

**UPAYA MENGEMBANGKAN KREATIVITAS MELALUI BERMAIN
PLASTISIN PADA ANAK KELOMPOK A TK BANDUNG 2
KECAMATAN NGRAMPAL, KABUPATEN SRAGEN
TAHUN 2013/2014**

**JURNAL PUBLIKASI ILMIAH
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat
Sarjana S-1**

Pendidikan Anak Usia Dini



**WARTINI
A53H111099**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2014**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl.A. YaniTromolPos 1 – Pabelan, KartasuraTelp.(0271) 717417 Fax. 715448 Surakarta 57102

Website : <http://www.ums.ac.id>

Email : ums@ac.id

SURAT PERSETUJUAN ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi / tugas akhir :

Nama : Dra. Sri Gunarsi, SH. MH

NIP / NIK : 202

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi / tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : WARTINI

NIM : A53H111099

Program Studi : PSKGJ

Judul : UPAYA MENGEMBANGKAN KREATIVITAS
MELALUI BERMAIN PLASTISIN PADA ANAK
KELOMPOK A TK BANDUNG 2 KECAMATAN
NGRAMPAL KABUPATEN SRAGEN TAHUN AJARAN
2013/2014

Naskah artikel tersebut layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya

Surakarta, 10 Maret 2014

Pembimbing

Dra. Sri Gunarsi, SH. MH

ABSTRAK

Upaya Mengembangkan Kreativitas Melalui Bermain Plastisin Pada Anak Kelompok A TK Bandung 2 Kecamatan Ngrampal Kabupaten Sragen Tahun 2013/2014

Wartini, A.53H111099, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak melalui bermain plastisin pada anak didik kelompok A di TK Bandung 2 Ngrampal Sragen tahun ajaran 2013/2014. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas.

Pengumpulan data tentang kreativitas ini melalui observasi. Sedangkan data mengenai penerapan bermain plastisin dikumpulkan melalui wawancara dan dokumentasui.

Dalam bermain plastisin metode yang dipakai adalah demonstrasi dan pemberian tugas untuk mengembangkan kreativitas anak peneliti melakukan penelitian ini selama 3 bulan pada semester gasa. Keberhasilan belajar anak dalam mengembangkan kreativitas anak melalui bermain plastisin mengalami kemajuan dan peningkatan dengan menggunakan media bermain plastisin. Hal ini dapat terbukti dari sebelum tindakan sampai siklus 3.

Sebelum tindakan mencapai 40,5%, siklus 1 mencapai 62,5%, siklus 2 mencapai 70% dan siklus 3 mencapai 90%.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bermain plastisin dapat mengembangkan kreativitas anak kelompok A TK Bandung 2 Kecamatan Ngrampal Kabupaten Sragen tahun ajaran 2013/2014.

Kata Kunci : Kreativitas anak bermain plastisin.

Latar Belakang

Salah satu amanat luhur yang tercantum dalam UUD 1945 adalah, "Mencerdaskan Kehidupan Bangsa ."Setiap manusia memiliki potensi/bakat kecerdasan, tanggung jawab pendidik untuk memupuk dan mengembangkan secara sistematis. Langkah pemerintah untuk mewujudkan UUD 1945 tersebut adalah dengan membuat UU. No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 1 butir 14 yang bunyinya : "Pendidikan Anak Usia Dini"(PAUD) adalah pembinaan untuk anak usia 0 – 6 tahun yang dilakukan dengan stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak siap untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.

Perkembangan kreativitas pada anak, yakni pada saat anak melewati tahun keempat dalam kehidupannya, ada perkembangan yang signifikan pada *serebelum*(otakkecil yang mengontrol keseimbangan), sikap tubuh serta perkembangan kreativitas pada anak. Selain itu, pada saat ini semua serabut ototnya tumbuh semakin panjang dan tebal. Terutama otot-otot yang terdapat pada tangan dan kaki berkembang dengan cepat dibandingkan di tempat-tempat lain di dalam tubuhnya. Semua ini membuat kreativitas pada anak berkembang cepat (Tagor, 2007 : 78).

Namun bukti empirik di lapangan, menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak belum berkembang secara optimal, hal ini dibuktikan dengan hasil pengamatan yang dilakukan penulis pada saat pembelajaran di TK Bandung 2 menunjukkan hanya sekitar 30% dari 20 jumlah anak kelompok A yang hadir atau hanya sekitar 6 orang anak mampu memegang pensil dengan tepat dalam

arti mampu memegang pensil diantara dua buah jari dan ibu jari sebagai manifestasi dari bidang pengembangan kemampuan kreativitas anak didik kelompok A. Jadi dapat dikatakan sekitar 70% atau 14 orang anak yang memiliki kesulitan dalam perkembangan kemampuan kreativitasnya.

Rendahnya kemampuan anak dalam bidang kemampuan kreativitas, dikarenakan kurangnya pengembangan kreativitas anak. Hal ini dapat diidentifikasi dengan adanya praktik yang umum dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar di TK Bandung 2 cenderung mengajarkan anak menuliskan abjad begitu anak memasuki bangku sekolah TK awal. Situasi pembelajaran yang demikian ini, sangat bertentangan dengan kaidah perkembangan yang menyatakan bahwa, pada tahapan usia 3 sampai 4 tahun, anak belum memiliki control otot jari yang memadai untuk mampu menulis. Kombinasi tangan mata dengan otak, yang meliputi kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi yang lebih baik baru akan berkembang pada tahun kemudian.

Alasan peneliti menggunakan aktivitas bermain plastisin yakni melalui aktivitas bermain plastisin ini mampu meningkatkan perkembangan otak, kemampuan sensorik, kemampuan berfikir, dan yang paling utama yakni, mampu mengembangkan keterampilan kreativitas anak. Di samping itu aktivitas bermain plastisin ini, dapat mengembangkan, kemampuan otot-otot kecil anak.

Landasan Teori

Keterkaitan Aktivitas Bermain Plastisin Dengan Tingkat Capaian Perkembangan Kemampuan Dasar Kreativitas Anak Usia Dini

Bermain plastisin adalah aktivitas yang mudah dibuat dan menyenangkan. Seni membentuk ini tidak hanya untuk anak-anak, namun juga orang dewasa. Beraktivitas bermain plastisin dengan teknik membentuk benda sederhana, merupakan salah satu media yang tepat digunakan di Taman Kanak-Kanak (TK), sebab dengan aktivitas bermain plastisin ini, dapat dilakukan dengan bersama-sama sehingga akan meningkatkan interaksi dan komunikasi serta pendekatan antara guru dan anak. Relevan alur pernyataan tersebut pendapat dari Haray (2010 : VIII) Mengatakan bahwa, aktivitas bermain plastisik dengan teknik bentuk sederhana ini sangat fungsional. Untuk anak, bermain plastisin memiliki fungsi melatih kreativitas dalam masa perkembangannya, pada saat yang sama melalui aktivitas bermain plastisin yang diimplementasikan melalui tindakan membentuk, menjimpit bahkan memegang, tanpa disadari anak telah digiring untuk berkonsentrasi dalam memperoleh keterampilan (*skill*) tertentu, yakni perkembangan kreativitas secara optimal.

Tiga tahun pertama dalam kehidupannya adalah masa keemasan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada tahun-tahun ini, kemampuan fisik dan motorik anak berkembang pesat secara umum proses pertumbuhan dan perkembangan anak berjalan secara ilmiah. Namun, agar perkembangan dan pertumbuhannya optimal, perlu keterlibatan dan kecermatan guru.

Sebagai bahan latihan awal untuk memulai kegiatan membentuk, dapat diangkat melalui langkah-langkah pembelajaran secara bertahap, sehingga anak akan bertambah terampil dan mahir melakukan gerakan-gerakan yang diperlukan

guna penyesuaian dirinya. Adapun langkah-langkah kerja dirumuskan, sebagai berikut :

- a. Mempersiapkan anak untuk proses pembelajaran
- b. Memperkenalkan alat-alat pembelajaran.
- c. Menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi,
- d. Membimbing anak dalam aktifitas membentuk.
- e. Mengoptimal pemanfaatan aktivitas bermain plastisin
- f. Melakukan observasi

Metode Penelitian

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini di lakukan di TK Bandung 2 Kecamatan Ngrampal, Kabupaten sragen pada kelompok A tahun ajaran 2013/2014.

2. Waktu Penelitian

Peneliti melakukan penelitian ini selama 3 bulan pada semester gasal.

B. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah anak kelompok A sebanyak 20 anak yang terdiri 13 perempuan dan 7 laki-laki. Alasan peneliti memilih anak kelompok A untuk menjadi subyek penelitian.

C. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau CAR (*Classroom Action Research*). Menurut Arikunto, (2006 : 89), penelitian ini muncul karena adanya kesadaran pelaku kegiatan yang merasa tidak puas

dengan hasil kerjanya. Dengan disadari atas kesadaran sendiri, pelaku yang bersangkutan mencoba menyempurnakan pekerjaannya dengan cara melakukan percobaan yang dilakukan berulang-ulang, prosesnya diamati dengan sungguh-sungguh sampai mendapatkan proses yang dirasakan memberikan hasil yang lebih baik dari semula.

D. Data dan Sumber Data

1. Data

Mendapatkan informasi data penelitian langsung dari anak didik dan guru, untuk menghasilkan data kreativitas anak-anak dalam bermain plastisin.

2. Sumber Data

a. Peristiwa

Peristiwa yang dialami anak TK Bandung 2 dapat dijadikan sumber data dalam penelitian ini adalah proses kegiatan belajar mengajar dalam upaya mengembangkan kreativitas anak melalui bermain plastisin.

b. Informasi Guru

Guru kelas dijadikan sumber data dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri dengan guru kelas Kelompok A TK Bandung 2

E. Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Catatan lapangan adalah catatan yang digunakan untuk mengetahui perkembangan kreativitas anak melalui bermain plastisin.

- b. Observasi ini dilakukan untuk mengamati aktivitas anak pada saat kegiatan membentuk plastisin berlangsung dari awal sampai akhir.
- c. Dokumentasi digunakan untuk mengetahui kreativitas anak selama anak melaksanakan bermain plastisin.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan untuk mencatat data yang diperlukan antara lain indikator, butir amatan, jumlah.

F. Indikator Pencapaian

Indikator pencapaian adalah rumusan pencapaian yang akan dijadikan acuan untuk menentukan keberhasilan dalam penelitian dengan melalui bermain plastisin dapat mengembangkan kreativitas anak kelompok A TK Bandung 2. Kecamatan Ngrampal, Kabupaten Sragen 90%.

Keadaan pada pra siklus 40,5%, siklus I 62,5%, siklus II 70%, siklus III meningkat 90%.

G. Analisis Data

Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan kreativitas pada anak kelompok A, juga untuk mengetahui peningkatan ketrampilan guru dalam mengelola kelas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan, dari siklus I, siklus II dan siklus III dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisa yang telah dilakukan. Penerapan aktivitas bermain plastisin sangat tepat untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak kelompok A di TK Bandung 2 secara khusus, penelitian dapat disimpulkan, sebagai berikut :

1. Upaya yang dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak melalui bermain plastisin yaitu dengan pemberian tugas membentuk plastisin pengelolaan kelas yang baik oleh guru dan pemberian motivasi kepada anak.
2. Pembelajaran melalui bermain plastisin dapat mengembangkan kreativitas anak, hal ini dapat diketahui dengan adanya peningkatan prosentase hasil penilaian kreativitas dalam membentuk plastisin dari sebelum tindakan sampai dengan siklus 3.

Oleh karena itu dalam bermain plastisin merupakan media yang efektif digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak dalam bermain plastisin dapat untuk mengembangkan ide anak dari pengalaman atau pengetahuan yang diperoleh.

3. Bermain plastisin dapat meningkatkan perkembangan kreativitas anak, hal ini terbukti dengan adanya peningkatan pada perkembangan kreativitas yang dilihat pada pedoman data hasil pengamatan dari sebelum tindakan sampai siklus 3 yaitu sebelum tindakan 40,5% siklus 1 mencapai 62,5%, siklus 2 mencapai 70% dan siklus 3 mencapai 90% hasil ini melebihi target peneliti

yang menargetkan 80%. Keberhasilan dari siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 dengan kegiatan yang berbeda-beda disetiap pertemuan menjadikan anak lebih kreatif dan mempunyai semangat untuk mengembangkan kreativitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

Tagor 2007, *Multiple Intelegences*, Surabaya

Haray 2010, *Kreasi bermain favorit*, Jakarta : Kawan Pustaka

Arikunto 2006, *Penelitian tindakan kelas*, Jakarta : Bumi Aksara