

yang seharusnya 60 menit pada siklus I terjadi sampai 65 menit.

Akan tetapi pada siklus II sudah dapat disesuaikan dengan jadwal yang ada.

Grafik 4.1 dapat digambarkan dengan diagram batang sebagai berikut:

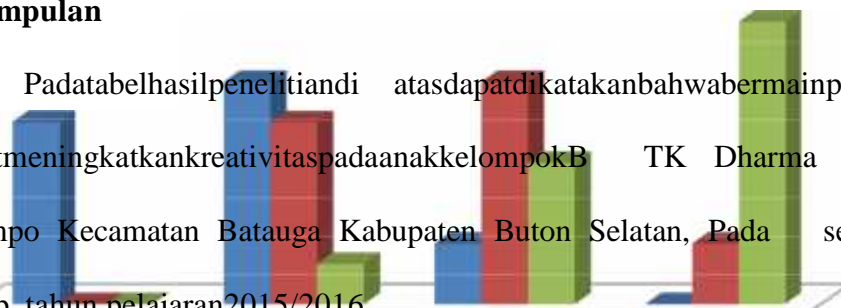
Frekuensi Keberhasilan Anak Pada Kondisi Awal, Siklus I dan II

Kondisi Awal Siklus I Siklus II



A. Kesimpulan

Pada tabel hasil penelitian di atas dapat dikatakan bahwa bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Laompo Kecamatan Batauga Kabupaten Buton Selatan, Pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016.



Dengan dibuktikan adanya hasil diskriptif prosetase ketuntasan belajar yaitu dari kondisi awal jumlah anak yang sudah berkembang sesuai harapan anak yang berkembang sangat baik / optimal berjumlah 3 anak atau 13% meningkat pada siklus I menjadi 61% atau 14 anak berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik/optimal. Dan pada siklus II meningkat lebih baik lagi menjadi 90% atau 21 anak yang terdiri dari 7 anak berkembang sesuai harapan 14 anak berkembang sangat baik/optimal.

B. Saran

Dari hasil kesimpulan di atas hasil terhadap tindakan penelitian kelas tersebut ada beberapa hal yang penting untuk dapat ditindaklanjuti yaitu:

3. Saran untuk guru

- a. Penggunaan media pembelajaran yang mudah didapat dan guru ikut aktif dapat dijadikan suatu alternatif untuk meningkatkan kreativitas anak.
- b. Hasil penelitian ini mampu mendeskripsikan kemampuan kreativitas anak melalui pembelajaran bermain plastis dan rita nahliat dapat meningkat, atau dengan bahan alam yang lain yang ada di lingkungan sekitar kita.
- c. Sebaiknya setelah tanah liat diambil dari alam, segera bungkus dengan plastik, agar kondisi plastis tidak cepat mengeras saat digunakan.
- d. Sebelum digunakan untuk membentuk plastis di remas-remas terlebih dahulu agar hasilnya nanti terlihat rapi dan halus.
- e. Pembelajaran dengan adanya benda konkret dapat mempermudah anak didik dalam mengawali imajinasinya membuat bentuk.

- f. Ciptakan suasana pembelajaran yang menarik bagi anak dengan esensi bermain tidak di dalam kelas saja.
- g. Bimbinglah dengan kasih sayang serta motivasi dengan sanjungan, penghargaan hasil karya anak dengan hadiah/reward.

4. Saran untuk sekolah

Implementasi media pembelajaran bermain plastisin dari tanah liat, dengan membuat berbagai bentuk dapat meningkatkan hasil belajar anak dan juga sebagai modal dasar seni ketrampilan yang akan berguna di kehidupan nanti, dan tidak ada salahnya apabila model pembelajaran ini dicoba pada aktivitas lain dengan bahan dan dengan metode atau teknik yang lain pula.



DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2006, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.

Bk2009. Belajar Dengan Lilin Plastisin. Tersediadi
<http://bk2009.wordpress.com/2010/11/30/belajar-dengan-lilin-plastisin-ke1-5/diaksestanggal23Juni2012>.

Depdiknas. 2010 *Pedoman Penilaian Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Dwijunianto. Media Belajar Plastisin. <http://dwijunianto.wordpress.com/media-belajar-plastisin/diaksestanggal23Juni2012>.

Depdiknas. 2004. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak dan Roudhotul Athfal*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

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

Depdiknas. 2003. *Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Faisal, S. 1982, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Surabaya: Usaha Nasional.

Hadeli, 2006, *Metode Penelitian Kependidikan*, Jakarta: Quantum Teaching.

H.M. Arifin, Med, 1978, *Hubungan Timbal Balik Pendidikan Agama*, cet. 4, Jakarta, Bulan Bintang

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