



SKRIPSI

MENINGKATKAN KREATIVITAS MEMBENTUK MELALUI BERMAIN PLASTISIN PADA ANAK KELOMPOK B DI TK THAWALIB LUBUKLINGGAU

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

**Oleh :
Riswanti
NIM: A1I112016**

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

MENINGKATKAN KREATIVITAS MEMBENTUK MELALUI BERMAIN PLASTISIN PADA ANAK KELOMPOK B DI TK THAWALIB LUBUKLINGGAU

ABSTRAK

Permasalahan penelitian ini adalah apakah melalui bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B di TK Thawalib Lubuklinggau. Adapun tujuan penelitian dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas melalui bermain plastisin pada anak kelompok B di TK Thawalib Lubuklinggau. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Thawalib berjumlah 20 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Teknik analisis data menggunakan metode statistik sederhana berupa persentase. Setelah melakukan penelitian maka diperoleh data pada siklus I dilihat dari aspek kreativitas keseluruhan anak pada aspek kelancaran dengan nilai rata-rata 2,65, keluwesan 2,75, keaslian 2,55, dan kerincian 2,55 pada siklus II terjadi peningkatan aspek kelancaran nilai rata-rata menjadi 3,00, keluwesan menjadi 2,95, keaslian menjadi 3,00 dan kerincian menjadi 2,85. Kemudian pada siklus I siswa yang dikategorikan baik berjumlah 12 anak (60%), pada siklus II meningkat menjadi 17 anak (85%). Dari hasil penelitian tersebut direkomendasikan bagi guru untuk meningkatkan kreativitas membentuk dapat digunakan melalui bermain plastisin dengan langkah yang tepat.

Kata Kunci : Kreativitas Membentuk dan Bermain Plastisin

INCREASING SHAPE CREATIVITY THOUGHT PLAYING PLASTICINE TO CHILDREN IN THE KINDERGARTEN GROUP B THAWALIB LUBUKLINGGAU

ABSTRACT

The problem of this study is whether through playing plasticine can increase creativity to children in the kindergarten group B Thawalib Lubuklinggau. The purpose of this research study is to increase creativity through playing plasticine in children in the kindergarten group B Thawalib Lubuklinggau. This research is a class action research with subject of research is children kindergarten Thawalib group B of 20 children consisting of 8 boys and 12 girls. The study consisted of 2 cycles is the cycle I and cycle II. Techniques for analyzing data uses simple statistical methods in the form of a percentage. After doing the research data obtained in the first cycle seen from the aspect of creativity in the child's overall smoothness aspect with an average value of fluency 2.65, flexibility 2,75, Originality to 2,55, and elaboration to 2,55 in the second cycle of detail of an increase in the value of the smooth aspect fluency to 3,00, the flexibility to 2,95, Originality to 3,00 and elaboration to 2,85. Later in the first cycle, students who are classified either totaled 12 children (60%), the second cycle increased to 17 children (85%). From the results of this study is recommended for teachers to promote shaping creativity can be used through play plasticine with the right step.

Keywords: Shaping Creativity and Playing Plasticine

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 (Program 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 norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri, atau 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.

Lubuklinggau, Juni 2014

Materai 6.000

Riswanti

Motto :

"Kebahagiaan dan keberhasilan seorang anak adalah kebahagiaan bagi orang tuanya namun kegagalan seorang anak merupakan kesedihan bagi orang tuanya"

"Kejujuran adalah kunci dari keberhasilan, karena keberhasilan merupakan kunci dari kesuksesan".

PERSEMBAHAN

Perjuangan yang melelahkan telah kuraih dengan suka duka, air mata dan do'a akhirnya berbuah dengan kebahagiaan.

Dengan kerendahan hati ya Allah limpahkanlah

*Anugerah-Mu kepada mereka yang telah
mengantarkan keberhasilanku.*

Skripsi ini aku persembahkan kepada orang-orang yang ku cintai:

- a. Ibuku Susiyanti dan Ayahku Khabib yang kusayangi, yang telah mendidik dan membesarkanku serta selalu mendukung dalam setiap langkahku, dengan diiringi doanya. Beliau lah yang selalu menjadi panutan keluargaku, dan semoga aku bisa berbakti kepada beliau.....Amin.*
- b. Suamiku Satori Maksu yang telah menemaniku selama ini, yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materiel, yang menjadikan aku selalu semangat dalam berjihad fisabilillah di bidang pendidikan.*
- c. Anakku tercinta, Nikeisha Azka Azzahrah yang menjadikan aku semangat dalam menyelesaikan skripsi ini*

- d. Mertuaku Bapak Amir dan Alm. Ibu Supiyatun yang telah memberikan dukungan dan do'a.
- e. Buat kakakku Andrianto sekeluarga, adikku Solistria, kakak iparku, adik iparku, keponakanku, Fadhil, Rafiq, Adam, Gea, Rizki. Karena kalian semua aku termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
- f. Ibu Dra. Sri Saparahayu Ningsih, M.Pd. (Pembimbing Utama) dan Bapak Drs. Amrul Bahar, M.Pd (Pembimbing Kedua) terima kasih banyak yang begitu teliti dan tekun membimbing kami, semoga Allah memberikan yang terbaik buat Ibu dan Bapak.
- g. Seluruh Dosen dan Staf FKIP Universitas Bengkulu khususnya PSKGJ-PAUD.
- h. Buat Teman Sejawatku di TK Thawalib Lubuklinggau, Maya Artika Sapitri, S.Pd dan Deli Kurnia yang juga membantuku dalam menyelesaikan skripsi ini.
- i. Teman-teman seperjuanganku di PSKGJ-PAUD (Afliana, Mbak Rima, Ria, Rita, Dedek, Mbak Siti, Mbak Emilda, Winarti, Rodiana, Bu Ida, Bu Suhaida, Bu Yuni, Ayunda Dina, Ayunda Romlah, Sinta, Ayunda desti, Bu Jumilah, Mbak Santi, Edi, Tina, Vina, Maimura, Fadrika dan lestari. Yang telah berjalan bersamaku melewati waktu, berbagi duka dan kebahagiaan.
- j. Almamaterku.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan atas kehadiat Allah SWT. Kerena atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian tindakan kelas yang berjudul “ Meningkatkan Kreativitas Membentuk Melalui Bermain Plastisin Pada Anak Kelompok B di TK Thawalib Lubuklinggau”.

Skripsi ini juga dapat diselesaikan berkat bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu, yang telah menyelenggarakan program ini.
2. Dr. I Wayan Dharmayana, M.Psi. selaku Ketua Program SKGJ FKIP UNIB sekaligus penguji I yang telah memberikan nasihat, arahan dalam menyelesaikan skripsi ini
3. Dra. Sri Saparahayuningsih, M.Pd.Kons. selaku Dosen Pembimbing utama yang telah bersedia memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi,
4. Drs. Amrul Bahar, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu dan memberikan pengarahan dalam memberikan bimbingan skripsi ini.
5. Drs. Wembrayarli, M.Sn. selaku Dosen Penguji dalam Ujian Skripsi yang telah memberikan tanggapan, dan arahan dalam perbaikan skripsi ini

6. Seluruh Dosen PSKGJ Universitas Bengkulu yang telah mendidik dan membekali berbagai ilmu pengetahuan pada saat kuliah,
7. Ketua Lembaga Pendidikan Thawalib beserta pendidik TK Thawalib yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian,
8. Kedua Orang Tuaku, suamiku, anakku dan saudaraku yang telah memberikan motivasi dan materi,
9. Teman – teman mahasiswa S1 PAUD PSKGJ Lubuklinggau yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi, dan semua pihak baik langsung maupun tidak langsung yang telah banyak memberi bantuan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.

Tiada kesempurnaan pada setiap individu manusia, demikian halnya dengan diri penulis karenanya segala kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini.

Lubuklinggau, Juni 2014

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vi
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Hasil Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teori.....	7
1. Konsep Kreativitas	7
a. Pengertian Kreativitas	7
b. Faktor-faktor yang Meningkatkan Kreativitas	9
c. Ciri-ciri Kreativitas	10
d. Aspek-aspek Kreativitas	11
e. Fungsi Pengembangan Kreativitas.....	13
f. Cara Mengembangkan Kreativitas	14
2. Membentuk.....	15
a. Pengertian Membentuk	15
b. Tujuan Membentuk.....	15
c. Manfaat Membentuk.....	16
3. Bermain Plastisin	16
a. Pengertian bermain	16
b. Fungsi Bermain	17
c. Jenis-jenis bermain	18
d. Plastisin	18
e. Tujuan dan Manfaat Plastisin	19
f. Cara Membuat Plastisin	20
g. Hubungan Kreativitas Membentuk dengan Bermain Plastisin ..	20

B. Kajian Penelitian yang Relevan	21
C. Kerangka Berpikir	22
D. Hipotesis Tindakan	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	23
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	24
C. Subjek Penelitian	24
D. Jenis Tindakan.....	25
E. Teknik Pengumpulan Data.....	27
F. Instrumen.....	27
G. Teknik Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN	29
A. Prosedur dan Hasil Penelitian.....	29
B. Pembahasan.....	44
BAB V Simpulan dan Saran.....	48
A. Simpulan.....	48
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN – LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian	24
Table 3.2 Format Penilaian Hasil Karya	27
Table 4.1 Hasil Observasi Kreativitas Membentuk Pada Siklus I	31
Table 4.2 Hasil Observasi Kreativitas Membentuk Pada Siklus II	35
Table 4.3 Skor Rata-rata Aspek Kreativitas Membentuk Siklus I	38
Table 4.4 Frekuensi dan Persentase Kreativitas Membentuk Siklus I....	39
Table 4.5 Skor Rata-rata Aspek Kreativitas Membentuk Siklus II	40
Table 4.6 Frekuensi dan Persentase Kreativitas Membentuk Siklus II...	41
Table 4.7 Perbandingan Skor Rata-rata AspekKreativitas Membentuk..	42
Table 4.8 Frekuensi dan Persentase Siklus I dan II	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	22
Gambar 3.1 Model Kurt Lewin.....	23
Gambar 4.1 Diagram Batang Rata-rata Aspek Kreativitas Anak Siklus I	39
Gambar 4.2 Diagram Batang Frekuensi dan Persentase Siklus I	39
Gambar 4.3 Diagram Batang Rata-rata Aspek Kreativitas Anak Siklus II	40
Gambar 4.4 Diagram Batang Frekuensi dan Persentase Siklus II	41
Gambar 4.5 Diagram Batang Rata-rata Peningkatan Kreativitas Anak..	42
Gambar 4.6 Diagram Batang Frekuensi Peningkatan Kreativitas Anak	43
Gambar 4.7 Diagram Batang Persentase Peningkatan Kreativitas Anak	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Jadwal Penelitian Tindakan Kelas	52
Lampiran 2	: Surat Penelitian.....	53
Lampiran 3	: Surat Teman Sejawat	54
Lampiran 4	: Daftar Nama Anak	55
Lampiran 5	: Rencana Kegiatan Harian Siklus I	56
Lampiran 6	: Instrumen Siswa Siklus I.....	62
Lampiran 7	: Instrumen Guru Siklus I	67
Lampiran 8	: Rencana Kegiatan Harian Siklus II	76
Lampiran 9	: Instrumen Siswa Siklus II.....	82
Lampiran 10	: Instrumen Guru Siklus II	87
Lampiran 11	: Rekapitulasi Rata-rata	94
Lampiran 12	: Hasil perhitungan siklus I.....	95
Lampiran 13	: Persentase siklus I.....	97
Lampiran 14	: Hasil perhitungan siklus II	98
Lampiran 15	: Persentase siklus II.....	100
Lampiran 16	: Photo Kegiatan Guru, Anak dan Hasil Karya Anak	101
Lampiran 17	: Daftar Riwayat Hidup	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang – undang Nomor 20 tahun 2003 bab 1 ayat 1 tentang Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan anak usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (Permendiknas 58, 2009)

Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan informal. Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak – kanak (TK), Raudatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat. Sedangkan Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan non formal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) dan lainnya yang sederajat serta pendidikan informal yaitu berbentuk pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan atau keluarga.

Tuntutan masyarakat terhadap dunia pendidikan kita salah satunya adalah mampu menciptakan generasi yang memiliki kemampuan yang kreatif, inovatif dan mandiri. Begitu juga keinginan masyarakat pada jalur formal Taman Kanak – Kanak sebagai jenjang pendidikan formal yang terendah juga harus mampu menanamkan karakter kreatif anak yang baik dalam melakukan

aktivitas proses pembelajaran di sekolah, tetapi tidak bisa melepaskan begitu saja prinsip yang ada pada Taman Kanak – Kanak “bermain sambil belajar, belajar seraya bermain” oleh karena itu perlu diperhatikan bahwa proses pembelajaran pada pendidikan TK harus benar dan baik, sehingga hasilnya juga akan lebih baik.

Berkaitan dengan hal tersebut diatas maka guru pun di tuntut agar dapat melakukan konsep pembelajaran yang dapat membimbing berbagai aspek perkembangan, baik aspek kemampuan moral agama, berbahasa, kognitif, fisikmotorik dan sosial emosional. Guru yang kreatif dan menarik akan selalu dinantikan oleh anak-anak. Guru yang selalu menemukan dan mengundang adalah guru yang tidak terpaku pada metode pengajarannya, tetapi lebih mengutamakan kecintaannya melihat hati anak-anak menjadi senang, karena senang juga merupakan salah satu emosi dan perasaan yang dirasakan anak-anak. Jika anak merasa senang ada kemungkinan anak-anak dapat mengembangkan kreativitasnya melalui berbagai macam permainan dan media pembelajaran yang disiapkan oleh guru sesuai dengan materi yang berdasarkan tema.

Salah satu perkembangan kognitif juga dapat meningkatkan kreativitas dan sangatlah penting dalam kehidupan anak didik serta secara tidak langsung dapat meningkatkan prestasi belajar anak di tingkat pendidikan selanjutnya. Sebagian besar lembaga pendidikan selalu mengutamakan kecerdasan intelektual (IQ) saja padahal kreativitas juga penting. Sebab kreativitas dan intelegensi sama-sama berperan dalam prestasi belajar. Kreativitas sangatlah

dibutuhkan karena banyak permasalahan serta tantangan hidup yang menurut kemampuan adaptasi secara kreatif dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Hal ini juga terjadi di kelas dimana kami mengajar.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan, anak didik TK Thawalib Lubuklinggau kreativitasnya masih rendah, Khususnya pada keterampilan membentuk terlihat banyak anak yang hanya mencontoh, tidak berani melakukannya, tidak mau mencoba, dan tidak mau menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada. Dari 20 anak didik hanya 4 anak yang dapat mengerjakan tanpa bantuan dari guru sedangkan yang lainnya masih dibantu guru. Anak juga kurang tertarik dan asik main sendiri dikarenakan keterbatasan media serta kurangnya variasi guru dalam menentukan metode pembelajaran. Padahal jika anak tertarik dan tidak asik main sendiri saat mengerjakan kegiatan, dengan keterampilan membentuk anak dapat memanipulasi bahan, sehingga kreativitas dan imajinasi anak pun terlatih karenanya, selain itu keterampilan membentuk juga dapat membangun kepercayaan diri anak dan melatih motorik halus anak.

Dari pengamatan tentang permasalahan yang ada di Taman Kanak-kanak Thawalib Lubuklinggau, langkah yang akan diambil peneliti agar kreativitas membentuk anak dapat meningkat adalah melalui bermain plastisin. Memang plastisin sudah pernah dilakukan namun ada keterbatasan plastisin yang tersedia sangat sedikit dan kurangnya pengetahuan guru mengenai media tersebut sehingga menyebabkan anak juga kurang puas, asik main sendiri, tidak kreatif dan kurang tertarik belajar dengan media tersebut. Dengan

peneliti membaca buku mengenai media plastisin ternyata ada banyak hal yang selama ini peneliti belum ketahui dan plastisin pun dapat kita buat sendiri, oleh sebab itu peneliti mencoba mencari jalan keluar masalah dengan upaya perbaikan pembelajaran melalui PTK karena masalah tersebut dapat menimbulkan masalah baru dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di Taman Kanak-kanak Thawalib Lubuklinggau. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Membentuk Melalui Bermain Plastisin pada Anak Kelompok B di TK Thawalib Lubuklinggau”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kreativitas membentuk anak masih sangat rendah dalam proses pembelajaran khususnya dalam bermain plastisin.
2. Sedikitnya Plastisin yang ada di TK dan Kurangnya pengetahuan guru mengenai media plastisin sehingga menyebabkan anak kurang kreatif, kurang tertarik dan asik main sendiri.

C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian

Agar pembahasan ini lebih terarah dan tidak keluar dari permasalahan yang ada maka permasalahan penelitian dibatasi pada pembelajaran dalam bermain plastisin. Fokus penelitian ini adalah pada peningkatan kreativitas membentuk anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : "apakah melalui bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas membentuk pada anak kelompok B di TK Thawalib Lubuklinggau?".

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas membentuk pada anak kelompok B di TK Thawalib Lubuklinggau.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Bagi anak didik

- a. Dapat meningkatkan kreativitas dan motorik halus anak
- b. Dapat mencurahkan dan mengembangkan imajinasinya sesuai dengan keinginan tanpa takut salah
- c. Dapat memotivasi anak dalam pembelajaran yang meningkatkan kreativitasnya
- d. Dapat meningkatkan prestasi belajar secara optimal

2. Bagi pendidik

- a. Untuk menambah pengetahuan peneliti

- b. Untuk menambah ilmu bagi pendidik di TK agar terus berusaha mengembangkan model pembelajarannya, agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan
- c. Agar lebih kreatif dalam mengajar sehingga pembelajaran yang dilaksanakan lebih bervariasi.

3. Bagi Orang Tua dan Masyarakat

- a. Memberikan motivasi pada anak dalam mengembangkan imajinasinya
- b. Masyarakat lebih mempercayakan putra/putrinya untuk bersekolah di lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak yang bermutu.

4. Bagi Lembaga

- a. Sebagai penyedia sarana dan prasarana untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini.
- b. Dapat meningkatkan kreatif dan kinerja guru dalam mengajar sehingga dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan
- c. Dapat menyelesaikan masalah pembelajaran yang terjadi di sekolah

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Konsep Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

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

Menurut Renzulli dalam Munandar (1999:25) kreativitas sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru, yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Menurut Hurlock (1992:2) kreativitas merupakan salah satu istilah yang sering digunakan meskipun merupakan istilah yang taksa (ambiguous) dalam penelitian psikolog masa kini. Terdapat banyak arti kreativitas yang populer diantaranya delapan yang sering digunakan yaitu: “1) salah satu arti kreativitas yang paling populer menekankan pembuatan sesuatu yang baru dan berbeda, 2) Kreativitas memandangnya sebagai kreasi sesuatu yang baru dan orisinal dan kebetulan, sebagaimana seorang anak seorang anak yang bermain dengan balok-balok kayu membangun tumpukkan yang menyerupai rumah dan kemudian menyebutnya rumah, 3) Kreativitas adalah apa saja yang diciptakan selalu baru dan berbeda dari ang telah ada dan karenanya unik, 4) Kreativitas

adalah merupakan proses mental yang unik suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda, dan orisinal, 5) Kreativitas sering sekali dianggap sinonim dengan kecerdasan tinggi, 6) Kreativitas adalah sepercik kejeniusan yang diwariskan pada seseorang dan tidak ada kaitannya dengan belajar atau lingkungan menyatakan bahwa orang kreatif merupakan sarana konsep, 7) Kreativitas umumnya dianggap sinonim dengan imajinasi dan fantasi dan karenanya merupakan bentuk permainan mental, 8) Kreativitas adalah bahwa semua orang umumnya terbagi dalam dua kelompok besar “penurut dan pencipta”.

Menurut Drevdahl dalam Hurlock (1992:4) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.

Menurut Psikologi Sigmund Freud dalam Jamaris (2003) kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk mengendalikan tekanan regresi yang dialaminya.

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Kreativitas dapat didefinisikan dalam beranekaragam pernyataan tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak

dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan (Ari, 2008)

Dari beberapa sumber di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan suatu gagasan, produk, karya, kreasi untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan berbeda sesuai imajinasi dan pikiran yang sebelumnya tidak dikenal oleh penciptanya.

b. Faktor – Faktor yang Meningkatkan Kreativitas

Menurut Hurlock (1992:11) faktor yang meningkatkan kreativitas diantaranya : 1) Waktu : untuk menjadi kreatif kegiatan anak sebaiknya jangan di atur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain –main dengan gagasan –gagasan dan konsep –konsep serta mencobanya dalam bentuk –bentuk baru dan orisinal. 2) Kesempatan Menyendiri : hanya apabila tidak mendapatkan tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif. 3) Dorongan : terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang seringkali dilontarkan pada anak yang kreatif, 4) Sarana : sarana untuk bermain harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas, 5) Lingkungan : lingkungan rumah dan sekolah mendorong anak untuk mengembangkan kreatifitas karena akan mendapatkan suatu pengalaman disetiap interaksi lingkungan, 6) cara mendidik anak : mendidik anak secara demokratis dan permisif dirumah dan sekolah meningkatkan kreativitas, 7) kesempatan untuk memperoleh pengetahuan: kreativitas akan

muncul seiring dengan banyak pengetahuan yang diperoleh anak semakin baik untuk pencapaiannya.

c. Ciri-ciri Kreativitas

Menurut Guilford 1959 dalam Munandar (1999: 10) membagi ciri anak yang dapat mendukung kreativitas kedalam dua bagian yaitu: ciri bakat (*aptitude Trait*) dan ciri non bakat (*non – aptitude Trait*). Ciri – ciri yang berupa bakat/ *aptitude trait* pada kreativitas (sikap kreatif) seperti kelancaran, kelenturan, keluwesan/ fleksibilitas, dan orisinalitas dalam berfikir, ciri–ciri bakat / *aptitude* sikap kreatif perlu dikembangkan sejak dini sebagai potensi kreatif yang dimiliki seorang anak agar dapat berkembang optimal. Selain ciri bakat / *aptitude*, 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 aptitude* antara lain: percaya diri, keuletan / daya juang yang tinggi, apresiasi estetik, serta kemandirian.

Ciri –ciri kepribadian anak kreatif menurut Munandar (1999:35) adalah selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, menyukai kegemaran dan mandiri dalam berfikir, mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, cenderung untuk lebih tertarik pada hal –hal yang rumit dan misterius serta berani dalam pendirian dan keyakinan.

d. Aspek-aspek Kreativitas

Menurut Munandar (1999:45) aspek-aspek dari kreativitas adalah :

1) Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya dan jangan mengharapakan semua melakukan dan menghasilkan hal-hal yang sama.

2) Pendorong (*Press*)

Untuk perwujudan bakat kreatif anak diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan (motivasi eksternal) yang berupa apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan, pujian, insentif dan lain-lainnya serta dorongan kuat dalam diri siswa itu sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, tetapi dapat pula dihambat dalam lingkungan yang tidak menunjang pengembangan bakat itu.

3) Proses

Untuk mengembangkan kreativitas anak, ia perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan kreatif. Dalam hal ini yang penting adalah memberikan kebebasan pada anak untuk mengekspresikan

dirinya secara kreatif, misalnya dalam gambar dan sebagainya dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan.

4) Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang untuk menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan atau kegiatan) kreatif.

Menurut Munandar (1999:43) terdapat empat kriteria penilaian kreatif berkaitan dengan aspek-aspek berpikir kreatif yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan/kelenturan), *originality* (keaslian), dan kerincian (elaborasi).

- 1) *Fluency* (Kelancaran), yaitu kesigapan, kelancaran, kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas.
- 2) *Flexibility* (Keluwesan), yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah, 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 berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.

3) *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli.

4) *Elaborasi* (kerincian), adalah kemampuan untuk melakukan hal yang detail.

Untuk melihat gagasan atau detail yang nampak pada objek (respon) disamping gagasan pokok yang muncul, kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

e. Fungsi Pengembangan Kreativitas

Menurut Montolalu (2009:3.5) dalam Rochayah (2012) 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 1) Fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak yaitu anak bisa memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri, 2) fungsi pengembangan kreativitas terhadap jiwa, yaitu pengembangan kreativitas mempunyai nilai terapis karena dalam kegiatan berekspresi anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan pada dirinya seperti sedih, kecewa, takut, khawatir dll, 3) fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika yaitu, anak dapat mmenghayati bermacam-macam keindahan alam, lukisan, tarian, musik dan sebagainya, sehingga anak akan memperoleh

kecakapan untuk merasakan, memmbedakan, menghargai keindahan, yang akan mengantar dan mempengaruhi kehalusan budi pekertinya.

f. Cara Mengembangkan Kreativitas

Menurut Munandar (1999: 39) teori Wallas yang dikemukakan pada tahun 1926 dalam bukunya "*The Art of Thought*" 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 dimana 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. 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 dimana 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 dalam Rochayah (2012) terdapat tahap perkembangan kreativitas yang tertuang dalam indikator dari aspek fisik motorik halus: 1) Mewarnai bentuk

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

2. Membentuk

a. Pengertian Membentuk

Menurut Pamadhi dan Sukardi (2008:8.5) membentuk adalah membuat bentuk, baik bentuk terapan yang dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari maupun bentuk-bentuk kreatif sebagai karya seni murni.

Menurut Sumantri (2005:152) membentuk merupakan membentuk objek-objek yang diamati anak melalui jenis tanah liat, plastisin, lilin (malam) adonan atau sejenisnya yang aman bagi anak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa membentuk merupakan kegiatan membuat bentuk dengan memijat, menggiling, dan merangkai dari bahan lunak dalam bentuk tiruan yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari menjadi karya seni.

b. Tujuan Membentuk

Menurut Pamadhi (2008:8.5) tujuan kegiatan membentuk 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 mengembangkan rasa

keterpakaian tinggi, 8) melatih memanfaatkan benda-benda limbah menjadi benda baru untuk permainan maupun kesenian dan benda-benda terapan.

c. Manfaat membentuk

Menurut Pamadhi (2008:8) manfaat membentuk adalah dapat mengenal benda dilingkungan sekitar, dapat mengembangkan fungsi otak dan rasa dan dapat mengembangkan keterampilan teknis kecakapan hidup.

3. Bermain Plastisin

a. Pengertian Bermain

Menurut Mayesty dalam Sujiono (2012:144) bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.

Bermain adalah salah satu cara anak usia dini belajar, karena melalui bermainlah anak belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan pada akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi disekitarnya (Sujiono, 2012:134)

Menurut Dariyo (2007:217) bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan, spontan dan didorong oleh motivasi internal yang pada umumnya dilakukan oleh anak-anak.

Menurut Piaget dalam Dariyo (2007:228) bermain merupakan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena dapat bermanfaat untuk perkembangan kapasitas intelektual anak.

Bermain menurut Mulyadi 2004 dalam Ari (2008) secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain : “1) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak, 2) Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik, 3) Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak, 4) Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, 5) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya”

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan anak baik secara individu atau kelompok yang memberikan ekspresi perasaan, mengembangkan imajinasinya dan belajar secara menyenangkan.

b. Fungsi Bermain

Menurut para ahli psikologi bermain seperti Hughes, Johnson, Christie dan Yawkey dalam Dariyo (2007:229) sependapat bahwa bermain dapat memberi empat fungsi dan manfaat terhadap perkembangan diri pada anak, antara lain: a. Mengembangkan kreativitas, b. Mengembangkan keterampilan sosial, c. Mengembangkan keterampilan psikomotor, d. Sebagai sarana terapi untuk mengatasi masalah-masalah psikologis.

c. Jenis - Jenis Bermain

Menurut Parten dalam Dariyo (2007:223) mengungkapkan empat jenis bermain yang biasa dilakukan oleh anak-anak, yakni : 1) Bermain Non Sosial (individu melakukan aktivitas bermain sendiri tanpa melibatkan orang lain), 2) Bermain paralel (anak bermain dalam lingkungan sosial yang terdiri dari anak-anak yang juga sedang bermain, tetapi anak tidak terlibat dalam kegiatan permainan anak lain), 3) Bermain Asosiatif (suatu kegiatan bermain yang ditandai dengan interaksi, komunikasi, maupun percakapan antara satu anak dengan anak lain), 4) Bermain kooperatif (kegiatan bermain yang ditandai dengan kerjasama antara satu anak dengan anak yang lain untuk mencapai tujuan tertentu sesuai dengan tema permainan tertentu).

Menurut Jefree, Concey dan Hewson dalam Sujiono (2013:146) jenis permainan yang dapat dikembangkan didalam program pembelajaran anak usia dini dapat digolongkan kedalam berbagai jenis permainan seperti : 1) Permainan eksploratif, 2) Permainan dinamis, 3) Permainan keterampilan, 4) Permainan sosial, 5) Permainan imajinatif, 6) Permainan teka-teki.

d. Plastisin

Plastisin sebenarnya adalah termasuk *clay* (dalam bahasa indonesia berarti tanah liat) yang terbuat dari campuran tepung dan lem.

Menurut Sosionegoro (2010:1) plastisin merupakan salah satu keterampilan tangan yang menggunakan beberapa bahan tepung dan lem PVAC atau lem kayu. Yang dibuat menjadi adonan dan diberi warna sesuai dengan keinginan. Dari adonan tersebut dapat dibuat bentuk sesuai yang kita

inginkan seperti miniatur sayur-sayuran, buah-buahan, boneka, dan sebagainya. Dan dapat juga menjadi hiasan aksesoris rambut, handphone, brose, dll. Dan pastinya orang atau anak-anak pastinya akan menyukai bentuk yang cantik nan menarik. Apalagi bila bentuk itu dibuat dari tangan kita sendiri bentuk itu akan memiliki makna yang mendalam khususnya bagi anak-anak.

Menurut Musfiroh (2009:4.25) bermain plastisin merupakan kegiatan mencipta bentuk-bentuk tertentu dengan menggunakan plastisin.

Kerajinan plastisin merupakan kerajinan yang unik, karena bahan ini dapat dibentuk menjadi berbagai kreasi dengan berbagai fungsi (Indira, 2006)

Menurut Pamadhi dkk (2008:8.20) was atau plastisin merupakan bahan dasar yang berasal dari lilin dicampur dengan lemak dan serbuk yang tidak mudah mengeras. Sifat bahan ini lunak dan mudah dibentuk.

Dapat disimpulkan bahwa Plastisin merupakan adonan tepung, lem, dan pewarna yang dapat dibuat kerajinan/keterampilan bentuk menjadi kreasi dengan berbagai fungsi. Kerajinan tangan ini mudah dipelajari siapa saja mulai dari anak-anak sampai dewasa.

e. Tujuan dan Manfaat media Plastisin

Kegiatan anak dengan menggunakan media plastisin bertujuan merangsang kemampuan anak dalam membuat konstruksi dengan bahan yang elastis, untuk mengembangkan motorik halus anak dalam koordinasi mata dan tangan, dapat melatih otak kanan anak dalam mengembangkan kreativitas anak.

Adapun manfaat media plastisin ini adalah relatif aman digunakan bagi anak-anak, dapat menjadi inspirasi dalam membentuk kerajinan tangan, dapat menjadikan anak lebih kreatif dan melatih pola pikir anak dalam berimajinasi, melatih motorik halus anak serta dapat meningkatkan kreativitas anak.

f. Cara membuat Plastisin

Bahan dan alat : Tepung terigu, Tepung tapioka, Tepung beras, Lem kayu, Pewarna makanan, Minyak goreng dalam kondisi baru, Air secukupnya

Cara membuatnya : 1) Semua bahan dicampur jadi satu dalam tempat plastik atau ember dan diaduk hingga rata, 2) Setelah adonan rata, beri pewarna sesuai yang diinginkan, 3) Pemberian warna dilakukan setetes demi setetes sampai warna yang dikehendaki terbentuk, 4) Pemberian warna hendaknya satu tingkat dibawah warna yang diinginkan karena saat produk dikeringkan warna yang terbentuk akan meningkat satu tingkat lebih gelap atau merona, 5) Anginkan adonan yang telah diberi warna.

g. Hubungan Kreativitas Membentuk Dengan Bermain Plastisin

Mengingat dunia anak adalah dunia bermain, dengan salah satu stimulasi atau rangsangan kreativitas adalah dengan kegiatan membuat prakarya atau kerajinan tangan dapat dengan membentuk melalui bermain plastisin, sehingga menjadikan kegiatan belajar ini juga seraya sambil bermain. Dengan plastisin anak dapat melakukan kegiatan membentuk yang bertujuan merangsang kemampuan kreativitas anak dalam berimajinasi untuk membuat konstruksi dengan bahan yang elastis serta melatih motorik halus anak. Kegiatan ini merupakan awal pengembangan seni patung dan dapat dilakukan

melalui proyek dan permainan. Dengan bermain plastisin ini juga anak dapat membuat objek bervariasi bentuk bebas dengan pengalaman konkret yang telah mereka lihat sebelumnya disekitar mereka sehingga anak juga dapat menuangkan ide, serta imajinasinya.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

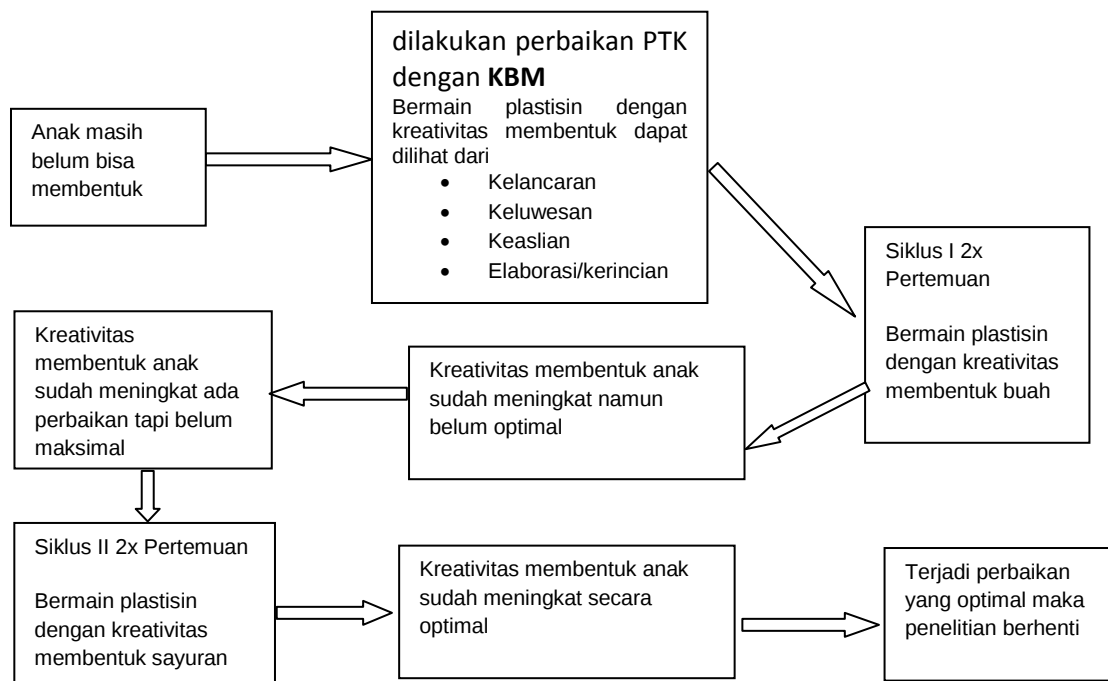
Penelitian Siti Rochayah (2012) Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten cilacap Semester genap Tahun pelajaran 2011/2012 dapat dilihat pada kenaikan frekuensi dan persentase yang terjadi pada kondisi awal dari 23 siswa yang kreatif hanya 3 anak (13%), pada siklus I meningkat jadi 14 siswa (61%) dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 21 siswa (90%), dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut berhasil dengan baik.

Penelitian Leni Mushonifah (2013) Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Plastisin Di RA Khoirul Ummah dapat dilihat pada kenaikan frekuensi dan persentase yang terjadi pada kondisi awal dari 22 siswa yang kreatif hanya 10 anak (45%), pada siklus I meningkat jadi 14 siswa (60%) dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 18 siswa (80%), dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut berhasil dengan baik.

C. Kerangka Berpikir

Pada gambar 2.1 dapat terlihat bagan kerangka berpikir yang memperlihatkan tentang kondisi sebelum penelitian dilakukan, dimana tiap-tiap siklusnya sangat berhubungan antara kondisi awal, siklus I dan II

Berdasarkan bagan kerangka berpikir pada gambar 2.1 peneliti berasumsi melalui bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas membentuk pada anak di TK Thawalib Kelompok B Tahun 2013/2014.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir (Rochayah, 2012)

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas membentuk pada anak kelompok B di TK Thawalib Lubuklinggau.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Aqib dkk (2011:3) PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti dikelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Pada penelitian ini peneliti akan meneliti kelompok belajar kelas B TK Thawalib Lubuklinggau dengan jenis penelitian adalah dengan menggunakan bentuk PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang maksudnya penelitian ini dilakukan dalam satu kelas. Upaya yang peneliti pilih untuk mengajarkan siswa dalam meningkatkan kreativitas membentuk siswa melalui bermain plastisin.

Desain penelitian ini menggunakan Model Kurt Lewin merupakan suatu siklus terdiri dari empat langkah yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, refleksi. (Aqib, 2011)

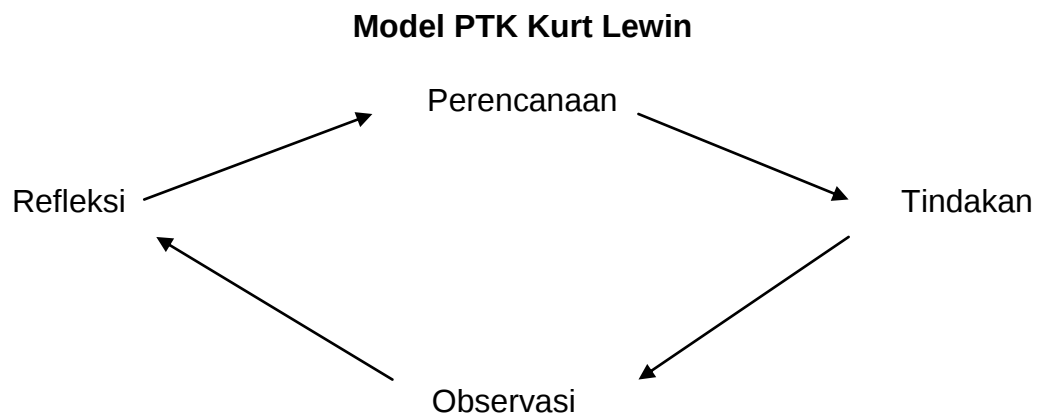


Diagram 3.1

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelompok B TK Thawalib Lubuklinggau, Kelurahan Air Temam Kecamatan Lubuklinggau Selatan I Kota Lubuklinggau.

Penelitian ini mulai pada tanggal 10, 12, 13, 14, 16, dan 17 Mei 2014.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No.	Siklus	Tema/Sub Tema	Hari/Tanggal	Waktu
1.	Siklus I	Tanaman/Buah-Buahan Tanaman/Sayuran	Sabtu, 10 Mei 2014 Senin, 12 Mei 2014 Selasa, 13 Mei 2014	07.30-10.00 WIB
2.	Siklus II	Tanaman/Sayuran Tanaman/Jenis Bunga Tanaman/berbagai macam jenis tanaman	Rabu, 14 Mei 2014 Jum'at, 16 Mei 2014 Sabtu, 17 Mei 2014	07.30-10.00 WIB

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelompok B TK Thawalib Lubuklinggau yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan, pada semester genap tahun pelajaran 2013 - 2014.

Partisipasi dalam penelitian ini adalah guru TK Thawalib Lubuklinggau dan teman sejawat sebagai pengamat untuk membantu melakukan penelitian ini.

D. Jenis Tindakan

Jenis tindakan yang akan dilakukan adalah penerapan bermain plastisin untuk meningkatkan kreativitas membentuk pada anak kelompok B di TK Thawalib Lubuklinggau. Adapun Rencana Kegiatan yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan

- a. Membuat dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran.
- b. Memilih metode pembelajaran yang akan digunakan
- c. Menyiapkan media plastisin.
- d. Menyiapkan lembar observasi.

2. Pelaksanaan

- a. Kegiatan Awal $\pm$ 30 menit
 - 1) Berbaris, ikrar, salam dan berdo'a
 - 2) Memberikan apersepsi dan motivasi kepada anak tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- b. Kegiatan Inti $\pm$ 60 menit
 - 1) Guru mengatur tempat duduk anak
 - 2) Guru menjelaskan tema Tanaman dan sub tema buah-buahan
 - 3) Anak diminta menyebutkan jenis-jenis tanaman
 - 4) Selanjutnya anak diminta menyebutkan macam-macam buah-buahan
 - 5) Guru menjelaskan media yang digunakan untuk bermain membentuk
 - 6) Guru membagikan plastisin kepada anak didik

- 7) Selanjutnya Anak diminta berkreasi membuat berbagai macam buah-buahan berdasarkan pengalaman anak sendiri
- 8) guru berkeliling melihat dan mengamati hasil kerja anak
- 9) anak diminta menyebutkan nama buah yang dibuatnya lalu berikan pujian/tepukan.
- 10) Guru memberikan penilaian terhadap hasil karya anak
- 11) Anak diminta mengumpulkan hasil karyanya

c. Istirahat $\pm$ 30 menit

- 1) Anak cuci tangan, berdoa kemudian makan bersama
- 2) Anak-anak bermain di luar kelas

d. Kegiatan Akhir $\pm$ 30 menit

- 1) ReviewTanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan.
- 2) Bernyanyi, Berdo'a dan pulang

3. Observasi

Observasi digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas anak didik selama pembelajaran berlangsung dengan lembar observasi hasil karya sebagai pendukung data hasil belajar.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan dengan mengumpulkan hasil karya. Selanjutnya didiskusikan dengan teman sejawat untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan dan kelemahan-kelemahan dalam pelaksanaan.

E. Teknik Pengumpulan Data

pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrumen sebagai berikut:

a. Lembar Observasi

Dalam pengamatan/observasi menggunakan lembar observasi yang terdiri dari lembar observasi guru (terlampir) dan lembar observasi siswa (terlampir). Lembar observasi guru untuk mengamati aktivitas guru sedangkan lembar observasi siswa untuk mengamati aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar melalui bermain plastisin.

b. Dokumentasi

Pengumpulan data melalui dokumentasi ini yaitu dengan melihat catatan-catatan hasil karya anak.

F. Instrumen

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Hasil Karya (Product). Hasil karya adalah hasil kerja anak setelah melakukan suatu kegiatan dapat berupa pekerjaan tangan atau karya seni (Kurikulum, 2006)

Tabel 3.2 Format Penilaian Hasil Karya (Product)

Nama Anak	Aspek Kreativitas Membentuk				Rata-Rata	Kategori
	Kelancaran	Keluwesannya	Keaslian	Elaborasi		

G. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu dilakukan analisis data. Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis deskripsi kualitatif. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana sebagai berikut:

1. Penilaian Rata-rata

Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh anak kemudian dibagi dengan jumlah anak kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata. Nilai rata-rata

ini didapat dengan menggunakan rumus : $\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N}$ (Aqib, 2011)

Keterangan :

$\bar{x}$ = Nilai rata – rata

X = Jumlah semua nilai Siswa

N = Jumlah siswa

2. Penilaian untuk Ketuntasan Belajar

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\% \quad (\text{Aqib, 2011})$$

Analisis ini dilakukan pada saat tahapan refleksi. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjut dalam siklus selanjutnya.