**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang terdapat di jalur pendidikan sekolah (PP No. 27 Tahun 1990) Sebagai lembaga pendidikan pra-sekolah, tugas utama Taman Kanak-Kanak adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan. sikan perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah. Pendidikan dipandang sebagai salah satu jalan yang dapat ditempuh untuk mengembangkan diri kearah yang lebih baik dan bermakna dalam kehidupan manusia, dengan bertambahnya usia anak akan semakin mudah mengukur kemampuan yang yang dimiliki anak.

Selain itu terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak usia dini, secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda baik dalam kognitif, minat, bakat, kreativitas, kepribadian, emosi, jasmani maupun kehidupan sosialnya. Kemampuan kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsurunsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat. Peningkatan kreativitas anak perlu dipupuk sejak usia dini karena dengan bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat (bagi diri pribadi dan bagi lingkungan), tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Selain itu kreativitas memungkinkan manusia berkembang kualitas hidupnya. Kreativitas bisa dimiliki semua orang dengan membangun potensi kreatif dalam dirinya. Peningkatan kreativitas anak di taman kanak-kanak menjadi salah satu hal penting untuk dilaksanakan di khususnya di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang.

1

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2014 terungkap kemampuan kreativitas anak rendah. Hal ini dapat dilihat pada saat berkreativitas, dari 15 anak hanya 4 anak terlihat kurang lancar berkreativitas dalam membentuk pola baju dan pensil, 5 anak dari dari 15 anak yang terlihat luwes saat berkreativitas, 6 anak dari 15 anak yang hasil karya anak orisinal dan 5 anak dari 15 anak yang mampu mengelaborasi sehingga memunculkan kreativitas baru.

Salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain plastisin. Bermain plastisin adalah kegiatan bermain dengan cara membentuk plastisin, mewarnai plastisin, dan memberi warna plastisin sehingga menimbulkan bentuk. Kegiatan bermain plastisin sangat tepat untuk langkah awal pembentukan kreativitas karena diawali dengan proses melemaskan plastisin dengan meremas, merasakan, menggulung, memipihkan, dll. Kegiatan bermain plastisin merupakan pengetahuan yang bukan hanya berupa peniruan dari lingkungan anak melainkan lebih kepada mengonstuksi pemikiran.

Berdasarkan uraian di atas peneliti berkeinginan untuk mengadakan penelitian sebagai perbaikan peningkatan kemampuan kreativitas anak. Adapun judul peneitian adalah peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain plastisin di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan kreativitas anak melalui kegiatan bermain plastisin di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang.

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan strategi kreativitas anak melalui kegiatan bermain plastisin di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang.

1. **Manfaat Penelitian**
2. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi untuk memberikan gambaran terhadap peningkatan kemampuan kreativitas anak dan mengubah proses pembelajaran dari guru sebagai pusat pembelajaran menjadi pembelajaran yang berpusat pada anak.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan informasi tentang adanya peningkatan peningkatan kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain

plastisin di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang

1. Bagi anak, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peningkatan kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain plastisin di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang
2. Bagi TK sebagai bahan masukan dan referensi terhadap adanya peningkatan kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain plastisin di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbang pemikiran dalam merenovasi pembelajaran yang ada di Taman Kanak-Kanak.
4. Bagi Prodi PGPAUD diharapkan dapat dijadikan bahan referensi untuk memberikan gambaran terhadap peningkatan kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain plastisin di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Konsep Kreativitas**
3. Pengertian konsep kreativitas

Menurut Solso (Csikszentmihalyi,1996) kreativitas adalah aktivitas kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi. Menurut Susanto (2011: 113) bahwa “kreativitas merupakan sifat pribadi seseorang individu (dan bukan merupakan sifat sosial) yang dihayati oleh masyarakat yang tercermin dari kemampuannya untuk menciptakan yang baru”. Sedangkan menurut Gardon dan Browne (Moeslichatoen (2004: 19) kreativitas “kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dan gagasan yang sudah ada”. Menurut Conny R Semiawan (2009: 44) bahwa “kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru, dengan kata lain terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru”.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsure-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat.

5

1. Komponen Kreativitas

Suharnan (Nursisto, 1999) mengatakan bahwa terdapat beberapa komponen pokok dalam kreativitas yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Aktifitas berpikir, kreativitas selalu melibatkan proses berpikir di dalam diri seseorang. Aktifitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain, dan hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Aktifitas ini bersifat kompleks, karena melibatkan sejumlah kemampuan kognitif seperti persepsi, atensi, ingatan, imajeri, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.

2)Menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencakup kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak berhubungan, kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandang lain yang baru, dan kemampuan menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran. Aktifitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi yaitu kemampuan memanipulasi sejumlah objek atau situasi di dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan muncul.

3) Sifat baru atau orisinal. Umumnya kreativitas dilihat dari adanya suatu produk baru. Produk ini biasanya akan dianggap sebagai karya kreativitas bila belum pernah diciptakan sebelumnya, bersifat luar biasa, dan dapat dinikmati oleh masyarakat.

Menurut Feldman (Susanto (2011: 32) sifat baru yang dimiliki oleh kreativitas memiliki ciri sebagai berikut:

1) Produk yang memiliki sifat baru sama sekali, dan belum pernah ada sebelumnya.

2) Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil kombinasi beberapa produk yang sudah ada sebelumnya.

3) Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil pembaharuan (inovasi) dan pengembangan (evolusi) dari hal yang sudah ada.

4) Produk yang berguna atau bernilai, suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih enak, lebih mudah dipakai, mempermudah, memperlancar, mendorong, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komponen pokok kreativitas adalah; 1) aktifitas berpikir, yaitu proses mental yang hanya dapat dirasakan oleh individu yang bersangkutan, 2) menemukan atau menciptakan, yaitu aktivitas yang bertujuan untuk menemukan sesuatu atau menciptakan hal-hal baru, 3) baru atau orisinal, suatu karya yang di hasilkan dari kreativitas harus mengandung komponen yang baru dalam satu atau beberapa hal dan, 4) berguna atau bernilai, yaitu karya yang dihasilkan dari kreativitas harus memiliki kegunaan atau manfaat tertentu.

1. Faktor Pendukung Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki oleh seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam pengembangan kreativitas terdapat faktor pendukung kreativitas. Menurut Adhipura (2001: 46) Mengemukakan bahwa “kebebasan dan keamanan psikologis merupakan kondisi pentig bagi perkembangan kreativitas”. Sementara Supriadi (Susanto, 2011: 123) mengemukakan lima bentuk interaksi guru dan anak di kelas yang dianggap dapat mengembangkan kreativitas anak:

1. Menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa
2. Menghormati gagasan-gagasan yang tidak biasa seperti imajinatif
3. Memberikan kesempatan kepada anak atas prakarsa sendiri
4. Member penghargaan kepada anak
5. Meluangkan waktu bagi anak untuk belajar dan bersibuk bersibuk diri tampa suasana penilaian

Demikian juga menurut Hurlock (Susanto, 2011: 115) faktor pengdorong yang dapat mengembangkan kreativitas, yaitu: “waktu, kesempatan menyendiri, sarana lingkungan yang merangsang, hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif, cara mendidik anak dan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung kreativiatas adalah hal yang dapat mendorong anak untuk mengembangkan kreativiatasnya, seperti waktu, kesempatan menyendiri, sarana lingkungan yang merangsang, hubungan anak dengan orang tua dan guru, cara mendidik anak dan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

1. Faktor Penghambat Kreativitas

Menurut Renzulli (Munandar, 2004) tiga pokok yang saling terkait merupakan kreteria persyaratan keberkakatan yaitu: kemampuan umum, kreativitas dan pengikatan diri terhadap tugas atau motivasi intrinsik. Maka jelaslah kreativitas dan motivasi merupakan faktor penentu keberbakatan di samping tingkat kecerdasan di atas rata-rata. Menurut Cropley (Adhipura, 2001: 44) yang menghambat kreativitas adalah: “1) penekanan bahwa guru selalu benar, 2) penekanan berlebihan pada hafalan, 3) penekanan belajar secara mekanis, 4) penekanan pada evaluasi eksternal, dan 5) penekanan ketat untuk menyelesaikan pekerjaan”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat simpulkan bahwa faktor penghambat kreativitas merupakan sesuatu yang dapat membuat kreativitas anak tidak mengembang. Hal itu disebabkan karena penekanan bahwa guru selalu benar, penekanan berlebihan pada hafalan, penekanan belajar secara mekanis, penekanan pada evaluasi eksternal, dan penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan.

1. Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif

Menurut Susanto (2011: 119) Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif (aptitude) adalah: “keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir orisinal, keteram-pilan berpikir luwes (fleksibel), keterampilan menilai (mengevaluasi) dan keterampilan memerinci (mengelaborasi)”. Masing-masing diuraikan sebagai berikut:

1. Keterampilan berpikir lancar, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyeksaian masalah, atau pertanyaan, mem-berikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
2. Keterampilan berpikir luwes (fleksibel), yaitu menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
3. Keterampilan berpikir orisinal yaitu mampu melakukan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinai-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian dan unsur-unsur.
4. Keterampilan memerinci (mengelaborasi), yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menanibahkan atau memerinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadilebih menarik.
5. Keterampilan menilai (mengevaluasi) yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu per-tanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bi-jaksana, mampu mengambil keputusari terhadap situasi yang terbuka, dan tidak hanya mencetuskan suatu gagasan, tetapi juga melaksanakannya
6. Indikator Kreativitas Anak

Kreativitas meruapakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat. Menurut Susanto, (2011: 117) indikator kreativitas anakadalah “1) kelancaran, 2) keluwesan, 3) orisinalitas, dan 4) mengelaborasi”. Masing-masing diuraikan sebagai berikut:

1. Kelancaran; maksudnya adalah anak lancar berkreativitas melalui kegiatan bermain plastisin

2) Keluwesan, maksudnya adalah anak tidak kaku dan merasa nyaman berkreativitas melalui kegiatan bermain plastisin

3) Orisinalitas maksudnya adalah hasil kreativitas anak asli melalui kegiatan bermain plastisin dan bukan hasil kreativitas orang lain.

4) Mengelaborasi maksudnya anak mampu menguraikan/menggabungkan suatu ide dengan ide yang lain melalui melalui kegiatan bermain plastisin sehingga menghasilkan kreativitas baru.

1. **Kegiatan Bermain Plastisin**
2. **Pengertian Bermain Plastisin**

Bermain plastisin merupakan kegiatan anak usia dini. Menurut Sumanto, (2005: 186) bahwa “pembelajaran plastisin di TK harus sejalan dengan hakekat dan fungsi seni sebagai alat pendidikan adalah dengan mempertimbangkan aspek edukatif, psikologis, karakteristik materi dan ketersediaan sumber belajar”. Masing-masing diuraikan sebagai berikut:

1. Adapun aspek edukatif adalah pembelajaran yang dikembangkan hendaknya dapat mendidik anak sejalan dengan perkembangannya.
2. Aspek psikologis yang dimaksud adalah perkembangan pikir, rasa dan emosional yang berkaitan dengan karakteristik /sifat dasar anak yang serba ingin tahu.
3. Aspek karakteristik materi disesuaikan dengan kurikulum yang ada,
4. aspek ketersediaan sumber belajar adalah sumber / bahan yang digunakan menarik bagi anak, mudah didapat, praktis, dan aman penggunaannya.

Selain itu menurut Lansing (2010) Kegiatan bermain plastisin dimulai dari menggerakkan tangan untuk mewujudkan sesuatu bentuk secara tidak sengaja, sampai dengan membentuk untuk maksud tertentu. Anak-anak akan merasa senang setelah bermain plastisin karena itu menjadi suatu cara berkomunikasi kepada orang lain. Apalagi ketika bentuk tersebut ditanggapi oleh orang tua dengan pertanyaan tentang makna dan arti bentuk yang dihasilkan.

Dengan demikian Bermain Plastisinadalah kegiatan bermain plastisin yang dilakukan anak-anak yang suasana menyenangkan, penuh kegembiraan dan mereka bergerak-gerak secara disadari atau tidak.

1. **Tujuan Bermain Plastisin**

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

1. Agar pembelajaran bisa lebih efektif, dengan lingkungan yang sudah dikenal anak maka anak dapat menerima dan menguasai dengan baik
2. Agar pelajaran jadi relefan dengan kebutuhan siswa sesuai dengan minat dan perkembangannya.
3. Agar lebih efisien murah dan terjangkau yakni dengan menggunakan bahan alam, seperti tanah liat.
4. **Langkah-langkah Bermain Plastisin**

Menurut Menurut Addiyanah (2012) langkah-langkah dalam bermain plastisin yaitu:

1. Pertama guru harus menyiapkan bahan dan alat yang diperlukan dalam pembuatan plastisin rasa ini,
2. Kondisikan anak agar dapat melakukan kegiatan ini dengan baik,
3. Guru memberikan contoh cara pembuatan plastisin ini pada anak dan mintalah anak untuk meniru apa yang tadi dilakukan guru.
4. Setelah plastisin siap,
5. Ajaklah anak untuk mengambil selembar kertas gambar dan alat tulisnya,
6. Mintalah anak untuk menggambar sesuatu sesuai keinginan mereka dan
7. Setelah itu tempel gambar itu dengan plastisin rasa sesuai dengan warna dan bentuk gambar yang sudah dibuat.
8. **Kerangka Pikir**

Peningakatan kreativitas anak di Taman kanak-kanak, banyak anak tidak terlayani maksimal dalam hal bimbingan. Masalah tersebut juga dialami oleh anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu tentang kreativitas anak belum terlaksana optimal, hal ini dapat terlihat yaitu anak kurang lancar kreativitas, kurang luwes kreativitas, kurang orisinalitas kreativitas dan anak kurang dapat mengelaborasi hasil kreativitasnya.

Usaha untuk meningkatkan kreativitas anak tersebut adalah melalui kegiatan bermain plastisin. Langkah-langkah kegiatan bermain plastisin adalah 1) Pertama guru harus menyiapkan bahan dan alat yang diperlukan dalam pembuatan plastisin rasa ini, 2) Kondisikan anak agar dapat melakukan kegiatan ini dengan baik, 3) Guru memberikan contoh cara pembuatan plastisin ini pada anak dan mintalah anak untuk meniru apa yang tadi dilakukan guru. 4) Setelah plastisin siap, 5) Ajaklah anak untuk mengambil selembar kertas gambar dan alat tulisnya, 6) Mintalah anak untuk menggambar sesuatu sesuai keinginan mereka dan 7) Setelah itu tempel gambar itu dengan plastisin rasa sesuai dengan warna dan bentuk gambar yang sudah dibuat. Melalui kegiatan bermain plastisin diharapkan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu dapat ditingkatkan. Bagan Kerangka pikir dapat digambarkan pada halaman berikut:

Indikator Kreativitas

Anak

1. Kurang lancar
2. Kurang luwes
3. Kurang orisinalitas
4. Kurang mengelaborasi

Kreativitas anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang rendah

Langkah-Langkah Bermain Plastisin

1. Pertama guru harus menyiapkan bahan dan alat yang diperlukan dalam pembuatan plastisin.
2. Kondisikan anak agar dapat melakukan kegiatan ini dengan baik.
3. Guru memberikan contoh cara pembuatan plastisin ini pada anak dan mintalah anak untuk meniru apa yang tadi dilakukan guru.
4. Setelah plastisin siap.
5. Ajaklah anak untuk mengambil selembar kertas gambar dan alat tulisnya.
6. Mintalah anak untuk menggambar sesuatu sesuai keinginan mereka dan
7. Setelah itu tempel gambar itu dengan plastisin rasa sesuai dengan warna dan bentuk gambar yang sudah dibuat.

Indikator Kreativitas

Anak:

1. Kelancaran
2. Keluwesan
3. Orisinalitas
4. Mengelaborasi

Kreativitas anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang meningkat

**Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian**

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir, Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “jika kegiatan bermain plastisin diterapkan, maka kemampuan kreativitas di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis penelitian** 
   1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Alasan menggunakan pendekatan kualitatif karena pertama menggambarkan dan mengungkap kejadian yang dialami di tempat penelitian, kedua menggambarkan dan menjelaskan proses pembelajaran saat mengadakan penelitian. Sehingga pendekatan kualitatif sangat cocok digunakan untuk penelitian tindakan kelas untuk menggambarkan dan menjelaskan keadaan proses pembelaaran yang ada di Taman Kanak-Kanak khususnya Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang.

* 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian tindakan kelas (PTK), karena relevan dengan upaya pemecahan masalah pembelajaran. Menurut Kemmis dan Mc Taggart (Daryanto, 2011: 3) PTK adalah “suatu refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan (guru, siswa atau kepala sekolah) dalam situasi sosial untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran”. Adapun model PTK yang dipilih adalah model sederhana yang ditawarkan oleh Kurt Lewin (Umar dan Kaco, 2008: 19). Model ini terdiri dari empat komponen dalam satu siklus, yaitu: “perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi”.

16

1. **Fokus Penelitian**

Adapun fokus penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Kreativitas anak kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat. Indikatornya kelancaran dalam berkreativitas, keluwesan dalam berkreativitas, orisinalitas dalam berkreativitas dan mengelaborasi
2. Kegiatan bermain plastisin adalah kegiatan bermain dengan cara membentuk plastisin, mewarnai plastisin, dan memberi warna plastisin sehingga menimbulkan bentuk.
3. **Setting dan Subjek Penelitian**
4. Setting penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang. Alasan memilih TK tersebut: 1) Rendahnya kemampuan kreativitas anak Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Pinrang, 2) TK tersebut adalah tempat peneliti mengajar, dan 3) adanya dukungan dari pihak sekolah untuk pelaksanaan penelitian.

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 1 guru dan anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang sebanyak 15 anak pada kelompok B. Penelitian ini

dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2013/2014.

1. **Prosedur Penelitian**

Rancangan tindakan mengikuti prinsip dasar penelitian tindakan kelas yaitu proses penelitian yang berdaur ulang (siklus) menurut Kurt lewin (Umar dan Kaco, 2008: 19) yang terdiri dari “empat tahapan yang dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi terhadap hasil yang telah dicapai pada siklus diakhir pembelajaran”. Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus. Adapun prosedur dalam pelaksanaan penelitian diuraikan pada gambar 3.1:

Tindakan

Refleksi

Observasi

Perencanaan

Baru

Perencanaan

Tindakan

Refleksi

Observasi

Berhasil

Gambar 3.1 Prosedur penelitian menurut pendapat Kurt Lewin (Umar, 2008: 19)

Secara lebih terperinci penelitian tindakan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. **Siklus 1**

**a. Perencanaan**

* + - * 1. Pada tahap ini, peneliti dan guru kelas melaksanakann diskusi dengan guru kelas tentang peningkatan kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain plastisin di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang.
        2. Menelah kurikulum, menyusun dan mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tindakan. Persiapan tersebut berupa penyusunan RKH, menyiapkan media platisin yang akan digunakan dalam pembelajaran. Menyiapkan format observasi untuk mendapatkan data kemampuan kreativitas anak di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang.

1. **Pelaksanaan Tindakan**

Pada pelaksanaan tindakan guru kelas sebagai pelaksanana tindakan yang menjelaskan pembelajaran kepada anak tentang peningkatan kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain plastisin di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang.

**Pertemuan I**

1. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal, aktivitas yang dilakukan adalah guru membimbing anak berbaris di depan kelas menyuruh anak masuk ke dalam kelas satu persatu, guru mengucapkan salam selamat pagi anak-anak, anak-anak juga serentak membalas dengan ucapan pagi ibu guru, dan guru mengajak anak berdoa sebelum belajar sesudah itu guru membimbing anak berbicara dengan lembut lewat HP dan Berjalan dengan membawa HP.

1. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, aktivitas yang dilakukan adalah Membuat bentuk HP dari plastisin, menggambar bentuk HP dengan krayon dan menempel gambar HP yang sesuai dengan bentuk yang sudah di buat anak

3) Kegiatan istirahat

Pada kegiatan istirahat aktivitas yang dilakukan adalah guru membimbing anak agar cuci tangan sesudah belajar, guru membimbing anak berdoa sebelum makan dan guru membimbing anak agar selalu makan bersama-sama dengan anak yang lain. Anak main bersama teman-teman pada jam istrahat.

4) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir guru melakukan tanya jawab kegiatan satu hari, , anak bersiap untuk pulang dan anak berdoa sebelum pulang dan anak menjawab salam penutup sebagai akhir pembelajaran.

**Pertemuan II**

Pada penelitian ini guru sebagai pelaksana tindakan dalam penelitian sedangkan peneliti bertindak sebagai observer dalam penelitian ini. Masing-

masing diuraikan sebagai berikut:

1. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal, aktivitas yang dilakukan adalah guru membimbing anak berbaris di depan kelas menyuruh anak masuk ke dalam kelas satu persatu, guru mengucapkan salam selamat pagi anak-anak, anak-anak juga serentak membalas dengan ucapan pagi ibu guru, dan guru mengajak anak berdoa sebelum belajar sesudah itu guru bercerita tentang bagaimana cara menghormati agama orang lain dan membimbing anak berlomba merayap mengambil buku.

1. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, aktivitas yang dilakukan adalah membuat bentuk komputer dari plastisin, menggambar bentuk komputer dengan pensil warna dan menempel gambar komputer sesuai dengan bentuk yang telah di buat anak

3) Kegiatan istirahat

Pada kegiatan istirahat aktivitas yang dilakukan adalah guru membimbing anak agar cuci tangan sesudah belajar, guru membimbing anak berdoa sebelum makan dan guru membimbing anak agar selalu makan bersama-sama dengan anak yang lain. Anak main bersama teman-teman pada jam istrahat.

4) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir aktivitas yang dilakukan bercakap-cakap bagaimana memelihara lingkungan “menjaga kebersihan sekolah, guru melakukan tanya jawab kegiatan satu hari, anak bersiap untuk pulang dan anak berdoa sebelum pulang dan anak menjawab salam penutup sebagai akhir pembelajaran

1. **Observasi**

Observasi dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat, proses observasi yang dilakukan peneliti untuk mengamati guru dan anak dalam kelas selama melaksanakan proses pembelajaran peningkatkan kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain plastisin di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang.

1. **Refleksi**

Refleksi dilakukan setiap selesai satu tahap dalam setiap siklus pembelajaran, Hasil refleksi menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti untuk menetapkan langkah selanjutnya dalam penelitian, apakah lanjut kesiklus berikutnya atau berhenti.

**2. Siklus 1**

**a. Perencanaan**

* + - * 1. Pada tahap ini, peneliti dan guru kelas melaksanakann diskusi dengan guru kelas tentang peningkatan kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain plastisin di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang.
        2. Menelah kurikulum, menyusun dan mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tindakan. Persiapan tersebut berupa penyusunan RKH, menyiapkan media platisin yang akan digunakan dalam pembelajaran. Menyiapkan format observasi untuk mendapatkan data kemampuan kreativitas anak di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang.
    1. **Pelaksanaan Tindakan**

Pada pelaksanaan tindakan guru kelas sebagai pelaksanana tindakan yang menjelaskan pembelajaran kepada anak tentang peningkatan kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain plastisin di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang.

**Pertemuan I**

1. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal, aktivitas yang dilakukan adalah guru membimbing anak berbaris di depan kelas menyuruh anak masuk ke dalam kelas satu persatu, guru mengucapkan salam selamat pagi anak-anak, anak-anak juga serentak membalas dengan ucapan pagi ibu guru, dan guru mengajak anak berdoa sebelum belajar sesudah itu guru melakukan tanya jawab tentang apa yang harus di ucapkan ketika berbuat salah dan membimbing anak menendang bola kedepan.

1. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, aktivitas yang dilakukan adalah membuat bentuk televisi dari plastisin, menggambar bentuk televisi dengan pensil dan menempel gambar televisi sesuai dengan bentuk yang sudah dibuat anak.

1. Kegiatan istirahat

Pada kegiatan istirahat aktivitas yang dilakukan adalah guru membimbing anak agar cuci tangan sesudah belajar, guru membimbing anak berdoa sebelum makan dan guru membimbing anak agar selalu makan bersama-sama dengan anak yang lain. Anak main bersama teman-teman pada jam istrahat.

4) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir guru melakukan tanya jawab tentang bagaimana cara mematikan televisi dan tanya jawab tentang kegiatan satu hari, anak bersiap untuk pulang dan anak berdoa sebelum pulang dan anak menjawab salam penutup sebagai akhir pembelajaran.

**Pertemuan II**

Pada penelitian ini guru sebagai pelaksana tindakan dalam penelitian sedangkan peneliti bertindak sebagai observer dalam penelitian ini. Masing-

masing diuraikan sebagai berikut:

1. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal, aktivitas yang dilakukan adalah guru membimbing anak berbaris di depan kelas menyuruh anak masuk ke dalam kelas satu persatu, guru mengucapkan salam selamat pagi anak-anak, anak-anak juga serentak membalas dengan ucapan pagi ibu guru, dan guru mengajak anak berdoa sebelum belajar sesudah itu guru membimbing anak menirukan lafaz surah Al-ikhlas dan berjalan diatas papan titian sambil merentangkan kedua tangan.

1. Kegiatan inti

Pada kegiatan inti, aktivitas yang dilakukan adalah membuat bentuk radio dari plastisin, menggambar bentuk radio dengan pensil dan menempel gambar radio sesuai dengan bentuk yang sudah dibuat Anak.

3) Kegiatan istirahat

Pada kegiatan istirahat aktivitas yang dilakukan adalah guru membimbing anak agar cuci tangan sesudah belajar, guru membimbing anak berdoa sebelum makan dan guru membimbing anak agar selalu makan bersama-sama dengan anak yang lain. Anak main bersama teman-teman pada jam istrahat.

4) Kegiatan akhir

Pada kegiatan akhir aktivitas yang dilakukan tanya jawab kegiatan satu hari, guru melakukan tanya jawab kegiatan satu hari, anak bersiap untuk pulang dan anak berdoa sebelum pulang dan anak menjawab salam penutup sebagai akhir pembelajaran

* + 1. **Observasi**

Observasi dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat, proses observasi yang dilakukan peneliti untuk mengamati guru dan anak dalam kelas selama melaksanakan proses pembelajaran peningkatkan kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain plastisin di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang.

* + 1. **Refleksi**

Refleksi dilakukan setiap selesai satu tahap dalam setiap siklus pembelajaran, Hasil refleksi menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti untuk menetapkan langkah selanjutnya dalam penelitian, apakah lanjut kesiklus berikutnya atau berhenti.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Untuk pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan, observasi, dan dokumentasi. Dua teknik tersebut diuraikan sebagai berikut:

* + - 1. Observasi dilaksanakan dalam pelaksanaan tindakan terdiri atas:

Kegiatan bermain plastisin

Kreativitas anak

* + - 1. Pada pengamatan ini digunakan pedoman pengamatan aktivitas guru dan anak selama proses pembelajaran untuk mengetahui kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain plastisin.
      2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan atau proses pekerjaan mencatat atau merekam suatu peristiwa dan objek (aktivitas) yang dianggap berharga dan penting dan dilakukan dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang situasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran berupa arsip-arsip yang dapat memberi informasi data tentang kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain plastisin.

1. **Teknik Analisis Data dan Standar Pencapaian** 
   1. **Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan data aspek guru dan aspek anak. Teknik yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif deskriptif. Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan guru dan anak dalam proses pembelajaran setiap siklusnya, data aspek aktivitas guru dan anak dalam proses pembelajaran dianalisis berdasarkan tehnik analisis kualitatif deskriptif. Menurut Sukmadinata, (2006) Analisis kualitatif deskriptif dapat dilakukan dengan cara:

Mereduksi data adalah proses kegiatan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan semua data yang telah diperoleh mulai dari awal pengumpulan data sampai penyusunan laporan penelitian.

Menyajikan data adalah kegiatan mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara naratif sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi sehingga dapat memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

Menarik kesimpulan dan verifikasi data adalah memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi yang mencakup pencarian makna data serta memberikan penjelasan selanjutnya dilakukan kegiatan verifikasi yaitu menguji kebenaran, kekokohan dan kecocokan makna-makna yang muncul dari data.

* 1. **Standar Pencapaian**

Standar pencapaian dalam penelitian tindakan meliputi indikator hasil mengajar guru dan belajar anak selama pembelajaran. Untuk itu peneliti dan guru kelas menentukan tingkat kriteria keberhasilan tindakan pada setiap siklus pembelajaran. Kriteria tersebut setiap anak dan guru menunjukkan kategori rata–rata baik pada aktivitas mengajar dan kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain plastisin di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang.

Tabel 3.1 Indikator keberhasilan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Simbol** | **Kategori Penilaian** |
| 1 |  | Baik |
| 2 |  | Sedang |
| 2 |  | Kurang |

Sumber: Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang.

Standar pencapaian peningkatan kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain plastisin di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Tuppu Pinrang 80% dari 15 anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

Adhipura. 2001. *Psikologi Belajar*. Solo: Rineka Cipta

Csikzentmihalyi. 1996. *Menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia TK.* Yokyakarta: Kanisius.(online) [http://gudangmakalah.blogspot.com/2012/03/ skripsi-ptk-peningkatan-kreativitas.html](http://gudangmakalah.blogspot.com/2012/03/%20skripsi-ptk-peningkatan-kreativitas.html). Di akses 2 Februari 2014.

Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah.* Yogyakarta: Gava Media.

Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rinek Cipta

Munandar, Utami. 1999, *Kreativitas dan Keberbakatan*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

-----------------. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nursisto. 1999. *Memupuk Bakat dan Kreativitas Peserta Didik.* Jakarta. Gramedia

Peraturan Pemerintah. 1990. *Pendidikan Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas

Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Bandung: Rajawali Pers

Sinring, A dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Pendidikan UNM*. Makassar: FIP UNM

Semiawan, Conny R. 2009. *Kreativitas Kebebakatan*, Jakarta: PT Indeks

Sukmadinata, N.S. 2006. Metode penelitian Pendidikan. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya

Sujiono. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar Dalam Berbagai Aspek*). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Umar, Alimin dan Kaco, Nurbaya 2008. *Penelitian Tindakan Kelas: Pengantar Ke Dalam Pemahaman Konsep dan Aplikasi*. Makassar: Badan Penerbit UNM

Yuliani.2008. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka.

**LAMPIRAN**