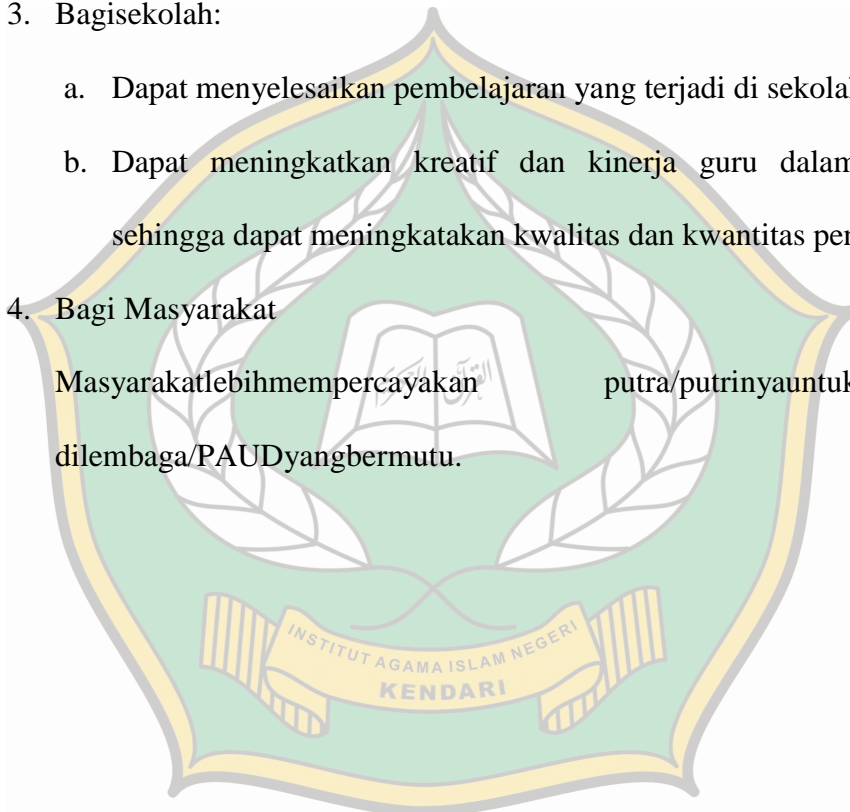


- b. Untuk menambah khasanah ilmu bagi pendidik di TK.
 - c. Untuk memotivasi para guru TK khususnya, agar terus beruadaha memberikan model pembelajarannya kepada anak didiknya jadi lebih menyenangkan.
 - d. Agar lebih kreatif dalam mengajar sehingga pembelajaran yang dilaksanakan tidak monoton dan dapat menyenangkan bagi anak.
3. Bagisekolah:
- a. Dapat menyelesaikan pembelajaran yang terjadi di sekolah.
 - b. Dapat meningkatkan kreatif dan kinerja guru dalam mengajar sehingga dapat meningkatkan kualitas dan kwantitas pendidikan.
4. Bagi Masyarakat
- Masyarakat lebih mempercayakan putra/putrinya untuk bersekolah di lembaga/PAUD yang bermutu.



BABII

KAJIANPUSTAKA

A. Pengertian Anak Usia Dini

Dalam membahas tujuan pendidikan dan metode kegiatan bagi anak TK berturut-turut akan dibicarakan pengertian metode pendidikan taman kanak-kanak, penggunaan metode di taman kanak-kanak, ketertarikan metode dengan

dimensi perkembangan taman kanak-kanak dan beberapa metode dimensi, kognitif bahasa, kreatifitas, emosional sosial.

Seorang guru taman kanak-kanak sebelum melaksanakan program kegiatan belajar terlebih dahulu perlu memperhatikan tujuan program kegiatan belajar anak dan taman kanak-kanak dan ruang lingkup program kegiatan belajar anak taman kanak-kanak.

Sebagaimana terdapat dalam Garis-Garis Besar Program Belajar Taman Kanak-Kanak (Depdikbud, 1994) tujuan kegiatan belajar anak TK adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyelesaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Mengenai istilah, memang ada sedikit ganjalan. Kita sudah mempopulerkan istilah PADU (Pendidikan Anak Usia Dini) sebagaimana standar, dan juga menjadi nama direktorat di lingkungan Ditjen Diklusepa/PLSP. Sementara itu, UU Sisdiknas menggunakan istilah Pendidikan Anak Usia Dini yang bila disingkat menjadi PAUD. PAUD maupun PADU identik dengan early childhood education dalam bahasa Inggris. Dalam nomenklatura lembaga pendidikan, soal ini bukan pertama kali terjadi di Indonesia. dimasa lalu kita ingat bagaimana sekolah berganti-ganti isalnya STM (Sekolah Tehnologi Menengah) pada tahun 1970-an menjadi SMT (Sekolah Menengah Tehnologi) lalu kembali menjadi STM dan sejak pertengahan 1990-an semua sekolah kejuruan bernama

SMK (bukan SKM). Pangkalnya adalah mana yang didahulukan yang mana dalam bahasa

Indoensia menganut DM (Diterangkan-Menerangkan) berbeda dengan bahasa Inggris kaida MD (Menerangkan-Dirangkan) misalnya: late age = usia lanjut (Bukan Lanjut Usia), early age = usia dini (bukan dini usia) dan seterusnya.

Jadi dari segi bahasa, nama yang sesuai dengan kaida bahasa Indoensia adalah anak usia dini, bukan anak dini usia.

Pada pasal 1 ayat 14 pengertian 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 memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut¹⁹

Anak usia dini meliputi 0 - 6 tahun. Pada usia 0 - 2 tahun pertumbuhan fisik jasmaniah dan pertumbuhan otak yang dilakukan melalui yandu (pelayanan terpadu) antara Departemen Kesehatan, Depsosial, BKKBN dan Depsiknas. Dalam program pendidikan anak usia dini, diharapkan Depsiknas menjadi “leading setor”.

Pada usia 2 - 4 tahun layanan dilakukan melalui tempat penitipan anak (TPA) atau Play Group. Pada usia 4 - 6 tahun layanan dilakukan melalui taman kanak-kanak (TK-A dan TK -B).

Keberhasilan anak usia dini merupakan landasan bagi keberhasilan pendidikan pada jenjang berikutnya. Usia dini merupakan “usia emas” bagi

¹⁹ Dedi Supriadi, Membangzm Bangsa Melalui Pendidikan, (Cet.I Bandung, PT.Reosdakaryamaja R, 2014) h.81

seseorang, artinya bila seseorang pada ,masa itu mendapat pendidikan yang tepat, maka ia memperoleh kesiapan belajar yang baik yang merupakan Salah satu kunci utama bagi keberhasilan belajar pada jenjang berikutnya.

B. Kreatifitas Anak Usia Dini

1. Pengertian Kreativitas

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

Menurut Suyatno kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat asli/original.²⁰

Dari sumber di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru sesuai imajinasinya atau khayalannya.

2. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Menurut Nursisto, kemampuan belajar siswa jadi lebih baik jika kemampuan kreativitasnya juga ikut dilibatkan.

²⁰S.Suyanto, 2008, *Strategi Pendidikan Anak*, Yogyakarta: Hikayat.

Pada dasarnya semua siswa memiliki kreatif dalam dirinya yang harus dikembangkan agar hidup jadi semangat dan produktif. Kesadaran akan kemampuan kreativitas ini harus dilatih untuk memacukan keberhasilan siswa demi menyongsong masa depan²¹.

Hal ini sejalan dengan ungkapan Getzels dkk dalam Nursisto yang mengemukakan bahwa dalam achievement test, siswa yang memiliki IQ tinggi hasilnya sama bagusnya dengan siswa yang memiliki kreatif tinggi.

Ibarat pepatah tiada rotan akar pun jadi, maksudnya adalah bahwa siswa yang memiliki IQ tinggi tetapi tidak memiliki kreatifitas tinggi akan sama manfaatnya.

Menurut Munandar menekankan perlunya kreatifitas dipupuk sejak dini, disebabkan beberapa faktor di bawah ini:

- Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.
- Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
- Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai suatu kemampuan untuk melihat bermacam-

macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Hal inilah yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah yang masih menjadi fokus perhatian adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran.

²¹Nursisto, 1999, *Kiat Menggali Kreativitas*, Yogyakarta: Mitra Gama Widya.

- d. Bersibukdirisecarakreatiftidaknyabermanfaatbagidiripribadidan lingkungannya,tetapijugamemberikankepuasankepada individu.
- e. Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya secaraindividu sertakwalitashidupseluruhumatmanusia.²²

3. Faktor–FaktoryangMempengaruhiKreativitas

Hasil penelitianbeberapaahli di atas menunjukkan bahwa faktor–faktor dalam kreativitas meliputi: daya imajinasi, rasa ingintahu dan orisinalitas (kemampuan menciptakansesuatu yang baru dan tidak biasa) dapat mengimbangi kekurangan dalam daya ingat, daya tangkap, penalaran, pemahaman terhadap tugas dan faktor lain dalam intelegensi. Jadi, pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kreativitas sangatlah penting. Kreativitas perlu dicari/dilatih oleh pendidik dan orang tua, setiap anak pada dasarnya memiliki potensi kreativitasnya. Oleh karena itu pendidik atau orang tua harus bisa meningkatkan kreativitas dengan melakukan pengamatan dan penilaian secara terus menerus dan berkesinambungan sebagai alat pemantau keefektifan kemampuan berkreativitas.

Guru yang waspada pada karakteristik anak didik yang menunjukkan potensi kreatif dapat mengakui perbedaan individu dalam masakanak– kanak dan pemeliharaan perkembangan dari kreativitas melalui tingkat dalam semua daerah perkembangan. Oleh karena itu dukungan guru untuk memahami segala aspek perkembangan anak hendaknya dapat memunculkan/ menggali potensi

²²Munandar, 1999, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: Rineka

anak yang masih tersembunyi, dan mengembangkan yang sudah muncul dalam bermain sampai anak merasa senang melakukan semua kegiatan.

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

Tabel. 2.1. Lingkungan yang mempengaruhi kreativitas²³

Jenis lingkungan yang terlibat	Lingkungan yang menunjang	Lingkungan yang menghambat
Sarana dan prasarana	Suasana kelas (pengaturan fisik dikelas) bersifat fleksibel	Suasana kelas
Orang dewasa (guru, kepala sekolah)	Sering mengajukan pertanyaan terbuka (mengapa, bagaimana, kira-kira pendapat kamu tentang penggunaan plaitisin)	Mengajukan pertanyaan tertutup
Program pembelajaran	Kegiatan-kegiatan yang disajikan penuh tantangan sesuai usia dan karakteristik anak	Kegiatan yang disajikan sulit membuat anak frustrasi
Orang dewasa	Berperan sebagai model, fasilitator, mediator, inspirator	Berperan sebagai instruktur
Orang dewasa	Mendorong anak	Cenderung membantu

²³ Montolalu, B.E.F. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas

	belajar mandiri	dan melayani
Program pembelajaran	Anak ikut ambil bagian pada pembelajaran	Tidak melibatkan anak secara aktif
Program pembelajaran	Menekankan pada proses belajar	Lebih mementingkan produk
Orang dewasa	Menghindar memberikan contoh dan mengarahkan pemikiran anak	Cenderung memberikan contoh dan berada didepan anak untuk mengarahkan
Orang dewasa	Sebagai mitra belajar	Sebagai sumber belajar dan penyampaian informasi satu-satunya

4. Ciri-Ciri Kreativitas

Sumanto anak yang kreatif cirinya yaitunya kemampuan berfikir kritis, ingin tahu, tertarik pada kegiatan/ tugas yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mampu berbuat baik, menghargai diri sendiri dan orang lain.²⁴

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

- a. Mempunyai hasrat ingin mengetahui

²⁴Sumanto, 2005, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan

- b. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru
- c. Panjang akal
- d. Keinginan untuk menemukan dan meneliti
- e. Cenderung lebih suka melakukan tugas yang lebih berat dan sulit
- f. Berfikir fleksibel, bergairah, aktif, dan berdedikasi dalam melakukan tugas, serta
- g. Menanggapi pertanyaan dan punya kebiasaan untuk memberikan jawaban lebih banyak.

Menurut Guilford 1959 dalam Munandar membagi ciri anak yang dapat mendukung kreativitas ke dalam dua bagian yaitu: ciri bakat (aptitude Trait) dan ciri nonbakat (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.

5. Metode Pengembangan Kreativitas

Kreativitas salah satu sumber dari keberbakatan. Keberbakatan mempunyai persamaan dengan genius karena keduanya biasanya

berkaitan dengan kualitas intelektual, namun keberbakatan seperti halnya talenta belum tentu terwujud dalam suatu karya unggul yang mendapat pengakuan universal. Jadi tidak semua anak berbakat merupakan anak genius, sedangkan anak yang cerdas lebih mengandung pengertian sebagai anak yang memiliki intelegensi dan kecerdasan yang tinggi.

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

Pada Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004 pengembangan kreativitas terdapat pada bidang pengembangan seni, akan tetapi sekarang pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pengembangan kreativitas terdapat pada bidang pengembangan fisik motorik halus anak usia dini.

6. Fungsi Pengembangan Kreativitas Untuk Anak Usia Dini

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

Pertama, fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan kognitif anak. Melalui pengembangan kreativitas anak memperoleh kesempatan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan

berekspresimenurutcaranyasendiri Pemenuhankeinginanutu diperolehanak denganmenciptakansesuatuyanglaindan baru.Kegiatanyangmenghasilkan sesuatuinimemupuk sikapanakuntuktersibukdiridengankegiatan kreatif yang akan mengacu perkembangan kognitif atau ketrampilan berfikirnya.

Kedua, fungsi pengembangan kreativitas terhadap kesehatan jiwa. Craig mengemukakan dalam Nursisto bahwa hasil penelitian Dr. Abraham H. Maslow 1972, menunjukkan suatu kesimpulan bahwa segala sesuatu yang mendukung pembangunan kreativitas seseorang secara positif akan mempengaruhi kesehatan mentalnya.

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

Ketiga, fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika. Disamping kegiatan-kegiatan berekspresi yang sifatnya mencipta, anak dibiasakan

dan dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan seperti keindahan alam, lukisan, tari, musik, dan sebagainya. Dengan kegiatan tersebut maka anak akan senantiasa menyerap pengaruh indah yang didengar, dilihat dan dihayatinya. Ini berarti perasaan estetika atau perasaan keindahan anak terbinakan dan dikembangkan. Pada akhirnya anak akan memperoleh kecakapan untuk merasakan, membedakan, menghargai keindahan yang akan mengantar dan mempengaruhi kehalusan budi pekertinya. Dengan demikian, anak didedahkan pada sifat-sifat yang indah dan baik dalam kehidupannya sebagai manusia.

Pengembangan kreativitas mempunyai nilai terapeutik karena dalam kegiatan berekspresi ini anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan-ketegangan pada dirinya, seperti perasaan sedih, kecewa, takut, khawatir dan lain-lain yang mungkin tidak dapat dikatakannya. Apabila perasaan-perasaan tersebut tidak dapat disalurkan maka anak akan hidup dalam ketegangan-ketegangan sehingga jiwanya akan tertekan. Hal ini akan menimbulkan penyimpangan-penyimpangan tingkah lakunya sehingga keseimbangan emosinya akan terganggu. Dengan demikian, orang dewasa dapat mengembangkan kemampuan di atas rata-rata tidak berarti bahwa kemampuan itu harus unggul, yang pokok ialah bahwa kemampuan itu harus cukup diimbangi oleh kreativitas dan tanggung jawab terhadap tugas. Pidato Guilford tahun 1950 dalam Muna ndarsaat pelantikan sebagai Presiden American Psychological Association mengatakan:

“Keluhanyang palingbanyak sayadengarmengenailulusanperguruantinggi kita adalah bahwa mereka cukup mampu melakukan tugas–tugas yang diberikandenganmenguasaiteknik–teknik yangdiajarkan,namunmereka tidakberdayajikadituntutuntuk memecahkanmasalahyang memerlukan cara–carayangbaru.”

Dengandemikian kreativitasangatlah penting karena dengan kreativitas orang dapat mewujudkanapresiasidirinya,danorangyang kreatifakan memudahkanhidupnyadalam memecahkansuatu masalahsehingadapat meningkatkan kualitas hidupnya

A. Membuat Bentuk Dengan Media Bermain Plastisin

1. Konsep Dasar Media Plastisin

Seperti telah dijelaskan pengembangan kreativitas dapat dikembangkan denganpusatanak(area)salahsatuareayangdibutuhkanadalahareaseni. Dengan media yang mudah didapat danarea yang dibutuhkan, penulis mengambilplastisindaritanahliatsebagaisalahsatumediapembelajaran.

MenurutWellMina(23Juni2012) plastisin/ lilin malam jugatermasuk keluarga clay, biasanya untuk mainan anak banyak dijual di toko dengan banyakwarnadanmudahdibentuk. Bentukakhirnya tetaplunakdandapat diolahkembali.

Hampir semua kegiatan di TK bisa memotivasi anak untuk melakukan percobaan kreatif. Salah satu contohnya adalah dengan mengenalkan anak dengan senirupa.

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

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

2. Tujuan Dan Manfaat Plastisin

Menurut Sumanto tujuan dan manfaatnya lingkungan alam dan budaya dalam pembelajaran senirupa di TK adalah:

- a. Agar pembelajaran bisa lebih efektif, dengan lingkungan yang sudah dikenalkan maka anak dapat menerima dan menguasai dengan baik

- b. Agar pelajaran jadi rilef dan dengan kebutuhan siswa sesuai dengan minat dan perkembangannya.
- c. Agar lebih efisien murah dan terjangkau yakni dengan menggunakan bahan alam, seperti tanah liat.

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

3. Kelebihan dan Kelemahan Plastisin

Menurut mengatakan bahwa media sederhana tapi dimensinya memiliki kelebihan-kelebihan: memberikan pengalaman secara langsung, dan konkrit, tidak adanya verbalisme, obyek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau karakter janyadari struktur organisasi dan alur proses secara jelas. Sedangkan kelemahannya tidak dapat membuat obyek yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.

4. Langkah-langkah Pembelajaran

Sebagai permulaan guru menunjukkan benda konkrit untuk diperlihatkan pada anak didik misalkan gelas dan piring, kemudian guru membuat gelas dan piring dengan plastisin tanah liat sesuai dengan contoh yang ada, kemudian anak diajarkan untuk membuat yang sama dengan contoh atau membuat bentuk lain sesuai dengan keinginan anak. Guru membebaskan apa pun yang dibuat anak, guru

tidak boleh membatasi atau menyalahkan apapun yang dibuat anak agar kreatif mereka dapat berkembang.

Sebaiknya belajar lilin/plastis in darit anah liat dilakukan dilantai daripada di bangku/meja, sehingga anak dengan leluasa berpindah tempat, dapat duduk dengan nyaman dan dapat menikmati bermain plastisin tanah liat sesuai khayalan anak.

Untuk mengatasi kotor nyatanah liat anak menggunakan celemek plastik dan disediakan tempat cuci tangan beserta lap agar sewaktu pembelajaran selesai anak dengan mudah dapat segera membersihkan tangannya.

C. Pedoman Penilaian dan Kriteria/Indikator Hasil Belajar

1. Pedoman Penilaian

Menurut Depdiknas pencatatan hasil penilaian harian pelaksanaannya adalah catatlah hasil penilaian perkembangan anak pada kolom penilaian di Rencana Kegiatan Harian (RKH)²⁵. Anak yang belum mencapai indikator seperti diharapkan dan dari beberapa indikator hanya mampu melaksanakan satu indikator atau dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka pada kolom penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda bulatan kosong (0). Anak yang sudah melebihi indikator yang diharapkan atau mampu melaksanakan tugas, tanpa bantuan guru secara tepat/cepat/lengkap dan benar, maka pada kolom penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda bulatan penuh (). Jika anak hanya dapat melaksanakan

²⁵ Depdiknas. 2004. *Pedoman Penilaian Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

beberapa indikator misalnya dari empat indikator, maka pada kolom penilai ditulis nama anak dan diberikan daftar checklist ().

Menurut Anita Yus pencatatan penilai dapat menggunakan skala penilaian berupa memuaskan, berhasil, dan belum berhasil atau dengan lambang () artinya berhasil melakukan beberapa kriteria yang ditentukan, lambang () bisa melakukan separuh dari kriteria yang telah ditentukan dan tanda (x) untuk siswa yang belum dapat memenuhi kriteria yang ditentukan²⁶.

2. Kriteria/Indikator Hasil Belajar

Menurut Kurikulum Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini (2004:37) terdapat indikator dalam aspek seni:

- a) Menggambar bebas dengan berbagai media dengan rapi
- b) Mewarna bentuk gambar sederhana dengan rapi
- c) Menggambar orang dengan lengkap dan proporsional
- d) Membuat gambar dengan teknik mozaik dengan memakai berbagai bentuk
- e) Melukis dengan jari
- f) Membuat bentuk dari media plastisin, lempung, dll
- g) Mencocok dengan pola buatan guru atau ciptaan anak sendiri
- h) Melukis dengan jari, dll

Selanjutnya Munandar menunjukkan indikator untuk kreativitas, yang meliputi ciri-ciri antara lain memiliki rasa ingin tahu yang

²⁶ Yus, Anita. 2005. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

mendalam dan sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah juga bebas dalam menyatakan pendapat kemudian mempunyai rasa keindahan yang dalam dan menonjol dalam bidang seni serta mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi atau sudut pandang, mempunyai rasa humor yang luas juga orisinal dalam ungkapan gagasan dan pemecahan masalah.

Tabel 2.2 Indikator Kreativitas

No	Indikator
1	Keterampilan membuat bentuk
2	Kerapian membuat bentuk
3	Kemampuan untuk menambahkan bentuk lain pada bentuk yang ada
4	Komposisi atau bentuk yang proporsional dan menarik

Peneliti melakukan penilaian pada anak dengan berpedoman pada Depdiknas pedoman penilaian dengan menggunakan lambang bintang, apabila anak berkembang sangat baik/optimal guru akan memberi nilai, apabila anak berkembang sesuai harapan guru akan nilai bintang, apabila anak baru mulai berkembang akan nilai bintang dan apabila anak belum berkembang pada tiap indikatornya sesuai harapan guru akan diberi nilai bintang.

D. Hubungan antara Kreativitas dengan Plastisin

Plastisin dapat meningkatkan kecerdasan ruang dan gambar karena plastisin bisa membuat bentuk sesuai khayalan anak-anak. Menurut Teori Primary Mental Abilities yang dikemukakan oleh Thurstone dalam Yuliani Nurani Sujiono, dkk berpendapat bahwa

kognitif merupakan penjelma dan kemampuan primeryang salah satunya adalah pemahaman ruang (*spatial factors*).

Selain itu kreativitas dapat ditingkatkan dengan bermain plastisin membuat berbagai macam bentuk, karena cara berfikir anak TK atau usia 5-6 tahun menurut Piaget (1972) dalam Slamet Suyanto perkembangan kognitifnya sedang beralih dari fase praoperasional ke fase konkret operasional.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah media bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak didik di kelompok B pada semester ganjil TK Dharma Wanita Laompo Kecamatan Batauga Kabupaten Buton Selatan Tahun pelajaran 2014/2015.

F. Penelitian Relevan

Hasil penelitian Siti Rochayah NIM : 1001590008 pada tahun 2013 di SDN 18 Baruga menjelaskan bahwa “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B Semester Genap TK Masyitoh 02 Kawunganten Cilacap Tahun Pelajaran 2011/2012” mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I 71,43%, siklus II 85,71%, melampaui dari standar ketuntasan minimal yang ditentukan yaitu 80%.

Berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh saudari Manda Rahma Noviyati NIM: 08207241006 yang dilakukan di SMPN 4 Mawasangka Kecamatan Mawasangka Kabupaten Buton pada kelas VIII b semester II tahun ajaran 2010-2011 dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa dengan hasil evaluasi

sebelum tindakan dengan nilai rata-rata mencapai 36. Setelah melakukan tindakan menggunakan model pembelajaran meningkatkan kreativitas anak melalui media plastisin tepung, mendeskripsikan proses pembelajaran anak menggunakan media plastisin tepung pada siklus I meningkat dengan nilai rata-rata 68.33 dan pada siklus II mencapai nilai rata-rata 80.00.

Pada penelitian yang peneliti lakukan di TK Dharma Wanita Laompo Kecamatan Batauga Kabupaten Buton Selatan. Dengan dibuktikan adanya hasil diskriptif prosetase ketuntasan belajar yaitudari kondisiawaljumlahanakyang sudahberkembangsesuaiharapanan anak yang berkembang sangat baik / optimal berjumlah 3 anak atau 13% meningkatpadasiklusI menjadi61% atau14anakberkembangsesuaiharapan danberkembangsangatbaik/optimal.DanpadasiklusIImeningkatlebihbaik lagimenjadi 90% atau21anakyangterdiri dari7anakberkembang sesuai harapan14anakberkembangsangatbaik/optimal.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Pada penelitian ini peneliti akan meneliti kelompok belajar B semester genap TK Dharma Wanita Laompo Kecamatan Batauga tahun pelajaran 2015/2016 dengan desain penelitian adalah dengan menggunakan bentuk PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang maksudnya penelitian ini dilakukan dalam satu kelas.

Pada hakikatnya penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan yang meliputi:

1. Perencanaan (*Planing*)

Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.

2. Tindakan

Penelitian tindakan adalah pelaksanaannya yang merupakan implementasi penerapan sirancangan, yaitu mengenai tindakan di kelas.

3. Pengamatan