

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kreativitas menurut Clark Moustakis (dalam Supratiknya, 2003) merupakan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan dengan orang lain. Sedangkan menurut Sternberg (dalam Supratiknya, 2003) kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, yaitu inteligensi, gaya kognitif, kepribadian dan motivasi (Depdiknas, 2009: 6).

Jadi berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam memahami kenyataan-kenyataan situasi yang saling berbeda, bahkan bertentangan yang memungkinkan untuk mempertemukan, menghubungkan dan menggabungkan kenyataan-kenyataan, gagasan-gagasan atau hal-hal yang berbeda menjadi suatu yang mempunyai maksud dan tujuan tertentu.

Namun dalam pelaksanaan di lapangan, penulis menemui beberapa masalah. Diantaranya anak kesulitan membuat bentuk seperti yang dicontohkan guru, warna dicampur menjadi satu, dan anak merasa putus asa karena tidak bisa membentuk sesuai keinginan. Untuk itu penulis mengambil kegiatan bermain Plastisin sebagai sarana pembelajaran dalam meningkatkan

kegiatan kreativitas mencipta bentuk, sesuai yang terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada bidang pengembangan fisik motorik 2 (dua) yaitu membuat berbagai bentuk dengan menggunakan Plastisin, Playdough/Tanah liat dan Pasir.

Perlu disadari bahwa untuk mengembangkan suatu kreativitas anak secara optimal sebagai bekal bagi kesuksesan kehidupannya kelak tidak dapat diajarkan secara instan. Kreativitas anak tidak dapat ditumbuhkan dalam waktu yang sekejap, dan membutuhkan waktu untuk berproses secara alamiah. Oleh karena itu penumbuhan suatu kreativitas harus dimulai sejak dini. Ada beberapa aspek pengembangan yang perlu dikembangkan untuk menunjang sebuah kreativitas yaitu aspek sikap, aspek bahasa, aspek kognitif, aspek fisik dan motorik, dan aspek seni. Dari aspek seni ini antara lain adalah menggambar, mewarnai, mencipta bentuk, menggunting, menempel, menari, menyanyi, dan lain-lain.

Diantara cakupan seni yang ada, penulis akan membahas tentang kreativitas mencipta bentuk melalui bermain Plastisin. Permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan, yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut. Hal ini karena bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik dari pada hasil yang akan didapat (Schwartzman, dalam Iswati, 2008: 1)

Plastisin adalah benda yang sifatnya lembek, liat sehingga mudah dibentuk sesuai dengan bentuk-bentuk yang diinginkan. Dengan Plastisin anak

dapat bermain, berkreasi, bereksplorasi membuat berbagai macam bentuk baik yang dicontohkan oleh guru maupun kreasi sendiri sesuai dengan imajinasi anak. Misalnya bentuk binatang, bunga, kendaraan dan sebagainya (Depdikbud, 1995: 14).

Melalui bermain Plastisin, kreativitas anak akan terbentuk dengan sendirinya. Karena dalam pembelajarannya akan dilakukan secara bertahap mulai dari bentuk-bentuk dasar hingga menjadi bentuk yang diinginkan. Bermain Plastisin selain melatih kreativitas juga dapat mengasah motorik halus anak. Plastisin yang bersifat mudah dibentuk dan berwarna cerah akan menarik perhatian dan minat anak untuk membuat sebuah bentuk.

Penulis memilih melakukan penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan kreativitas anak melalui bermain Plastisin karena mencipta bentuk yang diajarkan oleh guru dapat membuat anak tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengangkat judul “Upaya Peningkatan Kreativitas Mencipta Bentuk Melalui Bermain Plastisin Di TK Kartika III-52 Klaten tahun ajaran 2012/2013

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah penelitian sebagai berikut: ”Apakah bermain Plastisin dapat meningkatkan kreativitas mencipta bentuk pada anak TK Kartika III-52 Klaten tahun ajaran 2012/2013”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Secara umum tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kreativitas anak dalam mencipta bentuk melalui bermain Plastisin di TK Kartika III-52 Klaten tahun ajaran 2012/2013

2. Tujuan khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Untuk meningkatkan kreativitas mencipta bentuk melalui bermain plastisin pada anak TK Kartika III-52 Klaten Tahun ajaran 2012/2013.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Bagi anak

- a. Anak dapat membuat kreasi bentuk Plastisin sesuai yang diinginkan
- b. Kreativitas anak dalam mencipta bentuk menjadi lebih berkembang
- c. Melatih anak agar dapat menyelesaikan karyanya sendiri

2. Bagi guru

- a. Guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan
- b. Mengasah kreativitas guru dalam memilih media yang sesuai
- c. Dapat mengembangkan profesionalisme guru

3. Bagi peneliti

- a. Mampu menggunakan metode yang efektif dalam pembelajaran

- b. Dapat mencari solusi yang tepat dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran
- c. Menerapkan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan