

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang kepada anak usia 0-6 tahun yang di berikan stimulasi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹ Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu perkembangan dengan pesat dan mendasar bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan ciri-ciri khusus yang dimiliki tahapan perkembangan anak.

“pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”.² Selanjutnya pada bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan

¹ Permendikbud 137. Standar Nasional PAUD. 2014

² Undang-Undang No.20 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*

dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesempatan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sebagai calon pendidik maupun pengelola PAUD sudah di pastikan bahwa kita harus mengetahui rentan usia AUD dari aspek perkembangan apa saja yang harus dikembangkan pada pendidikan AUD. Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada usia tersebut merupakan masa keemasan (*golden age*), pada masa inilah otak anak berkembang mencapai 80% artinya pada masa ini anak berada dimasa peka yaitu masa yang sangat mudah dan menerima stimulasi pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.³

Pendidikan bagi anak usia dini adalah upaya pemberian untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Dimana pembelajaran dengan bermacam-macam jenis bermain yang tidak hanya berkaitan dengan kemampuan bidang pengembangan pembiasaan saja, melainkan untuk kesiapan mental sosial dan emosional di Taman Kanak-Kanak tersebut sesuai dengan perkembangan fisik dan psikologi anak. Oleh sebab itu, pembelajaran di TK hendaknya memperhatikan bidang-bidang pengembangan, berdasarkan kegiatan kreativitas peserta didik dan sesuai dengan tahapan perkembangannya.⁴

Anak usia prasekolah (TK) merupakan usia yang sangat efektif untuk

³ Prasaty, Danang. *Assesmen Anak Usia Dini* (Malang:Madza Media,2019)

⁴ Permendiknas No.58 Tahun 2009 Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Pasal 1 Angka 14.

mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik diantaranya dengan melalui kreativitas bermain.⁵ Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Dimana kreativitas bermain dapat digolongkan dengan bermacam-macam jenis bermain yang tidak hanya berkaitan dengan kemampuan bidang pengembangan pembiasaan saja, melainkan untuk kesiapan mental sosial dan emosional.⁶

Oleh karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi serta menyenangkan. Salah satunya melalui media plastisin. Keterampilan bermain plastisin ini masih kurang ramah ditelinga masyarakat dan banyak yang tidak berminat, karena keterampilan bermain plastisin ini membutuhkan waktu yang lama, konsentrasi yang baik dan ketelitian. Keterampilan bermain plastisin dapat merangsang daya cipta, kreativitas peserta didik, mendorong pengembangan keterampilan tangan, dan koordinasi mata tangan, membantu peserta didik untuk merencanakan atau mengungkapkan sesuatu, melatih konsentrasi, meningkatkan rasa percaya diri.⁷

Kreativitas tidak harus menciptakan sesuatu yang baru dan belum pernah ada sebelumnya, melainkan anak dapat menyalurkan ide dengan membuat sesuatu menurutnya berbeda dari yang lain melalui kombinasi dari data atau informasi sehingga ada kebanggaan sendiri dari anak dalam

⁵ Depdiknas. (2005). *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak TK.* Jakarta.

⁶ Munandar, U. *Kreativitas Dan Keberbakatan*, (Jakarta: Gramedia Pustaka, 1999), h.6

⁷ Hajar P. Dan Evan S. (2008). *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka

menciptakan karyanya. Konsep dan bentuk kreativitas AUD dan orang dewasa sangat berbeda dalam pengertian orang dewasa berarti keberadaan keahlian (*expertise*), keterampilan dan motivasi dalam diri kreativitas anak di dorong kefitrahannya sebagai manusia berpikir. Anak menjadi kreatif juga karna mereka membutuhkan penguasaan dorongan emosi. Anak akan menjadi kreatif dan tetap kreatif ketika jatuh dilahan yang memiliki 2 syarat: rasa aman dari gangguan dan tekanan, serta kemerdekaan psikologis.

Seorang anak disebut kreatif jika ia menunjukkan ciri-ciri berikut ini: Bereksplorasi, bereksperimen, memanipulasi, bermain-main mengajukan pertanyaan, menembak mendiskusikan, Menggunakan imajinasi ketika bermain peran, bermain bahasa, bercerita, Berkonsentrasi untuk''tugas tunggal dalam waktu cukup lama'', Menata sesuatu sesuai selera.

Dikembangkannya keterampilan bermain plastisin akan menjadi aset tak ternilai harganya. Kegiatan bermain dengan median plastisin merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik, namun untuk mengembangkan kreativitas peserta didik haruslah diberikan kebebasan untuk melakukan eksplorasi sendiri dalam menciptakan sebuah karya.

Kegiatan bermain plastisin dipilih karena pada dasarnya anak senang bermain dan melakukan kegiatan, anak akan menciptakan sesuatu yang baru ketika anak melakukan kegiatan yang bersifat sebuah permainan

tidak ada ketakutan untuk gagal karena tidak ada istilah kegagalan kesempatan kepada anak untuk melakukan banyak hal yang memfasilitasi perkembangan dan belajar secara optimah serta dapat membangun pengetahuan anak melalui kegiatan bermain.⁸

Menjadi catatan penting dalam pengembangan kreativitas ini adalah yang menjadi tujuan dari pemberian aktivitas bermain plastisin pada anak usia dini bukan melihat hasil akhir, namun lebih kepada membantu anak untuk terlibat dalam proses kreatif karena keterampilan proses merupakan hal yang paling penting dalam mengembangkan peserta didik. Bermain plastisin daya kreativitas dan juga kemampuan mengontrol emosi peserta didik akan semakin baik dan terarah.

Dengan adanya kegiatan plastisin ini guru serta lembaga mengharapkan pada anak agar bisa meningkatkan kreativitas anak melalui bermain plastisin agar aspek motorik halus anak bisa berkembang dengan apa yang menjadi tujuan dari guru. Akan tetapi fenomena yang ada di lembaga ini yaitu anak kurang mampu dalam membentuk plastisin serta ketika anak menirukan guru mempraktekkan membentuk dengan plastisin masih kurang.

Fungsi perkembangan kreativitas anak untuk mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak dalam mengekspresikan serta menghasilkan sesuatu yang baru. Jika potensinya dikembangkan dengan

⁸ Ayu Maisarah, Muchammad Eka Mahmud, Wildan Saugi. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode bermain Plastisin Tanah Liat (Journal For Education Research). H 7

baik maka akan mewujudkan dan mengaktualisasikan dirinya menjadi manusia yang sejati.⁹

Jadi peneliti mengangkat permasalahan dari fenomena di atas yaitu bagaimana upaya guru dalam meningkatkan kreativitas anak melalui bermain plastisin pada anak kelompok B. Dan bagaimana hasil dari meningkatkan kreativitas anak melalui bermain plastisin pada anak kelompok B tersebut.

Cara mengatasi fenomena ini adalah guru harus lebih telaten lagi dalam membimbing anak, serta guru harus melakukan pendekatan pada anak dan guru harus menguasai agar anak lebih fokus pada guru ketika pembelajaran ini sedang berlangsung tentunya guru harus pintar untuk mengatur strateginya di dalam kelas.

Berdasarkan konteks penelitian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “ Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Di Kelompok B TK RA Nurus Sholihin”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana meningkatkan kreativitas anak melalui bermain plastisin pada kelompok B TK RA Nurus Sholihin Tahun Pelajaran 2020-2021?

⁹ Sri Mulyati, Amalia Aqmarina Sukmawijaya. Meningkatkan Kreativitas Pada Anak. Universitas Islam Indonesia (Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan) h 125

2. Bagaimana hasil dari meningkatkan kreativitas anak melalui bermain plastisin pada kelompok B TK RA Nurus Sholihin Tahun Pelajaran 2020-2021?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan diatas, tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan kreativitas anak melalui bermain plastisin pada kelompok B TK RA Nurus Sholihin Tahun Pelajaran 2020-2021.
2. Mendeskripsikan hasil dari meningkatkan kreativitas anak melalui bermain plastisin pada kelompok B TK RA Nurus Sholihin Tahun Pelajaran 2020-2021.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini melakukan dengan harapan dapat bermanfaat untuk :

- 1) Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan peningkatan terhadap teori keterampilan bermain dengan media plastisin pada peserta didik TK RA Nurus Sholihin Tahun Pelajaran 2020-2021.

- 2) Manfaat Praktis

- a) Bagi peneliti

1. Untuk menambah pengetahuan penulis.

2. Untuk menambah khasanah ilmu bagi pendidik di RA.
3. Untuk memotivasi para guru RA khususnya, agar terus berusaha memberikan model pembelajaran kepada anak didiknya jadi lebih menyenangkan .
4. Agar lebih kreatif dalam mengajar sehingga pembelajaran yang dilaksanakan tidak menonton dan dapat menyenangkan bagi anak.

b) Bagi peserta didik

Untuk dapat mengembangkan kreativitas, kecerdasan dan pengendalian emosional peserta didik.

c) Bagi guru

Menjadi acuan bagi guru, dan untuk sarana pembelajaran di sekolah, disamping itu guru dapat mengembangkan wawasannya untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan menggunakan metode dan model yang bervariasi agar minat peserta didik lebih meningkat.

d) Bagi sekolah

Laporan untuk penelitian tindakan kelas diharapkan mampu memberikan peningkatan pembelajaran keterampilan bermain dengan media plastisin di TK RA Nurus Sholihin Tahun Pelajaran 2020-2021.

E. Definisi istilah

1. kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. Kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran orang yang hasilnya bukan hanya perangkuman, ia mungkin mencakup pembentukan pola dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkokan hubungan lama kesituasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Kreativitas anak dapat distimulasi dengan bermain, hati anak menjadi senang. Senang juga merupakan salah satu emosi dan perasaan yang dirasakan anak, jika anak merasa senang maka anak juga dapat meningkatkan kreativitasnya melalui permainan.

2. Bermain adalah prinsip belajar anak usia dini.

Bermain merupakan: 1). Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak, 2). Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik, 3). Bersifat spontan dan suka rela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak, 4). Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, 5). Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

3. Media adalah sarana bagian sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi tentang pengajaran dilingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar yaitu bermain plastisin.
4. Plastisin adalah lilin/malam yang digunakan anak untuk bermain, plastisin dapat digunakan berulang-ulang karena tidak untuk dikeraskan.

F. Penelitian Terdahulu

1. Journal of Education Research, Vol. 1 Tahun 2020. Ayu Maisarah, Muchammad Eka Mahmud, Wildan Saugi, Pendidikan Islam Anak Usia Dini, IAIN Samarinda, Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia dini melalui metode bermain plastisin tanah liat pada anak kelompok B2 di TK IT Salsabila Samarinda. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan tiga siklus. Aspek-aspek yang dinilai dalam kemampuan kreativitas anak yaitu aspek kelancaran, orisinalitas, keluwesan, dan kerincian. Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui media plastisin tanah liat pada pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III terjadi peningkatan, pada pra siklus diperoleh angka sebesar 9% dengan kategori Belum Berkembang (BB) atau kurang, siklus I diperoleh angka sebesar 27% dalam kategori Belum berkembang (BB) atau kurang, siklus II naik menjadi 47% dalam kategori Mulai Berkembang (MB) atau cukup, sedangkan pada siklus III mengalami kenaikan menjadi 93% dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSH).

Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain plastisin tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Perbedaannya pada penelitian ini yaitu pada penelitian ini menggunakan plastisin tanah liat sedangkan penelitian yang dilakukan saya menggunakan plastisin biasa serta bagaimana cara menilai anak yang saya lakukan pada saat penilaian hanya menggunakan observasi aktivitas siswa dan pengukuran tes, serta saya hanya menggunakan dua siklus, Persamaannya yaitu melakukan penelitian pada kelas B serta sama-sama melakukan penelitian tindakan kelas.

2. Jurnal Tunas Cendekia. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Kelompok B TK Darul Falah Samarinda Kalimantan Timur. Kartika Fajriani, Yeni Aslina, Prodi PAUD Universitas Nahdlatul Ulama Kaltim. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui apakah metode bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak, khususnya di TK Darul Falah Samarinda Kalimantan Timur. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok b TK Darul Falah Samarinda Kalimantan Timur dengan jumlah peserta didik 21 orang dengan rentang usia 5-6 tahun. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & Mc Taggart dengan pertimbangan model penelitian ini adalah model yang mudah dipahami dan sesuai dengan rencana kegiatan yang akan dilakukan peneliti yaitu dalam dua siklus dan pengambilan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk menilai kreativitas dan keterlibatan anak data hasil observasi dianalisis secara deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan data skor pencapaian

kreativitas dan keterlibatan anak dalam kegiatan bermain plastisin kelompok B tidak hanya terfokus pada angka tapi pada gambaran kejadian yang berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak dari nilai rata-rata pada siklus I sebesar 70,2 dan pada siklus II menjadi 80,95. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode bermain plastisin bagi anak kelompok B TK Darul Falah Samarinda Kalimantan Timur dapat meningkatkan kreativitas anak.

Perbedaannya yaitu hanya pada model pembelajaran sedangkan persamaannya yaitu sama-sama menggunakan dua siklus serta sama dari segi pencatatan penilaian yaitu sama-sama menggunakan hasil observasi serta sama dalam pengambilan skor pencapaian.

3. Jurnal Of Islamic Golden Age. Penggunaan media plastisin dalam mengembangkan motorik halus di KB Nurul Arif. Sasha Oktaviani, Diana Eko Priyantoro, Uswatun Hasanah. Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, Indonesia. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui seberapa meningkat kemampuan anak, penelitian ini berusaha memotret peristiwa yang terjadi di KB Nurul Arif dalam mengembangkan aspek motorik halus melalui plastisin.

Teknik ini dalam mengumpulkan data adalah menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik analisisnya menggunakan redaksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Dengan adanya proses pembelajaran plastisin ini dapat mengembangkan aspek motorik halus anak yaitu guru dan orang tua harus bekerja sama seperti halnya

mengadakan praktek di rumah dan di sekolah karna tanpa dukungan dan latihan dari orang tua anak sulit untuk berkembang dan guru di kelas harus mengevaluasi dengan itu guru tau perkembangan anak sampai dimana, dengan adanya media ini di KB Nurul Arif perkembangan anak semakin meningkat dengan hasil evaluasi guru.

Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media plastisin dan sama-sama mengajari anak tentang warna. Perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan penelitian kalitatif dimana menggunakan tiga tehnik penilaian, sedangkan penelitian yang saya lakukan menggunakan penelitian tindakan kelas dan menggunakan dua siklus.

4. Skripsi. Meningkatkan kreativitas anak melalui bermain plastisin pada kelompok A di PAUD Plus Al Fatah Jarak Kulon Kabupaten Jombang. Siti Arinah, Rohita S.Pd, Program studi PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Surabaya. Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian tindakan kelas. Dan menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart dimana disini menggunakan dua siklus yakni siklus yang pertama dan dilanjutkan dengan siklus yang selanjutnya. Disini menggunakan dengan prosedur perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Dan hasil yang didapatkan oleh siklus pertama yaitu 50% dan meningkat pada siklus kedua menjadi 85% hal ini meningkat karna guru menyediakan plastisin yang berwarna mencolok, berwarna-warni dan bau yang sedap sehingga anak merasa nyaman dan senang ketika proses pembelajaran berlangsung.

Persamaanya yaitu sama-sama menggunakan media plastisin dan mengenalkan warna-warna serta bermacam bentuk. Perbedaannya yaitu pada tempat penelitian dan skor nilai pada siklus yang keduanya.

Beberapa penelitian diatas mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dikaji dengan judul meningkatkan kreativitas anak melalui bermain plastisin di kelompok B. Yaitu dengan menggunakan dua siklus yang I dan Siklus ke II. Persamaannya yaitu sama sama menggunakan dua siklus dan menggunakan alat atau media yang sama yaitu plastisin.

Perbedaannya yaitu dari perkembangan anak, anak belum sempurna dalam melakukan hal-hal yang di perintahkan oleh guru dan ada anak yang mempunyai keterlambatan dalam proses pembelajaran.