

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Kreativitas**

Ditinjau dari berbagai aspek kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting. Banyak permasalahan serta tantangan hidup menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian 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 pikiran 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 belajar siswa jadi lebih baik jika kemampuan kreativitasnya juga ikut dilibatkan. Pada dasarnya semua siswa memiliki kreatif dalam dirinya yang harus dikembangkan agar hidup jadi semangat dan produktif. Kesadaran akan kemampuan kreativitas ini harus dilatih untuk memacu keberhasilan siswa demi menyongsong masa depan.

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

Menurut Renzulli, 1981 dalam Munandar (1999: 4) kreativitas dapat memunculkan penemuan baru dalam berbagai bidang ilmu dan bidang usaha manusia, yang dapat bermanfaat untuk kehidupan manusia dimasa yang akan datang.

Menurut Munandar (1999: 31) menekankan perlunya kretivitas 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. Kretivitas atau berfikir kreatif sebagai suatu kemampuan untuk melihat bermacam – macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah.

Hal inila yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah yang masih menjadi fokus perhatian adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran.

d. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.

e. Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya secara individu serta kualitas hidup seluruh umat manusia.

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

### **3. Tahap – Tahap Perkembangan Kreativitas**

Menurut Munandar (1999: 59) teori Wallas yang dikemukakan pada tahun 1926 dalam bukunya “*The Art of Thought*” (Piirto, 1992) yang menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap, yaitu: (1) persiapan, (2) inkubasi, (3) iluminasi, (4) verifikasi. Pada tahap pertama, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain

dan sebagainya.

Pada tahap kedua, kegiatan mencari dan menghimpun data / informasi tidak dilanjutkan. Tahap inkubasi adalah tahap dimana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar tetapi “mengeramnya” dalam alam pra sadar.

Tahap iluminasi adalah tahap timbulnya “*insight*” atau “*Aba-Erlebnis*”, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.

Tahap verifikasi atau evaluasi adalah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Di sini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Dengan kata lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis).

Menurut Kurikulum Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini terdapat tahap perkembangan kreativitas yang tertuang dalam indikator dari aspek fisik motorik halus:

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

#### **4. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas**

Hasil penelitian beberapa ahli di atas menunjukkan bahwa faktor – fakto dalam kreativitas meliputi : daya imajinasi, rasa ingin tahu dan orisinalitas (kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan tidak biasa) dapat mengimbangi kekurangan dalam daya ingat, daya tangkap, penalaran, pemahaman terhadap tugas dan factor lain dalam intelegensi. Jadi, pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kreativitas sangatlah penting. Kreativitas perlu dicari / dilatih oleh pendidik dan orang tua, setiap anak pada dasarnya

memiliki potensi akan 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 berkekrativitas.

Guru yang waspada pada karakteristik anak didik yang menunjukkan potensi kreatif dapat mengakui perbedaan individu dalam masa kanak – 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.

Menurut B.E.F. Montolalu, dkk (2009: 3.8) ada beberapa faktor lingkungan yang menunjang antara lain suasana kelas yang kondusif, anak aktif dalam pembelajaran dsb, dan yang menghambat kreativitas anak antara lain tidak melibatkan anak secara aktif, berperan sebagai intruksi.

##### **5. Ciri – Ciri Kreativitas**

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

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

diskusi, ciri –ciri tersebut, antara lain :

- a. Mempunyai hasrat ingin mengetahui yang tinggi
- 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 dalam kegiatan pembelajaran
- g. Menanggapi pertanyaan dan punya kebiasaan untuk memberikan jawaban lebih banyak.

Menurut Guilford 1959 dalam Munandar (1999: 12) membagi ciri anak yang dapat mendukung kreativitas kedalam dua bagian yaitu: ciri bakat (aptitude Trait) dan ciri non bakat (non – aptitude Trait). Ciri – ciri yang berupa bakat/ aptitude trait pada kreativitas (sikap kreatif) seperti kelancaran, kelenturan, keluwesan/ fleksibilitas, dan orisinalitas dalam berfikir, ciri–ciri bakat / aptitude sikap kreatif perlu dikembangkan sejak dini sebagai potensi kreatif yang dimiliki seorang anak agar dapat berkembang optimal. Selain ciri bakat / aptitude, sikap kreatif perlu didukung oleh kematangan pribadi. Beberapa karakteristik pribadi yang sudah teruji dalam penelitian / kajian ilmiah, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas adalah rasa ciri non aptitude antara lain: percaya diri, keuletan / daya juang yang tinggi, apresiasi estetik, serta kemandirian

## 6. 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 sedikitnya dapat melihat kreativitas anak didik sedini mungkin agar dapat dikembangkan dengan bimbingan dan penyuluhan sesuai dengan kreativitas anak didik masing – masing. Jika tidak dikembangkan maka kreativitas yang ada bisa jadi hilang dan anak didik menjadi biasa saja, karena kreativitas terhambat dan tidak terwujud.

Menurut Kak Romy (2010: 6) beberapa waktu terakhir, sedang dikembangkan pendekatan *Beyond Centers and Circles Time* (BCCT) atau pendekatan Centra dan Lingkaran dalam proses mendidik anak usia dini yang dalam pendidikan TK dikenal dengan Area. Lewat pendekatan ini

anak diberi kesempatan untuk bermain secara aktif dan kreatif di sentra-sentra pembelajaran yang tersedia guna mengembangkan dirinya seoptimal mungkin sesuai dengan potensi dan minat masing-masing. Untuk memaksimalkan kreativitas seseorang, dapat dicapai melalui beberapa tindakan nyata. Ibarat pisau yang semula tumpul ingin ditajamkan maka pisau itu harus terus diasah.

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

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

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

e. *Sensitivity* (kepekaan) yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Pada Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) 2004 pengembangan kreativitas terdapat pada bidang pengembangan seni, akan tetapi sekarang pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pengembangan kreativitas terdapat pada bidang pengembangan fisik motorik halus anak usia dini.

### 7. Fungsi Pengembangan Kreativitas Untuk Anak Usia Dini

Menurut B. E. F. Montolalu (2009: 3.5) pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana belajar yang menunjang untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak.

Fungsi pengembangan kreativitas pada anak TK adalah sebagai berikut :

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

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

keaktivitas seseorang secara positif akan mempengaruhi kesehatan mentalnya demikian pula pada anak.

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

**Ketiga**, fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika. Disamping kegiatan – kegiatan berekspresi yang sifatnya mencipta, anak dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam – macam keindahan seperti keindahan alam, lukisan, 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 terbina dan dikembangkan. Pada akhirnya anak akan memperoleh kecakapan untuk merasakan, membedakan – bedakan, menghargai keindahan yang akan mengantar dan mempengaruhi kehalusan budi pekertinya. Dengan

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

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

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

Dengan demikian kreativitas sangatlah penting karena dengan kreativitas orang dapat mewujudkan apresiasi dirinya, dan orang yang kreatif akan memudahkan hidupnya dalam memecahkan suatu masalah sehingga dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

## **8. Membuat Bentuk Dengan Media Bermain Plastisin**

### a. Konsep Dasar Media Plastisin

Seperti telah dijelaskan pengembangan kreativitas dapat dikembangkan dengan pusat anak (area) salah satu area yang dibutuhkan adalah area seni dimana untuk mengemangkan imajinasi, ide dan gagasan baru bagi anak. Anna Suhaenah, S 1998 dalam Badru Zaman (2009: 2.7) berpendapat bahwa sumber belajar adalah manusia, bahan, kejadian, peristiwa, setting, teknik yang membangun, kondisi yang memberikan kemudahan bagi anak didik untuk belajar memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap atau perilaku anak.

Dengan media yang mudah didapat dan area yang dibutuhkan, penulis mengambil plastisin dari tanah liat sebagai salah satu media pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak.

Menurut BB Clay Designs, 6 maret 2011, clay plastisin adalah lilin/ malam yang digunakan anak untuk bermain, plastisin dapat digunakan berulang – ulang karena tidak untuk dikeraskan.

Menurut kelompok belajar BB Clay Designs (2011), arti kata clay adalah tanah liat. Tanah liat adalah materi alam yang dapat diolah dan dibentuk menjadi macam tembikar atau kita sebut juga keramik.

Menurut Well Mina (23 Juni 2012) 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 seni rupa.

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 dasar anak 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 dari 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 Patty Smith Hill 1932 dalam B.E.F.Montolalu, dkk (2009: 1.7) memperkenalkan sebuah masa “bekerja-bermain” dimana anak-anak dengan bebasnya mengeksplorasi benda – benda serta alat – alat bermain yang ada dilingkungannya, mengambil prakarsa serta melaksanakan ide – ide mereka sendiri.

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

dan mata, mengenali kekekalan benda, dan mengeksplorasi konsep ruang dan waktu.

Pestalozzi dalam Badru Zaman (2009: 1.6) berkeyakinan, bahwa segala bentuk pendidikan adalah berdasarkan pengaruh panca indra, dan melalui pengalaman – pengalaman tersebut potensi – potensi yang dimiliki oleh seorang individu dapat dikembangkan. Pestalozzi percaya bahwa cara belajar yang terbaik untuk mengenal berbagai konsep adalah dengan melalui berbagai pengalaman, antara lain dengan merasakan dan menyentuhnya.

Pandangan Jean Piaget dan Lev Vigotsky (pandangan konstruktivis) dalam Badru Zaman (2009: 1.11) memiliki asumsi bahwa, anak adalah pembangun pengetahuan yang aktif. Anak mengkonstruksi / membangun pengetahuannya berdasarkan pengalamannya. Pengetahuan tersebut diperoleh anak dengan cara membangun sendiri secara aktif melalui interaksi yang dilakukannya dengan lingkungan. Misalkan dengan cara bermain plastisin.

#### **b. Tujuan Dan Manfaat 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 relevan dengan kebutuhan siswa sesuai dengan minat dan perkembangannya.

3. 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 melumaskan plastisin dengan meremas, merasakan, menggulung, memipihkan, dll

Menurut Piaget dalam E.Foreman 1193 dalam Yuliani Nurani Sujono (2008: 5.6) menyatakan bahwa pengetahuan bukan hanya berupa peniruan dari lingkungan anak melainkan lebih kepada mengonstruksi pemikiran.

Piaget (Furth,1969) dalam Yuliani Nurani Sujono (2008: 5.6) menyatakan bahwa pengetahuan adalah hasil dari pengonstruksian pemikiran secara aktif dengan membuat hubungan antara obyek satu dengan obyek lainnya.

Menurut piaget (Foreman, 1930) dalam Yuliani Nurani Sujono (2008: 5.7) plastisin dari tanah liat juga mempelajari bagaimana obyek dapat berubah posisi dan bentuknya, sesuai keinginan atau khayalan anak menurut teori perubahan / transformasi.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Plastisin**

Menurut Moedjiono 1992 dalam Dwijunianto.wordpress.com (23Juni 2012) mengatakan bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan: memberikan pengalaman secara langsung, dan konkrit, tidak adanya verbalisme, obyek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur

proses secara jelas. Sedangkan kelemahannya tidak dapat membuat obyek yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.

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

Sebaiknya belajar lilin/ plastisin dari tanah liat dilakukan di lantai daripada di bangku/meja, sehingga anak dengan leluasa berpindah tempat, dapat duduk dengan nyaman dan dapat menikmati bermain plastisin tanah liat sesuai khayalan anak.

Untuk mengatasi kotornya tanah liat anak menggunakan celemek plastik dan disediakan tempat cuci tangan beserta lap agar sewaktu pembelajaran selesai anak dengan mudah dapat segera membersihkan tangannya.

### **9. Pedoman Penilaian dan Kriteria/Indikator Hasil Belajar**

#### **a. Pedoman Penilaian**

Menurut Depdiknas (2004: 6-7) pencatatan hasil penilaian harian pelaksanaannya adalah catatlah hasil penilaian perkembangan anak pada kolom penilaian di Rencana Kegiatan Harian (RKH). Anak yang belum mencapai indikator seperti diharapkan dan dari beberapa

indikator hanya mampu melaksanakan satu indikator atau dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka pada kolom penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda bulatan kosong (0). Anak yang sudah melebihi indikator yang diharapkan atau mampu melaksanakan tugas, tanpa bantuan guru secara tepat/ cepat / lengkap dan benar, maka pada kolom penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda bulatan penuh (●). Jika anak hanya dapat melaksanakan beberapa indikator misalnya dua dari empat indikator, maka pada kolom penilaian ditulis nama anak dan diberi tanda check list (√).

Menurut Anita Yus ( 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.

Menurut Depdiknas (2010: 11) pedoman penilaian dengan menggunakan lambang bintang, maksudnya apabila anak dapat memenuhi semua kriteria maka diberi nilai bintang (\*\*\*\*) artinya berkembang sangat baik / optimal, bintang (\*\*\* ) artinya berkembang sesuai harapan, sedangkan bintang ( \*\* ) artinya mulai berkembang, dan bintang ( \* ) artinya anak belum berkembang, dari beberapa indikator / kriteria yang telah ditetapkan guru.

#### **b. Kriteria/Indikator Hasil Belajar**

Menurut Kurikulum Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini (2004: 37) terdapat indikator dalam aspek seni :

- 1) Menggambar bebas dengan berbagai media dengan rapi dan Mewarna bentuk gambar sederhana dengan rapi
- 2) Menggambar orang dengan lengkap dan proporsional
- 3) Membuat gambar dengan tehnik mozaik dengan memakai berbagai bentuk
- 4) Melukis dengan jari tangan
- 5) Membuat bentuk dari media plastisin, lempung, dll.
- 6) Mencocok dengan pola buatan guru atau ciptaan anak sendiri dan Melukis dengan jari, dll

Selanjutnya Munandar (1999: 71) menunjukkan indikator untuk kreativitas, yang meliputi ciri – ciri antara lain memiliki rasa ingin tahu yang mendalam dan sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah juga bebas dalam menyatakan pendapat kemudian mempunyai rasa keindahan yang dalam dan menonjol dalam bidang seni serta mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi atau sudut pandang, mempunyai rasa humor yang luas juga orisinal dalam ungkapan gagasan dan pemecahan masalah.

Tabel 2.2 Indikator Kretivitas

No	Indikator
1	Keterampilan membuat bentuk
2	Kerapian membuat bentuk
3	Kemampuan untuk menambahkan bentuk lain pada bentuk yang ada
4	Komposisi atau bentuk yang proporsional dan menarik

Peneliti melakukan penilaian pada anak dengan berpedoman pada Depdiknas (2010: 11) pedoman penilaian dengan menggunakan lambang bintang, apabila anak berkembang sangat baik / optimal guru akan memberi nilai bintang ( 4 ) , apabila anak berkembang sesuai harapan guru maka nilainya bintang ( 3 ), apabila anak baru mulai berkembang maka nilainya bintang ( 2 ) dan apabila anak belum berkembang pada tiap indikatornya sesuai harapan guru maka diberi nilai bintang ( 1 ).

#### **10. Hubungan antara Kreativitas dengan Plastisin**

Plastisin dapat meningkatkan kecerdasan ruang dan gambar karena palstisin bisa membuat bentuk sesuai khayalan anak- anak. Menurut Teori Primary Mental Abilities yang dikemukakan oleh Thurstone dalam Yuliani Nurani Sujiono,dkk (2008: 1.7) berpendapat bahwa kognitif merupakan penjelmaan dari kemampuan primer yang salah satunya adalah pemahaman ruang (*spatial factors*).

Menurut Kak Romy (2007: 28-29) dengan memiliki kecerdasan ruang anak mampu menikmati dan menghargai suatu hasil karya seni. Anak juga mampu memahami gambar berupa denah atau peta. Kecerdasan ini dapat mengembangkan kreatifitas anak untuk menciptakan pola – pola gambar yang baru. Apabila kecerdasan ruang dan gambar ini dikembangkan dan terasah dengan baik maka akan dapat membantu individu untuk menekuni berbagai profesi kerja di masa yang akan datang. Berbagai profesi kerja yang dapat ditekuni antara lain: arsitek,

pemahat, pelukis, sutradara, perancang busana, perencanaan tata kota, insinyur 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 piaget 1972 dalam Slamet Suyanto (2008: 5) perkembangan kognitifnya sedang beralih dari fase praoperasional ke fase konkret operasional. Cara berfikir konkret berpijak pada pengalaman akan benda – benda konkret, bukan berdasar arkan pengetahuan atau konsep – konsep abstrak.

Ki Hajar Dewantara 1965 dalam Slamet Suyanto (2008: 11) menyatakan bahwa anak usia dini belajar paling baik dengan “Indria” (indranya). Dengan menyentuh, meremas, memukul, atau memegang plastisin anak akan dapat membuat berbagai bentuk apapun yang sering dijumpainya, bahkan mereka dapat memanipulasinya menjadi berbagai bentuk yang diinginkan.

## **B. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan**

1. Rupianatillah Rahmadan, “ Metode Bermain Platisin dari tanah liat untuk menumbuhkan kreativitas anak PAUD Darul Assadha Sugiyo Lamongan Jatim” dengan subyek penelitian anak PAUD yang berjumlah 12 anak terdiri 4 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Setelah dilakukan penelitian dengan prosedur Penelitian Tindakan Kelas . Analisa data diskripsi kualitatif dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain platisin dengan tanah liat dapat meningkatkan kreatifitas anak PAUD Darul Assadha Sugiyo Lamongan Jatim sesuai dengan harapan yakni : dari 12 anak 75 % telah

mencapai indicator keberhasilan, dan atau setiap anak memperoleh nilai minimal 65 sesuai dengan kriteria Keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya.

2. Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ) dengan judul “ Peningkatan Kecerdasan anak kelompok B TK Nurul Hudha Tuban Jatim melalui bermain Blakdoot.

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, dimana dari pelaksanaan Pratinclakan, Siklus I dan Siklus II kreativitas anak selalu mengalami peningkatan. Pada pratinclakan keberhasilan belajar mencapai 43,54 %, meningkat pada siklus I menjadi 67,34 %, sedangkan pada siklus II mencapai 87,34 %. Artinya penelitian yang dilakukan berhasil sesuai dengan harapan. Dengan kesimpulan bahwa kecerdasan anak dapat ditingkatkan melalui bermain Blakdoot pada TK Nurul Hudha Tuban Jawa Timur .

### C. Kerangka Berfikir

Nana Sudjana 1997 dalam Badru Zaman (2009: 2.6) memiliki pendapat bahwa sumber belajar sebagai segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya. Dan atau sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya serta untuk memahami suatu materi pelajaran. Demikian halnya pada anak usia dini sumberbelajar merupakan hal yang sangat penting sebagai dasar dalam mencapai tujuan pembelajaran secara kongkrit. Oleh sebab itu proses pembelajara untuk anak usia dini harus disesuaikan dengan karakteristik anak dan tidak perbalisme, tetapi sesuai dengan keadaan dialam sekitar.

Perencanaan sumber belajar yang dilakukan oleh guru akan memberikan manfaat apabila guru dapat menyiapkan dan memilih sumber belajar yang

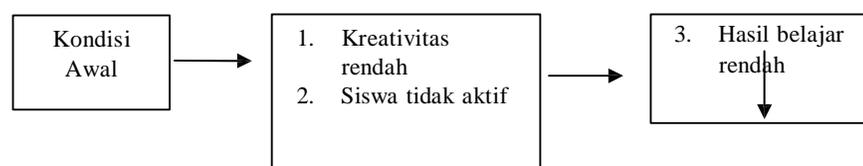
sesuai dengan karakteristik, minat dan tujuan pembelajaran yang hendak anak dicapai. Dalam hal ini bermain plastisin akan lebih menarik minat dan memotivasi anak untuk meningkatkan kreativitas, karena anak bisa bermain dengan menyenangkan tanpa rasa bosan sehingga secara mudah tujuan dapat tercapai. Bermain plastisin merupakan suatu sarana pada proses pembelajaran untuk mengembangkan minat dan kreativitas anak dalam membuat berbagai bentuk.

Berdasarkan uraian di atas dapat diduga bahwa dengan menggunakan media bermain plastisin sangat membantu anak dalam membuat bentuk misalkan bentuk-bentuk peralatan rumah tangga dan atau yang lainnya. Disamping itu bahwa bermain adalah sangat sesuai dengan dunia anak yaitu dunia bermain tiada hari anak tanpa bermain, anak keinginanya selalu bermain.

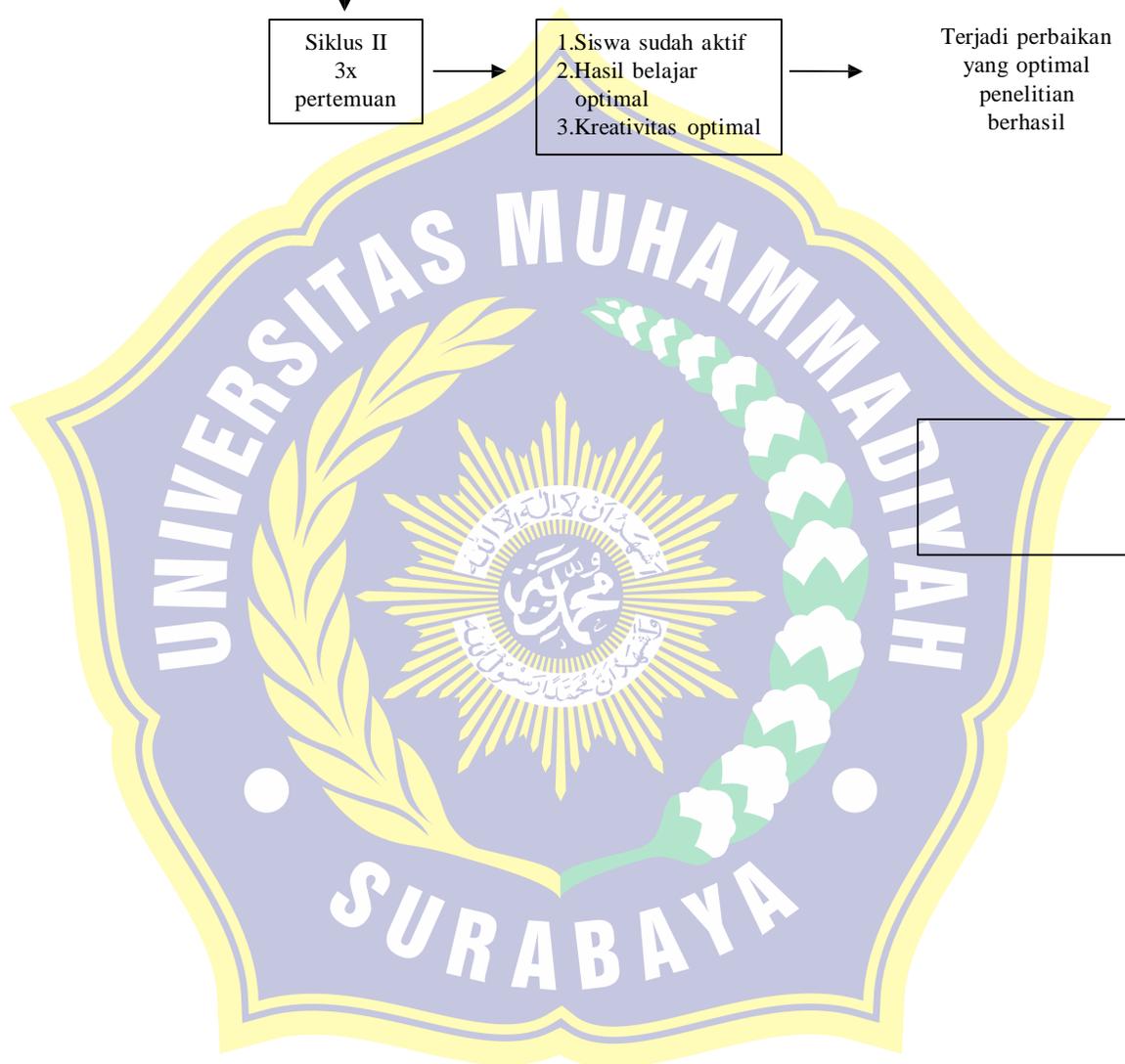
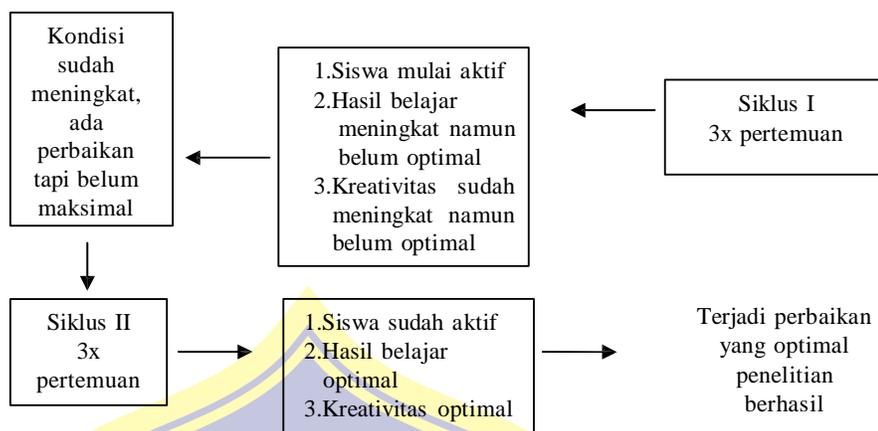
Pada gambar 2.1 dapat terlihat bagan kerangka berfikir yang memperlihatkan tentang kondisi sebelum penelitian dilakukan berdasar hasil obsevasi awal yang telah dilakukan pneliti, tindakan penelitian pada siklus I, tindakan penelitian pada siklus II. Dimana tiap-tiap siklusnya sangat berhubungan antara 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 kelompok B dalam membuat bentuk di TK Muslimat NU 02 Hidayatul Mubtadiin Wajak Malang.

**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir**



Dilakukan perbaikan dengan PTK



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.

