**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. Sikap ;perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah.

Pandangan ini mengisyaratkan bahwa Taman Kanak-Kanak merupakan lembaga pendidikan pra-sekolah atau pra-akademik. Dengan demikian Taman Kanak-Kanak tidak mengemban tanggung jawab utama dalam membina kemampuan akademik anak seperti kemampuan membaca dan menulis. Substansi pembinaan kemampuan akademik atau skolastik ini harus menjadi tanggung jawab utama lembaga pendidikan 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.

1

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 Negeri Pembina Pinrang.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan pada tanggal 12 Februari 2014 terungkap kemampuan kreativitas anak rendah. Tanda-tandanya anak kurang lancar melakukan plastisin bentuk HP, kurang luwes melakukan plastisin bentuk Komputer, kurang orisinalitas melakukan Plastisin bentuk TV dan kurang mengelaborasi melakukan plastisin bentuk radio. Hal ini dapat dilihat pada saat anak berkreativitas dan guru dalam proses kegiatan bermain plastisin ditunjukkan ketidak mampuan anak dalam menciptakan berbagai bentuk dari plastisin

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. Menurut Piaget (Sujono (2008: 6) menyatakan bahwa “kegiatan bermain plastisin merupakan pengetahuan yang bukan hanya berupa peniruan dari lingkungan anak melainkan lebih kepada mengkonstruksi pemikiran”. Selain itu Piaget (Yuliani, 2008) menyatakan bahwa pengetahuan adalah hasil dari pengonstruksian pemikiran secara aktif dengan membuat hubungan antara obyek satu dengan obyek lainnya.

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

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan bermain plastisin di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Pinrang?.

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan bermain plastisin di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Pinrang.

1. **Manfaat Penelitian**
2. Manfaat Teoretis
3. 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 Negeri Pembina Pinrang.
4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbang pemikiran dalam merenovasi pembelajaran yang ada di Taman Kanak-Kanak.
5. Manfaat Praktis
6. Bagi TK sebagai bahan masukan dan referensi terhadap adanya peningkatan kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain plastisin di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Pinrang.
7. Bagi anak, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain plastisin di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Pinrang.
8. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan informasi tentang adanya peningkatan kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain plastisin di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Pinrang.

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

1. **Kajian Pustaka**
2. **Kemampuan Kreativitas**
3. **Pengertian kemampuan kreativitas**

 Menurut Riri, (2011) Kemampuan merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan. Selain itu menurut Susanto (2011: 32) bahwa “kemampuan biasa merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir, atau merupakan hasil latihan atau praktek”. Sedangkan Marijan (2012: 52) kemampuan/ kompetensi adalah “kemampuan bersikap, berfikir dan bertindak secara konsistensi sebagai perwujudan dari pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki”.

 Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. 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 mengadaptasi gagasan baru dan gagasan yang sudah ada”. Menurut Munandar (1999: 6) kreativitas adalah “kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya”.

6

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

1. **Tujuan Pengembangan kreativitas**

Kemampuan belajar siswa menjadi 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 (Nursisto, 1999) yang mengemukakan dalam achievement test, siswa yang memiliki IQ tinggi hasilnya sama bagusnya dengan siswa yang memiliki kretif tinggi. Menurut Renzulli, (Munandar, 1999: 4) kreativitas dapat memunculkan penemuan baru dalan berbagai bidang ilmu dan bidang usaha manusia, yang dapat bermanfaat untuk kehidupan manusia dimasa yang akan datang. Menurut Nursisto (1999) berkembangnya kemampuan anak 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.

1. **Komponen Pokok 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) 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.

Mencermati uraian 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) Memberi penghargaan kepada anak, dan 5) Meluangkan waktu bagi anak untuk belajar dan bersibuk bersibuk diri tampa suasana penilaian.

Demikian juga menurut Hurlock (1999: 11) faktor pendukung 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. **Indikator Kreativitas Anak**

Menurut Susanto (2011: 117) indikator kreativitas anak adalah “1) kelancaran, 2) keluwesan, 3) orisinalitas, dan 4) mengelaborasi”. Masing-masing diuraikan sebagai berikut:

1. Kelancaran, anak lancar berkreativitas melalui kegiatan bermain plastisin.
2. Keluwesan, anak tidak kaku dan merasa nyaman berkreativitas melalui kegiatar bermain plastisin
3. Orisinalitas, hasil kreativiatas anak asli dari kegiatan bermain plastisin
4. Mengelaborasi, anak mampu menguraikan/menggabungkan suatu ide dengan ide yang lain sehingga menghasilkan kreativitas baru dalam bermain plastisin

Ke empat indikator di atas digunakan dalam penelitian.

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, memberikan 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 kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian dan unsur-unsur.
4. Keterampilan memerinci (mengelaborasi), yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan 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 pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, dan tidak hanya mencetuskan suatu gagasan, tetapi juga melaksanakannya.
6. **Kegiatan Bermain Plastisin**
7. **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**

Bermain plastisinadalah kegiatan bermain plastisin yang dilakukan anak-anak yang suasana menyenangkan, penuh kegembiraan. Menurut Sumanto (2005: 191) tujuan bermain plastisindi TK adalah:

1. Agar pembelajaran bisa lebih efektif, dengan lingkungan yang sudah dikenal anak maka anak dapat menerima dan mengetahui bermain plastisin dengan baik, 2) Agar pelajaran jadi plastisin relevan dengan kebutuhan anak sesuai dengan minat dan perkembangannya dan 3) Agar lebih efisien murah dan terjangkau yakni dengan menggunakan plastisin.
2. **Langkah-langkah Bermain Plastisin**

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 Negeri Pembina Pinrang tentang kreativitas anak belum terlaksana optimal. Adanya permasalahan yang dihadapi oleh anak maka diperlukan suatu usaha untuk mengatasi masalah tersebut sehingga anak dapat meningkatkan kreativitasnya. Usaha tersebut adalah melalui kegiatan bermain plastisin. Kegiatan bermain plastisin yang dilakukan anak-anak yang suasana menyenangkan, penuh kegembiraan dan mereka bergerak-gerak secara disadari untuk membuat bentuk geometri dan mencipatakan berbagai bentuk dari plastisin. Langkah-Langkah 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 Negeri Pembina Pinrang dapat ditingkatkan.

Kemampuan Kreativitas Anak Masih Rendah

Plastisin bentuk HP

Plastisin bentuk Komputer

Plastisin bentuk TV

Plastisin bentuk Radio

Aspek Anak

1. Anak kurang lancar melakukan sesuatu
2. Anak kurang luwes melakukan sesuatu
3. Anak kurang orisinalitas melakukan sesuatu
4. Anak kurang mengelaborasi melakukan sesuatu

Aspek Guru

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. intalah 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.

Kemampuan Kreativitas Anak Meningkat

1. Anak lancar melakukan sesuatu
2. Anak luwes melakukan sesuatu
3. Anak orisinalitas melakukan sesuatu
4. Anak mampu mengelaborasi melakukan sesuatu

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika kegiatan bermain plastisin diterapkan, maka kemampuan kreativitas anak di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Pinrang akan meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

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

 Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang di peroleh dari anak didik berupa data hasil observasi aktifitas, hasil kegiatan guru selama proses pembelajaran. Menurut Moleong (Rusman, 2011: 28) Mengemukakan bahwa:

Pendekatan kualitatif adalah: penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentan apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya: perilaku, persepsi, motifasi, tindakan secara holistic dan dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus alamiah, dimana data yang di kumpulkan adalah berupa kata-kata, narasi dan bukan angka-angka.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pendekatan kualitatif adalah penelitian yang berinteraksi langsung dengan subjek penelitian secara alamiah, dalam arti penelitian berjalan sesuai dengan jalannya proses belajar mengajar.

* 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”. Model PTK yang dipilih adalah model Daryanto, (2011: 31) model ini terdiri dari empat komponen dalam satu siklus, yaitu: “perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi”.

19

1. **Fokus Penelitian**

 Adapun fokus penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Kreativitas anak adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat meliputi Anak lancar berkreativitas, anak luwes berkreativitas, anak orisinalitas berkreativitas dan anak mampu mengelaborasi kreativitas.
2. Kegiatan guru bermain plastisin adalah kegiatan menggunakan plastisin yang dilakukan anak-anak yang suasana menyenangkan, penuh kegembiraan dan mereka bergerak-gerak secara disadari untuk membuat bentuk dan mencipatakan bentuk dari plastisin yaitu bentuk HP, Komputer, TV dan Radio.
3. **Setting dan Subjek Penelitian**
4. Setting penelitian

 Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina 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 Negeri Pembina Pinrang sebanyak 11 anak. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2013/2014.

1. **Rancangan Tindakan**

 Rancangan tindakan adalah mengikuti prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) yang berdaur ulang (siklus) yang menurut pendapat Kurt Lewin (Daryanto, 2011: 31) bahwa penelitian tindakan kelas terdiri atas empat komponen utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun tahap-tahap penelitian ini secara keseluruhan dapat digambarkan sebagai berikut:

Rencana Tindakan

Siklus 1

Refleksi

Pelaksanaan Tindakan

Observasi

Rencana Tindakan

Refleksi

Pelaksanaan Tindakan

Siklus 2

Observasi

Berhasil

Gambar 3.1 Rancangan tindakan menurut pendapat Daryanto, (2011: 31)

Secara lebih terperinci penelitian tindakan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

* + - 1. **Siklus I**

**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 Negeri Pembina 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 Negeri Pembina 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 Negeri Pembina 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**

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 Negeri Pembina 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. **Siklus II**

**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 Negeri Pembina 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 Negeri Pembina Pinrang.

**b. 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 Negeri Pembina 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**

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

**c. 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 Negeri Pembina 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. 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 seperti: Kisi-kisi instrument, RKH, Lembar observasi mengajar guru dan belajar anak, foto-foto penelitian.

1. **Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan**
	1. **Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan data aspek guru dan aspek anak. Teknik yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif. 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. **Indikator Keberhasilan**

Indikator Keberhasilandalam 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 Negeri Pembina Pinrang.

 Tabel 3.1 Indikator keberhasilan

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

 Sumber: Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Pinrang

Standar pencapaian peningkatan kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain plastisin di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Pinrang 80% dari 11 anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

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

Addiyanah dkk. 2012. Mengembangkan Motorik Halus Melalui Permainan Platisin Rasa. <http://haurasyalsabila.blogspot>. Com/2012/03/inilah-karva-mahasiswa paud-universitas.htm1. diakses tanggal 3 maret 2014.

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

Hurlock.1980. *Perkembangan Anak Usia TK.* Surabaya: Penerbit Usaha Nasional.

Lansing. 2010. *Kegiatan Bermain di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Marijan. 2012. *Metode Pendidikan Anak.* Yogyakarta: Sabda Media

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

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

Munandar. 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

Riri. 2011. *20 Menit Membaca Jam Dengan Mudah, Cepat Dan Praktis untuk TK-SD.* Jakarta: PT Bhuana Ilmu

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

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

Sumanto. 2005. *Ragam Bentuk Permainan di Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: PT Bhuana Ilmu

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

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

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

**LAMPIRAN**