

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kreativitas Anak Usia Dini

1. Pengertian Kreativitas

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

Menurut (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.

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

Menurut (Nursisto 1999:37) kreativitas adalah kemampuan untuk berhayal. Misalkan anak berhayal merayakan hari ulang tahunnya, maka dengan sendirinya pikirannya yang terbayang adalah roti ulang tahun yang cantik.

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

2. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Menurut (Nursisto 1999:6-7), kemampuan belajarnya akan lebih baik jika kemampuan kreativitasnya juga ikut dilibatkan. Pada dasarnya semua siswa memiliki kreatifitas dalam dirinya yang harus dikembangkan agar hidup

jadi semangat dan produktif. Kesadaran akan kemampuan kreativitas ini harus dilatih untuk memacu keberhasilan siswa di masa depan.

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

Menurut (Renzulli dalam Munandar 1999:4) kreativitas dapat memunculkan penemuan baru dalam berbagai bidang ilmu dan bidang usaha manusia, yang dapat bermanfaat untuk kehidupan manusia di masa yang akan datang.

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 ini lah 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 dirisecar kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. 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 hilang rasa rendah diri maka siswa akan jadi optimis. Dengan begitu siswa lebih semangat mengikuti semua pelajaran di sekolah. Dengan tujuan dan fungsi pengembangan kreativitas sebagai mana yang telah dipaparkan di atas maka ruang lingkup dalam pengembangan kreativitas harus ada pada pendidikan anak-anak.

3. Tahap–Tahap Perkembangan Kreativitas

Menurut (Munandar 1999:59) teori Wallas yang dikemukakan pada tahun 1926 dalam bukunya "*The Art of Thought*" 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 artian bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar tetapi "mengeramnya" dalam alam prasadar.

Tahap iluminasi adalah tahap timbulnya "*insight*" atau "*Aha-Erlebnis*", saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawalinya dan mengikutinya munculnya inspirasi atau gagasan baru.

Tahap verifikasi atau evaluasi adalah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diujikan 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 Pendidikan Anak Usia Dini terdapat tahap perkembangan kreativitas yang tertuang dalam indikator dari aspek fisik motorik halus:

- a. Mewarna bentuk gambar sederhana dengan rapi
- b. Menggambar orang dengan lengkap dan proporsional
- c. Membuat gambar dengan teknik mozaik dengan memakaiberbagaibentuk 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 ingintahu dan orisinalitas (kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan tidak biasa) dapat mengimbangi kekurangan dalam daya ingat, daya tangkap, penalaran, pemahaman terhadap tugas dan faktor lain dalam intelegensi. Jadi, pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kreativitas sangatlah penting. Kreativitas perlu dicari/dilatih oleh pendidik dan orangtua, setiap anak pada dasarnya memiliki potensi kreativitasnya. Oleh karena itu pendidik atau orang tua harus bisa meningkatkan kreativitas dengan melakukan pengamatan dan penilaian secara terus menerus dan berkesinambungan sebagai alat pemantau keefektifan kemampuan berkreaitivitas.

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

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

5. Ciri-Ciri Kreativitas

(Sumanto 2005:39) anak yang kreatif cirinya yaitu mempunyai 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 (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, serta
- g. Menanggapi pertanyaan dan punya kebiasaan untuk memberikan jawaban lebih banyak.

Menurut Guilford dalam (Munandar 1999:12) membagi ciri anak yang dapat mendukung kreativitas ke dalam dua bagian yaitu: ciri bakat (*aptitude Trait*) dan ciri nonbakat (*non-aptitude Trait*). Ciri-ciri yang berupa bakat/ aptitude trait pada kreativitas (sikap kreatif) seperti kelancaran, kelenturan, keluwesan/fleksibilitas, dan orisinalitas dalam berfikir, ciri-ciri bakat/ aptitude sikap kreatif

perlu dikembangkan sejak dini sebagai potensi kreatif yang dimiliki seorang anak agar dapat berkembang optimal. Selain ciribakat/ 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 percaya diri, ketahanan/ daya juang yang tinggi, apresiasi estetika, serta kemandirian.

6. Metode 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 talenta belum tentu terwujud dalam suatu karya unggul yang mendapat pengakuan universal. Jadi tidak semua anak berbakat merupakan anak genius, sedangkan anak yang cerdas lebih mengandung pengertian sebagai anak yang memiliki intelegensi dan kecerdasan yang tinggi.

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

Menurut (Romy 2010:6) beberapa waktu terakhir, sedang

dikembangkan pendekatan *Beyond Centers and Circles Time* (BCCT) atau pendekatan *Centradan Lingkaran* dalam proses pendidikan 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.

Untuk memaksimalkan kreativitas seseorang, dapat dicapai melalui beberapa tindakannya. Ibarat pisau yang semulutumpuling inditajamkan maka pisau itu harus terasah.

Menurut (Nursisto 1999:91) Mengasah ketajaman daya kreasi dapat dilakukan dengan beberapa cara antara lain aktif berapresiasi, gemar merenung, responsiveterhadap kejadian sekeliling, sering berinisiatif, mendinamiskan otak, banyak membaca dan menulis.

7. Fungsi Pengembangan Kreativitas Untuk Anak Usia Dini

Menurut (Montolalu 2009:35) 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 berekspresimenurut caranya sendiri. Pemenuhan keinginan itu diperoleh anak dengan menciptakan sesuatu yang lain dan baru. Kegiatan yang menghasilkan sesuatu ini memupuk sikap anak untuk terus bersibukdiridengan kegiatan kreatif yang

akan mengacu perkembangan kognitif atau ketrampilan berfikirnya.

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

Pengembangan kreativitas mempunyai nilai terapeutik 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 emosian akan terganggu. Dengan demikian, orang dewasa dapat memberikan kegiatan-kegiatan kreativitas pada anak, seperti menggambar, membentuk dari berbagai media, menari dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat menjadi alat untuk menyeimbangkan emosi anak sehingga perkembangan kepribadian anak kembali harmonis.

Ketiga, fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika. Disamping kegiatan-kegiatan berekspresi yang sifatnya mencipta, anak dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan seperti keindahan alam, lukisan, tari, musik, dan sebagainya. Dengan kegiatan tersebut maka anak akan senantiasa menyerap pengaruh indah yang didengar, dilihat dan dihayatinya. Ini berarti perasaan estetika atau perasaan

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

Biasanya orang menganggap bahwa bakat hanya ditentukan oleh kemampuan di atas 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 dan menyelesaikan suatu tugas sangat menentukan keberhasilan seseorang disamping kemampuan dan 'kreativitas' yang tinggi. orang dapat mewujudkan apresiasi dirinya, dan orang yang kreatif akan memudahkan hidupnya dalam memecahkan suatu masalah sehingga dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

B. Membuat Bentuk Dengan Media Bermain Plastisin

1. Konsep Dasar Media Plastisin

Seperti telah dijelaskan pengembangan kreativitas dapat dikembangkan dengan pusat anak (area) salah satu area yang dibutuhkan adalah area seni.

(Anna 2009:27) berpendapat bahwa sumber belajar adalah manusia, bahan, kejadian, peristiwa, setting, tehnik yang membangun, kondisi yang memberikan kemudahan bagi anak didik untuk belajar memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

Dengan media yang mudah didapat dan area yang dibutuhkan, penulis mengambil plastisin dan tanah liat sebagai salah satu media pembelajaran. Clay plastisin adalah lilin/ malam yang digunakan anak untuk bermain, plastisin dapat digunakan berulang-ulang karena tidak untuk dikeraskan.

Artikata clay adalah tanah liat. Tanah liat adalah materi alam yang dapat diolah dan dibentuk menjadi macam tembikar atau kitasebut juga keramik.

Plastisin/ lilin malam juga termasuk keluarga clay, biasanya untuk mainan anak banyak dijual di toko dengan banyak warna dan mudah dibentuk. Bentuk akhirnya tetap lunak dan dapat diolah kembali.

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

Menurut (Sumanto, 2005:186) pembelajaran seni rupa di TK harus sejalan dengan hakekat dan fungsi seni sebagai alat pendidikan adalah dengan mempertimbangkan aspek edukatif, psikologis, karakteristik materi dan ketersediaan sumber belajar.

Adapun aspek edukatif adalah pembelajaran yang dikembangkan hendaknya dapat mendidik anak sejalan dengan perkembangannya. Aspek psikologis yang dimaksud adalah perkembangan pikir, rasa dan emosional

yang berkaitan dengan karakteristik /sifat dasarnya yang serba ingin tahu. Aspek karakteristik materi disesuaikan dengan kurikulum yang ada, sedangkan aspek ketersediaan sumber belajar adalah sumber /bahan yang digunakan menarik bagi anak, mudah didapat, praktis, dan aman penggunaannya. Di sini tersedia macam-macam alat /media bermain salah satunya media plastisin dan tanah liat. Dengan media plastisin ini anak dapat bermain sesuka hati sesuai dengan keinginan/imajinasi anak didik.

Pembelajaran seni rupa dapat diajarkan dengan cara bermain, menurut (Montolalu dkk, 2009:17) memperkenalkan sebuah masa “bekerja-bermain” dimana anak-anak dengan bebasnya mengeksplorasi benda-benda serta alat-alat bermain yang ada di lingkungannya, mengambil prakarsa serta melaksanakan ide-ide mereka sendiri.

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

(Badru, 2009:16) berkeyakinan, bahwa segala bentuk pendidikan adalah berdasarkan pengaruh pancaindra, dan melalui pengalaman – pengalaman tersebut potensi – potensi yang dimiliki oleh seorang individu dapat dikembangkan. Cara belajar yang terbaik untuk mengenal berbagai konsep adalah dengan melalui berbagai pengalaman, antara lain dengan merasakandan menyentuhnya.

(Badru 2009:111) memiliki asumsi bahwa, anak adalah pembangun pengetahuanyang 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.

2. Tujuan Dan Manfaat Plastisin

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

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

Karena pembelajaran yang disukai anak adalah melalui bermain maka metode bermain plastisin sangat tepat untuk langkah awal pembentukan kreativitas karena diawali dengan proses melemaskan plastisin dengan meremas, merasakan, menggulung, memipihkan, dll

Menurut (Yuliani 2008:56) menyatakan bahwa pengetahuan bukanlah hanya berupa peniruan dari lingkungan anak melainkan lebih kepada mengonstruksikan pemikiran.

(Yuliani 2008:57) menyatakan bahwa pengetahuan adalah hasil dari pengonstruksian pemikiran secara aktif dengan membuat hubungan antara obyek satu dengan obyek lainnya.

Menurut (Yuliani 2008:58) plastisin dari tanah liat juga mempelajari bagaimana obyek dapat berubah posisi dan bentuknya, sesuai keinginan atau khayalan anak

menurut teori perubahan/transformasi.

3. Kelebihan dan Kelemahan Plastisin

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.

4. Langkah-langkah Pembelajaran

Sebagai permulaan guru menunjukkan benda konkrit untuk diperlihatkan pada anak didik misalkan gelas dan piring, kemudian guru membuat gelas dan piring dengan plastisin tanah liat sesuai dengan contoh yang ada, kemudian anak diajarkan untuk membuat yang sama dengan contoh atau membuat bentuk lain sesuai suka 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 kotoran tanah liat anak menggunakan celemek plastik dan disediakan tempat cuci tangan beserta lap agar sewaktu pembelajaran selesai anak dengan mudah dapat segera membersihkan tangannya.

C. Pedoman Penilaian dan Kriteria/Indikator Hasil Belajar

1. Pedoman Penilaian

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 dituliskan nama anak dan diberi tanda checklist (√).

Menurut (Anita 2005:111) pencatatan penilaian dapat menggunakan skala penilaian berupa memuaskan, berhasil, dan belum berhasil atau dengan lambang (○) artinya berhasil melakukan beberapa kriteria yang ditentukan, lambang (√) bisa melakukan separuh dari kriteria yang telah ditentukan dan tanda (x) untuk siswa yang belum dapat memenuhi kriteria yang ditentukan.

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.

Peneliti melakukan penilaian pada anak dengan berpedoman pada

Depdiknas, apabila anak berkembang sangat baik/optimal guru akan memberi nilai, apabila anak berkembang sesuai harapan guru akan 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.

D. Hubungan antara Kreativitas dengan Plastisin

Plastisin dapat meningkatkan kecerdasan ruang dan gambar karena plastisin bisa membuat bentuk sesuai khayalan anak-anak.

Menurut (Yuliani, dkk 2008:17) berpendapat bahwa kognitif merupakan penjelma dari kemampuan primeryang salah satunya adalah pemahaman ruang (*spatial factors*).

Menurut (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 teknik sipil atau insinyur teknik 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 menurut (Slamet 2008:5) perkembangan kognitifnya sedang beralih dari fase praoperasional ke fase konkret operasional. Cara berfikir konkret berpijak

pada pengalaman akan benda –
benda konkrit, bukan berdasarkan pengetahuan atau konsep-konsep abstrak.

(Slamet 2008:11) menyatakan bahwa anak usia dini belajar paling baik dengan “Indria” (indranya). Dengan menyentuh, meremas, memukul, atau memegang plastisin anak dapat membuat berbagai bentuk apapun yang sering dijumpainya, bahkan mereka dapat memanipulasinya menjadi berbagai bentuk yang diinginkan.

E. Kerangka Berfikir

(Badru 2009:26) memiliki pendapat bahwa sumber belajar sebagai segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberik 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 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 antar kondisi awal, siklus I dan siklus II.

Berdasarkan bagan kerangka berpikir pada gambar 2.1 peneliti berasumsi

melalui metode bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak dalam membuat bentuk di TK Al Ikhlas desa Bangkes kecamatan Kadur Kabupaten Pamekasan Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015

Gambar 2.1 Bagansiklus 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.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah media bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak didik di kelompok B pada semester genap, TK Al Ikhlas desa Bangkes kecamatan Kadur Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2014/2015.