

**PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI BERMAIN PLATISIN PADA
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK ALWASHLIYAH
BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

CUT ELMIDAHRI
NIM :1911070107



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI BERMAIN PLATISIN PADA
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK ALWASHLIYAH
BANDA ACEH**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 22 Februari 2022

Pembimbing I



Zaki Al Fuad, M.Pd
NIDN. 1305049001

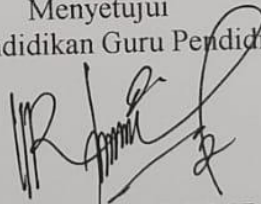
Pembimbing II



Fitriani, M.Pd
NIDN. 1325019301

Menyetujui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Riza Oktariana, S.Pd, M.Pd
NIDN. 1306108501

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Mardhatillah, S.Pd.I,M.Pd
NIDN. 1312049101

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini	6
2.2 Bermain	17
2.3 Media/alat Peraga	20
2.3 Platin	23
2.4 Kreativitas	25
2.5 Kreativitas dalam Standar Kompetensi	26
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	36
3.2 Lokasi penelitian	36
3.3 Subjek Penelitian.....	36
3.4 Prosedur penelitian.....	36
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.6 Teknik Analisa Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Hasil Penelitian	49
4.1.1. Gambaran umum tempat penelitian.....	49
4.2 Deskripsi pra siklus	50
4.3 Perlakuan siklus 1	50
4.4 Perlakuan siklus 2	61
4.5 Perbandingan.....	68
4.6 Pembahasan.....	70
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta atau dikenal dengan kreativitas yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk perkembangan dan pertumbuhan selanjutnya. Masa kanak-kanak adalah masa peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain (Rachmawati, 2010: 3)

Bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Dengan main anak belajar, artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain, dan anak yang bermain adalah anak yang belajar. Dengan bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat menjadi lebih dewasa (Santoso, 2015: 14)

Pendidikan prasekolah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta atau dikenal dengan kreativitas yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk perkembangan dan pertumbuhan selanjutnya. Setiap individu mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda-beda dan karena itu membutuhkan pendidikan yang berbeda-beda pula (Sari, 2014: 5)

Menurut Hurlock (dalam Utami, 2014: 12) kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah dalam bentuk gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru. Selanjutnya kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, sukseksi, diskontinuitas dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

Secara alamiah perkembangan anak berbeda-beda, baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani dan sosialnya dan anak akan beraktivitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dalam berfikir kreatif dan produktif. Pengembangan kreativitas anak harus dimulai sejak usia dini sehingga anak akan teras untuk berfikir kreatif, karena dengan kreativitaslah memungkinkan manusia menjadi berkualitas dalam hidupnya (Susanto, 2011: 3)

Persoalan yang terjadi saat ini, sistem pengajaran sering bersifat akademis. Pengajaran akademis cenderung hanya mengembangkan otak kiri dan mengabaikan otak kanan. kegiatan seperti membaca, menulis, berhitung ataupun kemampuan yang banyak menggunakan cara berfikir logis. Sementara kegiatan yang mengembangkan otak kanan seperti menggambar, mengarang bebas, bermain musik jarang dilakukan. Dengan demikian terjadi ketidakseimbangan hingga akhirnya terjadi penurunan kreativitas anak.

Dalam rangka mengemban tugas dan tanggung jawab untuk mengoptimalkan potensi kreatif yang dimiliki anak, sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang sesuai potensi yang mereka miliki, maka diperlukan suatu upaya yang kreatif agar mereka dapat tumbuh optimal salah satu kegiatan yang dilakukan adalah permainan dengan menggunakan platisin.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Alwashliyah Banda Aceh kelompok A pada bulan Juli 2021, kreativitas anak masih rendah, hal ini dapat terlihat saat anak mengerjakan tugas melalui media platisin, anak masih mencontoh dan tidak berani/tidak mau mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada sudah mulai berani mengubah bentuk sesuai kreativitasnya dan sudah mulai nampak menghasilkan bentuk meskipun belum terlihat rapi. Hasil observasi ditemukan dari 8 orang anak, 4 orang anak dengan kriteria BB, 2 orang anak dengan kriteria MB, 1 anak dengan kriteria SMB dan 1 orang anak dengan kriteria BSB. Hasil kegiatan atau prakarya anak melalui media platisin dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Dengan keterampilan menggunakan platisin anak dapat memanipulasi bahan, kreativitas dan imajinasi anak pun dapat dilatih secara perlahan-lahan, sehingga tingkat kreativitas anak khususnya dalam menggunakan platisin dapat meningkat sesuai dengan tingkat usianya.

Berbagai upaya telah dilakukan guru dalam meningkatkan kreativitas anak didik, seperti menggambar di halaman, mewarnai gambar yang sudah ada, dll. Akan tetapi belum didapat peningkatan kreativitas pada anak didik secara signifikan. Dari 8 anak didik hanya beberapa siswa yang dapat mengerjakan tugas

tanpa bantuan Guru, sedangkan yang lain masih dibantu Guru, hal ini berarti kreativitas siswa masih sangat rendah.

Kemampuan kognitif, sosial emosional, nilai agama, moral dan bahasa sudah mulai berkembang, tetapi dalam hal perkembangan kemampuan kreativitas seni khususnya membentuk dengan media plastisin masih kurang terampil dan kreatif, terbukti dari media pembelajaran yang disediakan anak-anak tidak begitu menarik, dari 8 anak yang tertarik bermain platisin hanya 2 anak, dan lain nya lebih memilih media belajar yang lain seperti lego, balok, puzzle dan mewarnai. Sebagian dari mereka juga terlihat terpaku pada lembar kegiatan siswa atau buku paketsehingga proses pembelajaran terlihat monoton dan membuat anak cepat bosan untuk mengikuti proses belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut, agar dapat meningkatkan kreativitas anak dengan baik dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Kreativitas Melalui Bermain Platisin Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al Washliyah Banda Aceh”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalahtersebutdidas, rumusanmasalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah Peningkatan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al Washliyah Melalui Bermain Platisin?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk peningkatan kreativitas melalui bermain platisin pada anak usia 4-5 tahun di TK Al-Washliyah Banda Aceh.

1.4 Manfaat Perbaikan

Adapun manfaat penelitian perbaikan kegiatan pengembangan diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a. Bagi Guru

Untuk memotivasi para guru agar terus berusaha memberikan model pembelajarannya kepada anak didiknya agar lebih menyenangkan.

b. Bagi Anak

Dapat mencurahkan imajinasinya sesuai keinginan tanpa takut salah dan mendapat pengalaman langsung melalui kegiatan bermain platisin

c. Bagi Sekolah

Menambah bahan dalam kegiatan pembelajaran terkait dengan kegiatan bermain platisin dalam peningkatan kreativitas anak

d. Bagi Orang Tua

Dapat mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan kreativitas anak untuk selanjutnya dapat mengarahkan anak sesuai dengan kemampuannya