

**EFEKTIVITAS BERMAIN PLASTISIN UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK**

**(Penelitian pada Siswa Kelompok B1 di TK Budi Asih Desa Kalirejo
Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo)**

SKRIPSI



Oleh :

Sariyem
16.0301.0064

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**EFEKTIVITAS BERMAIN PLASTISIN UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK**

**(Penelitian pada Siswa Kelompok B1 di TK Budi Asih Desa Kalirejo
Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
pada Program Studi Pendidikan Guru Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

Sariyem
16.0301.0064

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PERSETUJUAN
SKRIPSI BERJUDUL**

**EFEKTIVITAS BERMAIN PLASTISIN UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK**

**(Penelitian pada Siswa Kelompok B1 di TK Budi Asih Desa Kalirejo
Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo)**

SKRIPSI



Dosen Pembimbing I

Drs. Tawil, M.Pd.Kons
NIP 19570108 198103 1 003

Magelang, Juli 2019
Dosen Pembimbing II

Dra. Indiati, M.Pd
NIP 19600328 198811 2 001

PENGESAHAN

**EFEKTIVITAS BERMAIN PLASTISIN UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK**

Oleh :
Sariyem
16.0301.0064

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji :

Hari : Jum'at
Tanggal : 16 Agustus 2019

Tim Penguji Skripsi :

1. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons (Ketua/ Anggota)
2. Dra. Indiaty, M.Pd (Sekretaris/ Anggota)
3. Drs. Arie Supriyatno, M.Si (Anggota)
4. Astiwi Kurniati, M.Psi (Anggota)



Mergesahkan,
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Psi.,Kons
NIP. 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Sariyem
NPM : 16.0301.0064
Prodi : Pendidikan Guru Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Efektivitas Bermain Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawaban sesuai aturan yang berlaku bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, Juli 2019

Yang membuat pernyataan



Sariyem
16.0301.0064

MOTTO

“Barang siapa yang keluar rumah untuk mencari ilmu maka ia berada di jalan Allah hingga ia pulang”

(H.R. Tarmidzi)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembakan kepada:

1. Ibu dan Bapak tercinta beserta saudara dan keluarga besarku yang selalu mendoakanku dan menasehatiku menjadi lebih baik.
2. Suamiku tercinta dan buah hatiku tersayang, terima kasih atas kasih sayang, perhatian dan kesabaran serta dukungannya yang telah memberikanku semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Almamater Program Studi BK FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Swt yang telah memberikan rahmat, petunjuk, dan kelancaran, sehingga Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Efektivitas Bermain Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak pada Anak B1 di TK Budi Asih Desa Kalirejo Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo Tahun Pelajaran 2017/2018” ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan proposal ini dapat terlaksana atas bantuan banyak pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Eko Muhammad Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang
3. Dr. Riana Mashar selaku Wakil Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang
4. Dewi Lianasari, M.Pd. selaku Kaprodi BK Universitas Muhammadiyah Magelang.
5. Drs. Tawil, M.Pd.Kons. selaku pembimbing I dan Dra. Indiati, M.Pd. selaku Pembimbing II yang memberikan bimbingan dan membantu kelancaran demi penyelesaian skripsi ini
6. Kepala TK Budi Asih Desa Kalirejo Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo.

7. Dosen dan staff TU FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang, rekan-rekan pada Prodi BK FKIP serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu memberikan dukunan kepada peneliti.

Penelitian Tindakan Kelas ini tentunya masih jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pendidik TK (Taman Kanak-kanak) dan pembaca pada umumnya.

Magelang, Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
ABSTRAK.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II.....	5
KAJIAN PUSTAKA.....	5
A. Kreativitas.....	5
B. Bermain Plastisin.....	15
C. Efektivitas Bermain Plastisin untuk Meningkatkan Kreativitas Anak	22
D. Kerangka Berfikir.....	24
E. Hipotesis Tindakan.....	25
BAB III	26
METODE PENELITIAN	26
A. Desain (Rancangan) Penelitian.....	26
B. Identifikasi Variabel Penelitian	28
C. Subjek Penelitian.....	29

D. Definisi Operasional Variabel	29
E. Setting Penelitian.....	30
F. Indikator Keberhasilan	31
G. Metode Pengumpulan Data	31
H. Instrumen Penelitian.....	32
I. Prosedur Penelitian.....	32
J. Metode Analisis Data	41
BAB IV	43
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan Hasil Penelitian	73
BAB V.....	78
SIMPULAN DAN SARAN	78
A. Simpulan	78
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81

EFEKTIVITAS BERMAIN PLASTISIN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK

(Penelitian pada Siswa Kelompok B1 di TK Budi Asih Desa Kalirejo
Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo)

Sariyem

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas bermain plastisin untuk meningkatkan kreativitas anak di TK Budi Asih Desa Kalirejo Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo.

Penelitian dilakukan dengan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bermain plastisin. Penelitian dilakukan di TK Budi Asih Desa Kalirejo Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo dengan 20 subjek penelitian yang terdiri dari 12 laki-laki dan 8 perempuan. Proses pengumpulan data menggunakan teknik observasi. Dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan triangulasi data yaitu teknik analisis yang digunakan untuk mengecek kebenaran dengan mendapatkan data dari sumber yang berbeda dengan menggunakan teknik yang sama.

Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis perkembangan dari siklus ke siklus menunjukkan peningkatan. Pada Siklus I hasil rata-rata anak yang berkekrativitas dengan kategori paling tinggi yaitu kategori cukup sebanyak 55% dari 20 anak. Pada Siklus II hasil rata-rata anak yang berkekrativitas dengan kategori paling tinggi yaitu kategori cukup sebanyak 90% dari 20 anak. Dan pada Siklus III hasil rata-rata anak yang berkekrativitas dengan kategori paling tinggi yang ditunjukkan dengan rata-rata kreativitas anak dalam pencapaian indikator bermain plastisin yang meliputi *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originalty* (keaslian), *elaboration* (keterperincian), *sensitivity* (kepekaan) yaitu sebanyak 80% dari 20 anak. Hal ini membuktikan bahwa indikator keberhasilan yaitu $\geq 76\%$ kreativitas anak Kelompok B mengalami peningkatan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan plastisin efektif dalam meningkatkan kreatifitas anak.

Kata kunci: *bermain plastisin, peningkatan*

EFFECTIVENESS OF PLASTICIN PLAYING TO IMPROVE CHILDREN'S CREATIVITY

**(Research on Group B1 students in Budi Asih Kindergarten,
Kalirejo Village, Grabag District, Purworejo Regency)**

Sariyem

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effectiveness of playing plasticine to increase children's creativity in Budi Asih Kindergarten, Kalirejo Village, Grabag District, Purworejo Regency.

The study was conducted with a Class Action Research Method (CAR), which was carried out to improve children's creativity through playing plasticine. The study was conducted in Budi Asih Kindergarten, Kalirejo Village, Grabag Subdistrict, Purworejo Regency with 20 research subjects consisting of 12 boys and 8 girls. The process of collecting data uses observation techniques. And the data collection technique used is to use data triangulation, which is an analysis technique used to check the truth by getting data from different sources using the same technique.

The conclusion of the research results showed that the results of the analysis of the development from cycle to cycle showed improvement. In Cycle I, the average results of children with the highest creativity are in the category, which is quite 55% of 20 children. In Cycle II the average results of children with the highest category of creativity for children is 90% out of 20 children. And in Cycle III the average results of children who have the highest categories of creativity for children are indicated by the average creativity of children in achieving plastic play indicators which include fluency, flexibility, originality, elaboration, elaboration, sensitivity (sensitivity) as many as 80% of 20 children. This proves that the success indicator yaitu 76% of Group B children's creativity has increased, so it can be concluded that the use of plasticine is effective in increasing children's creativity

Keywords: play plasticine, creativity

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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

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

Secara filosofi pendidikan adalah suatu upaya untuk membantu memanusiakan manusia menurut Ahmad Tafsir (2005: 10), dalam (Suyadi, 2011: 6), artinya melalui proses pendidikan diharapkan terlahir manusia-manusia yang lebih baik, dalam pengertian yang konkrit anak harus lebih baik daripada orang tuanya.

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

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

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

Hasil observasi yang dilakukan di TK Budi Asih Desa Kalirejo Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo, menunjukkan bahwa tingkat kreativitasnya belum maksimal dapat dilihat dari ketika pembelajaran hasil karya monoton, ketika pembelajaran tidak sesuai dengan harapan. Berbagai upaya telah dilakukan guru dalam meningkatkan kreativitas anak didik, seperti menggambar di halaman, mewarnai gambar yang sudah ada dan lain-lain. Akan tetapi belum didapat peningkatan kreativitas pada anak didik secara signifikan.

Berdasarkan pengamatan masalah yang ada pada TK kami, langkah yang akan diambil peneliti agar kreativitas anak dapat meningkat adalah dengan metode bermain plastisin. Peneliti mencoba mencari jalan keluar masalah dengan upaya perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena masalah tersebut dapat menimbulkan masalah baru dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di TK yang kami kelola.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut di atas, maka masalah-masalah yang terkait dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Guru belum pernah menggunakan media plastisin dalam proses pembelajaran, serta anak belum pernah menggunakan media plastisin sebagai sumber belajar.
2. Kreativitas anak belum sepenuhnya meningkat, karena kurangnya daya imajinasi anak dalam membuat karya.
3. Respon anak selama proses pembelajaran pada kegiatan membentuk di area seni dinilai masih kurang, karena sebagian anak tidak terlalu antusias dengan media yang digunakan pada proses pembelajaran.
4. Anak belum dapat mengapresiasi karyanya dengan baik karena keterbatasan media plastisin malam yang akan digunakan lagi pada proses pembelajaran berikutnya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penelitian dilaksanakan karena di TK Budi Asih Desa Kalirejo belum dikembangkan media pembelajaran dengan menggunakan plastisin tepung guna meningkatkan kreativitas anak dalam proses pembelajaran di area seni. Penelitian di Budi Asih Desa Kalirejo ini hanya dibatasi pada peningkatan kreativitas anak melalui media plastisin.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah metode bermain plastisin efektif meningkatkan kreativitas anak kelompok B1 TK Budi Asih Desa Kalirejo Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo Tahun Pelajaran 2017/2018?"

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas bermain plastisin untuk meningkatkan kreativitas anak.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teori, yaitu menambah khasanah ilmu bidang pendidikan kreatif.
2. Manfaat praktis, yaitu sebagai masukan dalam upaya peningkatan kreativitas siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

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

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

Menurut Nursisto (1999: 37), kreativitas adalah kemampuan untuk berhayal. Misalkan anak berhayal merayakan hari ulang tahunnya, maka dengan sendirinya pikiran yang terbayang adalah roti ulang tahun yang cantik. Dari beberapa sumber di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan anak untuk menghasilkan ssuatu yang baru sesuai imajinasi atau khayalannya.

2. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Menurut Nursisto (1999: 6-7), kemampuan belajar siswa jadi lebih baik jika kemampuan kreativitasnya juga ikut dilibatkan.

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

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

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

- a. Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia.
- b. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
- c. 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.
- d. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
- e. Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya secara individu serta kualitas hidup seluruh umat manusia.

Menurut Nursisto (1999: 109), berkembangnya kemampuan siswa untuk menggali kreativitas akan menjadikan anak akan percaya diri, mengurangi rasa takut salah, serta rendah diri. Apabila sudah timbul rasa percaya diri dan hilangnya rasa rendah diri maka siswa akan jadi optimis. Dengan begitu siswa lebih semangat mengikuti semua pelajaran di sekolah. Dengan tujuan dan fungsi pengembangan kreativitas sebagaimana yang telah dipaparkan di atas maka ruang lingkup dalam pengembangan kreativitas harus ada pada pendidikan taman kanak-kanak.

3. Tahap-Tahap Perkembangan Kreativitas

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

Pada tahap pertama, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain, dan sebagainya. Pada tahap kedua, kegiatan mencari dan menghimpun data/informasi tidak dilanjutkan. Tahap inkubasi adalah tahap 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.

Tahap iluminasi adalah tahap timbulnya "insight" atau "Aba-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 Bimbingan dan Konseling terdapat tahap perkembangan kreativitas yang tertuang dalam indikator dari aspek fisik motorik halus:

- a. Mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi
- b. Menggambar orang dengan lengkap dan proporsional
- c. Membuat gambar dengan tehnik mozaik dengan memakai berbagai bentuk
- d. Membuat bentuk dari media plastisin, lempung, dll.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Hasil penelitian beberapa ahli di atas menunjukkan bahwa faktor-faktor dalam kreativitas meliputi :daya imajinasi, rasa ingin tahu dan orisinalitas (kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan tidak biasa) dapat mengimbangi kekurangan dalam daya ingat, daya tangkap, penalaran, pemahaman terhadap tugas dan factor lain dalam intelegensi. Jadi, pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kreativitas sangatlah penting. Kreativitas perlu dilatih oleh pendidik dan orang tua. Oleh karena itu pendidik atau orang tua harus bisa meningkatkan

keaktivitas dengan melakukan pengamatan dan penilaian secara terus menerus dan berkesinambungan sebagai alat pemantau keefektifan kemampuan berkeaktivitas.

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

5. Ciri-Ciri Keaktivitas

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

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

- a. Mempunyai hasrat ingin mengetahui
- 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
- g. Menanggapi pertanyaan dan punya kebiasaan untuk memberikan jawaban lebih banyak.

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

6. Upaya Pengembangan Kreativitas

Menurut Nursisto (1999:33) kreativitas bukanlah sesuatu yang mandiri atau berdiri sendiri, atau bukanlah semata-mata kelebihan yang

dimiliki seseorang, lebih dari itu kreativitas merupakan bagian dari buah usaha seseorang. Kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan. Kreativitas salah satu sumber dari keberbakatan. Keberbakatan mempunyai persamaan dengan genius karena keduanya biasanya berkaitan dengan kualitas intelektual, namun keberbakatan seperti halnya talent belum tentu terwujud dalam suatu karya unggul yang mendapat pengakuan universal. Jadi tidak semua anak berbakat merupakan anak genius, sedangkan anak yang cerdas lebih mengandung pengertian sebagai anak yang memiliki intelegensi dan kecerdasan yang tinggi.

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

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

Upaya yang dicapai untuk memaksimalkan kreativitas seseorang, dapat dicapai melalui beberapa tindakan nyata. Ibarat pisau yang semula tumpul ingin ditajamkan maka pisau itu harus terus diasah. Menurut Nursisto (1999: 91), mengasah ketajaman daya kreasi dapat dilakukan dengan beberapa cara antara lain aktif berapresiasi, gemar merenung, responsive terhadap kejadian sekeliling, sering berinisiatif, mendinamiskan otak, banyak membaca dan menulis.

Menurut Guilford 1974 dalam Nursisto (1999: 31-32), kreatifitas melibatkan proses berfikir secara divergen. Sedangkan Parnes (1972: 16), mengungkapkan bahwa kemampuan kreatif dapat dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif sebagai berikut :

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

Penelitian ini mengacu pada kelima indikator kreativitas tersebut di atas, karena kelima indikator tersebut tidak bisa dipisahkan satu persatu. Identifikasi terhadap keberhasilan peningkatan kreativitas harus didasarkan pada penarikan simpulan secara utuh terhadap lima indikator tersebut.

7. Fungsi Pengembangan Kreativitas Untuk Anak Usia Dini

Menurut B. E. F. Montolalu (2009: 3-5), pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana belajar yang menunjang untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak. Fungsi pengembangan kreativitas pada anak TK adalah sebagai berikut:

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

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

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

Ketiga, fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika. Disamping kegiatan-kegiatan berekspresi yang sifatnya mencipta, anak dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan seperti keindahan alam, lukisan, tarian, musik, dan sebagainya. Dengan kegiatan tersebut maka anak akan senantiasa menyerap pengaruh indah yang didengar, dilihat dan dihayatinya. Ini berarti perasaan estetika atau perasaan keindahan anak terbina dan dikembangkan. Pada akhirnya anak akan memperoleh kecakapan untuk merasakan, membedakan, menghargai keindahan yang akan mengantar dan mempengaruhi kehalusan budi pekertinya. Dengan

demikian, anak didekatkan pada sifat-sifat yang indah dan baik dalam kehidupannya sebagai manusia.

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

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

B. Bermain Plastisin

1. Pengertian Bermain Plastisin

Johnson (1999: 14), mengungkapkan bahwa istilah bermain merupakan konsep yang tidak mudah untuk dijabarkan. Banyak pendapat

berbeda tentang pengertian bermain. Santrock (2007: 34), mengatakan bahwa bermain adalah aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Sedangkan menurut KBBI, bermain adalah melakukan kegiatan untuk menyenangkan hati, dengan menggunakan alat-alat tertentu maupun tidak.

Bermain konstruktif adalah kegiatan dimana anak mencoba untuk membangun sesuatu, seperti benteng yang dibuat dari balok atau gambar rumah yang dibuat dengan plastisin dan pensil warna Forman & Hill, 1980: 12), bahan-bahan yang digunakan untuk bermain konstruktif merupakan bahan yang dapat disatukan atau dibentuk menjadi struktur baru seperti mainan balok, mainan pipa, ataupun plastisin.

Bermain plastisin adalah bermain dengan media berupa adonan lunak yang mempunyai berbagai warna yang dapat dibuat menjadi berbagai bentuk sesuai dengan keinginan kita. Menurut Anggraini dalam Haryani (2014: 59), menyatakan permainan plastisin adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain plastisin, anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangannya. Dengan plastisin, anak-anak bisa membuat bentuk apa pun dengan cetakan dan membentuk pola. Plastisin adalah salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi.

Rachmawati (2013: 15), bahwa bermain plastisin adalah bermain dengan media lunak dengan cara meremas, menggulung, atau mencetak berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi mereka.

2. Konsep Dasar Media Plastisin

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

Pestalozzi dalam (Zaman 2009: 16), berkeyakinan bahwa segala bentuk pendidikan adalah berdasarkan pengaruh panca indra, dan melalui pengalaman-pengalaman tersebut potensi-potensi yang dimiliki oleh seorang individu dapat dikembangkan. Pestalozzi percaya bahwa cara belajar yang terbaik untuk mengenal berbagai konsep adalah dengan melalui berbagai pengalaman, antara lain dengan merasakan dan menyentuhnya.

Pandangan Jean Piaget dan Lev Vigotsky (pandangan konstruktivis) dalam (Zaman 2009: 19), memiliki asumsi bahwa, anak adalah pembangun pengetahuan yang aktif. Anak mengkonstruksi/membangun pengetahuannya berdasarkan pengalamannya. Pengetahuan tersebut diperoleh anak dengan cara membangun sendiri secara aktif melalui

interaksi yang dilakukannya dengan lingkungan. Misalkan dengan cara bermain plastisin.

3. Tujuan dan Manfaat Plastisin

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

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

4. Kelebihan dan Kelemahan Plastisin

Menurut Moedjiono (1992: 16), mengatakan bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan: memberikan pengalaman secara langsung, dan konkrit, tidak adanya verbalisme, obyek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas. Sedangkan kelemahannya tidak dapat membuat obyek yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.

5. Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan Media Plastisin

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 sesuka anak. Guru membebaskan apapun yang dibuat anak, guru tidak boleh membatasi atau menyalahkan apapun yang dibuat anak agar kreatif mereka dapat berkembang.

Sebaiknya belajar lilin/plastisin dari tanah liat dilakukan di lantai 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 kotornya tanah liat anak menggunakan celemek plastik dan disediakan tempat cuci tangan beserta lap agar sewaktu pembelajaran selesai anak dengan mudah dapat segera membersihkan tangannya.

6. Identifikasi media plastisin dalam pembelajaran

Aspek yang dikembangkan dalam bermain plastisin antara lain:

- a. Kognitif terjadi ketika anak berpikir dan berkonsentrasi saat membentuk plastisin yang sedang di mainkannya.
- b. Perkembangan fisik terjadi ketika anak menggenggam dan membentuk plastisin yang sedang di mainkannya.

- c. Perkembangan seni terjadi ketika anak membentuk suatu karya dari plastisin.
- d. Perkembangan emosional anak terjadi ketika anak mengungkapkan perasaannya ketika bermain plastisin.

7. Penilaian dan Indikator Hasil Belajar Menggunakan Plastisin

a. Pedoman Penilaian

Menurut Depdiknas (2004: 6-7), pencatatan hasil penilaian harian pelaksanaannya adalah catatlah hasil penilaian perkembangan anak pada kolom penilaian di Rencana Kegiatan Harian (RKH). 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 beberapa indikator misalnya dua dari empat indikator, maka pada kolom penilaian ditulis nama anak dan diberi tanda check list (√).

Menurut Depdiknas (2010:11) pedoman penilaian dengan menggunakan lambang bintang, maksudnya apabila anak dapat memenuhi semua kriteria maka diberi nilai bintang (****) artinya berkembang sangat baik optimal, bintang (***) artinya berkembang

sesuai harapan, sedangkan bintang (**) artinya mulai berkembang, dan bintang (*) artinya anak belum berkembang, dari beberapa indikator/kriteria yang telah ditetapkan guru.

1) Kriteria/Indikator Hasil Belajar

Menurut Kurikulum Standar Kompetensi Bimbingan dan Konseling (2004: 37), terdapat indikator dalam aspek seni :

- a) Menggambar bebas dengan berbagai media dengan rapi.
- b) Mewarnai bentuk gambar sederhana dengan rapi.
- c) Menggambar orang dengan lengkap dan proporsional.
- d) Membuat gambar dengan tehnik 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.

Tabel 1
Indikator Kretivitas

No	Indikator
1.	<i>Fluency</i> (kelancaran) yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
2.	<i>Flexibility</i> (Keluwesan) yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang bisa.
3.	<i>Originalty</i> (keaslian) yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
4.	<i>Elaboration</i> (keterperincian) yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.

5.	<i>Sensitivity</i> (kepekaan) yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.
----	---

Peneliti melakukan penilaian pada anak dengan berpedoman pada Depdiknas (2010: 11), pedoman penilaian dengan menggunakan lambang bintang, apabila anak berkembang sangat baik/optimal guru akan memberi nilai ****, apabila anak berkembang sesuai harapan guru maka nilainya bintang ***, apabila anak baru mulai berkembang maka nilainya bintang** dan apabila anak belum berkembang pada tiap indikatornya sesuai harapan guru maka diberi nilai bintang *.

C. Efektivitas Bermain Plastisin untuk Meningkatkan Kreativitas Anak

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 (2008: 1-7), berpendapat bahwa kognitif merupakan penjelmaan dari kemampuan primer yang salah satunya adalah pemahaman ruang (spatial factors).

Berdasarkan penelitian Howard-Jones: (2002: 14), yang dilakukan pada 52 anak usia 6 tahun. Sebagian anak diberikan plastisin kemudian dibiarkan untuk bermain plastisin selama 25 menit. Hasilnya menunjukkan bahwa anak yang bermain plastisin memiliki nilai kreativitas yang lebih tinggi jika dibandingkan anak yang tidak bermain plastisin. Hal ini juga sama

seperti penelitian yang dilakukan oleh Rochayah (2012: 13), yang menemukan bahwa terdapat peningkatan kreativitas anak TK yang bermain plastisin. Media pembelajaran plastisin menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat memberikan sumbangsuhnya sebagai media pembelajaran yang membantu dalam pembelajaran dengan tujuan kreativitas. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran plastisin dapat dijadikan pilihan utama dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Menurut Kak Romy (2007: 28-29), dengan memiliki kecerdasan ruang anak mampu menikmati dan menghargai suatu hasil karya seni. Anak juga mampu memahami gambar berupa denah atau peta. Kecerdasan ini dapat mengembangkan kreatifitas anak untuk menciptakan pola-pola gambar yang baru. Apabila kecerdasan ruang dan gambar ini dikembangkan dan terasah dengan baik maka akan dapat membantu individu untuk menekuni berbagai profesi kerja di masa yang akan datang. Berbagai profesi kerja yang dapat ditekuni antara lain: arsitek, pemahat, pelukis, sutradara, perancang busana, perencanaan tata kota, insinyur tehnik sipil atau insinyur tehnik mesin, pilot, nahkoda, dll. Setiap hasil karya bermain dengan plastisin akan berbeda dari satu anak dan lainnya, sama halnya dengan perbedaan dalam penampilan maupun kepribadiannya masing-masing anak.

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 Suyanto (2008: 5), perkembangan kognitifnya sedang beralih dari fase praoperasional ke fase konkret

operasional. Cara berfikir konkrit berpijak pada pengalaman akan benda-benda konkrit, bukan berdasar pada pengetahuan atau konsep-konsep abstrak.

D. Kerangka Berfikir

Sudjana 1997 dalam Zaman (2009: 2-6), memiliki pendapat bahwa sumber belajar sebagai segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya.

Perencanaan sumber belajar yang dilakukan oleh guru akan memberikan manfaat apabila guru dapat menyiapkan dan memilih sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik, minat dan tujuan pembelajaran anak yang hendak dicapai.

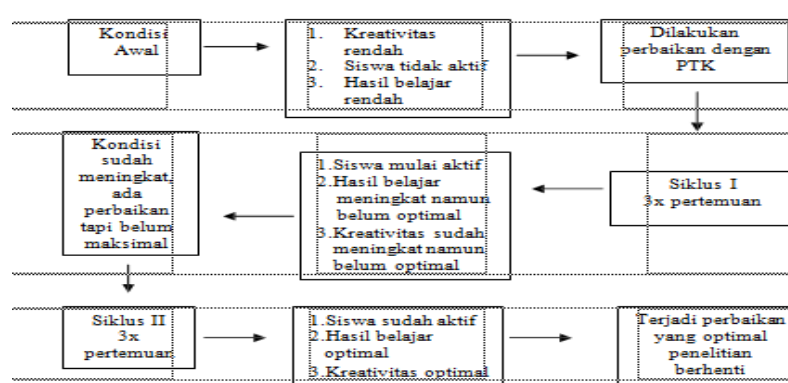
Dalam hal ini bermain plastisin akan lebih menarik minat anak untuk meningkatkan kreativitas, karena anak bisa bermain tanpa rasa bosan sehingga tujuan dapat tercapai.

Berdasarkan uraian di atas dapat diduga bahwa dengan menggunakan media bermain plastisin sangat membantu anak dalam membuat bentuk misalkan bentuk-bentuk peralatan rumah tangga.

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

Berdasarkan bagan kerangka berfikir pada gambar 2.1 peneliti berasumsi melalui metode bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas

anak dalam membuat bentuk di TK Budi Asih Desa Kalirejo Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo Tahun Pelajaran 2017/2018.



Gambar 1
Bagan siklus I dan II

Pada kondisi awal, bermain plastisin di dalam kelas dan secara klasikal hasilnya belum sesuai dengan yang diharapkan. Kemudian peneliti melakukan tindakan bermain plastisin di ruang terbuka dan pembelajaran dengan kelompok. Pembelajaran ini dilakukan pada dua siklus dan hasilnya dapat terlihat pada kondisi akhir yang menunjukkan peningkatan kemampuan siswa.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah media bermain plastisin efektif meningkatkan kreativitas anak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain (Rancangan) Penelitian

Desain (rancangan) penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan (*action reserch*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. Penelitian Tindakan Kelas adalah Penelitian yang digunakan di kelasnya dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif (Kusuma, dkk, 2009: 9).

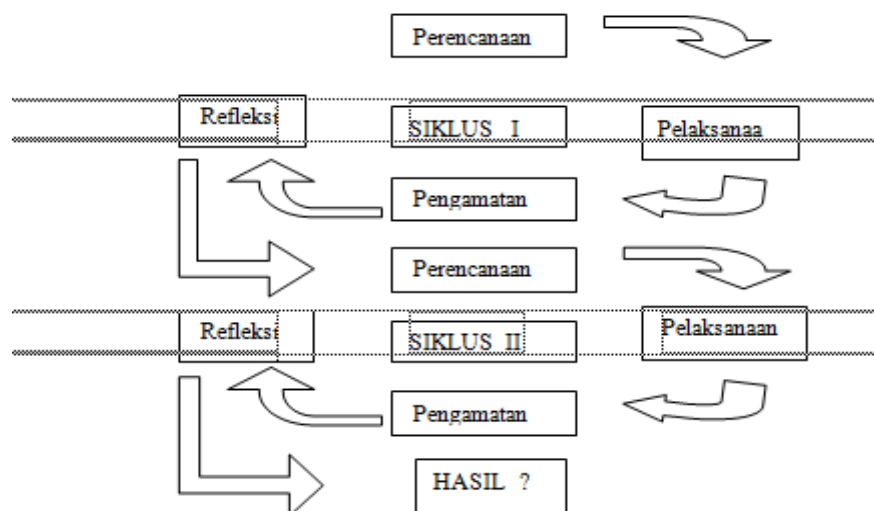
Dalam Arikunto (2006: 92), PTK menurut model Kurt Lewin konsepsi PTK nya dalam satu siklus terdiri dari empat langkah yaitu: perencanaan/*planning*, aksi/tindakan/*acting*, observasi/*observing*, refleksi/*reflecting* (Lewin 1990).

Menurut Tukiran (2010:8) PTK model Kemmis dan Mc Taggart adalah pengembangan dari PTK model Kurt Lewin, yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi yang keempatnya merupakan satu siklus (Depdiknas, 1999: 21).

Menurut Arikunto (2008: 16), ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, akan tetapi garis besarnya sama, antara lain; perencanaan tindakan (*planning*) penerapan tindakan/pelaksanaan (*action*) mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan/pengamatan (*observation and evaluation*) dalam melakukan

kegiatan refleksi (*reflecting*) dan seterusnya sampai perbaikan peningkatan yang diharapkan tercapai kriteria keberhasilan.

Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut :



Gambar 2
Tahap dalam penelitian

Pada hakekatnya penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan yang meliputi:

1. Perencanaan (*Planing*)

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

2. Tindakan

Penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi penerapan isi rancangan, yaitu mengenai tindakan di kelas.

3. Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan oleh pengamat. Sambil melakukan pengamatan guru pelaksana mencatat semua yang terjadi sehingga memperoleh hasil yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika guru pelaksana sudah melakukan tindakan. Kemudian didiskusikan dengan peneliti.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (2001: 118), variabel penelitian adalah objek penelitian atau dengan kata lain yang menjadi perhatian suatu penelitian dan pada penelitian harus mempunyai objek yang menjadi sasaran penelitian. Dalam penelitian tindakan kelas dikenal dengan istilah variabel *input*, variabel proses, dan variabel *output*. Ketiga variabel pada penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Variabel *input*

Variabel *input* merupakan pengembangan dari hal-hal yang menjadi akar masalah pendukungnya. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel *input* adalah TK Budi Asih Desa Kalirejo, Kecamatan Grabag, Kabupaten Purworejo yang kreativitasnya masih rendah.

2. Variabel proses

Variabel proses merupakan instrumen yang digunakan saat penelitian berlangsung dan berkait erat dengan tindakan yang dipilih untuk dilakukan. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel proses yaitu kegiatan bermain plastisin.

3. Variabel *output*

Variabel *output* berkaitan erat dengan evaluasi pencapaian hasil berdasarkan kriteria yang ditetapkan. Variabel *output* dalam penelitian ini adalah meningkatnya kreativitas anak setelah dilakukan pembelajaran dengan kegiatan bermain plastisin.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah anak didik di kelompok B1 TK Budi Asih Desa Kalirejo Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo Tahun Pelajaran 2017/2018, yang berjumlah 20 anak didik, dengan rincian anak laki-laki sejumlah 13 orang dan anak perempuan sejumlah 7 orang dengan rentang usia berkisar antara 5-6 tahun.

D. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah pengertian variabel (yang diungkap dalam definisi konsep) tersebut, secara operasional, secara praktik, secara nyata dalam lingkup obyek penelitian/obyek yang diteliti. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, yang menyebabkan timbulnya atau berubahnya variabel terikat. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah locus of control dan kepribadian.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah kinerja. Definisi operasional variable penelitian merupakan penjelasan dari masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian terhadap indikator-indikator yang membentuknya.

Definisi operasional penelitian ini adalah bermain plastisin sebagai variabel bebas dan kreativitas anak sebagai variabel terikat.

E. Setting Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tahun 2017/2018 semester genap, dengan rincian :

Siklus I

- a. Tindakan 1 : Senin, 12 Maret 2018
- b. Tindakan 2 : Rabu, 14 Maret 2018
- c. Tindakan 3 : Sabtu, 17 Maret 2018

Siklus II

- a. Tindakan 1 : Senin, 19 Maret 2018
- b. Tindakan 2 : Rabu, 21 Maret 2018

Siklus III

- a. Tindakan 1 : Senin, 26 Maret 2018
- b. Tindakan 2 : Rabu, 28 Maret 2018

2. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Budi Asih Desa Kalirejo Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo Tahun Pelajaran 2017/2018, pada kelompok B1.

F. Indikator Keberhasilan

Menurut Sugiyono (2007: 12), penelitian dikatakan berhasil jika seluruh siswa dapat menguasai materi sebesar 70% sampai 80%. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan trigulasi data yaitu teknik yang digunakan untuk mengecek kebenaran dengan mendapatkan data dari sumber yang berbeda dengan menggunakan teknik yang sama. Tujuan triangulasi bukan untuk mencari kebenaran tentang temuan, tetapi lebih pada peningkatan penelitian terhadap apa yang ditemukan. Keabsahan dilakukan dengan metode triangulasi yang melibatkan beberapa sumber yaitu anak, kepala sekolah dan guru kelas.

G. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, studi pustaka dan studi dokumentasi. Peneliti mengamati aktivitas anak usia dini pada saat melakukan kegiatan membentuk plastisin yang berlangsung dari awal sampai dengan akhir dan peneliti mencatat hasil

kegiatan untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak melalui bermain plastisin. Peneliti juga melakukan tanya jawab kepada anak didik tentang penggunaan plastisin dalam bermain. Tak lupa peneliti mendokumentasikan dan mencatat hasil karya anak didik.

H. Instrumen Penelitian

Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

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

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan prosedur penelitian menurut Suharsimi Arikunto. (2008:16). Penelitian dilakukan dengan menggunakan 3 siklus dengan kegiatan masing masing siklus adalah sebagai berikut :

1. SIKLUS I

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti menentukan langkah-langkah pengembangan seperti :

- 1) Bekerjasama bersama observer menetapkan urutan materi pembelajaran dan cakupannya.
- 2) Membuat dan melengkapi alat peraga
- 3) Menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan media plastisin dari tanah liat

- 4) Membuat lembar observasi untuk mengamati aktifitas anak didik, aktifitas guru dan kegiatan pembelajaran
- 5) Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 6) Mengubah letak pembelajaran yang tadinya di kelas menjadi di ruang terbuka.

b. Tahap pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang telah ditetapkan bersama pengembang. Dengan langkah-langkah yang telah dipersiapkan sebelumnya diharapkan tindakan yang dilakukan akan lebih terarah dan bertahap sesuai alokasi waktu yang direncanakan.

Pelaksanaan tindakan selengkapnya sebagai berikut:

1) Rencana Kegiatan Harian (RKH) pertemuan ke-1

No	Waktu	Kegiatan
1	Kegiatan Awal (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti mengkondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran. 2. Peneliti memimpin doa dan membuka pelajaran dengan salam. 3. Peneliti melakukan apersepsi penyampaian sarana belajar. 4. Peneliti memotifasi kebutuhan belajar.
2	Kegiatan Inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menunjukkan contoh bentuk seperti botol, sendok, piring, gelas. 2. Peneliti mengenalkan nama dan kegunaan dari bentuk yang dibuat 3. Peneliti membuat botol, sendok, piring dan gelas dari tanah liat, anak memperhatikan kemudian mereka menirukan membuat.

3	Kegiatan Akhir (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti mengajak anak untuk menyanyikan lagu “Botol Kosong”. 2. Peneliti mengulas dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan dalam sehari
---	------------------------------	--

2) Rencana Kegiatan Harian (RKH) pertemuan ke-2

No	Waktu	Kegiatan
1	Kegiatan Awal (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti mengkondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran. 2. Peneliti melakukan apersepsi penyampaian sarana belajar. 3. Peneliti mengajak anak untuk menyanyikan lagu “botol kosong”. 4. Peneliti mengajak anak tanya jawab tentang macam bentuk tanah liat yang dibuat kemarin
2	Kegiatan Inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menunjukkan bentuk yang lain seperti, sapu, serok, kursi, meja. 2. Peneliti mengenalkan nama dan kegunaan dari sapu, serok, kursi, dan meja. 3. Peneliti membuat sapu, serok, kursi dan meja dari tanah liat, anak memperhatikan kemudian mereka menirukan membuat.
3	Kegiatan Akhir (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti mengajak anak untuk menyanyikan lagu “Botol Kosong”. Dan lagu “Rumahku”. 2. Peneliti mengulas dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan. 3. Peneliti mengevaluasi anak didik dari sehari kegiatan.

3) Rencana Kegiatan Harian (RKH) pertemuan ke -3

No	Waktu	Kegiatan
1	Kegiatan Awal (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti mengkondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran. 2. Peneliti melakukan apersepsi penyampaian sarana belajar. 3. Peneliti mengajak anak untuk bermain tebak benda, dari macam-macam gambar bentuk dalam kotak rahasia. 4. Peneliti mengajak anak tanya jawab tentang kegunaan benda yang pernah dibuat anak dari plastisin tanah liat.

2	Kegiatan Inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menunjukkan benda nyata yang lain seperti, HP, TV, CD. 2. Peneliti menugaskan anak didik untuk membuat bentuk HP,TV,CD, tanpa diperlihatkan cara membuatnya. 3. Peneliti memberikan reward berupa kalung gambar buah pada anak yang telah mengerjakan tugas dengan baik.
3	Kegiatan Akhir (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti mengulas dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan. 2. Menyanyikan lagu “Botol” dan “Rumahku”. 3. Peneliti mengevaluasi anak didik dari kegiatan sehari.

c. Tahap Pengamatan/Observasi

Pada tahap ini tim observasi/pengamat melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi kreativitas anak. Disamping observasi kreativitas anak, peneliti menggunakan observasi keterlibatan anak yang digunakan kepada anak didik untuk mengetahui hambatan yang dialami anak didik selama proses pembelajaran berlangsung, dan untuk mengetahui kemampuan anak dalam membuat berbagai macam bentuk sesuai dengan keinginan anak.

d. Tahap Refleksi

Langkah-langkah dalam refleksi tindakan yaitu diantaranya *langkah pertama* merinci dan menganalisis efektifitas pembelajaran yang didasarkan pada hasil diskusi antara tim observer terhadap hasil observasi aktifitas anak didik, data hasil observasi guru, serta hambatan yang dihadapi guru, minat ketertarikan belajar anak terhadap permainan plastisin tanah liat dalam membuat macam

bentuk peralatan rumah tangga, dan catatan kelas. *Langkah kedua* mengidentifikasi permasalahan yang sudah dan belum terpecahkan atau yang muncul selama pembelajaran berlangsung, dengan mengajukan pertanyaan refleksi terhadap komponen Kegiatan Belajar Mengajar/KBM seperti :

- 1) Apakah anak didik sudah memahami macam-macam bentuk

Misalkan bentuk peralatan rumah tangga yang sering dijumpai anak didik ?

- 2) Apakah guru sudah berperan sesuai dengan yang telah direncanakan, misalnya sebagai fasilitator, mediator, motivator?

Langkah ketiga yaitu menentukan tindak lanjut dengan cara merencanakan tindakan selanjutnya berdasarkan hasil refleksi yang direncanakan secara kolaborasi antara guru dan tim observer. Hal ini sangat diperlukan guna penentuan langkah berikutnya yang sistematis dan optimal.

2. SIKLUS II

a. Tahap perencanaan

Diskusi dengan observer tentang permasalahan baru yang timbul pada siklus I, hasil refleksi pada siklus I dijadikan dasar menyusun rencana perbaikan pembelajaran di RKH pada siklus II

b. Tahap pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Guru melaksanakan kegiatan

dengan media sama dengan siklus I bedanya pada siklus I anak mengerjakan tugas secara individu pada siklus II anak melakukan kegiatan secara berkelompok Pelaksanaan tindakan selengkapnya sebagai berikut:

1) Rencana Kegiatan Harian (RKH) pertemuan ke-1

No	Waktu	Kegiatan
1	Kegiatan Awal (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti mengkondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran. 2. Peneliti memimpin doa dan membuka pelajaran dengan salam. 3. Peneliti melakukan apersepsi penyampaian sarana belajar. 4. Peneliti memotifasi kebutuhan belajar
2	Kegiatan Inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti membagi jumlah anak 20 menjadi 3 kelompok kecil. 2. Peneliti memperlihatkan benda konkrit berupa gelang, cincin, kalung dan jam tangan. 3. Peneliti mulai membuat benda kesukaan seperti:gelang, kalung, cincin, dan jam tangan.
3	Kegiatan Akhir (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti mengajak anak untuk tanya jawab kegunaan kalung, gelang, cincin, dan jam tangan. 2. Menyanyikan lagu “nama-nama jari” 3. Peneliti mengulas dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan.

2) Rencana Kegiatan Harian (RKH) pertemuan ke-2

No	Waktu	Kegiatan
1	Kegiatan Awal (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti mengkondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran. 2. Peneliti melakukan apersepsi penyampaian sarana belajar, anak duduk sesuai kelompoknya kemarin. 3. Peneliti mengajak anak untuk menyanyikan lagu “ nama-nama jari”.
2	Kegiatan Inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menunjukkan bentuk yang lain seperti mobil, motor, dan becak. 2. Peneliti mengenalkan nama dan kegunaan dari mobil, motor dan becak. 3. Tanpa diberi contoh cara membuatnya, siswa diberi tugas membuat mobil, motor dan becak pada kelompoknya masing- masing.

3	Kegiatan Akhir (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti mengajak anak untuk menyanyikan lagu “naik becak”. Dan lagu “ nama-nama jari”. 2. Peneliti mengulas dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan. 3. Peneliti mengevaluasi anak didik dari sehari kegiatan.
---	------------------------------	---

c. Tahap Pengamatan/Observasi

Penilaian yang diobservasi adalah tentang kreativitas anak dan keterlibatan anak pada saat pembelajaran. Pada penilaian ini dilihat perubahan yang terjadi pada anak saat siklus I dan pada siklus II. Cara penilaian berdasarkan kemampuan anak masing-masing pada siklus I dan ke II bukan pada kemampuan kelompoknya.

d. Tahap Refleksi

Setelah data observasi dianalisis, guru melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, tim observer dan guru berusaha untuk dapat mengetahui kemampuan anak didik dalam pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus II. Hasil tersebut digunakan untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya apakah perlu melakukan siklus III atau cukup berhenti pada siklus II saja.

3. SIKLUS III

a. Tahap perencanaan

Diskusi dengan observer tentang permasalahan baru yang timbul pada siklus II, hasil refleksi pada siklus II dijadikan dasar menyusun rencana perbaikan pembelajaran di RKH pada siklus III.

b. Tahap pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Guru melaksanakan kegiatan dengan media sama dengan siklus II bedanya pada siklus III anak mengerjakan tugas secara individu pada siklus III anak melakukan kegiatan secara berkelompok Pelaksanaan tindakan selengkapnya sebagai berikut:

1) Rencana Kegiatan Harian (RKH) pertemuan ke-1

No	Waktu	Kegiatan
1	Kegiatan Awal (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti mengkondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran. 2. Peneliti memimpin doa dan membuka pelajaran dengan salam. 3. Peneliti melakukan apersepsi penyampaian sarana belajar. 4. Peneliti memotifasi kebutuhan belajar
2	Kegiatan Inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti membagi jumlah anak 20 menjadi 3 kelompok kecil. 2. Peneliti memperlihatkan benda konkrit berupa gelang, cincin, kalung dan jam tangan. 3. Peneliti mulai membuat benda kesukaan seperti:gelang, kalung, cincin, dan jam tangan.
3	Kegiatan Akhir (31 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti mengajak anak untuk tanya jawab kegunaan kalung, gelang, cincin, dan jam tangan. 2. Menyanyikan lagu “nama-nama jari” 3. Peneliti mengulas dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan.

2) Rencana Kegiatan Harian (RKH) pertemuan ke-2

No	Waktu	Kegiatan
1	Kegiatan Awal (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti mengkondisikan anak sebelum kegiatan pembelajaran. 2. Peneliti melakukan apersepsi penyampaian sarana belajar, anak duduk sesuai kelompoknya kemarin. 3. Peneliti mengajak anak untuk menyanyikan lagu “ nama-nama jari”.

2	Kegiatan Inti (60 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti menunjukkan bentuk yang lain seperti mobil, motor, dan becak. 2. Peneliti mengenalkan nama dan kegunaan dari mobil, motor dan becak. 3. Tanpa diberi contoh cara membuatnya, siswa diberi tugas membuat mobil, motor dan becak pada kelompoknya masing- masing.
3	Kegiatan Akhir (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti mengajak anak untuk menyanyikan lagu “Kebunku”. Dan lagu “ nama-nama jari”. 2. Peneliti mengulas dan menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan. 3. Peneliti mengevaluasi anak didik dari sehari kegiatan.

c. Tahap Pengamatan/Observasi

Penilaian yang diobservasi adalah tentang kreativitas anak dan keterlibatan anak pada saat pembelajaran. Pada penilaian ini dilihat perubahan yang terjadi pada anak saat siklus II dan pada siklus III. Cara penilaian berdasarkan kemampuan anak masing-masing pada siklus II dan ke III bukan pada kemampuan kelompoknya.

d. Tahap Refleksi

Setelah data observasi dianalisis, guru melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, tim observer dan guru berusaha untuk dapat mengetahui kemampuan anak didik dalam pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus III. Hasil tersebut digunakan untuk menentukan apakah tindakan pada siklus III sudah berhasil atautkah masih belum sesuai harapan.

J. Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan tehnik analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif yaitu penelitian ini tidak terfokus pada angka tapi pada gambaran kejadian yang berlangsung. Suatu data yang telah dikumpulkan dalam penelitian akan menjadi tidak bermakna apabila tidak dianalisis yakni diolah dan diinterpretasikan.

Menurut Sanjaya (2009: 106), analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui dokumentasi dan observasi langsung pada proses pembelajaran menggunakan metode bermain plastisin di TK Budi Asih Desa Kalirejo Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo Tahun Pelajaran 2017/2018. Observasi langsung dilakukan pada saat kondisi awal pembelajaran dan pada saat tindakan kelas yang berupa peningkatan kemampuan kreativitas anak dalam pembelajaran menggunakan metode bermain plastisin.

Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif kualitatif dengan persentase. Perhitungan dalam analisis data menghasilkan persentase pencapaian yang selanjutnya diinterpretasikan dengan kalimat. Menurut Sudijono (2006: 43), rumus yang digunakan untuk mencari persentase adalah sebagai berikut :

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

Keterangan :

P : Persentase penguasaan

f : Jumlah nilai atau skor yang diperoleh subjek

N : Jumlah skor keseluruhan

Dari hasil perhitungan yang telah diperoleh selanjutnya diinterpretasikan ke dalam 3 tingkatan. Menurut Sanjaya (2009: 107), kriteria interpretasinya adalah sebagai berikut:

1. Kriteria baik, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 76% - 100%.
2. Kriteria cukup, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 56% - 75%.
3. Kriteria kurang baik, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 40% - 55%.
4. Kriteria tidak baik, yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 0% - 40%.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Simpulan Teori

Kreativitas anak kemampuan untuk berkhayal. Misalkan anak berkhayal merayakan hari ulang tahunnya, maka dengan sendirinya pikiran yang terbayang adalah roti ulang tahun yang cantik. Kreativitas adalah kemampuan anak untuk menghasilkan ssuatu yang baru sesuai imajinasi atau khayalannya.

Bermain plastisin adalah bermain dengan media berupa adonan lunak yang mempunyai berbagai warna yang dapat dibuat menjadi berbagai bentuk sesuai dengan keinginan kita. Manfaat bermain plastisin, anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga untuk meningkatkan perkembangan otaknya.

Efektifitas bermain plastisin untuk meningkatkan kreativitas anak dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan kecerdasan ruang dan gambar karena plastisin bisa membuat bentuk sesuai khayalan anak-anak. Apabila kecerdasan ruang dan gambar ini dikembangkan dan terarah dengan baik maka akan dapat membantu individu untuk menekuni berbagai profesi kerja di masa yang akan datang seperti arsitek, pemahat, pelukis, sutradara, perancang busana, perencanaan tata kota, insinyur tekhnik sipil atau insinyur tehnik mesin, pilot, nahkoda, dll. Selain itu kreativitas dapat ditingkatkan dengan bermain plastisin

membuat berbagai macam bentuk, karena cara berfikir anak TK atau usia 5-6 tahun perkembangan kognitifnya sedang beralih dari fase praoperasional ke fase konkrit operasional. Cara berfikir konkrit berpijak pada pengalaman akan benda-benda konkrit, bukan berdasarkan pengetahuan atau konsep-konsep abstrak.

2. Simpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak pada Kelompok B1 pada kemampuan awal yang dilakukan melalui observasi memperoleh data anak yang berkekrativitas dengan kategori paling tinggi yaitu kategori cukup sebanyak 35% dari 20 anak, pada Siklus I hasil rata-rata anak yang berkekrativitas dengan kategori paling tinggi yaitu kategori cukup sebanyak 55% dari 20 anak. Pada Siklus II hasil rata-rata anak yang berkekrativitas dengan kategori paling tinggi yaitu kategori cukup sebanyak 90% dari 20 anak. Dan pada Siklus III hasil rata-rata anak yang berkekrativitas anak dengan kategori paling tinggi yaitu kategori baik sebanyak 80% dari 20 anak Hal ini membuktikan bahwa peneliti ini telah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 76\%$ kreativitas anak Kelompok B1 mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui metode bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak pada Kelompok B1 di TK Budi Asih Desa Kalirejo Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diperoleh yaitu kegiatan peningkatan kreativitas anak dapat mengembangkan kreativitas anak pada Kelompok B1 di TK Budi Asih Desa Kalirejo Kecamatan Grabag Kabupaten Purworejo, maka diberikan saran diantaranya:

1. Bagi Pendidik TK
 - a. Pendidik dapat menggunakan plastisin sebagai alternatif media peningkatan kreativitas anak
 - b. Apabila ada siswa yang kreativitasnya masih rendah maka pendidik dapat mengimplementasikan plastisin dalam pembelajaran bermain.
2. Bagi Kepala TK
 - a. Memberikan dan menyediakan fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran bermain menggunakan plastisin.
 - b. Mendukung upaya guru dalam menggunakan plastisin sebagai alternatif media peningkatan kreativitas anak

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini adalah sebagian kecil dari upaya meningkatkan kreativitas pada anak melalui bermain plastisin. Oleh karena itu peneliti lain yang hendak mengkaji permasalahan yang sama sebaiknya melakukan penelitian yang lebih variatif sebagai upaya peningkatan kreativitas pada anak dengan menggunakan metode pembelajaran dan media yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____, 2010, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- _____. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta, Bumi Aksara
- Departemen Pendidikan Nasional, 2009. *Pedoman Penerapan Pendekatan, BCCT dalam Pendidikan Usia Dini*, Hal 5
- _____, 1999. *Tingkat Ketrampilan Dasar Bermain*, Yogyakarta: Lumbung Pustaka UNY
- _____. 2003. *Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- _____, 2009. *Kurikulum Taman Kanak-kanak (TK) dan Raudhlatul Atfal (RA)*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Forman & Hill. 1980. *Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5 Tahun*, Journal Unair oleh CCCV from Individually
- Haryatmi, Sri. 2009. *Perkembangan dan Peran Analisis Regresi dalam Riset dan Teknologi*, Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar pada Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Howard Jones dk, 2002. *Pengaruh Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Kelas 5*, Journal Unair CCV From Individually
- Kusumo, dkk. 2010, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT Indeks.
- Mertodipuro, Sumantri. 1982. *Cita-cita Saudara Akan Berhasil*. Jakarta: Gunung Jati.
- Moedjiono, 1992. *Proses Belajar Mengajar*
- Montolulu, B.E.F. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Munandar, Utami S. C...1999. *Kreativitas dan Keberbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nursisto.2010. *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.
- Rachmawati, Dwi.2013. *Permainan Kreatif Mengenal Angka 1-10*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Rochayah, Siti. 2012. *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain*.
- Sudjiono. Anis. 2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono, 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*, Bandung: CV Roska Karya
- Sugiyono.2010.*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani.2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumanto.2005.*Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak TK*.Jakarta:Depdiknas.
- Suratno.2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Suyanto.2005. *Pembelajaran untuk Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Tukiran.2010. *Metode Penelitian Survei*. Yogyakarta: LP3ES.
- Zaman, Badru. 2009.*Bermain dan Permainan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.