baik diperkotaan maupun di pedesaan diseluruh Nusantara. Yang masing-masing mempunyai khas dan corak motif yang berbeda-beda. Dari corak atau motif yang dimiliki oleh masing-masing menjadikan keanekaragaman motif di nusantara ini.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Khusus Penelitian

1. Tujuan Secara Umum

Tujuan penelitian secara umum adalah untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan plastisin warna di Kelompok B Taman Kanak-kanak Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong.

2. Tujuan Secara Khusus

- a. Dapat mewujudkan model dan strategi pembelajaran yang menyenangkan di Kelompok B Taman Kanak-kanak Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong.
- b. Dapat mewujudkan model pembelajaran permainan plastisin warna untuk meningkatkan kreativitas anak di Kelompok B Taman Kanak-kanak Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong.
- c. Dapat mewujudkan model pembelajaran permainan plastisin warna dengan berbagai media untuk meningkatkan kreativitas anak di Kelompok B Taman Kanak-kanak Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong.

N. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong. Di TK ini juga tempat peneliti mengajar, TK ini berada di bawah Yayasan Dharma Wanita Kabupaten Rejang Lebong yang beralamatkan di Jl. Basuki Rahmat No. 14 Kabupaten Rejang Lebong.

Sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran yang dimiliki oleh TK ini sudah mencukupi, namun kreatifitas para guru masih sangat diharapkan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan media yang digunakan bervariasi guna untuk mendapatkan hasil yang optimal dan untuk mengatasi kebosanan anak didik dalam bermain.

2. Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dengan rentan waktu bulan April sampai dengan bulan Mei 2014. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan pada semester II tahun ajaran 2013/2014. Berikut akan dijelaskan jadwal penelitian dalam bentuk tabel :

Tabel 3.2.
Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

No	Uraian	Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Penyusunan Proposal	■	■	■	■	■											
2.	Seminar Proposal						■										
3.	Perbaikan Proposal							■									
4.	Tindakan Siklus I dan II								■	■	■	■	■				
5.	Penyusunan Skripsi											■	■	■	■	■	
6.	Seminar Hasil														■		
7.	Perbaikan Skripsi															■	
8.	Penggandaan dan Pengiriman Hasil																■

O. Metode dan Rancangan Siklus Penelitian

1. Metodologi penelitian ini yaitu berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran, dalam hal ini penelitian ditujukan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan plastisin warna di Kelompok B Taman Kanak-kanak Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong.

2. Rancangan Siklus Penelitian

Penelitian ini dirancang sebanyak dua siklus, siklus kesatu maupun siklus kedua dilakukan di Kelompok B Taman Kanak-kanak Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong. Dan pelaksanaan tindakan

dilakukan pada kegiatan inti dengan tema kebutuhanku dan sub tema makanan dan minuman dengan menggunakan media bermain dengan plastisin warna dengan bentuk buah apel dengan menggunakan media plastisin warna bahan lilin, sedangkan siklus kedua bermain dengan plastisin dengan bentuk buah apel tetap menggunakan plastisin warna bahan lilin.

P. Subjek / Partisipasi dalam Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di Kelompok B Taman Kanak-kanak Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong, dengan jumlah murid 16 orang, 7 orang laki-laki dan 9 orang perempuan, dalam melaksanakan pembelajaran di Taman Kanak-kanak Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong ini mempedomani Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) tahun 2004.

Q. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian

Untuk kelancaran pelaksanaan PTK ini peneliti dibantu oleh rekan-rekan ditempat peneliti bertugas yaitu Ibu Nosi Meliandri, S.Pd. AUD Kepala Sekolah sebagai pengamat dan Ibu Rosmaladewi, S.Pd, AUD sebagai teman sejawat yang membantu dalam pengumpulan data yang diperlukan. Baik Kepala Sekolah maupun Guru Pendamping mempunyai peran yang sangat besar dalam memberikan masukan terhadap pelaksanaan penelitian ini, posisi peneliti dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.3. Pembagian Tugas TIM Peneliti

No	Nama	Jabatan	Tugas
1.	Hj. Eri Putri	Ketua	Penyaji, Pengumpul Data dan Penyusun Laporan
2.	Nosi Meliandri, S.Pd, AUD	Anggota	Pengamat
3.	Rosmaladewi, S. Pd, AUD	Anggota	Teman Sejawat

R. Tahapan Intervensi Penelitian

Baik Siklus Pertama maupun Siklus Kedua penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahap yaitu (1) Perencanaan, (2) Tindakan, (3) Observasi, (4) Refleksi dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas anak didik melalui kegiatan permainan plastisin warna. Baik siklus pertama maupun siklus kedua penelitian ini mengangkat Tema Kebutuhanku dan Sub Tema makanan dan minuman.

Siklus I

1. Rencana

Perencanaan Tindakan Perbaikan yang akan dilakukan dalam siklus pertama ini mencakup aktivitas yang diorientasikan kepada peningkatan kreativitas anak melalui permainan plastisin warna. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- a. Menyusun SKH sesuai Tema Kebutuhanku dan Sub Tema makanan dan minuman dengan kegiatan permainan plastisin warna bentuk buah apel.

- b. Mempersiapkan media yang diperlukan, yaitu plastisin warna bahan lilin.
- c. Menyusun langkah-langkah pembelajaran
- d. Menyusun alat pengumpulan data yang dibutuhkan yaitu terdiri dari :
 - 1) Lembaran format Tanya jawab
 - 2) Lembaran format observasi
 - 3) Lembaran format penilaian hasil karya anak
- e. Menyusun instrumen evaluasi pembelajaran, yaitu :
 - 1) Instrumen Tanya jawab
 - 2) Instrumen observasi / pengamatan
 - 3) Instrumen penilaian hasil karya anak
 - 4) Panduan observasi / pengamatan guru / penyaji

2. Pelaksanaan

a. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal ini dilaksanakan secara klasikal, langkah-langkahnya adalah, anak-anak diajak berbaris di depan kelas sambil menyajikan beberapa lagu, kemudian masuk kelas, dan mengucapkan salam, dilanjutkan dengan berdoa mau belajar, absensi, menyanyikan beberapa lagu pengantar, diteruskan bercakap-cakap seputar plastisin warna bahan lilin untuk mengetahui tingkat kemampuan awal anak sebagai bahan

perbandingan ada tidaknya peningkatan setelah dilakukan tindakan, kemudian dilanjutkan penjelasan materi sesuai dengan tema dan memberitahukan informasi tentang tujuan kegiatan hari ini yang akan dipelajari serta aturan mainnya.

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti dilakukan tindakan perbaikan yang menggunakan system area dengan kegiatan sebagai berikut :

1) Area seni, area seni ini merupakan area kegiatan perbaikan yaitu bermain plastisin warna dengan menggunakan media plastisin warna bahan lilin dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Guru mengelompokkan semua media yang akan digunakan, di atas meja guru
- b) Guru menjelaskan cara bermain plastisin warna berbahan lilin kepada anak
- c) Anak diberi kesempatan untuk memperhatikan media yang telah disiapkan guru
- d) Guru memperlihatkan hasil karya yang sudah jadi
- e) Anak-anak dibiarkan mencoba sendiri dengan bimbingan guru
- f) Guru dibantu teman sejawat mengamati dan melakukan evaluasi terhadap proses kerja anak

g) Guru membimbing anak-anak yang mengalami kesulitan dalam bermain

2) Area bahasa, dengan kegiatan mencocokkan kata dengan gambar (apel)

3) Area berhitung, dengan kegiatan menghubungkan angka sesuai jumlah gambar

c. Kegiatan Istirahat

Kegiatan ini dimulai dari mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, dilanjutkan berdoa sebelum dan sesudah makan, kemudian bermain bebas diluar ruangan dengan pengawasan guru.

d. Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilakukan guru untuk mereview kegiatan selama satu hari serta program mengevaluasi hasil pembelajaran, untuk mengetahui tingkat keberhasilannya guru menggunakan alat evaluasi hasil karya anak, dalam evaluasi ini guru menilai hasil kerja anak satu persatu sesuai instrumen yang telah disusun. Kegiatan dilanjutkan dengan menyampaikan kegiatan esok, terakhir bernyanyi lagu-lagu mau pulang, berdoa sebelum pulang, dan mengucapkan salam dan menutup dengan pesan dan kesan yang baik pulang.

Siklus ke II

Pelaksanaan Tindakan Perbaikan dalam siklus kedua ini dilakukan sama dengan siklus pertama mengangkat tema kebutuhanku dan sub tema makanan dan minuman, tindakan perbaikan dilaksanakan dalam kegiatan inti dengan waktu 60 menit, tidak ada perbedaannya pada kegiatan, jika siklus kesatu permainan plastisin warna bentuk buah apel, maka siklus kedua ini permainan plastisin warna dengan bahan yang sama dengan siklus kesatu yaitu plastisin warna dengan bentuk buah apel juga. Mengapa media ini selalu digunakan dalam penelitian ini, dikarenakan media ini dapat menjaga kesehatan dan terjaga kebersihannya, adapun kegiatan perbaikan dalam siklus kedua ini adalah sebagai berikut :

1. Area Seni, dengan kegiatan permainan plastisin warna dengan media plastisin warna bahan lilin ini merupakan kegiatan perbaikan.
2. Area Bahasa, dalam kegiatan menyusun kalimat “saya haus, minum susu” yang menggunakan kartu huruf.

S. Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan

Adapun kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sekurang-kurangnya 75% nilai masing masing anak Kelompok B TK Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong dapat memainkan plastisin warna, anak bergairah dan merasa senang mengikuti kegiatan bermain plastisin warna untuk meningkatkan kreativitas anak.

2. Sekurang-kurangnya 75% nilai masing masing anak Kelompok B TK Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong terampil dalam bermain plastisin warna untuk meningkatkan kreativitas anak.
3. Sekurang-kurangnya 75% nilai masing masing anak Kelompok B TK Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong terampil bermain plastisin warna dengan menggunakan berbagai media untuk meningkatkan kreativitas anak.

T. Data dan Sumber Data

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah nilai untuk kreativitas anak didik melalui permainan plastisin warna dan sumber data dalam penelitian ini diambil pada saat penelitian berlangsung dengan kegiatan bermain plastisin warna yang dilaksanakan melalui dua siklus di Kelompok B TK Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong.

U. Instrumen-instrumen Pengumpulan Data yang Digunakan

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Instrumen untuk penilaian Tanya jawab terhadap anak didik
2. Instrumen untuk pengamatan
3. Instrumen untuk penilaian hasil karya anak didik

V. Tehnik Pengumpulan Data

Tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu :

1. Tanya Jawab

Tanya jawab ini dilakukan langsung terhadap anak murid setelah pembelajaran selesai. Gunanya adalah untuk mengetahui : a) apakah anak didik mengenal plastisin warna, b) apakah anak didik merasa senang memainkan plastisin warna, dan c) apakah media yang digunakan dalam memainkan plastisin warna cocok bagi anak.

2. Observasi / Pengamatan

Observasi atau pengamatan dilakukan langsung pada saat pembelajaran berlangsung, tujuannya adalah untuk mengetahui apakah anak didik dapat mengerjakan tugas sendiri atau selalu dibantu oleh guru, apabila anak didik sudah dapat melakukannya sendiri berarti kreativitas anak sudah terlatih dalam arti ada peningkatan dan kreativitasnya sudah baik.

3. Penilaian Terhadap Hasil Karya Anak

Penilaian ini dilakukan setelah pembelajaran berakhir hasil karya anak-anak tersebut dipajang dan diberikan penilaian satu persatu, dengan tujuan untuk mengetahui apakah anak didik dapat menyelesaikan tugasnya atau tidak, jika tidak selesai maka akan dicari penyebabnya.

W. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis

Data yang terkumpul dalam penelitian ini dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan penghitungan persentase, dengan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{p}{n} \times 100$$

Keterangan :

X = Persentase

p = Jumlah yang berhasil

n = Jumlah responden

Sedangkan data kualitatif dianalisis dengan menggunakan analisis diskriptif.

X. Pengembangan Perencanaan Tindakan

1. Latar Penelitian

Latar penelitian ini adalah penelitian dilakukan pada Kelompok B TK Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong yang dilaksanakan sebanyak dua siklus, siklus pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 28 April 2014, tema kebutuhanku sub tema makanan dan minuman dengan kegiatan bermain plastisin warna, sedangkan siklus kedua dilaksanakan pada hari Senin tanggal 5 Mei 2014, tema kebutuhanku sub tema makanan dan minuman dengan kegiatan

bermain plastisin warna. Baik siklus kesatu maupun siklus kedua menggunakan bahan yang sama, yaitu plastisin warna dengan bahan lilin.

2. Data dan Sumber Data

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah kegiatan bermain plastisin warna dapat meningkatkan kreatifitas anak di Kelompok B TK Pertiwi Curup Kabupaten Rejang Lebong dan sumber data dalam penelitian ini diambil pada saat penelitian berlangsung baik pada siklus pertama maupun pada siklus kedua, berupa apakah anak mengenal plastisin warna, apakah anak berminat dan merasa senang mengikuti kegiatan bermain plastisin warna serta apakah anak terampil dalam bermain plastisin warna dan dapat bekerja sendiri tanpa bantuan guru dalam menyelesaikan tugasnya.

3. Prosedur Pengumpulan dan Perekam Data

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga cara, yaitu :

- a. Melalui observasi / pengamatan yang dilakukan secara langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung, dilakukan oleh guru atau pengamat. Untuk melihat apakah anak dapat bekerja sendiri

tanpa bantuan guru, karena jika anak sudah dapat bekerja sendiri berarti kreativitas anak memainkan plastisin warna sudah terlatih atau sudah dikuasai anak.

- b. Melalui Tanya jawab, Tanya jawab ini dilakukan langsung kepada anak, dengan tujuan untuk mengetahui apakah anak sudah mengenal plastisin warna, apakah anak merasa senang memainkan plastisin warna, dan apakah bahan yang digunakan yaitu bahan yang ada disekitar menarik bagi anak, Tanya jawab ini dilakukan guru dan teman sejawat setelah kegiatan berakhir.
- c. Melalui penilaian hasil karya anak, penilaian ini dilakukan setelah kegiatan berakhir dengan menilai secara langsung satu persatu hasil karya anak, dengan tujuan untuk melihat apakah anak selesai mengerjakan atau tidak selesai, jika tidak selesai maka akan dicari penyebabnya.

4. Pemeriksaan atau Pengecekan Keabsahan Data (Triangulasi)

Metode yang dipakai dalam triangulasi data antara lain dengan membandingkan antara hasil Tanya jawab dengan hasil observasi, antara ucapan sumber data dalam hal ini guru kelompok B sebelum dilakukan penelitian, maka triangulasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara : a) membandingkan ucapan guru kelas B dengan hasil Tanya jawab kepada anak didik dalam hal yang berkaitan dengan penelitian, b) membandingkan catatan-catatan penilaian guru kelas B dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian, c) membandingkan

pendapat nara sumber dengan berbagai pendapat lain yang berhubungan dengan penelitian. Catatan hasil perbandingan dan hasil lapangan yang diperoleh kemudian dirangkum dan ditelusuri, dikelompokkan ke dalam gugus-gugus atau dikoding. Langkah berikutnya adalah analisis data yaitu sebuah proses pelacakan dan pengaturan secara sistematis terhadap hasil penelitian, catatan lapangan dan bahan-bahan lain yang dikumpulkan untuk dapat dipresentasikan.