

**IMPLEMENTASI MEDIA MAKET DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK INSAN
MANDIRI KECAMATAN TANJUNG SENANG KOTA BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
guna Mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

**WENY DWI LESTARI
NPM : 1611070140**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H / 2020 M**

**IMPLEMENTASI MEDIA MAKET DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
TAMAN KANAK-KANAK INSAN MANDIRI KECAMATAN
TANJUNG SENANG KOTA BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
guna Mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

WENY DWI LESTARI

NPM : 1611070140

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd
Pembimbing II : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442H / 2020 M**

ABSTRAK

Keterampilan berbicara merupakan suatu kemampuan mengungkapkan ide dalam bentuk kata-kata untuk menyampaikan pesan melalui bahasa lisan agar maksud yang ingin disampaikan mudah dipahami oleh orang lain. Kegiatan pembelajaran bahasa khususnya keterampilan berbicara anak sangat penting dibutuhkan untuk anak, karna dengan adanya keterampilan berbicara, anak dapat memberikan wawasan dan pengetahuan berbicara anak. Pada pembelajaran keterampilan berbicara pada anak, perlu adanya media pembelajaran yang mendukung terciptanya suasana pembelajaran sebagai penyalur pengetahuan. Maka dari itu, anak usia dini harus dilatih perkembangan keterampilan berbicaranya. Oleh sebab itu, peneliti memilih media maket sebagai salah satu peningkatan keterampilan berbicara anak. Media yang bersifat tiga dimensi dalam perannya sebagai penyampaian pesan akan lebih akurat dibanding gambar atau chart, karena memungkinkan para siswa dapat menyentuh, membaui, memegang atau memanipulasi obyek tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana media maket dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Insan Mandiri Kecamatan Tanjung Senang Kota Bandar Lampung. Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek guru dan peserta didik di kelas B4 Taman Kanak-Kanak Insan Mandiri Kecamatan Tanjung Senang Kota Bandar Lampung. Alat pengumpulan data yang penulis gunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Pada saat kegiatan media maket dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak, guru belum melakukan sesuai dengan langkah-langkah yaitu pada bagian langkah guru menentukan bentuk kegiatan atau materi yang akan dilaksanakan namun ketika menyiapkan atau membuat RPPH tidak ada bagian untuk memperlihatkan kompetensi dasar dan inti. Dan ketika pembelajaran berlangsung menggunakan media maket, media yang digunakan menggunakan media yang langsung jadi atau beli, untuk menjadi guru yang kreatif, guru dapat meminimalisir biaya yang dikeluarkan dalam pengembangan keterampilan berbicara anak. Seperti contohnya membuat media dengan menggunakan barang bekas dengan kardus agar anak lebih antusias dan keingintahuan mereka bertambah dalam pengetahuan kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : Media Maket, Keterampilan Berbicara



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : IMPLEMENTASI MEDIA MAKET DALAM
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-
KANAK INSAN MANDIRI TANJUNG SENANG
KOTA BANDAR LAMPUNG**
Nama : Weny Dwi Lestari
NPM : 1611070140
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

MENYETUJUI

**Untuk di Munaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd
NIP. 196407111991032003

Pembimbing II

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“IMPLEMENTASI MEDIA MAKET DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK INSAN MANDIRI TANJUNG SENANG KOTA BANDAR LAMPUNG”** disusun oleh: **Weny Dwi Lestari**, NPM: 1611070140, Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia dini, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah pada Hari/Tanggal: Kamis, 27 Agustus 2020 pukul 13.00-15.00 WIB. Diruang sidang Jurusan PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd (.....)

Sekretaris : Neni Mulya, M.Pd (.....)

Pembahas Utama : Dr. Heny Wulandari, M.Pd (.....)

Pembahas I : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd (.....)

Pembahas II : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

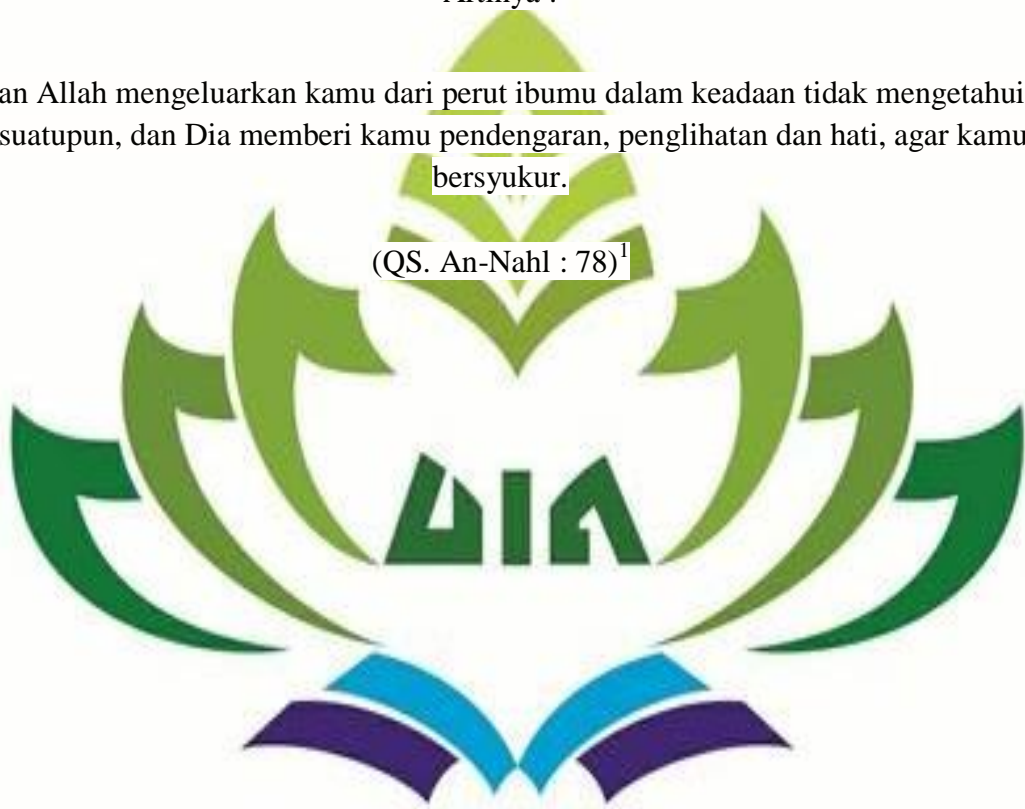
MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya :

Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui
sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu
bersyukur.

(QS. An-Nahl : 78)¹



¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Diponegoro: Bandung, 2006), h,250.

PERSEMBAHAN

Segala Puji dan Syukur kehadirat Allah S.W.T. yang telah memberikan segala limpahan rahmatNya. Solawat teriring salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Allah Muhammad S.A.W., dan kita sebagai pengikutnya mendapatkan syafa'at kelak di yaumul qiyamah, Aamiin. Dengan kerendahan hati, peneliti persembahkan karya kecil ini dan ucapan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tuaku, Ayahandaku tercinta Usman Effendi dan Ibundaku tercinta Rosita yang telah mengasuh, membesarkanku, membimbingku serta mendidikku dengan penuh cinta dan kasih sayang dan yang selalu mengiringiku dengan do'a demi keberhasilanku sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kakakku tercinta Hardiyanto Saputra yang selalu menyayangi, mencintai, mengarahkan dan memotivasi serta memberi semangat dalam setiap langkahku.
3. Terima kasih kepada sahabat seperjuangan terkhususnya Arini Asari, Ameliyani Putri, dan Tri Indah Setia yang selalu memberikan dukungan serta memberikan bantuan baik petunjuk dan berupa saran-saran, sehingga peneliti semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Terima kasih kepada seseorang yang teristimewa Dico Rahmat Pratama telah memberikan semangat dan senantiasa membantu disetiap kesulitanku selama aku menempuh pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
5. Almamaterku Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah mengajarkanku untuk menjadi mahasiswa dan manusia yang baik dan benar.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Weny Dwi Lestari, nama panggilan Weny dilahirkan di Kenali Lampung Barat, 22 April 1998 dan sebagai anak ke dua dari dua bersaudara pasangan Bapak Usman Effendi dan Rosita.

Sebelum masuk ke jenjang perguruan tinggi penulis mengawali pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK) Al-Azhar 2 Bandar Lampung lulus pada tahun 2004, kemudian penulis melanjutkan ke Sekolah Dasar (SD) Al-Azhar 1 Bandar Lampung lulus pada tahun 2010, kemudian melanjutkan di Sekolah Menengah Pertama (SMPN) 29 Bandar Lampung lulus pada tahun 2013, lalu menempuh pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMAN) 15 Bandar Lampung lulus pada tahun 2016. Pengalaman organisasi peneliti pernah mengikuti kegiatan Pramuka.

Penulis pada tahun 2016 diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Pada tahun 2019 penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Karang Raja, Kecamatan Merbau Mataram, Kabupaten Lampung Selatan. Pada tahun yang sama 2019 penulis melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di RA Perwanida 1 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR



Syukut Alhamdulillah, penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan ilmu pengetahuan, kekuatan dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul: “Implementasi Media Maket Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Insan Mandiri Kecamatan Tanjung Senang Kota Bandar Lampung”.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan dan keterbatasan ilmu pengetahuan, namun atas bimbingan dari berbagai pihak, sehingga semua kesulitan dan hambatan bisa teratasi oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan kemudahan dalam berbagai hal sehingga penulis skripsi ini berjalan dengan baik.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd, selaku Ketua Jurusan dan Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan berbagai pengarahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd, sebagai dosen pembimbing I dan Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd sebagai pembimbing II yang telah menyediakan waktu dan bimbingan dengan penuh kesabaran yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memotivasi penulis.
4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Bapak dan Ibu Staf perpustakaan UIN Raden Intan Lampung dan Staf Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah membantu penulis dalam mencari referensi guna menyelesaikan Karya ilmiah ini.

6. Ibu Marwiyah, S.Pd selaku kepala sekolah TK Insan Mandiri Tanjung Senang Bandar Lampung beserta para guru yang telah memberikan kesempatan dan izinkan untuk mengambil data peneliti perlukan.
7. Teman-teman seangkatan 2016 jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang sama-sama berjuang dalam mengerjakan skripsi dan memberikan motivasi yang luar biasa bagi penulis.
8. Berbagai pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu yang telah ikut serta memberikan bantuan.

Semoga semua bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan ridho dan sekaligus sebagai catatan amal ibadah dari Allah SWT. Aamiin *Ya Robbil 'Alamin*. Penulis menyadari penelitian ini masih terbatasnya ilmu, pemahaman, dan teori penelitian yang penulis miliki. Oleh karenanya kepada para pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan saran – saran yang sifatnya membangun. Dan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Aamiin ya Robb.



Bandar Lampung, 27 Agustus 2020
Penulis,

Weny Dwi Lestari
NPM. 1611070140

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Alasan Memilih Judul	5
C. Latar Belakang Masalah	5
D. Fokus Penelitian	14
E. Rumusan Masalah	15
F. Tujuan Penelitian	15
G. Signifikasi Penelitian	16
H. Metode Penelitian	17
1. Jenis Penelitian	17
2. Setting Penelitian	18
a. Tempat Peneltian	18
b. Waktu Penelitian	18
3. Subjek dan Objek Penelitian	19
a. Subjek Penelitian	19
b. Objek Penelitian	19
4. Teknik Pengumpulan Data	19
a. Teknik Observasi	20
b. Teknik Wawancara	21
c. Teknik Dokumentasi	22
5. Teknik Analisis Data	23
a. Reduksi Data	24
b. Penyajian Data	24
6. Uji Keabsahan Data	26

BAB II LANDASAN TEORI	27
A. Media Maket	27
1. Pengertian Media Pembelajaran	27
2. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran	28
3. Pemilihan Media Pembelajaran	34
4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Anak Usia Dini	36
5. Pengertian Media Maket	43
6. Tujuan Maket	46
7. Fungsi Maket	46
8. Kegunaan Model (Maket)	47
9. Langkah-Langkah Pembelajaran Media Maket	49
A. Keterampilan Berbicara Anak	51
1. Pengertian Keterampilan Berbicara Anak	51
2. Tujuan Keterampilan Berbicara Anak	54
3. Aspek-aspek Keterampilan Berbicara Anak	55
4. Karakteristik Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun	57
B. Kerangka Berfikir	58
C. Tinjauan Pustaka	59
BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	62
1. Letak Geografis TK Insan Mandiri	62
2. Visi dan Misi TK Insan Mandiri	62
3. Keadaan Tenaga Pendidik TK Insan Mandiri	63
4. Data Sarana dan Prasarana	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	68
A. Hasil Penelitian	68
B. Pembahasan	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
C. Penutup	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

1. Indikator Pencapaian Keterampilan Berbicara.....	11
2. Keadaan Pendidik TK Insan Mandiri.....	64
3. Keadaan Gedung di TK Insan Mandiri.....	65
4. Fasilitas Pembelajaran di Dalam Kelas TK Insan Mandiri.....	65
5. Fasilitas Pembelajaran di Luar Kelas TK Insan Mandiri.....	66
6. Fasilitas Pendukung.....	66
7. Hasil Observasi Perkembangan Keterampilan Berbicara Anak.....	75
8. Hasil Presentasi Perkembangan Keterampilan Berbicara Anak.....	76



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Indikator Pencapaian Keterampilan Berbicara Anak di Taman Kanak-Kanak Insan Mandiri Tanjung Senang Bandar Lampung
- Lampiran 2 Kisi-Kisi Observasi dengan Guru
- Lampiran 3 Pedoman Observasi dengan Guru
- Lampiran 4 Pedoman Wawancara dengan Guru
- Lampiran 5 Cover ACC Proposal
- Lampiran 6 Cover ACC Munaqosyah
- Lampiran 7 Surat Tugas Seminar Proposal
- Lampiran 8 Surat Tugas Sidang Munaqosyah
- Lampiran 9 Surat Permohonan Mengadakan Pra Penelitian
- Lampiran 9 Surat Permohonan Mengadakan Penelitian
- Lampiran 10 Surat Balassan Melakukan Penelitian dari Sekolah
- Lampiran 11 Kartu Konsultasi
- Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- Lampiran 13 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Skripsi yang ditulis berjudul “Penerapan Media Plastisin dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Wasila Hamid Lampung Selatan” untuk menghindari kesalahpahaman didalam memahami maksud judul skripsi ini maka perlu dijelaskan hal-hal yang bersangkutan, berikut uraiannya:

Media adalah sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa bentuk cetak maupun non-cetak.¹

Menurut Ismail media plastisin dapat melatih perkembangan kreativitas anak usia dini. Dimana anak dapat melakukan aktivitas eksplorasi dalam membuat berbagai bentuk model secara bebas dan spontan. Media plastisin merupakan bahan pokok untuk anak usia dini bermain selain itu, plastisin memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak.²

PAUD adalah singkatan dari Pendidikan Anak Usia Dini. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebut pendidikan adalah upaya dasar dan terencana untuk menguji suasana belajar

¹ Ali Mudlofir, Evi fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif (dari teori ke Praktik)*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2017), h. 124

² Kartini Sujarwo, “Penggunaan Media Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. 1 No. 2, November, (2014), h. 201

dan proses belajar sehingga siswa akan secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki kekuatan spiritual, harga diri, kepribadian, kecerdasan karakter mulia dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.³

Dari definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa judul skripsi ini adalah penerapan media plastisin dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Wasila Hamid Lampung Selatan.

B. Alasan Memilih Judul

Adapun hal yang melatarbelakangi penulis memilih judul ini yaitu:

1. Bermain media plastisin merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.
2. Anak usia dini merupakan masa *golden age* atau disebut dengan masa keemasan, dimana pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang dengan pesat.
3. TK Wasila Hamid menggunakan media plastisin sebagai salah satu untuk mengembangkan kreativitas anak.

C. Latar Belakang Masalah

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional dikemukakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta

³ Novan Ardy Wiyani, *Konsep dasar PAUD* (Ed 1), (Yogyakarta: Penerbit: Gava Media, 2016), h. 01

keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁴

Pendidikan sebagaimana tercantum dalam Ayat Al-Qur'an sebagai berikut:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: *“Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.”* (QS. Al-Mujaadilah: 11)⁵

Ayat Al-Qur'an diatas menjelaskan bahwa keutamaan orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan akan diangkat derajatnya oleh Allah SWT. pada derajat yang lebih tinggi, dan Allah menganjurkan kita senantiasa mau bekerja keras, menuntut ilmu dan berlapang-lapang dalam majelis.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan secara menyeluruh mencakup semua aspek perkembangan dengan memberikan stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan dasar kehidupan tahap berikutnya. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menepati

⁴ Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2014), h. 35

⁵ Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: Diponegoro, 2010), h 434

kedudukan sebagai *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia.⁶

PAUD adalah singkatan dari Pendidikan Anak Usia Dini. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebut pendidikan adalah upaya dasar dan terencana untuk menguji suasana belajar dan proses belajar sehingga siswa akan secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki kekuatan spiritual, harga diri, kepribadian, kecerdasan karakter mulia dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.⁷

Lembaga PAUD ialah suatu pemberian layanan pendidikan dengan memberikan pengembangan serta memberikan pengasuhan bagi anak baru lahir sampai enam tahun untuk dapat dijadikan pondasi yang kuat sirami dengan tepat agar dikemudian hari anak bisa berdiri kukuh dan menjadi sosok seorang manusia yang berkualitas.⁸

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara keseluruhan atau menekankan pengembangan aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi mereka

⁶ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta, arrus Media, 2016), h. 19

⁷ Novan Ardy Wiyani, *Konsep dasar PAUD* (Ed 1), (Yogyakarta: Penerbit: Gava Media, 2016), h. 01

⁸ Eti Hadiati, Manajemen Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 2 No. 1, Juni 2019, h. 70

sepenuhnya. Konsekuensinya, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, sosial-emosional, seni, motorik, moral dan nilai-nilai agama. Selain itu untuk mengembangkan aspek tersebut sebagai guru dan orang tua dapat bekerja sama dalam mengembangkan atau meningkatkan aspek perkembangan pada anak usia dini.

Pendidikan yang akan diberikan kepada anak bukan hanya tentang bagaimana dia belajar mempersiapkan diri untuk melanjutkan pendidikan yang selanjutnya, akan tetapi juga anak akan diberikan tentang pendidikan agama. Seperti yang disebutkan dalam surah Luqman ayat 13 yang berbunyi:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ ۖ وَهُوَ يَعِظُهُ ۖ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ ۚ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Artinya : dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: “Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar”⁹

Ayat di atas menjelaskan bahwa dalam pendidikan tidak hanya mengajarkan mengenai tentang pendidikan yang akan dilanjutkan kedepannya saja akan tetapi, dalam dunia pendidikan memberikan pendidikan moral kepada anak guna dalam menghadapi fase kehidupan yang mendatang anak dapat menjadikan diri anak untuk mengetahui perintah apa yang dilarang oleh Allah SWT.

⁹ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: Diponegoro, 2010), h .412

Usia dini ialah kelompok yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik yaitu pola pertumbuhan dan perkembangan, inteligensi, sosial emosional, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Jadi dapat dipahami bahwa anak usia dini adalah anak yang berkisar antara usia 0 – 6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya. Seperti yang dijelaskan dalam Al-Quran bahwa anak adalah hiasan hidup di dunia bagi manusia. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat Al-Kahfi ayat 46 yang berbunyi:

أَلْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ
ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا ﴿٤٦﴾

Artinya : *“harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan.”*¹⁰

Maka dapat dipahami dalam ayat diatas bahwa anak adalah harta dan perhiasan bagi orang tua. Dalam masa anak golden age orang tua maupun pendidik agar dapat memberikan stimulus yang baik guna mendapatkan pertumbuhan dan perkembangan yang terstruktur. Stimulasi yang diberikan harus sesuai dengan kebutuhan dan usia anak agar dapat mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak, serta anak mampu mengembangkan potensi sesuai dengan perkembangannya. Jika anak-anak diberikan stimulus

¹⁰ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: Diponegoro, 2010), h. 299

sesuai dengan perkembangan akhlak yang baik maka amalan-amalan akan lebih menjadi kekal bagi kehidupan anak itu sendiri serta harapan-harapan yang dimiliki oleh orang tua dapat dijangkau oleh anak.

Tujuan pendidikan secara umum adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal, sehingga mereka dapat mewujudkan diri mereka dan berfungsi penuh, sesuai dengan kebutuhan pribadi dan kebutuhan masyarakat. Setiap orang memiliki bakat dan kemampuan yang berbeda. Dulu orang biasanya mengartikan “anak berbakat” sebagai anak yang memiliki tingkat kecerdasan (IQ) yang tinggi. Namun, sekarang makin disadari bahwa yang menentukan keberbakatan bukan hanya inteligensi melainkan juga kreativitas dan motivasi untuk berprestasi.¹¹ Dalam pandangan Islam juga menjelaskan bahwa setiap anak dilahirkan didunia dibekali berbagai potensi oleh Allah SWT. dan akan meninggikan derajat hambanya yang berilmu sebagaimana firman Allah SWT. sebagai berikut:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ

حَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya : Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang di beri ilmu pengetahuan beberapa derajat. (QS. Al-Mujadalah : 11).

¹¹ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat (Ed. 3)*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2016), h. 6

Elizabeth B. Hurlock berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya berupa kegiatan imajinatif atau sintesa pemikiran yang hasilnya bukan rangkuman, melainkan merupakan pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru.¹²

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik. Semakin tinggi kreativitas yang dimiliki seseorang, semakin tinggi pula prestasi akademik yang diraihinya.¹³ Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kreativitas memegang pengaruh penting dalam kehidupan seseorang. Karena itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak dini. Namun terkadang kreativitas anak bisa terhambat karena kurangnya pelatihan dan kurangnya imajinasi anak dalam membentuk, sehingga antusiasme anak dalam berkreasi dapat berkurang.

Berdasarkan pada hasil pengamatan awal dan hasil wawancara dengan guru kelas dapat dilihat bahwa ada anak yang belum berkembang kreativitasnya di TK Wasila Hamid Lampung Selatan pada tahun 2019/2020. Peneliti pun menanyakan pada saat proses pembelajaran media apa saja yang digunakan guru untuk meningkatkan kreativitas anak. Disana guru sudah menggunakan media plastisin untuk mewarnai melatih kreativitas anak. Ketika menyelesaikan bentuk yang dibuat masih membutuhkan bantuan dari

¹² Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Ed. 2), (Jakarta: Erlangga, 2012), h. 4

¹³ Diana Vidya Fakhriyani, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini", *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, Vol. 4, No. 2. Desember 2016, h. 193

seorang guru, anak belum mampu membuat bentuk yang bervariasi, anak belum mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Karena pada saat anak diminta untuk berimajinasi anak masih belum bisa mengeluarkan imajinasinya sendiri dalam kegiatan bermain plastisin.

Faktor-faktor yang menghambat kreativitas anak adalah kurangnya pelatihan dalam pembentukan dan keterbatasan media pembelajaran yang akan digunakan lagi dalam proses pembelajaran berikutnya, sehingga anak-anak tidak dapat menghargai pekerjaan mereka dengan benar.¹⁴ Selain dari respon anak selama proses pembelajaran untuk membentuk kegiatan kreativitas dianggap kurang, karena sebagian anak tidak terlalu antusias terhadap media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selain dari respon anak selama proses pembelajaran untuk membentuk kegiatan kreativitas dianggap kurang, karena sebagian anak tidak terlalu antusias terhadap media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam mengembangkan kreativitas anak, perlu digunakan cara-cara tertentu agar kreativitas tersebut dapat berkembang dalam diri anak. Salah satunya yaitu dengan menerapkan permainan. Permainan adalah salah satu media pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas, meningkatkan motivasi dan dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh pada saat belajar.

Media pembelajaran pun memiliki peran yang penting dalam pengembangan kreativitas anak. Namun, sekarang ini media pembelajaran di Taman Kanak-Kanak yang dapat meningkatkan kreativitas anak masih

¹⁴ Sumber wawancara dengan Guru TK Wasila Hamid Lampung Selatan, 07 Desember 2019

kurang. Hal ini terlihat terlihat ketika guru memberikan sebuah kertas kosong dimana seluruh anak diminta untuk menggambar, sebagian besar anak tampak bingung, apa yang akan digambar di kertas tersebut. Selain itu, media pembelajaran yang disediakan tidak menarik atau kurang efektif dimana media pembelajarannya hanya terpaku pada lembar kegiatan siswa (LKS) sehingga pembelajaran terlihat monoton dan membuat anak cepat bosan untuk mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu disediakan media yang dapat memfasilitasi perkembangan kreativitas anak yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak salah satunya adalah media plastisin.

Swartz mengatakan bahwa plastisin merupakan bahan yang digunakan untuk bermain oleh anak-anak di kelas. Plastisin memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi anak-anak, namun bukan hanya aktivitas “bersenang-senang”. Melalui media ini, guru dapat menggunakan sebagai pembelajaran awal dan sebagai salah satu cara untuk mengobservasi perkembangan anak dalam berbagai area perkembangan. Ismail mengatakan bahwa media plastisin dapat melatih sekaligus mengembangkan kreativitas anak. Sebab, dengannya anak dapat melakukan aktivitas eksplorasi dalam membuat berbagai bentuk model secara bebas dan spontan. Media plastisin merupakan bahan pokok untuk bermain anak usia dini selain itu, plastisin juga memberikan pengalaman yang menyenangkan memuaskan bagi anak. Kegiatan bermain plastisin ini dilakukan dengan cara membentuk dan mewarnai sehingga menimbulkan bentuk. Media plastisin ini membuat anak

suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya. Anak dilatih untuk menggunakan imajinasi untuk membuat atau menciptakan khayalannya seperti angka, abjad, binatang, buah dan lain-lain.¹⁵

Untuk mengembangkan kreativitas anak dapat menggunakan media plastisin dalam proses pembelajaran. Munandar menjelaskan bahwa, bermain yang mampu melatih kreativitas anak adalah bermain dengan mengarang dan membangun.¹⁶ Dengan penerapan media plastisin anak-anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu karya yang menggunakan media dengan hasil pembentukan lebih dari satu jenis. Misalnya membuat bentuk buah-buahan, kue, hewan dan sebagainya menggunakan plastisin.

Plastisin adalah media yang terbuat dari tepung, garam, minyak goreng, pewarna makanan dan air sehingga sangat mudah digunakan karena plastisin adalah benda lunak yang dapat diperas-peras, ditarik-tarik, ditekan, digulung, dan dibentuk sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak. Plastisin adalah benda lunak buatan yang dapat di bentuk karena memiliki sifat elatis dan dapat mengeras saat di angin anginkan.

Plastisin dipilih karena bahan dasar untuk membuat plastisin mudah tersedia, dan plastisin yang berbahan sangat aman untuk anak-anak. Selain itu guru kelompok B3 TK Wasila Hamid Lampung Selatan, masih kurang dalam

¹⁵ Kartini, Sujarwo, “Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”, Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, November, 2004, h. 201

¹⁶ Mirna Sari, Yusuf Aziz, Yuhariati, “Peningkatan Kreativiyas Anak Melalui Bermain Plastisin Di TK Satu Atas SDN Lamtheu Kabupaten Aceh Besar”, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, Agustus 2016, h. 132

menggunakan media plastisin untuk mengembangkan kreativitas anak. Alasan peneliti menggunakan media plastisin yakni menurut Montolalu bahwa bermain memberi kontribusi pada semua aspek perkembangan anak baik fisik, kognitif, sosial emosional, dan moral serta kreativitas anak.¹⁷ Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya. Kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kreativitas anak salah satunya menggunakan plastisin.

Dari hasil observasi diatas dapat penulis simpulkan bahwa terdapat beberapa indikator perkembangan. Berikut ini adalah indikator mengembangkan kreativitas anak menurut Munandar adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Indikator Kreativitas Anak Usia Dini

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Kreativitas	1. Mempunyai rasa ingin tahu	- Mampu mengamati objek dan banyak mengajukan pertanyaan
	2. Mempunyai daya imajinasi	- Membayangkan berdasarkan pengalaman apa yang mereka lihat - Anak menuangkan ide berupa gambar bentuk, titik, lingkaran, segitiga, persegi - Mampu memadukan warna
	3. Mempunyai rasa keindahan	- Perasaan dimana anak mempunyai nilai estetis yang melekat pada karyanya

¹⁷ Ita Wahyuni, "Peningkatan Kreativitas dalam Membuat Bentuk pada Anak Kelompok B2 melalui Bermain Play Dough di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016", Jurnal Edukasi UNEJ, Vol. 3, No. 2 (016), h. 1

Sumber : Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak¹⁸

Dengan munculnya berbagai indikator kreatif pada anak, maka tidak sulit merangsang tumbuhnya kreativitas anak usia dini, karena memang karakter mereka menyukai hal yang baru, asik dan menarik.

Berikut merupakan keadaan jumlah peserta didik kelompok B3 di TK Wasila Hamid sebagai berikut:

Tabel 2
Jumlah peserta Didik Kelompok B3 TK Wasila Hamid Tahun 2019

No	Kelompok	Jenis Penelitian		Jumlah Anak
		Laki-laki	Perempuan	
1	B3	11	8	19

Sumber: Dokumentasi pada Tanggal 06 Desember 2019 di TK Wasila Hamid Lampung Selatan Tahun 2019

Tabel di atas menjelaskan jumlah anak di kelompok B3 TK Wasila Hamid Lampung Selatan berjumlah 19 anak, yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

Mengacu pada indikator kreativitas anak, berikut ini hasil observasi pra penelitian terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini kelompok B3 di TK Wasila Hamid Lampung Selatan.

¹⁸ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Indeks Penerbit.com, 2019), h. 40

Tabel 3
Hasil Pra-penelitian perkembangan kreativitas anak usia dini pada
kelompok B3 di Taman Kanak-Kanak Wasila Hamid Lampung Selatan

No	Nama	Indikator Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak					Ket
		1	2	3	4	5	
1	A.B.D	BB	MB	BB	MB	BB	BB
2	A.R.F	MB	BB	MB	MB	BB	MB
3	B.L	MB	BB	BB	BB	MB	BB
4	B.M	BB	MB	BB	BB	MB	BB
5	D.L	BB	MB	BB	BB	MB	BB
6	D.N	MB	MB	BB	BB	MB	MB
7	D.F	MB	BB	MB	BB	MB	MB
8	F.H.R	BB	MB	BB	BB	MB	BB
9	I.M	BB	BB	MB	MB	BB	BB
10	I.Z	BB	BB	BB	MB	MB	BB
11	J.L.T	BSH	MB	MB	BB	MB	MB
12	K.Y.L	MB	BB	BB	MB	BB	BB
13	R.I.H	BB	MB	BB	MB	BB	BB
14	R.M.D	BB	MB	BB	MB	BB	BB
15	R.Z	MB	BB	BB	BB	MB	BB
16	R.Z.Y	MB	BB	MB	MB	BB	MB
17	T.S.H	BB	BB	BB	MB	MB	BB
18	Y.N.T	MB	BB	BB	MB	BB	BB
19	Z.H.R	MB	BB	BB	BB	MB	BB

Sumber: Dokumentasi pada tanggal 06 Desember 2019 di TK Wasila Hamid Lampung Selatan

Keterangan Kemampuan Siswa:

1. Mampu mengamati objek dan mengajukan pertanyaan
2. Membayangkan berdasarkan pengalaman apa yang mereka lihat
3. Anak menuangkan ide berupa gambar bentuk, titik, lingkaran, segitiga, persegi
4. Mampu memadukan warna
5. Perasaan dimana anak mempunyai nilai estetis yang melekat pada karyanya.

Keterangan Pencapaian Perkembangan:

1. **(BB)** Belum Berkembang : Bila anak melakukan harus dengan bimbingan guru atau dicontohkan oleh guru dengan skor 1 dengan ciri (*).
2. **(MB)** Mulai Berkembang : Bila anak melakukan masih diingatkan atau dibantu oleh guru dengan skor 2 dengan ciri (**)
3. **(BSH)** Berkembang Sesuai Harapan: Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dari konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru dengan skor 3 dengan ciri (***)).
4. **(BSB)** Berkembang Sangat Baik: Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan dengan skor 4 dengan ciri (****).

Jadi berdasarkan hasil pra-penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat 14 orang anak yang belum berkembang dan 5 orang anak yang mulai berkembang dalam perkembangan kreativitas. Penelitian yang diteliti dalam hal ini diperkuat dengan wawancara dan dokumentasi yang dilakukan dengan guru di TK Wasila Hamid Lampung Selatan yang menyatakan tentang kondisi siswa dalam penerapan media plastisin terhadap kreativitas dari 19 anak.

D. Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan masalah terlebih dahulu supaya tidak terjadi perluasan permasalahan yang nantinya tidak sesuai dengan tujuan penelitian ini. Maka peneliti memfokuskan untuk meneliti “penerapan media plastisin dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Wasila Hamid Lampung Selatan”.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana penerapan media plastisin dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Wasila Hamid Lampung Selatan?”.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media plastisin dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Wasila Hamid Lampung Selatan.

G. Manfaat Penelitian

Menurut tujuan yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan anak usia dini. Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian studi menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan plastisin dalam pendidikan

formal maupun nonformal pada pendidikan anak usia dini, taman kanak-kanak, atau kelompok bermain.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi peneliti

Sebagai tambahan ilmu dan pengalaman dalam penelitian ini.

b. Bagi sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan bagi kepala sekolah beserta guru sebagai penyelenggara pendidikan dalam upaya penggunaan media plastisin dalam meningkatkan kreativitas anak.

c. Bagi guru

Diharapkan memberikan masukan bagi guru dalam rangka mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan media plastisin.

H. Metode Penelitian

Secara umum metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.¹⁹ Metode merupakan aspek terpenting dalam melakukan penelitian pada bagian yang akan dijelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan metode yang akan digunakan dalam penelitian ini. Setiap penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. Secara umum, tujuan penelitian ada tiga macam yaitu yang bersifat penemuan, pembuktian dan pengembangan. Penemuan berarti data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data yang betul-betul baru yang

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif Kuantitatif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h.3

sebelumnya belum pernah diketahui. Pembuktian berarti data-data yang diperoleh itu yang digunakan untuk membuktikan adanya keragu-raguan terhadap informasi atau pengetahuan tertentu, dan pengembangan berarti memperdalam dan memperluas yang telah ada.²⁰ Dalam penelitian ini peneliti ingin membuktikan bahwa dengan penerapan media plastisin dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini.

1. Pendekatan dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ialah penelitian tanpa menggunakan angka tetapi dengan pemaparan secara deskriptif yaitu berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi di saat sekarang, dimana penelitian ini memotret peristiwa atau kejadian yang terjadi menjadi fokus penelitiannya untuk kemudian dijabarkan sebagaimana adanya di lapangan.

Menurut Bogdan dan Taylor menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Melalui penelitian kualitatif peneliti dapat mengenali subjek, merasakan apa yang mereka alami.²¹

Penelitian kualitatif bersifat deskriptif, artinya hasil eksplorasi atas subjek penelitian atau partisipan melalui pengamatan dengan semua variannya serta harus dideskripsikan dalam catatan kualitatif yang terdiri

²⁰ *Ibid*, h.5

²¹ Basrowi & Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), h. 1

atas catatan lapangan, catatan wawancara, catatan pribadi, catatan teoritis, dan catatan metodologis.²²

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Dalam penelitian ini studi kasus bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam suatu program, kejadian, atau aktifitas, proses atau seorang individu atau lebih. Kasus yang diteliti terikat dengan waktu dan aktifitas, dan peneliti mengumpulkan informasi secara detail dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data dalam waktu tertentu.²³

Oleh karena itu, peneliti menggunakan penelitian kualitatif jenis studi kasus, dimana peneliti melakukan eksplorasi mendalam terhadap penerapan media plastisin dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Wasila Hamid Lampung Selatan dengan melakukan pengumpulan data secara mendetail dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data dan dalam waktu yang berkesinambungan.

3. Partisipan dan Tempat Penelitian

a. Subjek dan objek penelitian

Dalam penelitian ini yang akan menjadi fokus penelitian adalah responden dan informan yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang diteliti dari Taman Kanak-kanak Wasila Hamid Lampung Selatan, yaitu pendidik (guru) dan kepala sekolah.

²² Nusa Putra, *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan* (Jakarta: PT. Rineka Raja Grafindo Persada, 2012), h. 71

²³ Pedoman Penulisan Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017/2018, h. 15

Sedangkan objek penelitian ini adalah masalah yang diteliti yaitu penerapan media plastisin dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di Taman Kanak-kanak Wasila Hamid Lampung Selatan.

b. Tempat penelitian

Dalam penelitian ini penulis memilih untuk melaksanakan penelitian di Taman Kanak-kanak Wasila Hamid Lampung Selatan karena peneliti tertarik untuk melihat bagaimana penerapan media plastisin dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di Taman Kanak-kanak Wasila Hamid Lampung Selatan.

4. Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi.²⁴ Dalam penelitian ini penulis menggunakan wawancara dan dokumentasi sebagai metode yang digunakan dalam penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, yang merupakan hasil wawancara dan dokumentasi yang telah penulis lakukan.

a. Wawancara (Interview)

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Wawancara dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 224

atas pertanyaan yang diberikan. Metode interview yang digunakan untuk mengumpulkan data dari guru yang terlibat dalam penelitian.²⁵

Terdapat jenis-jenis penelitian wawancara, yaitu:

1. Wawancara terpimpin

Wawancara terpimpin adalah wawancara yang dilakukan pada pedoman-pedoman berupa kuesioner yang telah dipersiapkan sebelumnya sehingga pewawancara tinggal membacakan pertanyaan-pertanyaan terhadap responden.

2. Wawancara tidak terpimpin

Wawancara tidak terpimpin adalah tanya jawab yang terarah untuk mengumpulkan data-data yang relevan saja. Kelemahan dari wawancara tidak terpimpin adalah kesan-kesan yang diucapkan serta suasana menjadi formal dan kaku. Keuntungan wawancara tidak terpimpin yaitu pertanyaan yang diajukan sistematis, sehingga pemecahan masalah menjadi mudah diolah kembali

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara terpimpin yang artinya peneliti merencanakan terlebih dahulu apa saja yang harus dipersiapkan berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Peneliti memberikan sejumlah pertanyaan kepada guru tentang penerapan media plastisin dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Wasila Hamid Lampung Selatan.

²⁵ Sugiyono, *Ibid*, h. 127

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang berupa gambar misalnya foto, sketsa dan lain-lain. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dokumentasi untuk mendapatkan data sekolah, profil sekolah serta RPPH yang berhubungan dengan penerapan media plastisin di TK Wasila Hamid Lampung Selatan.

5. Teknik Analisis Data

Metode analisis data merupakan metode untuk menganalisis data-data yang telah terkumpul dari lapangan. Setelah data-data terkumpul maka langkah selanjutnya adalah dianalisis untuk menghasilkan kesimpulan yang benar dan sesuai dengan masalah yang ada. Untuk mengambil kesimpulan dari data-data ini digunakan teknik analisis data yang berdeskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan data yang diperoleh.

Diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru yang ada di TK Wasila Hamid Lampung Selatan dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang menjadi dokumen saat melakukan penelitian. Dan semua data tersebut dianalisis karena penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif jadi terdapat tiga langkah yaitu sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah kegiatan yang menyajikan data inti/pokok, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan tajam mengenai hasil wawancara, serta dokumentasi. Reduksi data dalam penelitian ini dengan menyajikan data inti/pokok yang mencakup keseluruhan hasil penelitian. Dengan tidak mengabaikan data pendukung, yaitu mencakup proses pemilihan, penyederhanaan, dan transformasi data kasar yang diperoleh dari catatan halaman.

Data yang terkumpul demikian banyak dan kompleks, serta masih tercampur aduk, kemudian direduksi. Reduksi data merupakan aktivitas memilih data. Data dianggap penting dan relevan yang berkaitan penerapan media plastisin dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

b. Display Data

Display data adalah proses menampilkan data secara sederhana dalam bentuk kata-kata, kalimat naratif, dan tabel. Supaya data yang banyak dan telah direduksi mudah dipahami, baik peneliti maupun orang lain, maka data tersebut perlu disajikan. Bentuk penyajiannya adalah naratif (pengungkapan secara tertulis), tujuannya adalah untuk memudahkan dalam mendeskripsikan suatu peristiwa, sehingga dengan demikian, memudahkan untuk mengambil suatu kesimpulan.

Analisis data pada penelitian ini, menggunakan analisis kualitatif, artinya analisis berdasarkan data wawancara dan dokumentasi secara

teoritis untuk mendeskripsikan secara jelas tentang penerapan media plastisin dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Wasila Hamid Lampung Selatan, data disajikan dalam bentuk uraian yang singkat dan jelas.

c. Verifikasi / Menarik Kesimpulan

Data yang sudah dipolakan, kemudian difokuskan dan disusun secara sistematis dalam bentuk naratif. Penarikan kesimpulan / verifikasi merupakan kegiatan interpretasi, dengan maksud untuk menemukan makna diri, data yang telah disajikan, misalnya dengan menghubungkan-hubungkan antara satu dengan yang lainnya. Kesimpulan yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah apabila ditemukan bukti-bukti yang kuat untuk mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan kredibel. Dengan demikian kesimpulan data penelitian mungkin dapat menjawab rumusan masalah sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.²⁶

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung :Alfabeta, 2017), h. 249-253

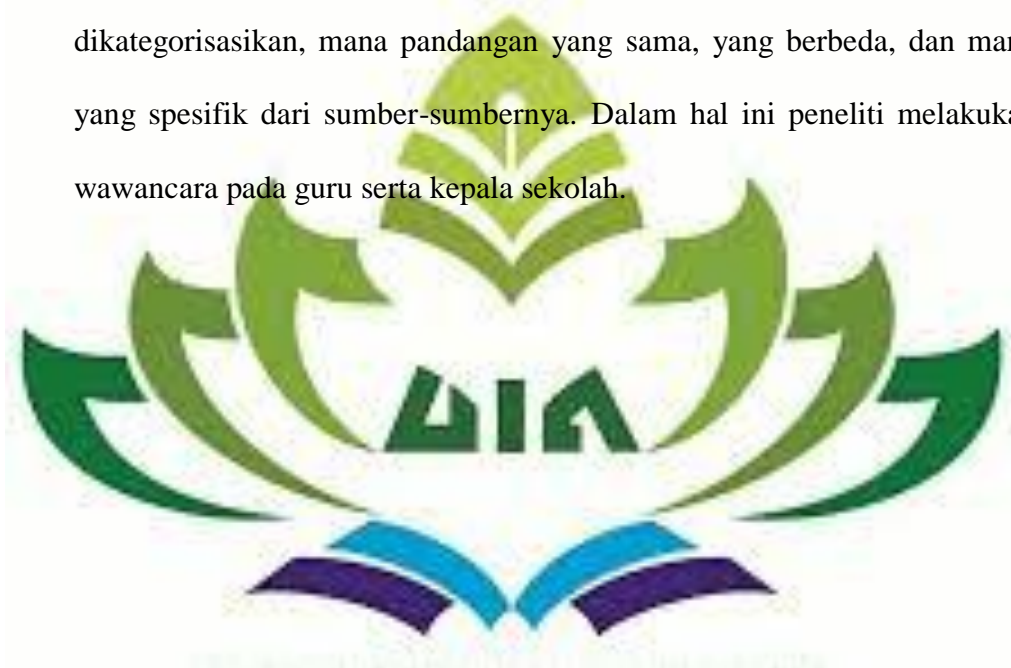
6. Uji Keabsahan Data

Dalam uji keabsahan data penelitian ini menggunakan uji kredibilitas, uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap hasil penelitian dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai pengecekan data berbagai sumber dengan cara dan berbagai waktu. Triangulasi adalah pengecekan data dengan cara pengecekan atau pemeriksaan ulang. Dalam bahasa sehari-hari triangulasi ini sama dengan cek dan ricek. Tekniknya adalah pemeriksaan kembali data dengan tiga cara yaitu:

- a) Triangulasi sumber adalah untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah melalui berbagai sumber. Triangulasi sumber mengharuskan si peneliti mencari lebih dari satu sumber untuk memahami data atau informasi.
- b) Triangulasi teknik adalah untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik berbeda. Triangulasi teknik menggunakan lebih dari satu teknik untuk melakukan cek dan ricek. Baik ketika anak itu beraktivitas didalam maupun diluar kelas. Jika ada catatan tertulis tentang anak, si peneliti pasti menggunakannya.
- c) Triangulasi waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, belum banyak masalah, akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel. Triangulasi waktu juga

memperhatikan perilaku anak itu ketika baru datang ke Taman Kanak-Kanak, saat mengikuti aktivitas dan kala hendak pulang.²⁷

Dalam penelitian ini penulis menggunakan Trianggulasi sumber. Trianggulasi sumber berarti, untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. Data dari berbagai sumber tidak bisa dirata-ratakan seperti penelitian kuantitatif, tetapi dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana yang spesifik dari sumber-sumbernya. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara pada guru serta kepala sekolah.



²⁷ Sugiyono, *Ibid*, h. 274

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Plastisin

1. Pengertian Media

Media adalah sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa bentuk cetak maupun non-cetak.²⁸

Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Itu berarti bahwa media memiliki posisi yang strategis sebagai bagian integral dari pembelajaran. Integral dalam hal ini mengandung pengertian bahwa media itu merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak akan pernah terjadi.²⁹

2. Pengertian Plastisin

Plastisin merupakan Alat Permainan Edukatif bertekstur lunak berbahan dasar tepung yang memiliki kesamaan seperti tanah liat yang mudah untuk dibentuk sesuai kreasi anak. Plastisin merupakan permainan yang aman untuk anak dan mudah didapatkan karena harganya terjangkau, plastisin dapat mengeras apabila diangin-anginkan.

²⁸ Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif (dari teori ke Praktik)*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2017), h. 124

²⁹ *Ibid*, h. 128

Menurut Dorothy Einon anak-anak sangat suka untuk membuat suatu bentuk sesuai dengan keinginan dan imajinasinya. plastisin termasuk permainan yang sangat disukai anak karena media plastisin mudah dibentuk dan bisa kita buat sendiri. Plastisin dapat dibuat menggunakan tepung terigu, tepung sagu, tepung beras, lem kayu, dan pewarna makan. Anak dapat menggunakan jari-jarinya untuk berinteraksi dengan berbagai cara ditepuk-tepuk, dibanting, diremas untuk menghasilkan sebuah hasil karya anak sesuai imajinasinya.³⁰

Menurut M. Lansing kegiatan bermain plastisin dilakukan dengan cara membentuk, memberi warna, dan mewarnai sehingga menimbulkan bentuk. Bermain plastisin juga merupakan kegiatan anak usia dini. Kegiatan bermain plastisin ditandai dengan beberapa ciri-ciri yang ditimbulkan yaitu keaktifan dan kebebasan untuk bergerak, bereksperimen, berlomba, berkomunikasi dan sebagainya.³¹

Menurut Ismail media plastisin dapat melatih perkembangan kreativitas anak usia dini. Dimana anak dapat melakukan aktivitas eksplorasi dalam membuat berbagai bentuk model secara bebas dan spontan. Media plastisin merupakan bahan pokok untuk anak usia dini bermain selain itu, plastisin memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak. Plastisin ini berbentuk lunak dapat ditekan-tekan, diremas-remas, dapat dibentuk sesuai keinginan anak, mewarnai. Anak dilatih

³⁰Einon Dorothy, *Permainan Kreatif Untuk Anak-anak*, (Jakarta: Karisma Publishing Group, 2012), h. 50

³¹Leni Mushonifah, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Plastisin Di RA Khoirul Ummah", *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang*, (2013)

menggunakan imajinasi untuk membuat atau menciptakan suatu bangunan atau benda sesuai dengan khayalannya seperti abjad, angka, buah-buahan, hewan dan lainnya³²

Dari beberapa definisi para ahli, dapat disimpulkan bahwa media plastisin ini membuat anak suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya. Anak dilatih untuk menggunakan imajinasinya untuk membuat atau menciptakan suatu bentuk atau benda sesuai dengan khayalannya seperti buah-buahan, binatang, dan bentuk-bentuk lainnya. Plastisin dapat melatih sekaligus mengembangkan kreativitas anak. Sebab, dengan bermain plastisin anak dapat melakukan aktivitas eksplorasi dalam membuat berbagai bentuk model secara bebas dan spontan.

3. Langkah-langkah Penerapan Media Plastisin

Adapun langkah-langkah dalam bermain media plastisin adalah sebagai berikut:

- a. Guru mempersiapkan ruangan dan perlengkapan plastisin.
- b. Guru melakukan apersepsi dan memotivasi anak dengan mengadakan tanya jawab.
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d. Guru menyampaikan aturan permainan dan penjelasan mengenai materi.
- e. Pembentukan anak dalam bentuk kelompok.
- f. Guru memberi contoh berbagai bentuk dari plastisin.

³² Kartini Sujarwo, "Penggunaan Media Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini", Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 1, No. 2, November, (2014), h. 201

- g. Anak memperhatikan dan kemudian mencoba membentuk plastisin sesuai keinginannya sendiri.
- h. Guru mengamati sambil memberi penilaian.
- i. Guru mengevaluasi dengan mengajukan tanya jawab tentang hasil karyanya.³³

4. Manfaat Penggunaan Media Plastisin Bagi Anak Usia Dini

Menurut Bainbridge bermain menggunakan media plastisin memiliki beberapa manfaat untuk anak diantaranya membantu dalam mengasah kemampuan otak kanan anak dalam berkreativitas, meningkatkan daya imajinasi, dan melatih kerja syaraf motorik anak.³⁴

pembelajaran anak usia dini adalah:

- a. Melatih kemampuan sensorik, salah satu cara anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan, dengan bermain plastisin anak belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu.
- b. Mengembangkan kemampuan berfikir, bermain plastisin merupakan bisa mengasah kemampuan berfikir dan imajinasi anak dalam membuat gagasan atau ide-ide baru.
- c. Berguna meningkatkan self esteem, bermain plastisin merupakan bermain tanpa aturan sehingga berguna untuk mengembangkan

³³ Solistyawati, *Penerapan Media Plastisin Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Al-Islah Kecamatan Gunung Anyar Kota Surabaya*, Prodi S1 PG PAUD FIP UNESA

³⁴ Feby Aryanti, *Bermain Clay Tepung Terhadap Kemampuan Mempertahankan Interaksi Sosial Anak Autis Pada Taman Kanak-Kanak*, Jurnal Pendidikan Khusus, Universitas Negeri Surabaya, 2017, h. 4

imajinasi dan kreativitas anak, sekaligus mengajarkan tentang pemecahan masalah.

- d. Mengasah kemampuan berbahasa, meremas, digulung dan memutar adalah beberapa kata yang sering didengar anak saat bermain plastisin.
- e. Memupuk kemampuan sosial, hal ini karena pada saat bermain bersama memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi kepada teman-temannya.
- f. Melatih keuletan dan kesabaran serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak.
- g. Memberikan rasa percaya diri kepada anak.³⁵

Karena pembelajaran yang disukai anak adalah melalui bermain maka penggunaan media plastisin sangat tepat untuk langkah awal pembentukan kreativitas karena diawali dengan proses melemaskan plastisin dengan meremas, merasakan, menggulung, memipihkan. Pengetahuan bukan hanya berupa peniruan dari lingkungan anak melainkan lebih kepada mengkonstruksi pemikiran anak. Pengetahuan adalah hasil dari pengonstruksian pemikiran secara aktif dengan membuat hubungan antara bentuk yang satu dengan bentuk lainnya. Plastisin juga mempelajari bagaimana bentuk dapat berubah posisi dan bentuknya, sesuai keinginan atau khayalan anak menurut teori perubahan atau transformasi. Jadi anak dapat membuat bentuk menggunakan media plastisin sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak tanpa ada paksa dari orang lain.

³⁵ Siti Arlinah, "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Pada Kelompok A di PAUD Plus Al Fattah Jarak Kulon Kabupaten Jombang", Jurnal PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, (2014), h. 3

5. Kelebihan Media Plastisin

Kelebihan media plastisin yang merupakan salah satu media yang digunakan dalam kegiatan belajar atau membentuk suatu gagasan atau benda sesuai dengan imajinasi anak.³⁶ Kelebihan dari media plastisin yang dilakukan dalam proses pembelajaran di sekolah adalah:

- a. Mudah dibentuk.
- b. Tidak menyisakan kotoran pada lengan atau pakaian.
- c. Memberikan pengalaman secara langsung.
- d. Konkrit.
- e. Tidak adanya verbalisme.
- f. Objek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya maupun
- g. cara kerjanya.

Dapat kita lihat bahwa media plastisin ini dapat membantu guru dalam pembelajaran di sekolah apa lagi dalam pengembangan kreativitas anak. Melalui media plastisin, anak dapat berimajinasi meluangkan pemikirannya sendiri secara mudah dan konkrit untuk membentuk gagasan atau benda.

6. Kelemahan Media Plastisin

Media plastisin sangat tepat diterapkan dalam proses belajar mengajar anak usia dini karena media plastisin dapat menimbulkan kreatif dan imajinasi anak.³⁷

³⁶ Pamandhi Hajar, Sukardi Evan, *Seni Keterampilan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), h. 45

³⁷ *Ibid*, h. 47

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media plastisin memiliki kelemahan antara lain:

- a. Tidak dapat membuat bentuk yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.
- b. Jika sudah digunakan berkali-kali menjadi kehitaman (kotor) oleh tangan dan debu.

B. Kreativitas Anak Usia Dini

1. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Kreativitas juga berhubungan dengan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur, data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

Menurut Gordon dan Browne mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki.

Solso, Maclin mengatakan bahwa kreativitas merupakan suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu pandangan yang baru mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis (selalu dipandang menurut penggunaannya). Torrance juga mengutarakan bahwa kreativitas adalah proses kemampuan memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan dalam hidupnya,

merumuskan hipotesis-hipotesis baru dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya.³⁸

Menurut Munandar kreativitas adalah kelompok (cluster) kedua yang dimiliki anak atau orang berbakat ialah kreativitas sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.³⁹ Anak usia dini yang memiliki imajinasi dan daya cipta yang tinggi pastilah akan melakukan banyak hal agar menghasilkan karya yang banyak dan gagasan-gagasan yang baru baik yang belum ada ataupun yang sudah ada sebelumnya.

Menurut Mulyasa kreativitas merupakan kemampuan untuk mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah sebagai bentuk pemikirannya. Kreativitas memungkinkan setiap anak usia dini mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya, kreativitas ini dapat menghasilkan ide-ide baru, dan penemuan baru. Untuk itu sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak dini agar anak bebas untuk berimprovisasi dan berkreasi.⁴⁰

³⁸ Alma Rara Anggia, Untung Nopriansyah, “*Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Perwanida I Bandar Lampung*”, *Jurnal Al-Athfal Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, h. 4

³⁹ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, Cet. Ke-3* (Jakarta: Rineka Cipta, 2016). h. 25

⁴⁰ Mulyasa, *Manajemen PAUD, (Ed. 3)*, (Bandung: PT Remaja RosdaKarya Offset, 2016), h. 92-93

Kreativitas adalah menemukan hal-hal yang luar biasa di balik hal-hal yang tampak biasa. Kreativitas memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi, serta dalam semua bidang usaha lainnya. Perkembangan kreativitas sangat terkait dengan empat aspek, yaitu aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, keterperincian dan kepekaan.⁴¹ Proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang masalah dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya. Proses kreatif meliputi tahap, persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

Menurut Hurlock kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman akan tetapi dapat berupa hasil anak.⁴² Kreativitas mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh anak dari pengalaman baik dari sekolah, keluarga maupun lingkungan masyarakat. Kreativitas harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, misalkan saja anak akan membuat bentuk buah-buahan, tujuan kita adalah untuk mengenalkan macam-macam bentuk buah kepada anak.

⁴¹ Yacha Febriennitha Putri, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Play Dough", Raudhatul Athfal Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol. 2, No. 2, (2018), h. 64

⁴² Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak (Ed.2)*, (Jakarta : Erlangga, 2012), h. 4

Menurut Murdin pelaksanaan kreativitas dapat melalui kegiatan bermain, dengan cara bermain kreativitas anak dapat berkembang dengan baik karena anak dapat menggunakan imajinasinya dan pemikirannya tanpa dipaksa oleh guru maupun orang tua. Kreativitas bukan untuk membina anak-anak menjadi seniman, melainkan untuk mendidik anak menjadi kreatif. Perkembangan kreativitas setiap anak berbeda-beda, anak akan berkreativitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya. Perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan bermain dapat dilakukan sejak dini, sehingga anak akan teras untuk berfikir kreatif, karena dengan kreativitas anak mampu menghasilkan suatu karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.⁴³

Dari beberapa pendapat para ahli diatas peneliti dapat menyimpulkan kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang berbeda dari sebelumnya, baik berupa gagasan, proses, metode atau karya nyata dengan menggabungkan unsur-unsur yang ada sebelumnya. Seseorang mampu menghasilkan sesuatu yang baru sesuai imajinasi yang baru dapat berupa ide, perbuatan, tingkah laku, karya seni dan lain-lain dimana penemuan ini diperoleh dari pengalamannya baik dilingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat. Nilai sebuah kreativitas tidak hanya dilihat dari rapi atau bagus tidaknya sebuah karya tetapi lebih kepada bagaimana

⁴³ Murdin, *Belajar dan Pembelajaran PAUD (Ed.1)*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, 2015), h. 115

karya tersebut berhasil diciptakan dan apa yang tersirat di dalam karyanya.

2. Teori Kreativitas

Telah banyak teori-teori yang mengungkapkan tentang kreativitas atau pembentukan kepribadian kreatif. Berikut merupakan teori-teori yang melandasi tentang kreativitas yang di jabarkan oleh Munandar:

a. Teori Psikoanalisis

Secara umum, teori psikoanalisis melihat kreativitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah yang biasanya mulai di masa anak-anak. Pribadi kreatif dipandang sebagai seseorang yang pernah mempunyai pengalaman traumatis, yang dihadapi dengan memungkinkan gagasan-gagasan yang disadari dan tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari kondisi trauma yang pernah dialami.⁴⁴

1) Teori Freud

Menurut beberapa pakar psikologi kemampuan kreatif merupakan ciri kepribadian yang menetap pada lima tahun pertama dari kehidupan. Sigmund freud adalah tokoh utama yang menganut pandangan ini. Ia menjelaskan proses kreatif dari mekanisme pertahanan, yang merupakan upaya tak sadar untuk menghindari kesadaran mengenai ide-ide yang menyenangkan atau yang tidak dapat diterima.

⁴⁴ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, Cet. Ke-3* (Jakarta: Rineka Cipta, 2016). h. 32

2) Teori Kris

Ernest kris menekankan bahwa mekanisme pertahanan regresi (beralih ke perilaku sebelumnya yang akan memberi kepuasan, jika perilaku sekarang tidak berhasil atau tidak memberi kepuasan) juga sering muncul dalam tindakan kreatif. Orang-orang kreatif adalah mereka yang paling mampu memanggil bahan-bahan dari alam pikiran tidak sadar.

3) Teori Jung

Carl jung juga mempercayai bahwa ketidaksadaran memainkan peran yang amat penting dalam kreativitas tingkat tinggi. Alam pikiran yang tidak disadari dibentuk oleh masa lalu pribadi. Di samping itu, ingatan kabur dari pengalaman-pengalaman seluruh umat manusia tersimpan disana. Secara tidak sadar kita mengingat pengalaman-pengalaman yang paling berpengaruh dari nenek moyang kita. Dari ketidaksadaran kolektif ini timbul penemuan, teori, seni, dan karya-karya baru lainnya

b. Teori Humanistik

Teori humanistik melihat kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi. Beberapa tokoh dalam aliran humanistik percaya bahwa kreativitas dapat berkembang selama hidup.⁴⁵

⁴⁵ *Ibid*, h. 31-34

1) Teori Maslow

Menurut Abraham Maslow pendukung utama dari teori humanistik, manusia mempunyai naluri-naluri dasar yang menjadi nyata sebagai kebutuhan. Kebutuhan ini harus dipenuhi dalam urutan tertentu, kebutuhan primitif muncul pada saat lahir dan kebutuhan tingkat berkembang sebagai proses pematangan.

2) Teori Rogers

Menurut Carl Rogers ada tiga kondisi dari pribadi yang kreatif ialah:

- a) Keterbukaan terhadap pengalaman.
- b) Kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang.
- c) Kemampuan untuk bereksperimen untuk bermain dengan konsep-konsep.

Setiap orang yang memiliki ketiga ciri ini kesehatan psikologisnya sangat baik. Orang ini berfungsi sepenuhnya, menghasilkan karya-karya kreatif dan hidup secara kreatif.

Kesimpulan dari Teori Humanistik adalah bahwa suatu kreativitas ialah sifatnya keturunan naluri dasar yang ada dalam diri manusia disertai dorongan dari dalam diri orang tersebut. Pandangan teori humanistik melihat kreativitas erat kaitannya dengan aktualisasi

diri. Perwujudan aktualisasi diri tersebut berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan kemauan yang telah dimiliki anak.⁴⁶

3. Ciri-Ciri Kreativitas

Sub indikator kreativitas anak usia dini yaitu:

1. Mampu mengamati objek dan banyak mengajukan pertanyaan
2. Membayangkan berdasarkan pengalaman apa yang mereka lihat
3. Anak menuangkan ide berupa gambar bentuk, titik, lingkaran, segitiga, persegi
4. Mampu memadukan warna
5. Perasaan dimana anak mempunyai nilai estetis yang melekat pada karyanya.⁴⁷

Adapun ciri-ciri anak kreatif menurut Torrance ditinjau dari dua aspek, yaitu sebagai berikut:

a. Aspek kognitif. Ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif/divergen yaitu:

1. Keterampilan berfikir lancar (fluency)
2. Keterampilan berfikir luwes/fleksibel (flexibility)
3. Keterampilan berfikir orisinal (originality)
4. Keterampilan memperinci (elaboration)
5. Keterampilan menilai (evaluation)

b. Aspek afektif. Ciri-ciri kreativitas yang lebih berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang yaitu:

1. Rasa ingin tahu

⁴⁶ Masganti, dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 32-35

⁴⁷ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Indeks Penerbit.com, 2019), h. 40

2. Bersifat imajinatif/fantasi
3. Merasa tertantang oleh kemajemukan
4. Bersifat berani mengambil resiko
5. Sifat menghargai
6. Percaya diri
7. Keterbukaan terhadap pengalaman baru
8. Menonjol dalam salah satu bidang seni⁴⁸

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Faktor yang mempengaruhi kreativitas anak ada dua macam yaitu faktor yang mendukung dan faktor penghambat. Adapun faktor-faktor yang dapat mendukung kreativitas anak adalah sebagai berikut:

- a. Situasi yang menghadirkan ketidak lengkapan dan keterbukaan
- b. Situasi yang memungkinkan dan mendorong banyak pertanyaan
- c. Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu
- d. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian
- e. Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali mengamati, bertanya, mengklasifikasi, mencatat, dan menterjemahkan, mempraktikkan, menguji hasil prakiraan dan mengkomunikasikan
- f. Kedwibahasaan yang kemungkinan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, fleksibel, dalam menghadapi masalah,

⁴⁸ Romlah, "Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran anak usia dini dengan bermain" Jurnal Darul Ilmi Pendidikan Anak Usia dini 2015, h.

dan mampu mengekspresikan dirinya dengan cara berbeda yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya

- g. Urutan kelahiran berdasarkan tes kreativitas anak sulung laki-laki yang lebih kreatif dari pada anak laki-laki selanjutnya
- h. Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulus dari lingkungan sekolah dan motivasi diri.

Sedangkan faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas adalah sebagai berikut:

- a. Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui
- b. Komprinitas terhadap teman-teman dan tekanan sosial
- c. Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi dan penyelidikan
- d. Stereotif peran seks/jenis kelamin
- e. Diferensiasi antara bekerja dan bermain
- f. Otoritarianisme
- g. Tidak menghargai fantasi dan khayalan⁴⁹

⁴⁹ Yeni Rachmawati, Luis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 28-44

5. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Pengembangan bakat dan kreativitas anak dapat diuraikan dengan pendekatan 4P (pribadi, pendorong (pres), proses dan produk). Hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dan keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif adalah mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide baru dan produk yang inovatif. Karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat anak didiknya.

Kreativitas merupakan keunikan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Masing-masing anak mempunyai bakat dan kecepatan serta kreativitas yang berbeda, oleh sebab itu orang tua atau guru dapat menghargai keunikan pribadi masing-masing. Agar bakat dan kreativitas anak dapat tumbuh dan berkembang orang tua, guru, dan orang terdekat membantu anak untuk menemukan bakat dan kreativitasnya.

b. Pendorong

Bakat dan kreativitas akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, jika ada dorongan kuat dalam dirinya (motivasi intern) untuk menghasilkan sesuatu atau bakat kreatif

dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang.

Kreativitas dapat diwujudkan jika didukung oleh lingkungan dan kemampuan diri dalam dirinya yang kuat. Terdapat dua faktor pendukung kemauan yaitu : kemauan dari dalam atau motivasi intrinsik yang tumbuh karena adanya kesadaran diri untuk membangun pengetahuan dan pengalaman tanpa adanya paksaan. Motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang tumbuh dari berbagai sumber seperti penghargaan atas kreasi yang dihasilkan anak, pujian, dan insentif atas keberhasilan anak.

c. Proses

Memberi kebebasan terhadap anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan. Kreativitas anak tidak dapat diwujudkan secara instan tetapi pemunculan kreativitas diperlukan proses melalui pemberian kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Serta memunculkan kegiatan kreatif yakni dengan cara pemberian kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan eksperimen dalam rangka mewujudkan dan mengekspresikan dirinya secara kreatif.

d. Produk

Menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya

mendorong (*press*) seorang untuk melibatkan dirinya dalam proses kesibukan atau kegiatan kreatif. Dengan dimilikinya bakat pribadi kreatif, dan dengan dorongan (intern maupun ekstern) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Hendaknya guru menghargai produk kreativitas anak dan megkomunikasikan kepada orang lain.⁵⁰

6. Strategi Dalam Mengembangkan Kreativitas

Mengembangkan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak (TK) perlu dikemas dengan strategi tertentu yang dapat mendorong munculnya kreativitas anak. Untuk mengembangkan kreativitas anak salah satu model yang dapat digunakan adalah model Treffinger. Model Treffinger merupakan salah satu model yang menangani masalah kreativitas secara langsung dan memberikan saran-saran praktis bagaimana mencapai keterpaduan. Dengan melibatkan, baik keterampilan kognitif maupun keterampilan afektif pada setiap tingkatannya. Model Treffinger menunjukkan saling berhubungan dan ketergantungan antara keduanya dalam mendorong belajar kreatif.⁵¹

⁵⁰ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, Cet. Ke-3* (Jakarta: Rineka Cipta, 2016). h. 45-46

⁵¹ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2018), h. 83

Adapun langkah-langkah dalam model Treffinger adalah sebagai berikut:

a. Tingkat kreativitas tingkat I (*Basic tool*)

Meliputi keterampilan berpikir dan kreatif. Keterampilan dan teknik ini mengembangkan kelancaran dan kelenturan berpikir, serta kesediaan mengungkapkan pemikiran kreatif kepada orang lain. Ciri-ciri kognitifnya diantaranya adalah kelancaran, kelenturan, orisinalitas, pemerincian, pengenalan dan ingatan. Sedangkan ciri-ciri afektifnya adalah rasa ingin tahu, ketersediaan untuk menjawab, keterbukaan terhadap pengalaman, keberanian mengambil resiko, kepekaan terhadap masalah, tenggang rasa terhadap kesamaan dan percaya diri.

b. Tingkat kreativitas tingkat II (*Practice with process*)

Memberi kesempatan kepada anak untuk menerapkan keterampilan yang dipelajari pada tingkat pertama dalam situasi praktis. Untuk mewujudkan ini digunakan strategi seperti bermain peran, simulasi, dan studi kasus.

c. Tingkat kreativitas tingkat III (*Working with real problems*)

Menerapkan keterampilan yang dipelajari pada tingkat pertama terhadap tantangan dunia nyata. Anak bukan hanya belajar keterampilan berpikir kreatif, melainkan juga bagaimana menggunakan informasi ini dalam kehidupannya.⁵²

⁵² Ibid, h. 83-84

7. Tujuan Mengembangkan Kreativitas

Tujuan mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah sebagai berikut:

- a. Mengenal cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan cara menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya.
- b. Mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah.
- c. Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.
- d. Pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang sangat tinggi terhadap ketidakpastian.
- e. Membuat anak kreatif

8. Manfaat Mengembangkan Kreativitas

Pentingnya mengembangkan kreativitas ini memiliki beberapa alasan yaitu dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, perwujudan diri tersebut termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Menurut Maslow kreativitas juga merupakan manifestasi dari seseorang yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya.

- a. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapatkan perhatian dalam pendidikan formal. Peserta didik lebih dituntut untuk berfikir linier, logis, penalaran, ingatan atau pengetahuan yang menuntut jawaban paling tepat terhadap permasalahan yang diberikan. Kreativitas yang menuntut sikap kreatif dan individu itu sendiri perlu

dipupuk untuk melatih anak berfikir luwes (*flexibility*), lancar (*fluency*), asli (*originality*), menguraikan (*elaboration*), dan dirumuskan kembali (*redefinition*), merupakan ciri berfikir kreatif yang dikemukakan oleh Guilford.

- b. Bersibuk diri dengan berkreaitif tidak hanya bermanfaat tetapi juga memberikan kepuasan terhadap individu.
- c. Kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya.⁵³

C. Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dijadikan bahan telaah bagi peneliti.

1. Hasil penelitian Kartini Sujarwo yang berjudul “Penggunaan Media Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini” (2014) menyimpulkan bahwa media pembelajaran plastisin dapat dijadikan pilihan utama dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Adapun perbedaan penelitian Kartini Sujarwo dengan penelitian saya yaitu pada jenis penelitian, tempat yang dijadikan penelitian, dan waktu penelitian.⁵⁴
2. Hasil penelitian Siti Rochayah tentang meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain plastisin pada kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap (2012) menyimpulkan bahwa bermain plastisin

⁵³ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014) h. 60

⁵⁴ Kartini Sujarwo, “Penggunaan Media Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. 1 No. 2, November (2014)

dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B TK Masyithoh 02 Kaliheruk Kec. Kawunganten Kab. Cilacap. Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa bermain plastisin dari tanah liat dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Yang membedakan skripsi Siti Rochayah dengan skripsi saya adalah saya menggunakan plastisin dari tepung yang diberi warna. Sedangkan Siti Rochayah menggunakan plastisin dari tanah liat untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.⁵⁵

3. Hasil penelitian Susilowati tentang peningkatan kreativitas anak usia dini melalui cerita bergambar pada anak didik kelompok B TK Bhayangkari 68 Mondokan (2010). Yang membedakan skripsi saya dengan skripsi Susilowati ialah saya menggunakan media plastisin tepung berwarna untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini sedangkan Susilowati untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini menggunakan cerita bergambar.⁵⁶

⁵⁵ Siti Rochayah, *“Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap Semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012,”* Skripsi Program Studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto (2012)

⁵⁶ Susilowati, *“Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Anak Didik Kelompok B TK Bhayangkari 68 Mondokan,”* Skripsi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta (2010).

BAB III

DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek

1. Sejarah Singkat TK Wasila Hamid Lampung Selatan

Awal berdirinya TK Wasila Hamid Lampung Selatan adalah bentuk kesadaran bahwa betapa pentingnya menerapkan pendidikan anak sejak usia dini di lingkungan masyarakat khususnya di Desa Karang Anyar Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan. Oleh karena itu didirikan kelompok bermain yang diberi nama TK “Wasila Hamid Lampung Selatan” dengan NPSN 69923170. TK Wasila Hamid Lampung Selatan berdiri pada tahun 2013 dan beralamatkan di Jl. Ht. Lubis Blok 2A Desa Karang Anyar Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan Provinsi Lampung.

2. Visi Sekolah:

Menyiapkan generasi mendatang yang sehat jasmani, cerdas dan berakhlak mulia.

3. Misi Sekolah:

- Melalui bermain seraya anak dikembangkan dengan kepribadian, termasuk motorik kasar dan motorik halus.
- Mengajari anak berbahasa yang baik, bersosialisasi emosi maupun kecerdasan.

- Mempersiapkan anak agar memiliki kemampuan dasar untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.
- Mengembangkan kehidupan beragam sejak dini melalui kegiatan keagamaan.

B. Letak Geografis TK Wasila Hamid

Letak geografis TK Wasila Hamid berada di Jl. Ht. Lubis Blok 2A Desa Karang Anyar Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan Provinsi Lampung. Letak biografis TK Wasila Hamid mudah di jangkau masyarakat sekitarnya, karena tempatnya yang strategis dengan mudah dijangkau oleh kendaraan.

C. Keadaan Guru TK Wasila Hamid Lampung Selatan

Jumlah guru di TK Wasila Hamid Lampung Selatan pada tahun ajaran 2019 - 2020 adalah 8 orang guru, seluruh guru tersebut aktif menjalankan tugasnya sehari-hari. Dengan jumlah guru yang ada telah mencukupi kebutuhan tenaga guru dalam pelaksanaan pendidikan dan pengajaran. Adapun keadaan guru dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 4

Jumlah guru di Taman Kanak-Kanak Wasila Hamid

No	Nama	Jabatan	Tempat, Tanggal Lahir	TMT	Pendidikan	Status
1	Anita Tristiwa,S.Pd	Kepala TK	Tanjung Karang, 12 April 1976	13 Juli 2013	S1 PAUD	Non PNS

2	Aprianti,S.Pd.	Guru	Rejomulyo, 9 April 1982	13 Juli 2013	S1 PAUD	Non PNS
3	Susmawati	Guru	Tanjung Karang, 14 Maret 1968	17 Juli 2013	SPG	Non PNS
4	Nuraini, A.Md	Guru	Yogyakarta, 22 Mei 1974	13 Juli 2013 Juli 20133	SMA	Non PNS
5	Anti Sumarni, S.Pd	Guru	Sugih Waras, 9 Juli 1992	13 Juli 2013	S1	Non PNS
6	Harini Puspita,S.Pd	Guru	Padang, 24 Agustus 1988	13 Juli 2013	S1	Non PNS
7	Yuniawati, S.Pd	Guru	Bandar Lampung, 20 Juni 1990	13 Juli 2013	S1	Non PNS
8	Muhammad Fahmi	Guru	Tanjung Karang, 04 Februari 1999	16 Juli 2013	SMA	Non PNS

Sumber: Dokumentasi TK Wasila Hamid Lampung Selatan 2019/2020

D. Jumlah Peserta Didik di TK Wasila Hamid Lampung Selatan

Peserta didik di Taman Kanak-Kanak Wasila Hamid

Tabel 5

Jumlah peserta didik di Taman Kanak-Kanak Wasila Hamid

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Anak
A	16	10	26
B	27	28	55
Jumlah			81

Sumber: Dokumentasi TK Wasila Hamid Lampung Selatan 2019/2020

E. Keadaan Sarana dan Prasarana TK Wasila Hamid Lampung Selatan

TK Wasila Hamid Lampung Selatan memiliki sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6
Sarana dan prasarana TK Wasila Hamid Lampung Selatan

No	Jenis Sarana	Jumlah	Kondisi
1.	APE Luar	12 Buah	Baik
2.	Kursi Siswa	134 Buah	Baik
3.	Meja Siswa	67 Buah	Baik
4.	Meja Guru	5 Buah	Baik
5.	Kursi Guru	8 Buah	Baik
6.	Papan Tulis	5 Buah	Baik
7.	Meja Kantor	2 Buah	Baik
8.	Kursi Kantor	4 Buah	Baik
9.	Jam dinding	2 Buah	Baik
10.	Papan Bank Data	1 Buah	Baik
11.	Papan Pengumuman	1 Buah	Baik
12.	KipaS Angin	6 Buah	Baik
13.	Sofa	1 Buah	Baik
14.	Tempat Sampah	6 Buah	Baik
15.	Komputer	4 Buah	Baik
16.	Sound Sistem	1 Buah	Baik
17.	Loker Buku	5 Buah	Baik
18.	Loker Sepatu	5 Buah	Baik
19.	Lemari Arsip Kantor	1 Buah	Baik
20.	Kotak P3K	1 Buah	Baik
21.	Alat Pengukur Tinggi Badan	1 Buah	Baik
22.	Alat Pengukur Berat Badan	1 Buah	Baik

23.	Dispenser + Galon	1 Buah	Baik
24.	Televisi	1 Buah	Baik
25.	Printer	1 Buah	Baik
26.	Peralatan Dapur	1 Perangkat	Baik
27.	Tempat Cuci Tangan	5 Buah	Baik
28.	Ambal	12 Buah	Baik
29.	Kulkas	1 Buah	Baik
30.	Peralatan Kamar Mandi	1 Perangkat	Baik
31.	Baju Tari	15 Set	Baik
32.	APE Dalam	44 Set	Baik
33.	Tower Air	1 Buah	Baik
34.	Meteran Listrik	1 Buah	Baik
35.	Lemari APE	2 Buah	Baik
36.	Tanah	600 m ²	Baik
37.	Bangunan	302 m ²	Baik

Sumber: Dokumentasi TK Wasila Hamid Lampung Selatan 2019/2020

F. Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data penelitian yang akan dilakukan di TK Wasila Hamid Lampung Selatan tentang kreativitas anak bahwa disana peneliti akan mengkaji penerapan media plastisin apakah sudah sesuai dengan teori yang ada. Penelitian memfokuskan pada teori Swart.

BAB IV

ANALISIS PENELITIAN

A. Temuan Penelitian

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai pengolahan data dan analisis data yang telah penulis peroleh melalui penelitian yang dilakukan, dengan menggunakan metode dan instrumen yang penulis tentukan pada bab sebelumnya. Adapun data-data tersebut penulis dapatkan melalui wawancara dan dokumentasi pada guru mengenai penerapan media plastisin dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Wasila Hamid Lampung Selatan sebagai metode pokok dalam pengumpulan data.

Penelitian ini dilakukan di TK Wasila Hamid Karang Anyar Jati Agung Lampung Selatan pada tanggal 14 Juli– 14 Agustus 2020 dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik di kelompok B berjumlah 19 anak terdiri 9 orang perempuan, 10 orang anak laki-laki

Data yang diolah dan dianalisa dalam bab ini merupakan data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara dan dokumentasi pada guru mengenai penerapan media plastisin dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Wasila Hamid Lampung Selatan. Adapun hasil wawancara yang peneliti lakukan yaitu ada beberapa langkah penerapan media plastisin dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini yaitu:

1. Guru mempersiapkan ruangan dan perlengkapan plastisin

Sebelum dimulainya pelaksanaan kegiatan pembelajaran, guru menata dan menyusun kegiatan pembelajaran yang akan diajarkan dengan membuat suatu acuan pembelajaran yakni rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), agar tujuan pembelajaran yang dilakukan dapat terlaksana dengan baik dan terarah sesuai dengan yang diinginkan.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 14 Juli – 14 Agustus 2020 bahwasanya sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), sebelum memulai kegiatan penerapan media plastisin guru sudah terlebih dahulu menyiapkan ruangan perlengkapan yang akan digunakan dalam pelaksanaan penerapan plastisin, agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih terarah, seperti yang diungkapkan oleh guru kelas B3 TK⁵⁷ Wasila Hamid Lampung Selatan yakni Ibu Nuraini, A.Md sebagai berikut:

“Iya, sebelum melaksanakan penerapan media plastisin kami menyiapkan ruangan, media dan alat-alat yang akan digunakan terlebih dahulu, supaya kegiatan yang dilakukan tidak melenceng dan lebih terarah, untuk sebelumnya dijelaskan terlebih dahulu.”⁵⁷

Berdasarkan pernyataan diatas maka di TK Wasila Hamid Lampung Selatan, sebelum melaksanakan pembelajaran guru sudah terlebih dahulu menyiapkannya dalam sebuah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), sehingga sebelum pembelajaran dimulai guru telah

⁵⁷ Nuraini, A.Md, Wawancara Dengan Guru Kelompok B3 di TK Wasila Hamid Lampung Selatan, 15 Juli 2020.

mempersiapkan ruangan dan perlengkapan yang akan digunakan dalam kegiatan penerapan media plastisin.

2. Guru melakukan apersepsi dan memotivasi anak dengan mengadakan tanya jawab tentang materi pelajaran yang berkaitan dengan kompetensi dasar yang akan dibahas

Setelah guru mempersiapkan ruangan dan perlengkapan yang akan digunakan, guru melakukan apersepsi dan memotivasi anak dengan mengadakan tanya jawab tentang materi yang berkaitan dengan pembelajaran yang akan dibahas. Dalam hal ini hendaknya guru mengordinir anak-anak untuk berkumpul dan duduk di kursi. Setelah anak berkumpul maka guru akan melakukan apersepsi dan tanya jawab terlebih dahulu sebelum dimulainya pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Nuraini, A.Md kelas B3 sebagai berikut:

“Iya, sebelum kita melakukan kegiatan pembelajaran setiap guru selalu melakukan apersepsi (sebuah penghayatan atau penjelasan awal tentang apa yang akan kita lakukan supaya anak bisa fokus terhadap kegiatan kita hari itu) serta melakukan motivasi dengan melakukan tanya jawab pada anak tentang perasaannya pada saat itu.”⁵⁸

Dari pernyataan diatas maka dapat di jelaskan bahwasanya di TK Wasila Hamid Lampung Selatan khususnya di kelas B3 dalam penerapan media plastisin di dalam kelas, guru telah mengkoordinir anak-anak serta guru pun sudah melakukan apersepsi atau penghayatan dan memotivasi anak dengan tanya jawab sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Misalkan saat anak tidak semangat dan tidak serius hanya banyak mainan

⁵⁸ *Ibid*, 15 Juli 2020

dalam kegiatan membangun yang mereka lakukan, disitulah saatnya guru bertidak untuk memotivasi anak untuk bersemangat.

3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Dalam penerapan media plastisin, sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran guru terlebih dahulu menyampaikan apa tujuan dari pembelajaran pada hari itu. Seperti yang di jelaskan pada guru kelas B3 Ibu Nuraini, A.Md sebagai berikut :

“Iya, tentu sebelum kita melaksanakan kegiatan pembelajaran kita terlebih dahulu menjelaskan apa tema kita hari ini, apa yang akan anak-anak lakukan, serta apa tujuannya pembelajaran hari ini.”⁵⁹

Jadi, dari penjelasan diatas dapat kita ketahui bahwa sebelum pelaksanaan penerapan media plastisin di kelas B3 TK wasila Hamid Lampung Selatan, guru menjelaskan apa tema serta tujuan pembelajaran hari itu.

4. Guru menyampaikan aturan permainan dan penjelasan mengenai materi

Sebelum anak-anak menerapkan media plastisin sebaiknya guru menerangkan aturan permainan dan penjelasan mengenai media plastisin, agar anak-anak menjadi paham tentang konsep yang akan mereka buat. Ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu Nuraini, A.Md sebagai berikut:

“Iya, itu harus kita beritahu bagaimana aturan menggunakan plastisin, supaya anak-anak tau juga dimana mereka menemukan konsep bentuk, konsep warnanya. Tidak hanya itu guru pun langsung memberikan contoh kepada anak, karena pada usia anak-anak tidak bisa di lepas begitu saja

⁵⁹ *Ibid*, 15 Juli 2020

harus tetap di berikan contoh, walaupun sudah diberikan contoh atau aturan, terkadang anak-anak saat melakukan kegiatan ada yang masih berebut ada yang berkelahi karena rebutan media plastisin jadi perlu diawasi, sambil diberi tau tentang warna-warna dan bentuk.”⁶⁰

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan bahwasanya guru menerangkan cara aturan penerapan media plastisin agar anak-anak tahu dari mana mereka mendapatkan konsep bentuk serta warna. Dengan menerangkan cara membentuk media plastisin juga dapat membantu anak agar teratur dalam menerapkan media plastisin tersebut. Dalam konsep mengenalkan warna dan bentuk dengan media plastisin, secara tidak langsung telah membantu anak dalam mengembangkan kreativitas yang anak miliki.

5. Pembentukan anak dalam bentuk kelompok

Dalam penerapan media plastisin, guru membagi anak menjadi bentuk kelompok, dengan mengabsen anak-anak agar lebih teratur dan saling bekerja sama sesuai dengan kelompoknya. Pada kegiatan bermain yang diberikan guru membagi anak menjadi beberapa kelompok. Seperti halnya yang di jelaskan dengan Ibu Nuraini, A.Md sebagai berikut:

“Iya, sebelum melakukan kegiatan penerapan media plastisin, anak-anak akan dibentuk menjadi beberapa kelompok, biasanya kita membagi dalam dua kelompok saja misalnya kelompok segitiga ataupun segi empat seperti itu.”⁶¹

Dari penjelasan di atas dapat kita pahami bahwasanya di TK Wasila Hamid Lampung Selatan khususnya kelas B3 sebelum anak melakukan

⁶⁰ *Ibid*, 15 Juli 2020

⁶¹ *Ibid*, 15 Juli 2020

penerapan media plastisin, guru akan membentuk membagi anak menjadi beberapa kelompok terlebih dahulu.

6. Guru memberi contoh berbagai bentuk dari plastisin

Dalam penerapan media plastisin sebelum anak melakukan suatu kegiatan guru pasti selalu memberikan contoh terlebih dahulu apa yang akan anak lakukan atau kerjakan. Seperti halnya yang telah di jelaskan oleh Ibu Nuraini, A.Md sebagai berikut:

“Iya sebelum anak melakukan kegiatannya guru selalu memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak, misalnya guru memberikan contoh bentuk lingkaran atau segi empat seperti itu. Karena pada saat usia anak-anak seperti sekarang ini tidak bisa di lepas begitu saja harus tetap di berikan contoh, walaupun sudah diberikan contoh, terkadang anak-anak saat melakukan kegiatan ada yang masih berebut ada yang berkelahi karena rebutan media plastisin jadi perlu diawasi, sambil diberi tau tentang warna-warna dan bentuk.”⁶²

Dari penjelasan diatas dapat penulis simpulkan bahwasanya guru telah melakukan atau memberikan contoh terlebih dahulu sebelum anak-anak mengerjakan suatu kegiatan.

7. Anak memperhatikan dan kemudian mencoba membentuk plastisin sesuai keinginannya sendiri

Setelah guru memberikan contoh bagaimana melakukan kegiatan yang akan anak-anak lakukan, pada saat itu anak akan memperhatikan bagaimana cara bermain atau mengerjakannya. Kemudian setelah selesai anak memperhatikan contoh yang diberikan oleh guru, anak-anak diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan tersebut dengan mengeluarkan ide

⁶² *Ibid*, 15 Juli 2020

yang ia miliki serta memberikan kesempatan untuk membentuk media plastisin sesuai dengan keinginan anak itu sendiri. Seperti yang telah dijelaskan oleh Ibu Nuraini, A.Md sebagai berikut:

“Biasanya anak-anak antusias untuk memperhatikan bagaimana proses saat guru memberikan contoh di depan, kemudian setelah itu barulah anak-anak diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan serta memberikan kesempatan pada anak untuk membentuk plastisin itu sesuai dengan yang anak mau”.⁶³

Dari pernyataan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwasanya anak selalu memperhatikan serta antusias pada saat guru memberikan contoh kegiatan yang akan mereka lakukan. Dan juga guru telah memberikan kesempatan kepada anak untuk membentuk media plastisin mereka sesuai dengan keinginan yang mereka inginkan.

8. Guru mengamati sambil memberi penilaian

Dalam melakukan kegiatan penerapan media plastisin, guru harus mengamati serta mengawasi setiap kegiatan anak sembari memberi penilaian, seperti halnya yang di jelaskan oleh Ibu Nuraini, A.Md sebagai berikut:

“Tentu, pada saat anak melakukan kegiatan guru pasti selalu mengawasi kegiatan anak, anak-anak harus diawasi karena terkadang ada anak yang suka jahil dengan yang lainnya, selain itu juga sembari guru dapat melihat kegiatan anak dan juga dapat menilai kegiatan anak pada saat itu”.

⁶³*Ibid*, 15 Juli 2020

Dari penjelasan diatas dapat penulis simpulkan bahwa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru mengamati dan juga melakukan penilaian terhadap kegiatan anak yang sedang berlangsung.

9. Guru mengevaluasi dengan mengajukan tanya jawab tentang hasil karyanya

Setelah melakukan pembelajaran guru melalukam evaluasi hasil anak, untuk mengetahui apakah anak berkembang atau tidak guru mempunyai alat atau indikator untuk melihat perkembangan anak. Selain itu guru memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk melakukan tanya jawab serta menceritakan apa yang telah anak-anak buat di hadapan guru dan teman-temannya sebagai hasil karya yang telah mereka buat.

Seperti yang telah dijelaskan oleh Ibu Nuraini, A.Md sebagai berikut :

“Iya, setelah melakukan seluruh kegiatan guru mengevaluasi anak biasanya kami menggunakan alat seperti ceklis yang disesuaikan dengan kurikulum. Jadi setelah selesai kegiatan hari itu kita dapat melihat bagaimana perkembangan anak pada hari itu. Selain itu juga guru melakukan tanya jawab bagaimana perasaan mereka selama kegiatan hari itu dan anak-anak pun di beri kesempatan untuk menceritakan karya yang telah mereka buat, supaya mereka dapat bercerita tentang hasil karyanya, anak-anak pun dapat memuji hasil karya mereka sendiri dan hasil karya teman-temannya.”⁶⁴

Dari pernyataan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwasanya guru telah mengevaluasi pembelajaran dengan menggunakan ceklis yang sesuai dengan kurikulum serta melakukan tanya jawab kepada anak tentang hasil karya yang telah ia buat dengan memberi kesempatan anak untuk bercerita bagaimana perasaan ia hari ini dan bagaimana hasil karyanya.

⁶⁴*Ibid*, 15 Juli 2020

Untuk memperkuat penerapan media plastisin dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Wasila Hamid Lampung Selatan, berikut dapat dilihat dari indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia dini di kelas B3 yang telah peneliti lakukan dari tanggal 14 Juli – 14 Agustus sebagai berikut :

a. Anak mampu mengamati objek dan banyak mengajukan pertanyaan

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, pada tanggal 14 Juli sampai dengan 14 Agustus di TK Wasila Hamid Lampung Selatan khususnya di kelas B3, mengenai penerapan media plastisin dalam mengembangkan kreativitas anak, dapat terlihat dari hasil wawancara dan dokumentasi yang di lakukan yakni terdapat 3 orang anak yang mulai berkembang, 8 orang anak yang berkembang sesuai harapan, dan 8 orang yang berkembang sangat baik.

b. Anak membayangkan berdasarkan pengalaman apa yang mereka lihat

Dengan melakukan penerapan media plastisin dapat membantu anak supaya anak mampu membedakan berbagai macam warna serta mampu memadukan berbagai warna yang ada dalam media plastisin tersebut, seperti yang peneliti dapatkan dari hasil wawancara dan dokumentasi bahwasanya terdapat 8 orang anak yang mulai berkembang, 7 anak yang berkembang sesuai harapan, dan 4 anak yang berkembang sangat baik. Hal ini dapat terlihat dari guru menerangkan tata cara dalam

menggunakan media plastisin yang disertakan dengan pengenalan warna dan berbagai bentuk.

c. Anak menuangkan ide berupa gambar, bentuk, titik, lingkaran, segitiga, persegi

Dengan penerapan media plastisin dapat membantu anak dalam menambah kreativitas mereka dengan menuangkankan ide mereka dengan berbagai macam bentuk yang mereka buat dari media plastisin, dalam hal ini dari hasil wawancara dan dokumentasi yang telah peneliti lakukan bahwasanya terdapat 4 anak yang baru mulai berkembang, 7 orang anak yang berkembang sesuai harapan dan 8 orang anak yang berkembang sangat baik.

d. Anak mampu memadukan warna

Dengan melakukan penerapan media plastisin dapat membantu anak supaya anak mampu membedakan berbagai macam warna serta mampu memadukan berbagai warna yang ada dalam media plastisin tersebut, berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat ada 8 orang anak yang mulai berkembang dalam membedakan jenis balok-balok yang ada, 7 orang anak yang sudah berkembang sesuai harapan dalam membedakan bentuk dan ukuran tidak di bantu oleh gurunya, dan 4 orang anak yang sudah berkembang sangat baik, yang dimana anak memiliki keinginan ataupun inisiatif sendiri dalam minat merekan benda sesuai dengan kelompok.

e. Perasaan dimana anak mempunyai nilai estetis (keindahan) yang melekat pada karyanya

Penerapan media plastisin dapat membantu anak dalam menunjukkan nilai estetis (keindahan) yang melekat pada karya anak, berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat ada 11 orang anak yang mulai berkembang dalam membedakan jenis balok-balok yang ada, 6 orang anak yang sudah berkembang sesuai harapan dalam membedakan bentuk dan ukuran tidak di bantu oleh gurunya, dan 2 orang anak yang sudah berkembang sangat baik.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi, penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam penerapan media plastisin dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Wasila Hamid Lampung Selatan sudah diterapkan sesuai dengan langkah-langkah yakni:

1. Guru mempersiapkan ruangan dan perlengkapan plastisin

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran di TK Wasila Hamid Lampung Selatan terlebih dahulu menetapkan tema kegiatan yang hendak dicapai dalam bentuk penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH) untuk menentukan kegiatan dan pembelajaran yang hendak dilaksanakan. Sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), sebelum memulai kegiatan penerapan media plastisin guru sudah terlebih dahulu menyiapkan ruangan perlengkapan yang akan digunakan dalam pelaksanaan penerapan plastisin, agar kegiatan pembelajaran yang

dilakukan lebih terarah. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara pada guru, sebagai berikut:

“Iya, sebelum melaksanakan penerapan media plastisin kami menyiapkan ruangan, media dan alat-alat yang akan di gunakan terlebih dahulu, supaya kegiatan yang dilakukan tidak melenceng dan lebih terarah, untuk sebelumnya dijelaskan terlebih dahulu.”

2. Guru melakukan apersepsi dan memotivasi anak dengan mengadakan tanya jawab

Dalam penerapan media plastisin di dalam kelas, guru telah mengkordinir anak-anak serta guru pun sudah melakukan apersepsi atau penghayatan dan memotivasi anak dengan tanya jawab sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Misalkan saat anak tidak semangat dan tidak serius hanya banyak mainan dalam kegiatan membangun yang mereka lakukan, disitulah saatnya guru bertidak untuk memotivasi anak untuk bersemangat.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara kepada guru, sebagai berikut:

“Iya, sebelum kita melakukan kegiatan pembelajaran setiap guru selalu melakukan apersepsi (sebuah penghayatan atau penjelasan awal tentang apa yang akan kita lakukan supaya anak bisa fokus terhadap kegiatan kita hari itu) serta melakukan motivasi dengan melakukan tanya jawab pada anak tentang perasaannya pada saat itu.”

3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Dalam penerapan media plastisin, sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran guru terlebih dahulu menyampaikan apa tujuan dari

pembelajaran pada hari itu. Hal ini sesuai dengan pernyataan guru dari hasil wawancara sebagai berikut :

“Iya, tentu sebelum kita melaksanakan kegiatan pembelajaran kita terlebih dahulu menjelaskan apa tema kita hari ini, apa yang akan anak-anak lakukan, serta apa tujuannya pembelajaran hari ini.”

4. Guru menyampaikan aturan permainan dan penjelasan mengenai materi

Sebelum anak-anak menerapkan media plastisin guru menerangkan aturan permainan dan mrnjelaska mengenai media plastisin yang akan digunakan, agar anak-anak menjadi paham tentang konsep yang akan mereka buat.

Sesuai dengan hasil wawancara guru sebagai berikut:

“Iya, itu harus kita beritahu bagaimana aturan menggunakan plastisin, supaya anak-anak tau juga dimana mereka menemukan konsep bentuk, konsep warnanya. Guru juga memberikan contoh kepada anak, karena pada usia anak-anak tidak bisa di lepas begitu saja harus tetap di berikan contoh, walaupun sudah diberikan contoh atau aturan, terkadang anak-anak saat melakukan kegiatan ada yang masih berebut ada yang berkelahi karena rebutan media plastisin jadi perlu diawasi, sambil diberi tau tentang warna-warna dan bentuk ”

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan bahwasanya guru menerangkan cara aturan penerapan media plastisin agar anak-anak tahu dari mana mereka mendapatkan konsep bentuk serta warna. Dengan menerangkan cara membentuk media plastisin juga dapat membantu anak agar teratur dalam menerapkan media plastisin tersebut.

5. Pembentukan anak dalam bentuk kelompok

Dalam penerapan media plastisin, guru membagi anak menjadi bentuk kelompok, dengan mengabsen anak-anak agar lebih teratur dan saling bekerja sam sesuai dengan kelompoknya. Pada kegiatan bermain yang

diberikan guru membagi anak menjadi beberapa kelompok. Seperti halnya yang di jelaskan oleh guru sebagai berikut:

“Iya, sebelum melakukan kegiatan penerapan media plastisin, anak-anak akan dibentuk menjadi beberapa kelompok, biasanya kita membagi dalam dua kelompok saja misalnya kelompok segitiga ataupun segi empat seperti itu.”⁶⁵

Dari penjelasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa di TK Wasila Hamid Lampung Selatan khususnya kelas B3 sebelum anak melakukan penerapan media plastisin, guru akan membentuk membagi anak menjadi beberapa kelompok terlebih dahulu.

6. Guru memberi contoh berbagai bentuk dari plastisin

Dalam penerapan media plastisin, sebelum anak melakukan suatu kegiatan guru selalu memberikan contoh terlebih dahulu apa yang akan anak kerjakan. Seperti halnya yang telah di jelaskan oleh guru sebagai berikut:

“Iya sebelum anak melakukan kegiatannya guru selalu memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak, misalnya guru memberikan contoh bentuk lingkaran atau segi empat seperti itu. Karena pada saat usia anak-anak seperti sekarang ini tidak bisa di lepas begitu saja harus tetap di berikan contoh, walaupun sudah diberikan contoh, terkadang anak-anak saat melakukan kegiatan ada yang masih berebut ada yang berkelahi karena rebutan media plastisin jadi perlu diawasi, sambil diberi tau tentang warna-warna dan bentuk.”⁶⁶

Dari penjelasan diatas dapat penulis simpulkan bahwasanya guru telah melakukan atau memberikan contoh terlebih dahulu sebelum anak-anak mengerjakan suatu kegiatan.

⁶⁵ *Ibid*, 15 Juli 2020

⁶⁶ *Ibid*, 15 Juli 2020

7. Anak memperhatikan dan kemudian mencoba membentuk plastisin sesuai keinginannya sendiri

Pada saat guru memberikan contoh bagaimana melakukan kegiatan yang akan dilakukan, pada saat itu anak-anak memperhatikan bagaimana cara bermain atau mengerjakannya. Setelah itu barulah anak-anak diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan tersebut dengan mengeluarkan ide yang ia miliki serta memberikan kesempatan untuk membentuk media plastisin sesuai dengan keinginan anak itu sendiri. Seperti pernyataan dari hasil wawancara guru sebagai berikut:

“Biasanya anak-anak antusias untuk memperhatikan bagaimana proses saat guru memberikan contoh di depan, kemudian setelah itu barulah anak-anak diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan serta memberikan kesempatan pada anak untuk membentuk plastisin itu sesuai dengan yang anak mau”.

Peneliti menyimpulkan bahwa anak selalu memperhatikan serta antusias pada saat guru memberikan contoh kegiatan yang akan mereka lakukan. Dan juga guru telah memberikan kesempatan kepada anak untuk membentuk media plastisin mereka sesuai dengan keinginannya.

8. Guru mengamati sambil memberi penilaian

Dalam melakukan kegiatan penerapan media plastisin, guru mengamati serta mengawasi setiap kegiatan anak sembari memberi penilaian, seperti yang dikatakan oleh guru sebagai berikut:

“Tentu, pada saat anak melakukan kegiatan guru pasti selalu mengawasi kegiatan anak, anak-anak harus diawasi karena terkadang ada anak yang suka jahil dengan yang lainnya, selain itu juga sembari guru dapat melihat kegiatan anak dan juga dapat menilai kegiatan anak pada saat itu”.

Dari penjelasan diatas dapat penulis simpulkan bahwa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru mengamati dan juga melakukan penilaian terhadap kegiatan anak yang sedang berlangsung.

9. Guru mengevaluasi dengan mengajukan tanya jawab tentang hasil karyanya
Setelah melakukan pembelajaran guru melakukan evaluasi hasil anak, untuk mengetahui apakah anak berkembang atau tidak guru mempunyai alat atau indikator untuk melihat perkembangan anak. Selain itu guru memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk melakukan tanya jawab serta menceritakan apa yang telah anak-anak buat di hadapan guru dan teman-temannya sebagai hasil karya yang telah mereka buat. Di TK Wasila Hamid Lampung Selatan mengevaluasi perkembangan anak dengan menggunakan alat atau indikator yang sesuai dengan kurikulum. Ini dinyatakan guru sebagai berikut:

“Iya, setelah melakukan seluruh kegiatan guru mengevaluasi anak biasanya kami menggunakan alat seperti ceklis yang disesuaikan dengan kurikulum. Jadi setelah selesai kegiatan hari itu kita dapat melihat bagaimana perkembangan anak pada hari itu”.

Dalam penerapan media plastisin dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Wasila Hamid Lampung Selatan guru

terlebih dahulu menentukan rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan. Penulis dapat menyimpulkan bahwa penerapan media plastisin sudah diterapkan sesuai dengan langkah-langkah dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Wasila Hamid Lampung Selatan, hal ini terlihat dari sebagian anak-anak bersemangat dan antusias mengikuti kegiatan bermain plastisin.

Penerapan media plastisin yang dilakukan di TK Wasila Hamid Lampung Selatan menggunakan media plastisin media yang terbuat dari tepung, garam, minyak goreng, pewarna makanan dan air sehingga sangat mudah digunakan karena plastisin adalah benda lunak yang dapat diperas, ditarik-tarik, ditekan, digulung, dan dibentuk sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak. Sehingga aman bila digunakan dengan anak saat bermain, plastisin pun mempunyai berbagai macam warna sehingga mampu membuat anak lebih tertarik dalam bermain sambil belajar, dibandingkan dengan anak-anak belajar hanya menggunakan papan tulis ataupun buku majalah saja.

Dari pembahasan diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa penerapan media plastisin sudah diterapkan dengan baik sesuai dengan langkah-langkah. Karena dengan penerapan media plastisin anak diajarkan untuk dapat mengenal dan membedakan bentuk berdasarkan bentuk ukuran dan jenisnya dengan nyata dan dapat bermain sambil belajar bukan terpaku dengan papan tulis dan buku majalah.

Selain melakukan wawancara kepada guru, peneliti juga mengambil hasil dokumentasi anak tentang kreativitas anak usia dini di TK Wasila Hamid Lampung Selatan kelas B3 sebagai berikut:

Tabel 7

**Data Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK
Wasila Hamid Lampung Selatan Tahun Ajaran 2019/2020**

No	Nama Anak	Indikator Penilaian Perkembangan Kreativitas Anak					Ket
		1	2	3	4	5	
1	A.B.D.Z.R	BSB	MB	BSB	BSB	MB	BSB
2	A.R.F	BSH	BSB	BSB	BSH	BSH	BSH
3	B.L.A	BSB	MB	BSB	MB	MB	MB
4	B.M.A	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
5	D.L.I.A	MB	BSH	BSH	MB	MB	MB
6	D.I.N.A	BSB	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
7	D.F.A	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
8	F.K.H.R	BSH	MB	MB	BSH	MB	MB
9	I.B.M	MB	MB	BSH	BSH	MB	MB
10	I.Z.Z.M	BSH	MB	BSH	MB	MB	MB
11	J.L.T.A	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB
12	K.Y.L.A	BSB	MB	MB	MB	MB	MB
13	R.I.H.N	BSH	MB	BSH	MB	MB	MB
14	R.M.D.H.N	BSH	BSH	BSH	MB	MB	BSH
15	R.Z.A	BSH	MB	MB	MB	MB	MB
16	R.Z.K.Y	BSB	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH
17	T.R.S.H.N	MB	BSH	MB	MB	BSH	MB
18	Y.N.T.A	BSB	BSB	BSB	BSB	MB	BSB

19	Z.H.R.A	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH
----	----------------	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Dokumentasi TK Wasila Hamid Lampung Selatan Kelas B3⁶⁷

Keterangan Indikator

1. Anak tertarik berbagai hal dan banyak mengajukan pertanyaan
2. Membayangkan berdasarkan pengalaman apa yang mereka lihat
3. Anak menuangkan ide gambar bentuk, titik, lingkaran, segitiga, persegi
4. Mampu memadukan warna
5. Perasaan dimana anak mempunyai nilai estetis yang melekat pada karyanya

Keterangan Pencapaian Perkembangan:

1. **(BB)** Belum Berkembang : Bila anak melakukan harus dengan bimbingan guru atau dicontohkan oleh guru dengan skor 1 dengan ciri (*).
2. **(MB)** Mulai Berkembang : Bila anak melakukan masih diingatkan atau dibantu oleh guru dengan skor 2 dengan ciri (**)
3. **(BSH)** Berkembang Sesuai Harapan: Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dari konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru dengan skor 3 dengan ciri (***)).
4. **(BSB)** Berkembang Sangat Baik: Bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan dengan skor 4 dengan ciri (****).

Setelah melakukan wawancara guru, peneliti juga menggunakan dokumentasi sebagai penguat data dalam penelitian yang telah peneliti lakukan agar lebih valid dan terpercaya, dari hasil dokumentasi yang telah dilakukan dapat kita lihat di dalam lampiran yang telah peneliti siapkan tersebut.

⁶⁷ Dokumentasi TK Wasila Hamid Lampung Selatan Kelas B3

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian diatas maka hasil persentasinya adalah sebagai berikut:

Tabel 8
Persentasi Hasil Akhir Dokumentasi Penerapan Media Plastisin Dalam
Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Wasila Hamid
Lampung Selatan

No	Kriteria Penilaian	Jumlah	Persentasi
1	BB (Belum Berkembang)	0	0%
2	MB (Mulai Berkembang)	9	47%
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	6	32%
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	4	21%
Jumlah		19	100%

Berdasarkan hasil data akhir diatas dapat peneliti telah melakukan penelitian dari 19 anak di TK Wasila Hamid Lampung Selatan dengan kriteria BB (Belum Berkembang) Sebanyak 0 anak dengan persentase 0%, MB (Mulai Berkembang) Sebanyak 9 anak dengan persentase 47%, BSH (Berkembang Sesuai Harapan) 6 anak dengan persentase 32%, dan BSB (Berkembang Sangat Baik) 4 anak dengan persentase 21%, TK Wasila Hamid Lampung Selatan dalam tahap mulai berkembang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa penerapan media plastisin dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Wasila Hamid Lampung Selatan sudah diterapkan dengan baik sesuai dengan langkah-langkahnya, yaitu pertama guru mempersiapkan ruangan dan perlengkapan plastisin, guru melakukan apersepsi dan memotivasi anak dengan mengadakan tanya jawab, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menyampaikan aturan permainan dan penjelasan mengenai materi, pembentukan anak dalam bentuk kelompok, guru memberi contoh berbagai bentuk dari plastisin, anak memperhatikan dan kemudian mencoba membentuk plastisin sesuai keinginannya sendiri, guru mengamati sambil memberi penilaian, guru mengevaluasi dengan mengajukan tanya jawab tentang hasil karyanya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media plastisin sudah diterapkan sesuai dengan langkah-langkah yang dapat mengembangkan kreativitas anak secara optimal, efektif, dan efisien.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis dapat mengemukakan sebagai berikut:

1. Pihak sekolah

Saran untuk pihak sekolah yaitu melahirkan guru yang kreatif, yang dapat meminimalisir biaya yang dikeluarkan yaitu dengan menggunakan media plastisin yang terbuat dari tepung dalam mengembangkan kreativitas anak, yang dapat memanfaatkan saran-prasarana yang telah disediakan oleh sekolah, sehingga dari semua aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal.

2. Pembaca

Dengan adanya penelitian penerapan media plastisin dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Wasila Hamid Lampung Selatan diharapkan bisa dijadikan motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk menambah media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

C. Penutup

Dengan mengucap rasa puji dan syukur kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan rahmat dan kesehatan, sehingga Alhamdulillahirobbil'alamin penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan ketentuan yang berlaku. Skripsi ini adalah salah satu syarat bagi penulis untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan islam anak usia dini (PIAUD), diperguruan tinggi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Walaupun demikian penulis

menyadari masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang masih sangat minim. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Atas segala kekhilafan penulis mohon maaf dan kepada Allah SWT. mohon ampun.



BAB II

LANDASAN TEORI

D. Media Plastisin

7. Pengertian Media

Media adalah sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa bentuk cetak maupun non-cetak.⁶⁸

Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Itu berarti bahwa media memiliki posisi yang strategis sebagai bagian integral dari pembelajaran. Integral dalam hal ini mengandung pengertian bahwa media itu merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak akan pernah terjadi.⁶⁹

8. Pengertian Plastisin

Plastisin merupakan Alat Permainan Edukatif bertekstur lunak berbahan dasar tepung yang memiliki kesamaan seperti tanah liat yang mudah untuk dibentuk sesuai kreasi anak. Plastisin merupakan permainan yang aman untuk anak dan mudah didapatkan karena harganya terjangkau, plastisin dapat mengeras apabila diangin-anginkan.

⁶⁸ Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif (dari teori ke Praktik)*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2017), h. 124

⁶⁹ *Ibid*, h. 128

Menurut Dorothy Einon anak-anak sangat suka untuk membuat suatu bentuk sesuai dengan keinginan dan imajinasinya. plastisin termasuk permainan yang sangat disukai anak karena media plastisin mudah dibentuk dan bisa kita buat sendiri. Plastisin dapat dibuat menggunakan tepung terigu, tepung sagu, tepung beras, lem kayu, dan pewarna makan. Anak dapat menggunakan jari-jarinya untuk berinteraksi dengan berbagai cara ditepuk-tepuk, dibanting, diremas untuk menghasilkan sebuah hasil karya anak sesuai imajinasinya.⁷⁰

Menurut M. Lansing kegiatan bermain plastisin dilakukan dengan cara membentuk, memberi warna, dan mewarnai sehingga menimbulkan bentuk. Bermain plastisin juga merupakan kegiatan anak usia dini. Kegiatan bermain plastisin ditandai dengan beberapa ciri-ciri yang ditimbulkan yaitu keaktifan dan kebebasan untuk bergerak, bereksperimen, berlomba, berkomunikasi dan sebagainya.⁷¹

Menurut Ismail media plastisin dapat melatih perkembangan kreativitas anak usia dini. Dimana anak dapat melakukan aktivitas eksplorasi dalam membuat berbagai bentuk model secara bebas dan spontan. Media plastisin merupakan bahan pokok untuk anak usia dini bermain selain itu, plastisin memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak. Plastisin ini berbentuk lunak dapat ditekan-tekan, diremas-remas, dapat dibentuk sesuai keinginan anak, mewarnai. Anak dilatih

⁷⁰Einon Dorothy, *Permainan Kreatif Untuk Anak-anak*, (Jakarta: Karisma Publishing Group, 2012), h. 50

⁷¹Leni Mushonifah, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Plastisin Di RA Khoirul Ummah", *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang*, (2013)

menggunakan imajinasi untuk membuat atau menciptakan suatu bangunan atau benda sesuai dengan khayalannya seperti abjad, angka, buah-buahan, hewan dan lainnya⁷²

Dari beberapa definisi para ahli, dapat disimpulkan bahwa media plastisin ini membuat anak suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya. Anak dilatih untuk menggunakan imajinasinya untuk membuat atau menciptakan suatu bentuk atau benda sesuai dengan khayalannya seperti buah-buahan, binatang, dan bentuk-bentuk lainnya. Plastisin dapat melatih sekaligus mengembangkan kreativitas anak. Sebab, dengan bermain plastisin anak dapat melakukan aktivitas eksplorasi dalam membuat berbagai bentuk model secara bebas dan spontan.

9. Langkah-langkah Penerapan Media Plastisin

Adapun langkah-langkah dalam bermain media plastisin adalah sebagai berikut:

- j. Guru mempersiapkan ruangan dan perlengkapan plastisin.
- k. Guru melakukan apersepsi dan memotivasi anak dengan mengadakan tanya jawab.
- l. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- m. Guru menyampaikan aturan permainan dan penjelasan mengenai materi.
- n. Pembentukan anak dalam bentuk kelompok.
- o. Guru memberi contoh berbagai bentuk dari plastisin.

⁷² Kartini Sujarwo, "Penggunaan Media Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini", Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 1, No. 2, November, (2014), h. 201

- p. Anak memperhatikan dan kemudian mencoba membentuk plastisin sesuai keinginannya sendiri.
- q. Guru mengamati sambil memberi penilaian.
- r. Guru mengevaluasi dengan mengajukan tanya jawab tentang hasil karyanya.⁷³

10. Manfaat Penggunaan Media Plastisin Bagi Anak Usia Dini

Menurut Bainbridge bermain menggunakan media plastisin memiliki beberapa manfaat untuk anak diantaranya membantu dalam mengasah kemampuan otak kanan anak dalam berkreativitas, meningkatkan daya imajinasi, dan melatih kerja syaraf motorik anak.⁷⁴

pembelajaran anak usia dini adalah:

- h. Melatih kemampuan sensorik, salah satu cara anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan, dengan bermain plastisin anak belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu.
- i. Mengembangkan kemampuan berfikir, bermain plastisin merupakan bisa mengasah kemampuan berfikir dan imajinasi anak dalam membuat gagasan atau ide-ide baru.
- j. Berguna meningkatkan self esteem, bermain plastisin merupakan bermain tanpa aturan sehingga berguna untuk mengembangkan

⁷³ Solistyawati, *Penerapan Media Plastisin Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Al-Islah Kecamatan Gunung Anyar Kota Surabaya*, Prodi S1 PG PAUD FIP UNESA

⁷⁴ Feby Aryanti, *Bermain Clay Tepung Terhadap Kemampuan Mempertahankan Interaksi Sosial Anak Autis Pada Taman Kanak-Kanak*, Jurnal Pendidikan Khusus, Universitas Negeri Surabaya, 2017, h. 4

imajinasi dan kreativitas anak, sekaligus mengajarkan tentang pemecahan masalah.

- k. Mengasah kemampuan berbahasa, meremas, digulung dan memutar adalah beberapa kata yang sering didengar anak saat bermain plastisin.
- l. Memupuk kemampuan sosial, hal ini karena pada saat bermain bersama memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi kepada teman-temannya.
- m. Melatih keuletan dan kesabaran serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak.
- n. Memberikan rasa percaya diri kepada anak.⁷⁵

Karena pembelajaran yang disukai anak adalah melalui bermain maka penggunaan media plastisin sangat tepat untuk langkah awal pembentukan kreativitas karena diawali dengan proses melemaskan plastisin dengan meremas, merasakan, menggulung, memipihkan. Pengetahuan bukan hanya berupa peniruan dari lingkungan anak melainkan lebih kepada mengkonstruksi pemikiran anak. Pengetahuan adalah hasil dari pengonstruksian pemikiran secara aktif dengan membuat hubungan antara bentuk yang satu dengan bentuk lainnya. Plastisin juga mempelajari bagaimana bentuk dapat berubah posisi dan bentuknya, sesuai keinginan atau khayalan anak menurut teori perubahan atau transformasi. Jadi anak dapat membuat bentuk menggunakan media plastisin sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak tanpa ada paksa dari orang lain.

⁷⁵ Siti Arlinah, "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Pada Kelompok A di PAUD Plus Al Fattah Jarak Kulon Kabupaten Jombang", Jurnal PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, (2014), h. 3

11. Kelebihan Media Plastisin

Kelebihan media plastisin yang merupakan salah satu media yang digunakan dalam kegiatan belajar atau membentuk suatu gagasan atau benda sesuai dengan imajinasi anak.⁷⁶ Kelebihan dari media plastisin yang dilakukan dalam proses pembelajaran di sekolah adalah:

- h. Mudah dibentuk.
- i. Tidak menyisakan kotoran pada lengan atau pakaian.
- j. Memberikan pengalaman secara langsung.
- k. Konkrit.
- l. Tidak adanya verbalisme.
- m. Objek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya maupun
- n. cara kerjanya.

Dapat kita lihat bahwa media plastisin ini dapat membantu guru dalam pembelajaran di sekolah apa lagi dalam pengembangan kreativitas anak. Melalui media plastisin, anak dapat berimajinasi meluangkan pemikirannya sendiri secara mudah dan konkret untuk membentuk gagasan atau benda.

12. Kelemahan Media Plastisin

Media plastisin sangat tepat diterapkan dalam proses belajar mengajar anak usia dini karena media plastisin dapat menimbulkan kreatif dan imajinasi anak.⁷⁷

⁷⁶ Pamandhi Hajar, Sukardi Evan, *Seni Keterampilan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), h. 45

⁷⁷ *Ibid*, h. 47

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media plastisin memiliki kelemahan antara lain:

- c. Tidak dapat membuat bentuk yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.
- d. Jika sudah digunakan berkali-kali menjadi kehitaman (kotor) oleh tangan dan debu.

E. Kreativitas Anak Usia Dini

9. Pengertian Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Kreativitas juga berhubungan dengan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur, data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

Menurut Gordon dan Browne mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki.

Solso, Maclin mengatakan bahwa kreativitas merupakan suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu pandangan yang baru mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis (selalu dipandang menurut penggunaannya). Torrance juga mengutarakan bahwa kreativitas adalah proses kemampuan memahami kesenjangan-kesenjangan atau hambatan-hambatan dalam hidupnya,

merumuskan hipotesis-hipotesis baru dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya.⁷⁸

Menurut Munandar kreativitas adalah kelompok (cluster) kedua yang dimiliki anak atau orang berbakat ialah kreativitas sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.⁷⁹ Anak usia dini yang memiliki imajinasi dan daya cipta yang tinggi pastilah akan melakukan banyak hal agar menghasilkan karya yang banyak dan gagasan-gagasan yang baru baik yang belum ada ataupun yang sudah ada sebelumnya.

Menurut Mulyasa kreativitas merupakan kemampuan untuk mencari berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan suatu masalah sebagai bentuk pemikirannya. Kreativitas memungkinkan setiap anak usia dini mengembangkan berbagai potensi dan kualitas pribadinya, kreativitas ini dapat menghasilkan ide-ide baru, dan penemuan baru. Untuk itu sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak dini agar anak bebas untuk berimprovisasi dan berkreasi.⁸⁰

⁷⁸ Alma Rara Anggia, Untung Nopriansyah, “*Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Perwanida I Bandar Lampung*”, *Jurnal Al-Athfal Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, h. 4

⁷⁹ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, Cet. Ke-3* (Jakarta: Rineka Cipta, 2016). h. 25

⁸⁰ Mulyasa, *Manajemen PAUD, (Ed. 3)*, (Bandung: PT Remaja RosdaKarya Offset, 2016), h. 92-93

Kreativitas adalah menemukan hal-hal yang luar biasa di balik hal-hal yang tampak biasa. Kreativitas memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi, serta dalam semua bidang usaha lainnya. Perkembangan kreativitas sangat terkait dengan empat aspek, yaitu aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, keterperincian dan kepekaan.⁸¹ Proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang masalah dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya. Proses kreatif meliputi tahap, persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

Menurut Hurlock kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman akan tetapi dapat berupa hasil anak.⁸² Kreativitas mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh anak dari pengalaman baik dari sekolah, keluarga maupun lingkungan masyarakat. Kreativitas harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, misalkan saja anak akan membuat bentuk buah-buahan, tujuan kita adalah untuk mengenalkan macam-macam bentuk buah kepada anak.

⁸¹ Yacha Febriennitha Putri, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Play Dough", Raudhatul Athfal Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol. 2, No. 2, (2018), h. 64

⁸² Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak (Ed.2)*, (Jakarta : Erlangga, 2012), h. 4

Menurut Murdin pelaksanaan kreativitas dapat melalui kegiatan bermain, dengan cara bermain kreativitas anak dapat berkembang dengan baik karena anak dapat menggunakan imajinasinya dan pemikirannya tanpa dipaksa oleh guru maupun orang tua. Kreativitas bukan untuk membina anak-anak menjadi seniman, melainkan untuk mendidik anak menjadi kreatif. Perkembangan kreativitas setiap anak berbeda-beda, anak akan berkreativitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya. Perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan bermain dapat dilakukan sejak dini, sehingga anak akan teras untuk berfikir kreatif, karena dengan kreativitas anak mampu menghasilkan suatu karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.⁸³

Dari beberapa pendapat para ahli diatas peneliti dapat menyimpulkan kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang berbeda dari sebelumnya, baik berupa gagasan, proses, metode atau karya nyata dengan menggabungkan unsur-unsur yang ada sebelumnya. Seseorang mampu menghasilkan sesuatu yang baru sesuai imajinasi yang baru dapat berupa ide, perbuatan, tingkah laku, karya seni dan lain-lain dimana penemuan ini diperoleh dari pengalamannya baik dilingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat. Nilai sebuah kreativitas tidak hanya dilihat dari rapi atau bagus tidaknya sebuah karya tetapi lebih kepada bagaimana

⁸³ Murdin, *Belajar dan Pembelajaran PAUD (Ed.1)*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, 2015), h. 115

karya tersebut berhasil diciptakan dan apa yang tersirat di dalam karyanya.

10. Teori Kreativitas

Telah banyak teori-teori yang mengungkapkan tentang kreativitas atau pembentukan kepribadian kreatif. Berikut merupakan teori-teori yang melandasi tentang kreativitas yang di jabarkan oleh Munandar:

c. Teori Psikoanalisis

Secara umum, teori psikoanalisis melihat kreativitas sebagai hasil mengatasi suatu masalah yang biasanya mulai di masa anak-anak. Pribadi kreatif dipandang sebagai seseorang yang pernah mempunyai pengalaman traumatis, yang dihadapi dengan memungkinkan gagasan-gagasan yang disadari dan tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari kondisi trauma yang pernah dialami.⁸⁴

4) Teori Freud

Menurut beberapa pakar psikologi kemampuan kreatif merupakan ciri kepribadian yang menetap pada lima tahun pertama dari kehidupan. Sigmund freud adalah tokoh utama yang menganut pandangan ini. Ia menjelaskan proses kreatif dari mekanisme pertahanan, yang merupakan upaya tak sadar untuk menghindari kesadaran mengenai ide-ide yang menyenangkan atau yang tidak dapat diterima.

⁸⁴ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, Cet. Ke-3* (Jakarta: Rineka Cipta, 2016). h. 32

5) Teori Kris

Ernest kris menekankan bahwa mekanisme pertahanan regresi (beralih ke perilaku sebelumnya yang akan memberi kepuasan, jika perilaku sekarang tidak berhasil atau tidak memberi kepuasan) juga sering muncul dalam tindakan kreatif. Orang-orang kreatif adalah mereka yang paling mampu memanggil bahan-bahan dari alam pikiran tidak sadar.

6) Teori Jung

Carl jung juga mempercayai bahwa ketidaksadaran memainkan peran yang amat penting dalam kreativitas tingkat tinggi. Alam pikiran yang tidak disadari dibentuk oleh masa lalu pribadi. Di samping itu, ingatan kabur dari pengalaman-pengalaman seluruh umat manusia tersimpan disana. Secara tidak sadar kita mengingat pengalaman-pengalaman yang paling berpengaruh dari nenek moyang kita. Dari ketidaksadaran kolektif ini timbul penemuan, teori, seni, dan karya-karya baru lainnya

d. Teori Humanistik

Teori humanistik melihat kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi. Beberapa tokoh dalam aliran humanistik percaya bahwa kreativitas dapat berkembang selama hidup.⁸⁵

⁸⁵ *Ibid*, h. 31-34

3) Teori Maslow

Menurut Abraham Maslow pendukung utama dari teori humanistik, manusia mempunyai naluri-naluri dasar yang menjadi nyata sebagai kebutuhan. Kebutuhan ini harus dipenuhi dalam urutan tertentu, kebutuhan primitif muncul pada saat lahir dan kebutuhan tingkat berkembang sebagai proses pematangan.

4) Teori Rogers

Menurut Carl Rogers ada tiga kondisi dari pribadi yang kreatif ialah:

- d) Keterbukaan terhadap pengalaman.
- e) Kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan patokan pribadi seseorang.
- f) Kemampuan untuk bereksperimen untuk bermain dengan konsep-konsep.

Setiap orang yang memiliki ketiga ciri ini kesehatan psikologisnya sangat baik. Orang ini berfungsi sepenuhnya, menghasilkan karya-karya kreatif dan hidup secara kreatif.

Kesimpulan dari Teori Humanistik adalah bahwa suatu kreativitas ialah sifatnya keturunan naluri dasar yang ada dalam diri manusia disertai dorongan dari dalam diri orang tersebut. Pandangan teori humanistik melihat kreativitas erat kaitannya dengan aktualisasi

diri. Perwujudan aktualisasi diri tersebut berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan kemauan yang telah dimiliki anak.⁸⁶

11. Ciri-Ciri Kreativitas

Sub indikator kreativitas anak usia dini yaitu:

6. Mampu mengamati objek dan banyak mengajukan pertanyaan
7. Membayangkan berdasarkan pengalaman apa yang mereka lihat
8. Anak menuangkan ide berupa gambar bentuk, titik, lingkaran, segitiga, persegi
9. Mampu memadukan warna
10. Perasaan dimana anak mempunyai nilai estetis yang melekat pada karyanya.⁸⁷

Adapun ciri-ciri anak kreatif menurut Torrance ditinjau dari dua aspek, yaitu sebagai berikut:

c. Aspek kognitif. Ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif/divergen yaitu:

6. Keterampilan berfikir lancar (fluency)
7. Keterampilan berfikir luwes/fleksibel (flexibility)
8. Keterampilan berfikir orisinal (originality)
9. Keterampilan memperinci (elaboration)
10. Keterampilan menilai (evaluation)

d. Aspek afektif. Ciri-ciri kreativitas yang lebih berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang yaitu:

9. Rasa ingin tahu

⁸⁶ Masganti, dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 32-35

⁸⁷ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Indeks Penerbit.com, 2019), h. 40

10. Bersifat imajinatif/fantasi
11. Merasa tertantang oleh kemajemukan
12. Bersifat berani mengambil resiko
13. Sifat menghargai
14. Percaya diri
15. Keterbukaan terhadap pengalaman baru
16. Menonjol dalam salah satu bidang seni⁸⁸

12. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Faktor yang mempengaruhi kreativitas anak ada dua macam yaitu faktor yang mendukung dan faktor penghambat. Adapun faktor-faktor yang dapat mendukung kreativitas anak adalah sebagai berikut:

- i. Situasi yang menghadirkan ketidak lengkapan dan keterbukaan
- j. Situasi yang memungkinkan dan mendorong banyak pertanyaan
- k. Situasi yang dapat mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu
- l. Situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian
- m. Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali mengamati, bertanya, mengklasifikasi, mencatat, dan menterjemahkan, mempraktikkan, menguji hasil prakiraan dan mengkomunikasikan
- n. Kedwibahasaan yang kemungkinan untuk mengembangkan potensi kreativitas secara lebih luas karena akan memberikan pandangan dunia secara lebih bervariasi, fleksibel, dalam menghadapi masalah,

⁸⁸ Romlah, "Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran anak usia dini dengan bermain" Jurnal Darul Ilmi Pendidikan Anak Usia dini 2015, h.

dan mampu mengekspresikan dirinya dengan cara berbeda yang dapat muncul dari pengalaman yang dimilikinya

- o. Urutan kelahiran berdasarkan tes kreativitas anak sulung laki-laki yang lebih kreatif dari pada anak laki-laki selanjutnya
- p. Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya, stimulus dari lingkungan sekolah dan motivasi diri.

Sedangkan faktor-faktor yang menghambat berkembangnya kreativitas adalah sebagai berikut:

- h. Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidakberanian dalam menanggung resiko atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui
- i. Komprinitas terhadap teman-teman dan tekanan sosial
- j. Kurang berani dalam melakukan eksplorasi, menggunakan imajinasi dan penyelidikan
- k. Stereotif peran seks/jenis kelamin
- l. Diferensiasi antara bekerja dan bermain
- m. Otoritarianisme
- n. Tidak menghargai fantasi dan khayalan⁸⁹

⁸⁹ Yeni Rachmawati, Luis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 28-44

13. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini

Pengembangan bakat dan kreativitas anak dapat diuraikan dengan pendekatan 4P (pribadi, pendorong (pres), proses dan produk). Hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

e. Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dan keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif adalah mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide baru dan produk yang inovatif. Karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat anak didiknya.

Kreativitas merupakan keunikan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Masing-masing anak mempunyai bakat dan kecepatan serta kreativitas yang berbeda, oleh sebab itu orang tua atau guru dapat menghargai keunikan pribadi masing-masing. Agar bakat dan kreativitas anak dapat tumbuh dan berkembang orang tua, guru, dan orang terdekat membantu anak untuk menemukan bakat dan kreativitasnya.

f. Pendorong

Bakat dan kreativitas akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, jika ada dorongan kuat dalam dirinya (motivasi intern) untuk menghasilkan sesuatu atau bakat kreatif

dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang.

Kreativitas dapat diwujudkan jika didukung oleh lingkungan dan kemampuan diri dalam dirinya yang kuat. Terdapat dua faktor pendukung kemauan yaitu : kemauan dari dalam atau motivasi intrinsik yang tumbuh karena adanya kesadaran diri untuk membangun pengetahuan dan pengalaman tanpa adanya paksaan. Motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang tumbuh dari berbagai sumber seperti penghargaan atas kreasi yang dihasilkan anak, pujian, dan insentif atas keberhasilan anak.

g. Proses

Memberi kebebasan terhadap anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan. Kreativitas anak tidak dapat diwujudkan secara instan tetapi pemunculan kreativitas diperlukan proses melalui pemberian kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Serta memunculkan kegiatan kreatif yakni dengan cara pemberian kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan eksperimen dalam rangka mewujudkan dan mengekspresikan dirinya secara kreatif.

h. Produk

Menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya

mendorong (*press*) seorang untuk melibatkan dirinya dalam proses kesibukan atau kegiatan kreatif. Dengan dimilikinya bakat pribadi kreatif, dan dengan dorongan (intern maupun ekstern) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Hendaknya guru menghargai produk kreativitas anak dan megkomunikasikan kepada orang lain.⁹⁰

14. Strategi Dalam Mengembangkan Kreativitas

Mengembangkan kreativitas anak di Taman Kanak-Kanak (TK) perlu dikemas dengan strategi tertentu yang dapat mendorong munculnya kreativitas anak. Untuk mengembangkan kreativitas anak salah satu model yang dapat digunakan adalah model Treffinger. Model Treffinger merupakan salah satu model yang menangani masalah kreativitas secara langsung dan memberikan saran-saran praktis bagaimana mencapai keterpaduan. Dengan melibatkan, baik keterampilan kognitif maupun keterampilan afektif pada setiap tingkatannya. Model Treffinger menunjukkan saling berhubungan dan ketergantungan antara keduanya dalam mendorong belajar kreatif.⁹¹

⁹⁰ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, Cet. Ke-3* (Jakarta: Rineka Cipta, 2016). h. 45-46

⁹¹ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2018), h. 83

Adapun langkah-langkah dalam model Treffinger adalah sebagai berikut:

d. Tingkat kreativitas tingkat I (*Basic tool*)

Meliputi keterampilan berpikir dan kreatif. Keterampilan dan teknik ini mengembangkan kelancaran dan kelenturan berpikir, serta kesediaan mengungkapkan pemikiran kreatif kepada orang lain. Ciri-ciri kognitifnya diantaranya adalah kelancaran, kelenturan, orisinalitas, pemerincian, pengenalan dan ingatan. Sedangkan ciri-ciri afektifnya adalah rasa ingin tahu, ketersediaan untuk menjawab, keterbukaan terhadap pengalaman, keberanian mengambil resiko, kepekaan terhadap masalah, tenggang rasa terhadap kesamaan dan percaya diri.

e. Tingkat kreativitas tingkat II (*Practice with process*)

Memberi kesempatan kepada anak untuk menerapkan keterampilan yang dipelajari pada tingkat pertama dalam situasi praktis. Untuk mewujudkan ini digunakan strategi seperti bermain peran, simulasi, dan studi kasus.

f. Tingkat kreativitas tingkat III (*Working with real problems*)

Menerapkan keterampilan yang dipelajari pada tingkat pertama terhadap tantangan dunia nyata. Anak bukan hanya belajar keterampilan berpikir kreatif, melainkan juga bagaimana menggunakan informasi ini dalam kehidupannya.⁹²

⁹² Ibid, h. 83-84

15. Tujuan Mengembangkan Kreativitas

Tujuan mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah sebagai berikut:

- f. Mengenal cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan cara menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya.
- g. Mengenalkan cara dalam menemukan alternatif pemecahan masalah.
- h. Membuat anak memiliki kepuasan diri terhadap apa yang dilakukannya dan sikap menghargai hasil karya orang lain.
- i. Pengalaman dengan tingkat kelenturan dan toleransi yang sangat tinggi terhadap ketidakpastian.
- j. Membuat anak kreatif

16. Manfaat Mengembangkan Kreativitas

Pentingnya mengembangkan kreativitas ini memiliki beberapa alasan yaitu dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, perwujudan diri tersebut termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Menurut Maslow kreativitas juga merupakan manifestasi dari seseorang yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya.

- d. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapatkan perhatian dalam pendidikan formal. Peserta didik lebih dituntut untuk berfikir linier, logis, penalaran, ingatan atau pengetahuan yang menuntut jawaban paling tepat terhadap permasalahan yang diberikan. Kreativitas yang menuntut sikap kreatif dan individu itu sendiri perlu

dipupuk untuk melatih anak berfikir luwes (*flexibility*), lancar (*fluency*), asli (*originality*), menguraikan (*elaboration*), dan dirumuskan kembali (*redefinision*), merupakan ciri berfikir kreatif yang dikemukakan oleh Guilford.

- e. Bersibuk diri dengan berkreaitif tidak hanya bermanfaat tetapi juga memberikan kepuasan terhadap individu.
- f. Kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya.⁹³

F. Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dijadikan bahan telaah bagi peneliti.

4. Hasil penelitian Kartini Sujarwo yang berjudul “Penggunaan Media Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini” (2014) menyimpulkan bahwa media pembelajaran plastisin dapat dijadikan pilihan utama dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Adapun perbedaan penelitian Kartini Sujarwo dengan penelitian saya yaitu pada jenis penelitian, tempat yang dijadikan penelitian, dan waktu penelitian.⁹⁴
5. Hasil penelitian Siti Rochayah tentang meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain plastisin pada kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap (2012) menyimpulkan bahwa bermain plastisin

⁹³ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014) h. 60

⁹⁴ Kartini Sujarwo, “Penggunaan Media Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. 1 No. 2, November (2014)

dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B TK Masyithoh 02 Kaliheruk Kec. Kawunganten Kab. Cilacap. Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa bermain plastisin dari tanah liat dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia dini. Yang membedakan skripsi Siti Rochayah dengan skripsi saya adalah saya menggunakan plastisin dari tepung yang diberi warna. Sedangkan Siti Rochayah menggunakan plastisin dari tanah liat untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.⁹⁵

6. Hasil penelitian Susilowati tentang peningkatan kreativitas anak usia dini melalui cerita bergambar pada anak didik kelompok B TK Bhayangkari 68 Mondokan (2010). Yang membedakan skripsi saya dengan skripsi Susilowati ialah saya menggunakan media plastisin tepung berwarna untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini sedangkan Susilowati untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini menggunakan cerita bergambar.⁹⁶

⁹⁵ Siti Rochayah, *“Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap Semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012,”* Skripsi Program Studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto (2012)

⁹⁶ Susilowati, *“Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Anak Didik Kelompok B TK Bhayangkari 68 Mondokan,”* Skripsi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta (2010).

DAFTAR PUSTAKA

- Anggia, Alma Rara. Nopriansyah, Untung. “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Perwanida I Bandar Lampung”, *Jurnal Al-Athfal Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.
- Arlinah, Siti. “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Pada Kelompok A di PAUD Al-Fattah Jarak Kulon Kabupaten Jombang”, *Jurnal PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*, 2014.
- Aryanti, Feby. Bermain Clay Tepung Terhadap Kemampuan Mempertahankan Interaksi Sosial Anak Autis Pada Taman Kanak-Kanak, *Jurnal Pendidikan Khusus*, Universitas Negeri Surabaya, 2017.
- Dorothy, Einon. *Permainan Kreatif Untuk Anak-anak*, Jakarta: Karisma Publishing Group, 2012.
- Hadiati, Eti. “Manajemen Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 2, No. 1, Juni 2019, h. 70
- Fadillah, Muhammad. Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Fakhriyani, Diana Vidya. “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini”, *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, Vol. 4, No. 2, Desember 2016.
- Hajar, Pamandhi. Sukardi Evan, *Seni Keterampilan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak (Ed.2)*, Jakarta : Erlangga, 2012.
- John W, Cresswell. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*, Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2014.
- Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur’an dan Terjemahannya* (Bandung: Diponegoro, 2010)
- Mudlofir, Ali. Rusydiyah, Evi Fatimatur. *Desain Pembelajaran Inovatif (dari teori ke praktik)*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017.
- Masganti, dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, Medan: Perdana Publishing, 2016.

- Mujiyanti, “Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Menggambar Bebas Pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah 2 Giriroto tahun ajaran 2011/2012”, *Skripsi program sarjana PG Pendidikan anak usia dini Universitas Muhammadiyah Surakarta* (2012).
- Mulyasa, *Manajemen PAUD*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset, 2016.
- Munandar, *Perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Kencana prenatal media group, 2011.
- Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, Cet. Ke-3*, Jakarta: Rineka Cipta, 2016.
- Murdin, *Belajar dan Pembelajaran PAUD (Ed.1)*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset, 2015.
- Ni'matuzahroh. *Teori dan Aplikasi Dalam Psikologi*, Malang: Press UMM, 2018.
- Nusa Putra dan Ninin Dwi Iestari, *Penelitian Kualitatif Paud*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Pedoman Penulisan Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2017/2018
- Putri, Yacha Febrienitha. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Play Dough”, *Raudhatul Athfal Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 2, No. 2, (2018), h. 64
- Romlah, “Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran anak usia dini dengan bermain”, *Jurnal Darul Ilmi Pendidikan Anak Usia Dini* (2015).
- Rachmawati, Yeni. Luis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, Jakarta: Kencana, 2010.
- Rochayah, Siti. “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap Semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012,” *Skripsi Program Studi Pendidikan Guru PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto* (2012).
- Sari, Mirna. Yusuf Aziz, Yuhariati, “Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Di TK Satu Atas SDN Lamlheu Kabupaten Aceh Besar”. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*. Agustus, 2016.

Solistyawati, “Penerapan Media Plastisin Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Al-Islah Kecamatan Gunung Anyar Kota Surabaya”, *Prodi S1 PG PAUD FIP UNESA*.

Sujarwo, Kartini. “Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”, *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. 1, No. 2, November, 2014.

Sumber wawancara dengan Guru TK Wasila Hamid Lampung Selatan.

Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2018.

Susilowati, “Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar Pada Anak Didik Kelompok B TK Bhayangkari 68 Mondokan,” *Skripsi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta* (2010).

Wahyuni, Ita. “Peningkatan Kreativitas dalam Membuat Bentuk pada Anak Kelompok B2 melalui Bermain Play Dough di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016”. *Jurnal Edukasi UNEJ*, Vol. 3, No. 2, 2016.

Wiyani, Novan Ardy. *Konsep dasar PAUD (Ed 1)*, Yogyakarta: Penerbit: Gava Media, 2016.

