



**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
TEKNIK MEMBUTSIRMENGGUNAKAN TANAH LIAT
PADA KELOMPOK B2 TAMAN KANAK-KANAK
DHARMA WANITA PERSATUAN
PROVINSI BENGKULU**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Bidang
Ilmu Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia dini**

**Oleh:
Rizki Artika Putri
NPM A1I010015**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA
DINI JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
BENGKULU
2014**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

Mundur satu langkah untuk maju seribu langkah

PERSEMBAHAN:

Puji syukur hamba ucapkan kepada ALLAH SWT: yang selalu menjadi pegangan dikala ragu, memberi petunjuk ketika kehilangan arah, dan tempat bertumpu disaat putus asa. Rasa syukur hamba atas segala nikmat-mu. Engkaulah yang maha pengasih lagi maha penyayang, atas izinmu skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Bapakku tercinta (Sudar) sebagai figur idolaku dan sang pejuang sejati yang tak kenal lelah "Aku ingin melihatmu tersenyum bangga dengan goresan kecilku ini".
2. Mamakku tercinta (Rukiyati) figur idolaku seorang wanita yang telah melahirkan dan membesarkanku "Izinkan anakmu mewujudkan salah satu impian dengan goresan kecilku ini".
3. Adikku tersayang (Prayuda Alufi) yang membuat hari-hariku lebih semangat dan ceria ketika mendapat dukunganmu.
4. Keluarga besarku yang selalu berdoa untuk kesuksesanku.
5. Kekasihku tersayang (Novi Istanto) yang telah setia mendo'akan, menemani, membantu, dan mendengarkan keluh kesahku dalam penyusunan skripsi ini.
6. Sahabatku (Eka Ariyani) sahabat seperjuanganku dari awal ospek sampai penyusunan skripsi bersama dari awal hingga akhir.
7. Para sahabatku (mbak eno, i'i, asri fhyra, vixa) terimakasih telah membantu dan menyemangatiku dalam pembuatan skripsi ini.
8. Teman-teman PAUD angkatan 2010, terus semangat karna kita pasti bisa.
9. Semua dosen dan guruku yang telah membagikan ilmunya kepadaku.
10. Almamaterku.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI PTK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizki Artika Putri

Jenis Kelamin : Perempuan

Pekerjaan : Mahasiswi

NPM : A11010015

Fakultas : KIP

Prodi : S1 PAUD

Menyatakan bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dari Program Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu merupakan hasil karya saya sendiri dan bebas dari segala macam bentuk plagiat atau tindakan yang melanggar etika keilmiah. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain, telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan merupakan 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.

Bengkulu, Juni 2014

Yang membuat pernyataan



MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
TEKNIK MEMBUTSIR MENGGUNAKAN TANAH LIAT
PADA KELOMPOK B2 TAMAN KANAK-KANAK
DHARMA WANITA PERSATUAN
PROVINSI BENGKULU

Oleh

Rizki Artika Putri
A1I010015

ABSTRAK

Masalah penelitian ini adalah apakah dengan teknik membutsir menggunakan tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu?. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan teknik membutsir menggunakan media tanah liat. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan rumus nilai rata-rata dan rumus ketuntasan belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan teknik membutsir menggunakan tanah liat dapat mengembangkan kreativitas anak. Hasil kreativitas pada aspek proses dengan kriteria sangat baik dan pada aspek produk dengan kriteria sangat baik. Dari hasil penelitian ini disarankan kepada guru bahwa dengan teknik membutsir menggunakan media tanah liat dapat mengembangkan kreativitas anak.

Kata Kunci : Kreativitas, Teknik, Membutsir, dan Tanah Liat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Judul skripsi ini adalah **“Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Teknik Membutsir Menggunakan Tanah Liat Pada Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu”**.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis dibantu oleh banyak pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih, kepada:

1. Prof. Dr. Rambat Nursasongko, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Bengkulu yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian.
2. Dr. Manap Soemantri, M.Pd., selaku ketua jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu yang telah memberikan persetujuan penelitian.
3. Drs. H. M. Nasirun, M.Pd., ketua Program PG PAUD Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Bengkulu sekaligus Dosen Pembimbing utama yang telah membimbing, memotivasi, dan memberi petunjuk-petunjuk kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Dra. Sri Saparahayuningsih, M.Pd., sekretaris prodi PG PAUD FKIP Universitas Bengkulu sekaligus sebagai penguji I yang telah meluangkan waktunya untuk menguji dan memberikan saran perbaikan skripsi ini.
5. Wembrayarli, S.Pd. M.Sn., selaku dosen pembimbing pendamping yang telah banyak memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan kepada peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
6. Drs. Delrefi D, M.Pd., selaku dosen penguji I yang telah meluangkan waktunya untuk menguji dan memberikan saran perbaikan skripsi ini.
7. Bapak, ibu dosen Pendidikan guru pendidikan anak usia dini serta staf FKIP Universitas Bengkulu yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu.
8. Mujirah, M. Pd., selaku kepala sekolah Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu.

9. Keluarga besar Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan yang telah membantu sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian ini dengan baik dan lancar.
10. Wagiyati, S.Pd., selaku teman sejawat yang telah membantu peneliti selama melakukan penelitian.
11. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam proses pembuatan proposal skripsi.

Penulis sadar skripsi ini pastilah memiliki kelemahan-kelemahan baik segi isi maupun bahasa. Untuk itu kritik dan saran pembaca diharapkan. Akhirnya penulis memohon kepada Allah SWT, semoga amal baik yang telah diberikan menjadi amal jariyah yang mendapat ganjaran yang setimpal, Amin.

Bengkulu, Juni 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSTUJUAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Area dan Fokus penelitian.....	4
C. Pembatasan dan Fokus Penelitian	4
D. Rumusan Masalah Penelitian	5
E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	5

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi teoritik.....	7
1. Pengertian Kreativitas	7
a. Ciri-ciri Kreativitas.....	11
b. Aspek-aspek Yang Mempengaruhi Kreativitas	13
c. Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas.....	15
d. Faktor Penghambat Kreativitas	18
2. Pengembangan Seni	18
a. Pengertian Seni	18
b. Seni Rupa.....	18
c. Jenis-jenis Seni Rupa.....	21
d. Fungsi pendidikan Seni Rupa Pada Anak Usia Dini	23
3. Membentuk.....	25
a. Pengertian Membentuk.....	25
b. Tujuan Membentuk	26
c. Manfaat Membentuk.....	26
4. Membutsir	28
5. Tanah Liat	30
a. Pengertian Tanah Liat.....	30
b. Tujuan dan Manfaat Tanah liat.....	31
c. Kelebihan dan Kelemahan Tanah Liat	32
d. Langkah-langkah Pembelajaran	32
B. Hasil Penelitian yang Relevan	33
C. Paradigma Penelitian	34

BAB III. METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	35
1. Tempat Penelitian.....	35
2. Waktu Penelitian	35
B. Subjek Penelitian	36
C. Prosedur Penelitian	36
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	41
1. Teknik Pengumpulan Data	41
2. Pengembangan Instrumen Penelitian	42
E. Teknik Analisis Data.....	42
F. Indikator Keberhasilan.....	44
G. Peran Peneliti	45
H. Pertanggung Jawaban Peneliti	45

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Hasil penelitian	45
B. Pembahasan Hasil Penelitian	119

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	129
B. Saran	130

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kategori Skor Hasil Observasi	45
Tabel 4.1 Hasil pengamatan Siklus I Pertemuan I.....	50
Tabel 4.2 Hasil Ketuntasan belajar Individu.....	52
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru	53
Tabel 4.4 Hasil pengamatan Siklus I Pertemuan II.....	60
Tabel 4.5 Hasil Ketuntasan belajar Individu.....	62
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru	63
Tabel 4.7 Hasil pengamatan Siklus I Pertemuan III	69
Tabel 4.8 Hasil Ketuntasan belajar Individu.....	71
Tabel 4.9 Hasil Observasi Aktivitas Guru	72
Tabel 4.10 Rekapitulasi Data Hasil Observasi Siklus I	74
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Individu Siklus I.....	78
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru	80
Tabel 4.13 Hasil pengamatan Siklus II Pertemuan I.....	87
Tabel 4.14 Hasil Ketuntasan belajar Individu.....	89
Tabel 4.15 Hasil Observasi Aktivitas Guru	90
Tabel 4.16 Hasil pengamatan Siklus II Pertemuan II	95
Tabel 4.17 Hasil Ketuntasan belajar Individu.....	97
Tabel 4.18 Hasil Observasi Aktivitas Guru	98
Tabel 4.19 Hasil pengamatan Siklus II Pertemuan III	103
Tabel 4.20 Hasil Ketuntasan belajar Individu.....	105
Tabel 4.21 Hasil Observasi Aktivitas Guru	105
Tabel 4.22 Rekapitulasi Data Hasil Observasi Siklus II.....	107
Tabel 4.23 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Individu Siklus II	112
Tabel 4.24 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru	115
Tabel 4.25 Rekapitulasi Data Hasil Observasi Siklus I dan II.....	116
Tabel 4.26 Rekapitulasi Hasil Ketuntasan Individu Siklus I dan II.....	118

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Paradigma penelitian	34
Gambar 3.1 Bagan Penelitian Tindakan Kelas	37

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Jadwal Penelitian	134
Lampiran 2 Daftar Nama Anak.....	135
Lampiran 3 RKM	136
Lampiran 4 RKH.....	139
Lampiran 5 Rekapitulasi Penilaian Secara Klasikal	151
Lampiran 6 Instrumen Penilaian	156
Lampiran 7 Penilaian Observasi Aktivitas Guru	157
Lampiran 8 Dokumentasi.....	164
Lampiran 9 Surat Keterangan Penelitian PRODI	171
Lampiran 10 Surat Keterangan Penelitian Fakultas.....	173
Lampiran 11 Surat Rekomendasi KP2T	175
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian.....	177
Lampiran 13 Surat Keterangan Selesai Penelitian	179
Lampiran 14 Pernyataan Kesiediaan Menjadi Teman Sejawat.....	181
Lampiran 15 Surat Izin Ujian Skripsi	183

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Yamin dan Jamilah (2013:3) menyatakan bahwa PAUD merupakan dasar dari pendidikan anak selanjutnya yang penuh dengan tantangan dan sebagai jendela pembuka dunia (*window of opportunity*) bagi anak. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini saat ini sangat membutuhkan perhatian yang besar dari seluruh lapisan masyarakat, baik itu dari kebijakan pemerintah maupun dukungan dari masyarakat umum.

Pendidikan anak usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak, karena di kurun usia ini anak mengalami masa lompatan perkembangan otak mencapai 80%, pada saat ini paling tepat untuk mengembangkan kreativitas anak.

Menurut Clark dalam Munandar (2004:20) menyatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain.

Menurut (Depdiknas, 1996:530) kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta. Kreativitas anak dapat dilihat dalam beberapa ciri diantaranya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen, menciptakan suatu karya baru dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain. Sedangkan menurut Safari (2005:12) Anak yang memiliki kreativitas yang tinggi, akan mampu memecahkan persoalan secara efektif dan efisien, sehingga anak memiliki kemungkinan lebih besar untuk sukses dimasa depan.

Untuk mencapai pendidikan anak usia dini, berdasarkan Kurikulum TK (2010) pada aspek fisik (motorik halus) capaian perkembangan mampu meniru bentuk, dan indikatornya mampu menciptakan berbagai bentuk dengan menggunakan playdought/tanah liat/pasir.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan peneliti saat kegiatan PPL pada semester ganjil, tahun ajaran 2013/2014, tepatnya pada tanggal 5 Oktober sampai dengan 15 November 2013 di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu, saat pembelajaran dengan tema tanaman di kelas B2 dengan jumlah anak 12 orang anak, 6 laki-laki dan 6 perempuan. Pada kegiatan membentuk menggunakan plastisin peneliti menemukan dari 12 orang anak hanya 3 orang anak yang memiliki kecepatan dan keluwesan dalam membentuk, dilihat dari kreasi bentuk, kerapian bentuk, dan menciptakan bentuk baru serta tidak meminta bantuan guru, sedangkan 6 orang anak lainnya masih dibimbing oleh guru dan dilihat dari hasilnya, sudah memiliki kreasi bentuk dan kerapian bentuk, tetapi belum mampu

menciptakan bentuk yang baru, sedangkan untuk kelancaran dan keluwesan masih kurang berkembang dengan baik, dan 3 orang anak lainnya dikatakan belum berkembang karena dalam kegiatan ini anak tidak memiliki kelancaran dalam membentuk dan masih dibimbing oleh guru.

Kreativitas yang rendah dalam kegiatan membentuk, dikarenakan selama ini guru hanya menggunakan plastisin, alasan guru menggunakan plastisin karena plastisin tidak repot dan plastisin dapat digunakan berulang-ulang, selain itu plastisin juga tidak mengotori baju, tangan dan ruangan kelas. Selain itu tuntutan orang tua yang menuntut agar guru lebih banyak mengajarkan dibidang akademik untuk persiapan memasuki kejenjang sekolah dasar juga menjadi faktor penting dalam penghambat kreativitas anak sedangkan masa ini adalah masa bermain bagi anak.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka diadakan penelitian tindakan kelas yaitu dengan meningkatkan kreativitas anak melalui teknik membutsir menggunakan tanah liat yang belum pernah digunakan sebelumnya di Tk Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu pada kelompok B2. Membutsir merupakan salah satu tehnik membentuk yang menggunakan bahan lunak seperti tanah liat, plastisin, bubur kertas, lilin atau malam dan bahan lunak lainnya. Menurut Sulastianto (2006:15) Membutsir adalah membentuk tanah liat atau lilin (plastisin/malam) menjadi bentuk mainan, patung kecil atau bentuk tertentu berdasarkan daya cipta. Membutsir (*modeling*) adalah kegiatan membentuk menggunakan bahan-bahan yang lunak seperti tanah liat, playdought, plastisin, bubur kertas dan bahan lunak lainnya menjadi bentuk

mainan. Dalam hal ini peneliti menggunakan cara belajar yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak dengan teknik membutsir menggunakan tanah liat". Mengapa tanah liat ? Karena ini merupakan bahan alam, tidak berbahaya bagi anak dan juga mudah didapatkan, diharapkan melalui teknik membutsir menggunakan tanah liat ini anak dapat mengasah kreativitas dan imajinasi anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, diadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Teknik Membutsir Menggunakan Tanah Liat Di Kelompok B2 TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Identifikasi area dan fokus penelitian ini yaitu meningkatkan kreativitas anak melalui teknik membutsir menggunakan tanah liat. Menurut Munandar (2004:45-46) ada empat aspek dalam kreativitas antara lain: pribadi (*person*), proses (*process*), produk (*product*), pendorong (*press*). Penelitian ini difokuskan pada aspek proses dan aspek produk kreativitas.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini terbatas pada mengembangkan kreativitas anak melalui teknik membutsir menggunakan tanah liat dalam pembelajaran anak usia dini. Dengan mengamati dua aspek kreativitas, yaitu: proses

(*proces*)dibatasi pada kelancaran dan keluwesan. Sedangkan pada produk (*product*) dibatasi pada kerapian, kreasi dan hasil karya baru.

D. Rumusan Masalah penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan peneliti secara umum adalah Apakah dengan teknik membutsir menggunakan tanah liat dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B2 TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu.

Sedangkan secara khusus permasalahan penelitian adalah :

1. Apakah dengan teknik membutsir menggunakan tanah liat dapat meningkatkan kreativitas proses membutsir pada anak kelompok B2 TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu?
2. Apakah dengan teknik membutsir menggunakan tanah liat dapat meningkatkan kreativitas produk pada anak kelompok B2 TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut, tujuan penelitian secara umum untuk mengetahui apakah dengan teknik membutsir menggunakan tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok B2 TK Dharma Wanita Provinsi Bengkulu.

Sedangkan tujuan secara khusus adalah :

- a. Meningkatkan keterampilan proses pada anak dalam teknik membutsir menggunakan tanah liat di kelompok B2 TK Dharma Wanita Provinsi Bengkulu.
- b. Meningkatkan kreativitas produk pada anak dalam teknik membutsir menggunakan tanah liat di kelompok B2 TK Dharma Wanita Provinsi Bengkulu.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Bagi Anak

- 1) Meningkatkan kreativitas anak.
- 2) Menanamkan nilai-nilai seni anak.
- 3) Meningkatkan daya fikir dan imajinasi anak untk berkreasi.
- 4) Meningkatkan motifasi belajar anak.
- 5) Mengembangkan motorik halus anak.

b. Manfaat Bagi Guru

- 1) Dapat mengetahui perkembangan kreativitas anak.
- 2) Memudahkan guru menilai anak yang kreatif.
- 3) Membantu guru untuk meningkatkan kreatifitas melalui tanah liat.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritik

1. Pengertian Kreativitas

Menurut Sumardjan dalam Soefadi (2009:136), kreativitas berasal dari kata *to create* yang berarti mengarang atau membuat sesuatu yang berbeda bentuk, susunan atau gaya dari yang lazim dikenal banyak orang. Sedangkan menurut Rachmawati (2005:16) kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode, ataupun produk baru yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

Kreativitas menurut kamus lengkap bahasa indonesia adalah hasil dari kemampuan mencipta. Sedangkan menurut Marhijanto (2002:208); kreativitas dapat dijadikan sebagai kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk mencipta (Depdiknas, 1996:530). Selanjutnya menurut Hurlock (1992:4), kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan bentuk-bentuk atau suatu yang baru. Adapun Torrance dalam Munandar (1999:27) kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai dan menguji dugaan dan hipotesis, kemudian akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya.

Menurut Munandar (2004:45-46) menyebutkan empat jenis tentang kreativitas yaitu: pribadi, pendorong, press, proses dan produk. Adapun definisi dari keempat P ini yaitu sebagai berikut:

1. Pribadi (*Person*)

Definisi person adalah upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada individu dan muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya. "*Creativity action is an imposing of one's own whole personality on the environment in an unique and characteristic way*".

2. Proses (*process*)

Definisi dimensi proses upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada proses berfikir sehingga muncul ide-ide unik atau kreatif. "*Creativity is a process that manifest in self in fluency, in a flexibility as well in originality of thinking*".

Munandar (1999:50) kreativitas adalah sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*), dan originalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (menggabungkan, memperkaya, memperinci), suatu gagasan. Pada definisi ini lebih menekankan pada aspek proses perubahan (*Inovasi dan variasi*).

3. Produk (*Product*)

Definisi pada dimensi produk merupakan upaya mendefinisikan kreativitas yang berfokus pada produk atau apa yang dihasilkan oleh individu baik sesuatu yang baru/original atau sebuah elaborasi/penggabungan yang inovatif. "*Creativity is the ability to bring something new into existence*".

4. Pendorong (*Press*)

Definisi dan pendekatan kreativitas yang menekankan faktor press atau dorongan, baik dorongan internal diri sendiri berupa keinginan atau hasrat untuk mencipta atau bersibuk diri secara kreatif, maupun dorongan eksternal dari lingkungan sosial dan psikologis.

Keempat P ini saling berkaitan: pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa: "Kreativitas adalah proses konstruksi ide yang orisinal (asli), bermanfaat, variatif (bernilai seni) dan inovatif (berbeda/lebih baik)".

Menurut Longwenfeld dalam Sumanto (2005:11) kreativitas adalah seperangkat kemampuan seseorang meliputi: (1) Kepekaan mengamati berbagai masalah melalui indra; (2) Kelancaran mengeluarkan berbagai alternatif pemecahan masalah; (3) Keluwesan melihat atau memandang suatu masalah serta kemungkinan jawaban pemecahnya; (4) Kemampuan merespon atau membuat gagasan dalam pemecahan masalah originalitas

yang biasa atau yang umum ditemukan; (5) Kemampuan yang berkaitan dengan keunikan cara atau mengungkap gagasan dalam menciptakan karya seni; (6) Kemampuan dalam mengabtrasi hal-hal yang bersifat umum dan mengkaitkannya menjadi hal-hal yang spesifik; (7) Kemampuan memadukan atau mengkombinasikan unsur-unsur seni menjadi karya seni yang utuh; (8) Kemampuan merata secara terpadu dari keseluruhan unsur-unsur seni kedalam tatanan selaras.

Sumanto (2005:38), kreativitas adalah daya atau kemampuan untuk mencipta, kreativitas juga bagian dari kegiatan produksi atau berkarya yang selanjutnya diartikan: (a) Kelancaran untuk menangani suatu masalah, ide, dan materi; (b) Mudah menyesuaikan diri terhadap setiap situasi; (c) Memiliki keaslian dalam membuat tanggapan, karya yang lain dari pada yang lainnya, dan; (d) Mampu berfikir secara internal, mampu menghubungkan satu dengan yang lain.

Untuk memperjelas pengertian kreativitas, Munandar (1999:45-50) mengemukakan beberapa rumusan yang merupakan simpulan para ahli mengenai kreativitas yaitu

- a. Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, unsur-unsur yang ada.
- b. Kreativitas (berfikir kreatif atau berfikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban.

- c. Jadi, secara oprasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan, kelancaran keluwesan (*fleksibility*), dan originalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memerinci) suatu gagasan.

Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu proses mental individu untuk melahirkan atau menciptakan sesuatu yang baru ataupun kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna dan bermanfaat. Kreativitas juga tidak hanya dalam bentuk karya nyata tetapi dapat juga berupa gagasan untuk pemecahan suatu masalah. Kreativitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengatasi maslah rendahnya kreativitas anak di Kelompok B2 TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu.

a. Ciri-ciri kreativitas

Seseorang dikatakan kreatif tentu ada indikator-indikator yang menyebabkan seseorang itu disebut kreatif. Indikator sebagai ciri dari kreativitas dapat diamati dalam dua aspek yakni aspek *apitute* dan *nonapitute*. Ciri-ciri apitute adalah yang berhubungan dengan kognisi atau proses berfikir, sedangkan ciri-ciri nonapitute adalah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan. Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan indikator kreativitas dikemukakan oleh Munandar (1999:34), antara lain: (1) Dorongan ingin tahu besar; (2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik; (3) Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah; (4) Bebas dalam menyatakan pendapat; (5)

Mempunyai rasa keindahan; (6) Menonjol dalam suatu bidang seni; (7) Mempunyai pendapat; (8) Rasa humor tinggi; (9) Kemampuan mengembangkan atau memperinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).

Adapun ciri-ciri kreativitas yang disampaikan oleh, Guilford dalam Munandar (2009:6) mengemukakan bahwa anak yang kreatif memiliki:

1. Kelancaran berfikir (*fluency of thiking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berfikir, yang ditekankan adalah kualitas, bukan kuantitas.
2. Keluwesan berfikir (*flexibility*) yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berfikir, mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berfikir lama dan menggantikannya dengan cara berfikir yang baru.
3. Elaboras (*elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

4. Originalitas (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

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

Dari uraian diatas mengenai ciri-ciri kreativitas, maka dapat dipahami seseorang yang dikatakan kreatif apabila dalam interaksinya dengan lingkungan mendominasi dalam aktivitas kehidupannya, dan melakukan segalanya dengan cara yang unik. Semua ciri tersebut secara konstruktif dapat dimunculkan dalam diri setiap individu, sebab setiap individu memiliki potensi kreatif.

b. Aspek-Aspek Yang Mempengaruhi Kreativitas

Setiap orang pada dasarnya mempunyai bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda, yang paling penting dalam dunia pendidikan ialah bahwa bakat tersebut dapat dan perlu dikembangkan dan ditingkatkan.

Sehubungan dengan pengembangan kreativitas, menurut Jamris (2006:66) ada empat aspek kreativitas yaitu :

2. Aspek kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif (kemampuan berfikir) merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang. Kemampuan berfikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berfikir secara divergen, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah.

3. Aspek intuisi dan imajinasi

Kreativitas berkaitan dengan aktivitas belahan otak kanan. Oleh sebab itu, intuitif dan imajinatif merupakan aspek lain yang mempengaruhi munculnya kreativitas.

4. Aspek pengindraan

Kreativitas dipengaruhi oleh aspek kemampuan melakukan pengindraan, yaitu kemampuan menggunakan panca indra secara peka. Kepekaan dalam pengindraan ini menyebabkan seseorang dapat menemukan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau diperkirakan oleh orang lain.

5. Aspek kecerdasan emosi

Kecerdasan emosi adalah aspek yang berkaitan dengan keuletan, kesabaran, dan ketabahan dalam menghadapi ketidakpastian dan berbagai masalah yang berkaitan dengan kreativitas.

c. Faktor Pendukung Pengembangan Kreativitas

Menurut Sumanto (2004:42) ada beberapa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu: (1) sarana belajar dan bermain disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi; (2) Lingkungan sekolah yang teratur, bersih dan indah, secara langsung akan mendorong kreativitas; (3) kemenarikan guru dalam mendidik dan memberikan motivasi dan; (4) peran masyarakat dan orang tua untuk mendukung kegiatan pendidikan di TK antara lain dengan menyediakan kebutuhan/bahan praktek senirupa bagi putra-putrinya (Sumanto, 2004:42).

Munandar (1999:94-95) memaparkan bahwa dari berbagai penelitian diperoleh hasil bahwa sikap orang tua yang memupuk kreativitas anak antara lain :

- 1) Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkannya.
- 2) Memberi waktu kepada anak untuk berfikir, merenung, dan menghayal.
- 3) Membiarkan anak mengambil keputusan sendiri.
- 4) Mendorong kemelitan anak untuk menjajaki dan mempertanyakan banyak hal.
- 5) Meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba, dilakukan dan apa yang dihasilkan.
- 6) Menunjang dan mendorong kegiatan anak.

- 7) Menikmati keberadaanya bersama anak.
- 8) Memberikan pujian yang sungguh-sungguh kepada anak.
- 9) Mendorong kemandirian anak dalam bekerja.
- 10) Melatih hubungan kerja sama yang baik dengan anak.

Bila hasil penelitian lapangan digabungkan dengan penelitian laboratorium mengenai kreativitas dan dengan teori-teori psikologis maka diperoleh petunjuk bagaimana sikap orang tua secara langsung mempengaruhi kreativitas anak mereka. Beberapa faktor yang menentukan tersebut antara lain :

1. Kebebasan

Orang tua yang memberikan kebebasan kepada anak, tidak otoriter tidak selalu mau mengawasi anak, tidak terlalu membatasi kegiatan anak, dan tidak terlalu cemas mengenai anak mereka, cenderung mempunyai anak yang kreatif.

2. Respek

Orang tua yang menghargai anak sebagai individu, percaya akan kemampuan mereka, dan menghargai keunikan anak, biasanya memiliki anak yang kreatif. Anak-anak ini secara alamiah mengembangkan kepercayaan diri untuk berani melakukan sesuatu yang orisinal.

3. Kedekatan Emosional

Kreativitas anak dapat terhambat oleh suasana emosional yang mencerminkan rasa permusuhan atau penolakan namun keterikatan emosional yang berlebih juga tidak menunjang pengembangan kreativitas. Anak perlu merasa bahwa ia diterima dan disayangi tetapi sebagiannya tidak menjadi terlalu tergantung kepada orang tua.

4. Prestasi

Orang tua anak kreatif akan mendorong anak untuk berusaha dan menghasilkan karya yang baik namun tidak terlalu menekankan untuk mencapai angka atau peringkat tertinggi.

5. Orang Tua Aktif dan Mandiri

Bagaimana sikap orang tua terhadap diri sendiri amat penting karena mereka menjadi model utama bagi anak. Orang tua anak yang kreatif merasa aman dan yakin tentang diri sendiri, tidak memperdulikan setatus sosial, dan tidak terlalu terpengaruh oleh tuntutan sosial. Mereka juga amat kompeten dan mempunyai minat, baik didalam maupun diluar rumah.

6. Menghargai Kreativitas

Anak yang kreatif memperoleh banyak dorongan dari orang tua untuk melakukan hal-hal yang kreatif (Munandar 1999:91-93).

d. Faktor Penghambat Kreativitas

Menurut Amabile dalam Munandar (1999:100) mengemukakan empat cara yang dapat mematikan kreativitas yaitu: (1) evaluasi; (2) hadiah; (3) persaingan/kompetisi antar anak dan; (4) lingkungan yang membatasi. Hal senada juga diungkapkan oleh Tegono, (1991) bahwa yang mematikan kreativitas diantaranya: (1) menjanjikan anak-anak bekerja mengharapkan penghargaan; (2) membuat situasi kompetisi; (3) memfokuskan siswa pada penilaian; (4) terlalu banyak pengawasan, dan; (5) menciptakan penilaian situasi yang terbatas.

Sementara itu menurut Torrance dalam Munandar (2010:34) yang dapat mematikan kreativitas diantaranya : (1) usaha terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi; (2) pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak; (3) terlalu menekan peran berdasarkan perbedaan seksual; (4) terlalu banyak melarang;(5) takut dan malu; (6) penekanan yang salah kaprah terhadap keterampilan verbal tertentu dan; (7) memberikan kritik yang bersifat destruktif.

2. Pengembangan Seni

a. Pengertian Seni

Seni sebagai salah satu unsur budaya manusia keberadaannya telah mengalami perkembangan dalam kurun waktu yang sangat panjang. Dimulai dari bentuk seni yang sederhana di zaman prasejarah sekarang hingga mencapai bentuk yang lebih kompleks di zaman moderen sekarang ini. Seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan manusia

yang melibatkan kemampuan keterampilan, kreatif, kepekaan indra, kepekaan hati dan fikiran untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan keindahan, keselarasan, bernilai seni dan lainnya (Muharam; 1992/1993:11).

Menurut Sumanto (2005:7) seni adalah segala kegiatan manusia untuk mengkomunikasikan pengalaman batinnya pada orang lain, yang divisualisasikan dalam tata susunan yang indah dan menarik, sehingga dapat menimbulkan kesan rasa senang atau puas bagi yang menghayatinya. Seni adalah proses yang sengaja mengatur unsur-unsur dalam suatu cara yang menarik indra atau emosi. Ini mencakup berbagai macam kegiatan manusia, ciptaan, dan cara berekspresi, termasuk musik, sastra, film, patung, dan lukisan. Makna seni ini dibahas dalam cabang filsafat yang dikenal sebagai estetika. [Http://Konsep-Konsep Dasar Seni Rupa Anak Sd.Html](http://Konsep-Konsep Dasar Seni Rupa Anak Sd.Html)

Dari uraian diatas menunjukkan bahwa pengertian seni adalah kegiatan manusia untuk meluapkan emosinya dalam bentuk karya yang dapat dinikmati oleh orang lain. hasil ciptaan atau buatan tersebut yang disebut karya seni.

a. Seni Rupa

Seni rupa adalah salah satu cabang kesenian, seni rupa merupakan realisasi imajinasi yang tanpa batas dan tidak ada batasan dalam berkarya seni. Sehingga dalam berkarya seni tidak akan kehabisan ide dan

imajinasi. Dalam seni rupa murni, karya yang tercipta merupakan bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Sehingga objek yang dibuat merupakan hasil dari satu atau lebih dari yang ada (Muharam; 1992/1993:15). Karya seni rupa dan kerajinan tangan dapat diciptakan dengan berbagai macam bahan, alat, dan teknik. Bahan yang digunakan dapat berasal dari alam atau bahan buatan. Bahan alam antara lain tanah liat, kayu, umbi-umbian, biji-bijian, dan daun-daunan. Sedangkan bahan buatan seperti kertas, plastik, sabun, lilin, cat dan pensil.

Dalam berkarya seni tidak pernah ada kata salah dan juga tidak ada yang mengatakan salah pada karya yang telah diciptakan. Namun di dalam proses berkarya seni ini adalah proses belajar, maka harus dilakukan dengan cara yang benar, sesuai dengan tujuan dari pembelajaran. Untuk anak usia dini (0–8 tahun), ketika belajar tentang seni rupa tidak hanya bertujuan untuk berproses berkarya seni saja, karena selain itu juga diharapkan dapat mengembangkan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional serta kemandirian pada anak. Jadi dengan bimbingan yang tepat, seorang anak akan dapat melatih potensi-potensi yang bermanfaat. <http://Konsep-Konsep Dasar Seni Rupa Anak Sd.Html>. Seni rupa merupakan hasil pikiran, keinginan, gagasan dan perasaan anak terhadap lingkungan sekitar sebagai refleksi terhadap bentuk maupun dorongan emosi terhadap lingkungannya (Pamadhi 2009:1.4).

Seni rupa atau seni yang tampak adalah salah satu bentuk kesenian visual atau tampak ada yang tidak hanya bisa diserap oleh indera penglihatan, tetapi juga bisa oleh indera peraba, maksudnya adalah teksturnya dapat dirasakan, misalnya kasar, halus, lunak, keras, lembut. Namun tidak menutup kemungkinan tekstur ini adalah tekstur maya (ada namun tidak nyata) atau tekstur ini seolah-olah ada yang dikarenakan mata kita dikelabui oleh sesuatu yang tampak, misalnya sebuah foto Kayu: disitu seolah-olah kita melihat ada tekstur namun kenyataannya tekstur itu tidak ada jika diraba.

e. Jenis-jenis Seni Rupa

Seni rupa merupakan salah satu cabang kesenian. Seni rupa memiliki wujud pasti dan tetap yakni dengan memanfaatkan unsur rupa sebagai salah satu wujud yang diklasifikasikan kedalam bentuk gambar, lukis, patung, grafik, kerajinan/karya, desain, dan dekorasi. Adapun macam-macam seni rupa diuraikan sebagai berikut :

1. Seni Gambar adalah jenis karya seni rupa dwitara yang dibuat dengan maksud untuk menjelaskan, menghias, menampilkan kesan suatu obyek dengan mirip, nyata (realitas) dan sebagainya. Seperti halnya melukis, menggambar dapat menggunakan berbagai macam bahan dan alat yaitu pensil, pena, spidol, tinta, bolpoint, cat air, crayon dan sebagainya.

2. Seni lukis adalah jenis karya seni rupa dwitara yang keberadaanya dikatakan berumur paling tua. Lukisan dapat dibuat dengan berbagai meda. Bahan lukis antara lain cat lukis, tinta, crayon/cat pastel, pensil gambar dan sebagainya.
3. Seni Membentuk adalah jenis karya seni rupa tiga dimensi yang diciptakan berdasarkan dorongan kreatif sebagai karya seni murni, bebas sesuai yang digunakan. Teknik membentuk sangat beraneka ragam diantaranya; Membutsir, Memahat, Cor (Menuang) dan Merakit.
4. Seni grafis adalah karya seni rupa dua dimensi dibuat dengan cara mencetak acuan/cap yang diberi tinta pewarna diatas bidang cetak yang digunakan. Bahan yang digunakan sebagai alat cetak misalnya papan kayu, karton, plastik mika dan sebagainya.
5. Seni kerajinan/karya adalah karya seni rupa terapan (seni pakai) yang umumnya dihasilkan melalui kerja terampil para perajinnya. Benda-benda kerajinan dapat dibuat dari bahan alam dan bahan buatan yang dibuat dengan teknik tertentu, misalnya: anyaman, kramik, ukir, batik, tenun, sulam dan sebagainya.
6. Seni desain adalah karya seni yang berupa rancangan dan suatu bentuk benda seni atau benda pakai. Hasil karya desain yang dibuat oleh para desainer, dapat dibedakan dalam bentuk desain bangunan, desain interior, desain eksterior, desain tata taman, desain kerajinan tangan dan lainnya.

7. Seni dekorasi adalah jenis karya seni rupa yang dalam penampilannya lebih mengutamakan keindahan rancangan rangkaian atau hiasan bahan tertentu sesuai dengan kesan yang ditampilkannya. Bahan yang dipergunakan dari bahan alam dan buatan, misalnya kertas berwarna, bunga, janur, dan sebagainya.

f. Fungsi Pendidikan Seni Rupa Pada Anak Usia Dini

Menurut Sumanto (2005:23) mengatakan bahwa seni rupa memiliki fungsi dalam pendidikan di Taman Kanak-kanak. Fungsi seni rupa sebagai

1. Ekspresi, maksudnya mengungkapkan keinginan, perasaan, pikiran, melalui berbagai bentuk aktivitas seni. Kerajinan seni kreatif yang menimbulkan kesenangan/kegembiraan dan kepuasan anak.
2. Komunikasi, maksudnya melalui aktivitas berekspresi seni rupa bagi anak merupakan suatu cara untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain yang diwujudkan melalui karyanya.
3. Bermain, maksudnya sebagai yang dapat memberikan kesenangan, kebebasan untuk mengembangkan perasaan, kepuasan, keinginan, keterampilan seperti saat bermain.
4. Pengembangan bakat seni, hal ini didasarkan bahwa semua anak memiliki potensi atau bakat yang harus diberikan kesempatan sejak awal untuk dikembangkan melalui aktivitas seni rupa sesuai dengan kemampuannya.

5. Mengembangkan kemampuan berfikir, maksudnya penyaluran daya nalar yang dimiliki anak untuk digunakan dalam melakukan kegiatan berolah seni rupa.
6. Memperoleh pengalaman estetis, maksudnya dimana dalam melakukan aktivitas penghayatan, apresiasi, ekspresi dan kreasi seni di Taman Kanak-kanak bisa memberikan pengalaman untuk menumbuhkan sensitifitas keindahan dan nilai seni.

Menurut Sumanto (2005:24) fungsi pendidikan seni rupa hakekatnya adalah sebagai sarana untuk membentuk kepribadian (cipta, rasa dan karsa) secara utuh dan bermakna, melalui kegiatan praktek berolah seni rupa sesuai dengan potensi maupun kompetensi pribadinya kepekaan daya apresiasinya.

Sesuai dengan peraturan pemerintah No. 58 Tahun 2009 tentang standar Pendidikan Anak Usia Dini, bidang pengembangan kreativitas termasuk kedalam aspek pengembangan fisik (motorik halus) sesuai dengan indikator berikut:

Aspek pengembangan	Indikator
1. Fisik	Motorik Halus - Menciptakan berbagai bentuk dengan menggunakan playdought/tanah liat/pasir, dll

(Kurikulum Tk: 2010:12-24)

3. Membentuk

a. Pengertian Membentuk

Kegiatan membentuk sangat diperlukan bagi pengembangan anak secara menyeluruh. Kegiatan membentuk dimulai dari mengamati benda 3 dimensi, mencoba menirukan kemudian mengkreasikan. Arti kata membentuk dapat dimaksudkan sebagai mengubah, membangun dan mewujudkan. Membentuk dalam kaitan kegiatan seni rupa adalah terjemahan dari kata dalam bahasa Belanda “boetseren” atau bahasa Inggris “modeling”. Umumnya bahan yang dipergunakan untuk kegiatan membentuk adalah bahan-bahan lunak seperti tanah liat, plastisin, malam lilin, playdought dan sejenisnya. Tetapi dalam pengembangannya, selama tidak mengingkari maksud dari arti kata membentuk tadi, dapat dipergunakan bahan-bahan lain seperti kertas, karton atau bahan-bahan lembaran yang sekiranya dapat dibentuk(Sulastianto; 2006:14).

Menurut Pamhadi (2009:8.5) kegiatan membentuk adalah membuat bentuk, baik bentuk terapan yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari maupun bentuk-bentuk yang kreatif sebagai karya seni murni. Sedangkan menurut Sumanto (2005:10),membentuk adalah proses kerja seni rupa dengan bermaksud untuk menghasilkan karya tiga dimensi (tri matra) yang memiliki volume dan ruang, dalam tatanan unsur rupa yang indah dan artistik.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa membentuk merupakan kegiatan seni sebagai perwujudan suatu ide, gagasan dari bentuk yang sudah ada atau kreasi ciptaan yang baru. Wujud karya membentuk berupa benda-benda kerajinan yang dapat digunakan (fungsi pakai) tiga dimensi, dan dapat dilihat atau dinikmati dari berbagai sudut. Cakupan dalam kegiatan membentuk terdiri atas: (a) Menyusun, merangkai, mengkonstruksi benda; (b) Membutsir; (c) Memahat; (d) Menempel; (e) Melipat; (f) Merekayasa; (g) mencetak dan mengecor.

b. Tujuan Membentuk

Tujuan kegiatan membentuk menurut Pamadhi (2009:8.11) pada pendidikan seni rupa untuk anak usia dini adalah: (1) melatih pengamatan; (2) Melatih kecermatan dan ketelitian; (3) Melatih kemampuan ketepatan; (4) Melatih kreativitas; (5) Melatih kepekaan rasa indah; (6) Melatih menggunakan bahan secara ekonomis dan hemat; (7) Melatih memanfaatkan benda limbah menjadi benda baru untuk permainann, maupun kesenian dan benda-benda terapan.

c. Manfaat Membentuk

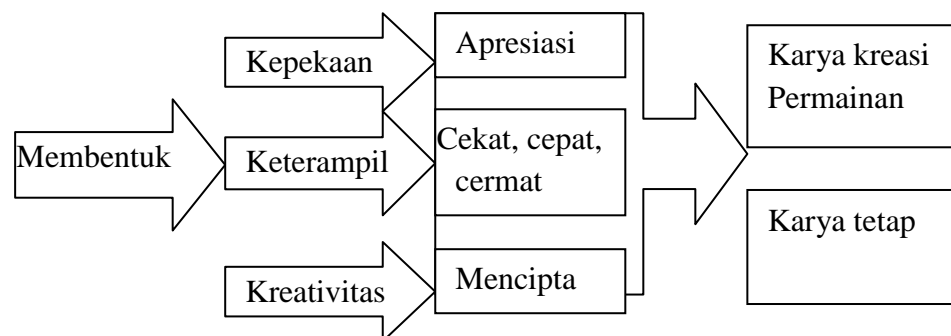
Menurut Pamadhi (2009:8.11) ada beberapa manfaat membentuk bagi anak usia dini yaitu :

1. Mengenal benda di lingkungan sekitar

Menurut kenneth dalam Pamadhi (2009:8.12) Ketika anak-anak diberi kesempatan memegang tanah liat, karya pertama yang dilakukan adalah membuat pola-pola seperti menggambar “*They*

begin by pushing, pounding, and breaking the clay for the sheer enjoyment of tactike and kinesthetic sensations”

Kegiatan anak kadang hanya memainkan bentuk yang ada dan dibayangkan seperti bentuk aslinya. Pada masa ini kegiatan mengintimidasi bentuk masuk ke dalam permainannya. Anak mengajak berbicara benda-benda dilingkungan sekitarnya dan kadang-kadang dianggap seperti teman, benda-benda tersebut diajak bernyanyi dan menari seolah-olah benda-benda tersebut dapat melakukannya. Ketika perilaku anak mulai reda, ia mulai dapat mewujudkan patung atau benda lainnya. Secara garis besar penjelasan tersebut dapat dilihat pada skema berikut ini :



2. Pengembangan fungsi otak dan rasa

Keterampilan membentuk memerlukan koordinasi mata, tangan, dan rasa yang dimotori oleh kinerja otak. Mata melihat objek kemudian diteruskan menuju otak. Objek visual yang diterima oleh mata tersebut masuk dalam alam pikiran anak kemudian diteruskan menjadi persepsi yang disimpan menjadi kenangan.

Fungsi otak kanan adalah mengembangkan cara berfikir acak atau tidak teratur dengan rasa atau intuitif serta mampu mengembangkan berfikir abstrak dan holistik. Sedangkan fungsi otak kiri yaitu mengajarkan berfikir sekuensial, bertahap dan teratur serta linear, sehingga masing-masing bagian pekerjaan menghendaki kinerja yang teratur dan rasional. Kondisi otak kanan dan otak kiri mempengaruhi keterampilan yang diperoleh.

3. Pengembangan keterampilan teknis kecakapan hidup

Secara tidak sengaja kegiatan pengembangan membentuk yang diberikan kepada anak akan menumbuhkan kecakapan yang dapat dipergunakan untuk kebutuhan hidup. Kecakapan ini disebut dengan kecakapan keterampilan hidup. Dalam beberapa teori dijelaskan bahwa kegiatan berseni rupa mempunyai dampak ikatan (*nurturant effect*) yaitu efek positif sebagai efek lanjut ketika mengerjakan sesuatu.

4. Membutsir

Membutsir adalah kegiatan membentuk menggunakan bahan-bahan lunak. Menurut Rasjoyo (1997:90) Membutsir adalah membuat karya tiga dimensi dari bahan yang lunak dengan cara diremas-remas dengan tangan pada saat tanah masih dalam keadaan lembek. Bahan yang biasa digunakan adalah tanah dan plastisin. Selain membutsir dengan tangan yang diremas-remaskan tetapi sering juga menggunakan alat yang disebut butsir atau sudip.

Menurut Pamadhi (2009:8.8) membutsir adalah menempel sedikit demi sedikit bahan liat dan lunak menjadi bentuk kasar dan kemudian dibentuk dan diperhalus dengan cara mengurangi atau menambah sehingga lebih terasa padat. Cara ini dilakukan dengan menggunakan alat sudip. Sedangkan menurut Sumanto (2005:142) Membutsir adalah membuat karya tiga dimensi dari bahan yang lunak dengan cara diremas-remas dengan tangan pada saat tanah masih dalam keadaan lembek. Bahan yang biasa digunakan adalah tanah dan plastisin. Selain membutsir dengan tangan yang diremas-remaskan tetapi sering juga menggunakan alat yang disebut butsir atau sudip. Membutsir adalah membentuk tanah liat atau lilin (plastisin/malam) menjadi bentuk mainan, patung kecil atau bentuk tertentu berdasarkan daya cipta (Sulastianto; 2006:15).

Membutsir adalah kegiatan membentuk menggunakan bahan-bahan lunak atau lembek seperti tanah liat, plastisin, clay, palydog dan bubuk kertas, dari yang tidak berbentuk menjadi bermacam-macam bentuk, seperti mainan, patung, dan sebagainya.

Proses membutsir dan evaluasinya menurut Pamadhi (2009:8.33).

1. Bahan dan alat :

Tanah liat, dibentuk sesuai dengan tujuan, misalnya daun, kupu-kupu dan burung, namun dapat pula membuat benda terpakai seperti asbak, tempat pensil dan sebagainya. Alat yang digunakan berupa sudip.

2. Teknik:

- a. Memijit
- b. Meremas

3. Metode belajar :

Individu maupun kelompok. Kerja individual namun dapat dikembangkan menjadi kerja kelompok.

4. Evaluasi:

- a. Kerja kelompok, anak diminta menerangkan kinerja serta kesulitan dan kemudahannya mengerjakan tugas dari guru.
- b. Kerja individu melihat ketepatan, kerapian, keunikan, keserasian, bentuk.

5. Tanah liat

a. Pengertian Tanah Liat

Membutsir dengan tanah liat dapat menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena sifat bahan tanah liat yang elastis sangat memungkinkan digunakan untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk spontan yang dibuat. Tanah liat merupakan bahan yang sederhana dan mudah di dapat, selain itu tanah liat juga mudah di bentuk artinya kita dapat berkreasi menggunakan tanah liat.

Menurut Sumanto (2005:146) tanah liat adalah bahan alam yang telah dijadikan adonan yang lentur atau siap untuk digunakan membutsir. Kelenturan dan kepadatan adonannya akan mempengaruhi hasil butsiran yaitu tidak mudah retak atau pecah pada saat proses pengeringan. Sifat

elastis memudahkan pembentukan, misalnya dengan hanya digenggam, dipijit, ditekan dan seterusnya; sentuhan rasa tekstur bahan yang lunak dan dingin dapat dirasakan ditangan menjadikan akrab untuk dijadikan “mainan” yang kreatif.

Menurut Aisyah (2007:7.13) tanah liat adalah lain yang dapat diperkenalkan pada anak-anak ketika mereka mulai menggunakan seni sebagai cara mengekspresikan dan menggambarkan diri mereka sendiri. Tanah liat banyak digunakan untuk pembuatan karya seni tiga dimensi, karna teksturnya yang lunak sehingga tanah liat dapat dibentuk dengan mudah, tanah liat juga dapat dihambat dan dipercepat dalam proses pengeringannya. Tanah liat yang baik yaitu tanah yang memiliki kelenturan tinggi, mudah dibentuk, dan tidak pecah setelah kering.

b. Tujuan Dan Manfaat Tanah liat

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.

Sedangkan menurut Aisyah (2007:7.13) tujuan dari kegiatan menggunakan tanah liat adalah agar anak dapat meremas-remas, mematah-matahkan, menggulung-gulung, menepuk-nepuk, memukul-mukul atau merasakan tanah liat itu sendiri tanpa membuat sesuatu yang mungkin sulit bagi orang dewasa untuk memahaminya. Karena pembelajaran yang disukai anak adalah melalui bermain maka kegiatan membutsir menggunakan tanah liat sangat tepat untuk langkah awal pembentukan kreativitas karena diawali dengan proses melemaskan tanah liat dengan meremas, merasakan, menggulung, memipihkan, dll.

c. Kelebihan dan Kelemahan Tanah Liat

Menurut Moedjiono 1992 dalam Dwijunianto mengatakan bahwa sederhana tiga dimensi memiliki 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 <http://wordpress.com>.

d. Langkah-langkah Pembelajaran

Sebelum dibentuk, tanah liat sebaiknya dibersihkan dahulu dari butiran batu atau pasir yang kasar, lembutkan adonannya dengan tangan. Jika terlalu lembek biarkan (diangin-anginkan) hingga kadar airnya berkurang, dan jika dipegang tanah tidak lengket pada tangan kita. Sebagai permulaan guru menunjukkan benda konkrit untuk diperlihatkan

pada anak didik misalkan gelas dan piring, guru menyiapkan bahan tanah liat yang sudah berupa balok atau bulatan agak besar dan diberikan kepada anak. kemudian guru membuat gelas dan piring dengan tanah liat sesuai dengan contoh yang ada, kemudian anak diajarkan untuk membuat bentuk yang sama dengan contoh atau membuat bentuk lain sesuka anak.

Guru membebaskan apapun yang dibuat anak sesuai subtema, guru tidak boleh membatasi atau menyalahkan apapun yang dibuat anak agar kreatif mereka dapat berkembang. Setiap tahapan membuat yang sudah dibuat oleh anak hendaknya diberikan penguatan oleh guru misalnya rapikan haluskan dan sebagainya. Untuk mengatasi kotornya tanah liat, meja dilapisi oleh plastik atau koran dan disediakan tempat cuci tangan beserta lap agar sewaktu pembelajaran selesai anak dengan mudah dapat segera membersihkan tangannya.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

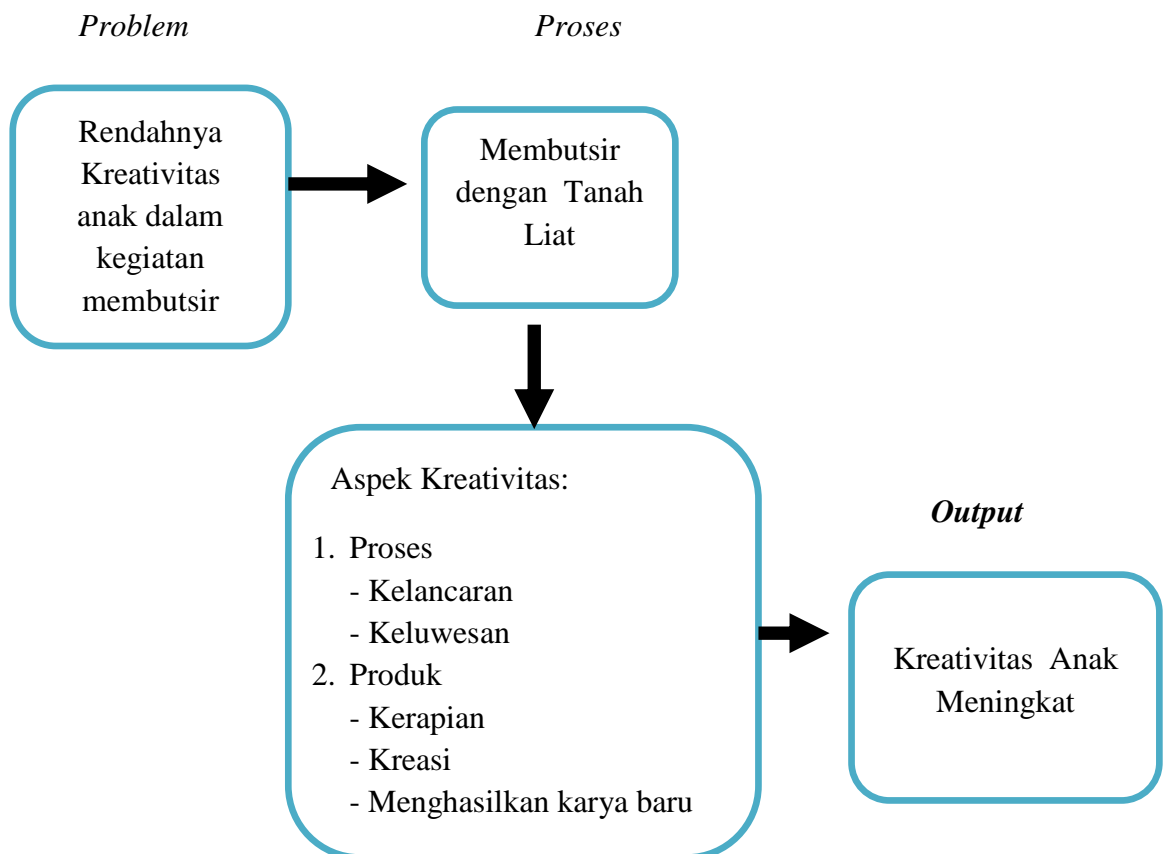
Pada dasarnya suatu penelitian yang akan dibuat, pada umumnya memperhatikan penelitian terdahulu yang dapat dijadikan rujukan atau bahan masukan dalam mengadakan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang hampir sama dengan penelitian ini yaitu: Rochayah (2012) menyimpulkan bahwa dengan bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B TK Masyitoh 02 Kali Jeruk Kecamatan Kawunganten Kabupaten Cilacap. Hal ini dibuktikan dengan nilai sebelum dilaksanakan tindakan hanya (13%), meningkat pada siklus I menjadi 61% dan pada siklus II meningkat lebih baik lagi menjadi 90% anak berkembang sangat baik/optimal.

C. Paradigma penelitian

Paradigma penelitian ini mengenai upaya meningkatkan kreativitas anak melalui teknik membutsir menggunakan tanah liat pada anak usia dini, yang terdiri dari variabel diteliti, sampel atau subjek penelitian dan lokasi penelitian secara singkat.

Sebagai variabel terkait dalam penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas anak usai dini. Sedangkan variabel perlakuan adalah melalui teknik membutsir menggunakan tanah liat:

Gambar 2.1 Paradigma penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Menurut Kunandar (2010:44-45), penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (action research) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti dikelas atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus. PTK adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelas.

1. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di kelas B2 Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu yang terletak di Jl Taman Remaja Lingkar Timur Kota Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada kelas B2 Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2013/2014. Jadwal rencana kegiatan penelitian ini berlangsung dari bulan Januari 2014 hingga Juni 2014. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan dua siklus.

Tabel 3.1 Jadwal pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Siklus	Tanggal	Tema/Subtema	Fokus karakter yang diteliti	Keterangan	
I	10 Maret 2014	Kebutuhanku/ Makanan dan minuman	Proses	Membutsir macam-macam makanan	
	12 Maret 2014			Membutsir makanan kesukaan	
	14 Maret 2014			Membutsir peralatan makan	
II	24 Maret 2014			Produk	Membutsir peralatan minum
	26 Maret 2014				Membutsir peralatan memasak dan membutsir bebas
	29 Maret 2014				Membutsir bebas

B. Subjek Penelitian

Bidang pengembangan yang dijadikan subjek penelitian ini yaitu bidang pengembangan keterampilan membutsir menggunakan tanah liat dalam mengembangkan kreativitas anak. Adapun kelas yang akan digunakan adalah kelompok B2 Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan Bengkulu, yang terdiri dari 12 orang anak, 6 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan.

C. Prosedur Penelitian

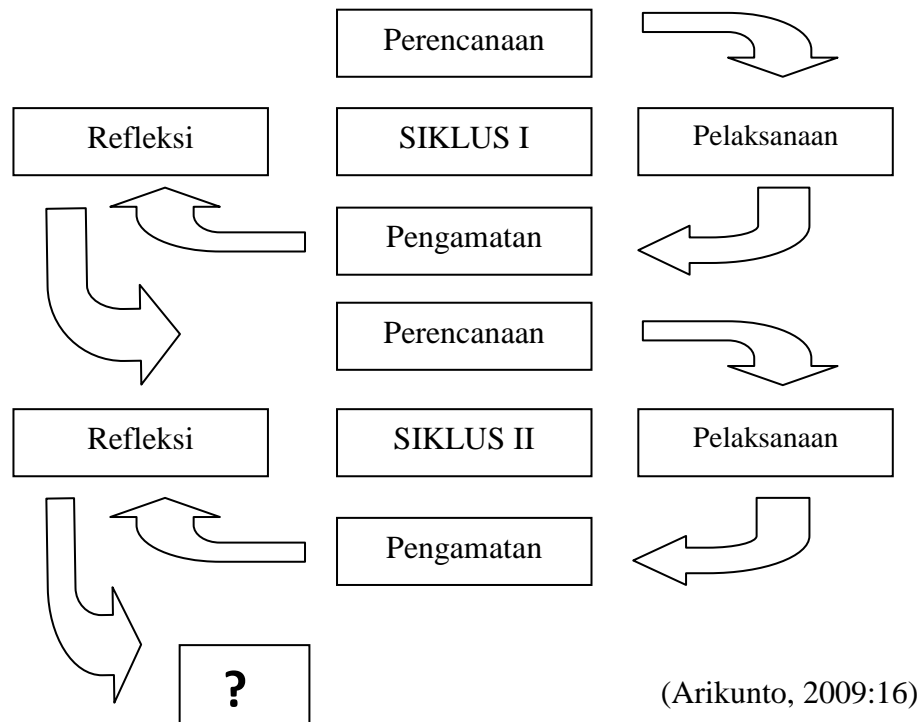
Penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang direncanakan dua siklus. Setiap siklus pada penelitian tindakan terdiri dari empat tahap, yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Observasi atau pengamatan, 4) Refleksi (Arikunto; 2012:2).

Penelitian terlibat secara penuh dalam perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi pada tiap-tiap siklusnya, sebelum diberikan perlakuan penelitian tindakan kelas (PTK) peneliti melakukan observasi awal mengenai perkembangan kecerdasan *visual spasial* yaitu kemampuan mengenal bentuk geometri agar diketahui seberapa besar kemampuan anak sebelum diberikan perlakuan penelitian tindakan kelas (PTK). Setelah didapatkan data observasi awal maka akan dilakukan perencanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam beberapa siklus sampai mencapai tingkat kemampuan anak yang diharapkan mencapai hasil yang diinginkan dan mengatasi persoalan yang ada; (Aqib; 2009:8-11). Rancangan penelitian tindakan kelas akan dilaksanakan melalui beberapa tahapan diantaranya:

Rancangan Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang direncanakan tiga siklus. Setiap siklus pada penelitian tindakan terdiri dari empat tahap, yaitu :1) Perencanaan (*Planning*), 2) Pelaksanaan (*Acting*), 3) Observasi atau pengamatan (*Observing*), 4) Refleksi (*Reflecting*). Alur dalam penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:

Gambar 3.1 Bagan Penelitian Tindakan Kelas



Rancangan penelitian tindakan kelas yang dilakukan diantaranya adalah:

Siklus Pertama

1. Perencanaan (*planning*)

Pada tahap perencanaan (*planning*) kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah: a) Membuat Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dengan tema Kebutuhanku (lampiran 3) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH) (Lampiran 4) dengan subtema Makanan dan Minuman. b) Mempersiapkan alat yang diperlukan anak untuk memulai kegiatan, membutsir menggunakan tanah liat. c) Merumuskan instrument observasi dan penilaian.

2. Tindakan/Pelaksanaan

Dalam siklus pertama peneliti langsung melaksanakan aksi/tindakan dalam pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

(a) Pembukaan

Kegiatan pembukaan ini diawali dengan berbaris bersama diluar kelas sebelum memasuki ruang kelas. Dalam kegiatan ini, anak berbaris sambil bernyanyi bersama. Setelah anak-anak masuk kelas peneliti mengucapkan salam dan menyapa anak kemudian berdoa, dan bernyanyi bersama, lalu pembacaan janji TK dan pancasila. Kemudian pengenalan hari dan tanggal setelah itu melakukan kegiatan fisik, kemudian peneliti memperkenalkan tema dan sub tema yang akan diajarkan, sehingga anak mengerti tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

(b) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, peneliti mulai mengenalkan kegiatan yang akan dilakukan anak pada hari ini. Kegiatan ini dimulai dengan peneliti memperlihatkan satu persatu alat dan bahan yang akan digunakan pada kegiatan ini sambil memperkenalkannya kepada anak. Selanjutnya peneliti juga memberitahu dan menjelaskan secara rinci kegiatan yang akan dilakukan anak pada hari ini. Kegiatan yang dilakukan anak pada pertemuan pertama ini yaitu

membutsir berbagai macam bentuk makanan, kemudian peneliti mengajak anak menjemur hasil karya anak bersama-sama.

(c) Istirahat

Pada kegiatan ini, anak bermain bersama diluar kelas maupun di dalam kelas maupun bermain di luar kelas. Kemudian anak diajak melaksanakan kegiatan bersih-bersih seperti, mencuci tangan, berdoa sebelum makan, anak melakukan kegiatan makan bersama secara tertib, selanjutnya do'a sesudah makan.

(d) Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan akhir ini peneliti melakukan diskusi bersama anak tentang kegiatan yang telah dilaksanakan, mengevaluasi hasil pembelajaran untuk mengetahui tingkat keberhasilannya, guru menggunakan alat evaluasi hasil karya anak, dalam evaluasi ini guru menilai hasil karya anak satu persatu. Kegiatan dilanjutkan dengan bernyanyi kemudian berd'oa memberikan pesan-pesan sebelum pulang, dan salam penutup.

3. Observasi

Selama melakukan observasi dalam kegiatan membutsir menggunakan tanah liat, peneliti juga melakukan evaluasi yaitu penilaian terhadap aspek proses dan aspek produk kreativitas. Disamping itu peneliti juga dibantu oleh teman sejawat yang sama-sama ikut mengomentari selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan mengacu pada alat pengumpulan data ada dua yaitu: 1) lembar

observasi anak (lampiran. 6) dan 2) lembar observasi aktivitas guru yang terlampir pada (lampiran. 7).

4. Refleksi

Data yang sudah terkumpul selanjutnya dianalisis dan didiskusikan bersama dengan teman sejawat dengan penuh terbuka, komentar dan penilaian dihimpun untuk mengukur keberhasilan dan dicari penyebabnya. Data-data yang telah diproses itu digunakan untuk melihat kelemahan-kelemahan yang ada, mengkaji apa yang telah terjadi dan belum terjadi, mengapa terjadi demikian dan langkah apa saja yang perlu dilakukan untuk perbaikan. Proses refleksi ini memegang peran yang sangat penting dalam menentukan suatu keberhasilan PTK pada pertemuan selanjutnya.

Siklus kedua

Siklus II dilaksanakan dengan melakukan perubahan pada bagian-bagian tertentu yang didasarkan pada refleksi siklus I, sesuai dengan rancangan pembelajaran yang disusun. Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II, sama halnya dengan siklus I, yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) observasi 4) refleksi. Pelaksanaan disetiap siklus dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak dalam membutsir untuk mengembangkan kreativitasnya.

Kegiatan refleksi dilakukan berdasarkan analisa terhadap data yang telah didapat selama pembelajaran dan observasi, kemudian direfleksikan untuk melihat kekurangan-kekurangan yang ada, mengkaji

mengenai apa yang telah dan belum terjadi, mengapa terjadi demikian dan langkah apa saja yang perlu dilakukan untuk perbaikan.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Teknik Observasi

Peneliti merupakan jenis penelitian PTK. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dengan observasi. Observasi (*observation*) atau pengamatan adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Arikunto, 2012:30). Observasi sangat penting karena dengan pengamatan/observasi peneliti mendapatkan data-data tentang peningkatan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan kegiatan membutsir menggunakan tanah liat.

b. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi yang mendukung berjalannya penelitian ini, meliputi nama-nama anak dalam subjek penelitian, foto-foto dan video proses pembelajaran berlangsung dan data-data yang mendukung untuk dianalisis pada tahapan awal.

2. Pengembangan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian data yang digunakan adalah lembar evaluasi dan lembar observasi aktivitas anak. Adapun aspek-aspek penilaian dalam penelitian ini meliputi proses (*process*) dan produk (*product*). Berdasarkan kesimpulan penelitian tersebut, maka peneliti

dapat membuat dengan teknik membutsir menggunakan tanah liat dapat mengembangkan kreativitas pada anak kelompok B2 Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu, Jl Taman Remaja Lingkar Timur Bengkulu.

E. Teknik Analisis Data

1) Menganalisis Data Observasi

a. Lembar aktivitas guru

Lembar observasi aktivitas guru yang digunakan pada saat proses pembelajaran (pelaksanaan tindakan) bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang dilakukan guru pada saat mengajar. Hasil dari observasi ini akan dijadikan pedoman dalam memperbaiki proses belajar mengajar selanjutnya.

b. Lembar aktivitas anak

Selain lembar observasi guru, digunakan lembar observasi aktivitas anak. Lembar observasi aktivitas anak digunakan untuk mengetahui keaktifan anak selama proses belajar mengajar berlangsung. Kekurangan atau kelemahan dalam kegiatan ini akan diperbaiki pada pembelajaran selanjutnya.

c. Lembar observasi aktivitas belajar anak secara kelompok dan secara perorangan.

Untuk melihat peningkatan hasil data observasi aktivitas guru dan anak, serta data observasi aktivitas anak secara klasikal dan Nilai ketuntasan belajar:

a) Rata-rata

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

x = Nilai rata-rata mean

 Σx = Jumlah nilai

n = Jumlah siswa

(Aqib, dkk, 2009: 204)

b) Penilaian untuk ketuntasan belajar

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Kemampuan proses membutsir

f = frekuensi

n = Jumlah anak

100% = Nilai konstan

(Aqib, dkk, 2009: 204-205)

Tabel 3.2 Kategori Skor Hasil Observasi

Interval	Kriteria
80 % - 100 %	Sangat Baik
70 % - 79 %	Baik
60 % - 69 %	Cukup
50 % - 59%	Kurang
Kurang dari 50 %	Sangat Kurang

F. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) didasarkan kepada ketentuan sebagai berikut :

1. Dikatakan berhasil jika 75% dari jumlah 12 anak memiliki keterampilan proses membutsir dengan kriteria baik
2. Dikatakan berhasil jika 75% dari jumlah 12 anak memiliki kreativitas produk membutsir dengan kriteria baik

G. Peran peneliti

Pada penelitian ini peneliti berperan langsung sebagai peneliti selama proses pembelajaran sebagai guru yang menjalankan proses belajar mengajar sesuai dengan rencana kegiatan harian (RKH) yang telah dibuat. Selama proses penelitian peneliti juga berkolaborasi dengan teman sejawat untuk mempermudah pelaksanaan penelitian. Pemilihan teman sejawat yaitu guru Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan yang pernah melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) sebelumnya dan berlatar belakang pendidikan setidaknya sarjana (S1).

H. Pertanggung Jawaban Peneliti

Dalam penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Teknik Membutsir Menggunakan Tanah Liat” di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita peneliti bertanggung jawab sepenuhnya atas data yang nantinya peneliti dapatkan dan peneliti siap menanggung konsekuensi apabila nantinya dalam penelitian ini terdapat data yang tidak sesuai dengan kenyataan yang didapatkan.