

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Problem kehidupan yang penuh dengan tantangan dan persaingan menuntut kita untuk senantiasa mengoptimalkan berbagai potensi, diantaranya adalah potensi akal untuk dapat berfikir secara kreatif. Manusia harus mempunyai kreativitas dalam kehidupannya, karena dengan kreativitas diharapkan mampu memecahkan berbagai persoalan hidup secara efektif dan efisien. Menjadi pribadi yang kreatif tidaklah mudah ketika seseorang telah dewasa dan dihadapkan pada aneka permasalahan. Kreativitas memerlukan proses, oleh karena itu perlu digali, dimunculkan dan diasah semenjak dini. Para orangtua dan pendidiklah yang berperan untuk membantu mengoptimalkan potensi kreativitas anak-anak sejak dini, sebagai bekal bagi kehidupan mereka kelak. Munandar (1985); Nashori & Mucharam (2002) meyakini bahwa semua anak kreatif. Apabila anak diberikan setumpuk buku, maka dapat menjadikan buku itu sebagai gedung, mobil, meja, kursi, dan lain sebagainya. Dengan demikian anak telah memperlihatkan kemampuan dalam perbedaan sudut pandang dengan orang tua pada umumnya. Menurut Carl Rogers(1902-1987) dalam Munandar (2012:34) mengatakan bahwa tiga kondisi dari pribadi yang kreatif adalah: keterbukaan dalam pengalaman, kemampuan menilai situasi sesuai standar pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*), kemampuan bereksperimen, dan untuk “bermain” dengan konsep-konsep.

Kreativitas akan tampak pada individu yang mempunyai motivasi, imajinasi dan keingin tahuan yang tinggi. Seseorang yang kreatif akan mencari dan menemukan jawaban dari masalah yang mereka hadapi. Mereka juga dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitar, suka memanifestasikan diri, berprinsip, dan bersikap natural (asli).

Kegiatan membentuk dan menghasilkan suatu karya melalui berbagai variasi bahan merupakan salah satu kegiatan anak dalam berkreasi di bidang seni. Melalui kegiatan tersebut anak dapat mengembangkan imajinasinya serta rasa percaya diri, sehingga kreativitas anak dapat berkembang dengan baik di masa *golden age*. Namun terkadang kreativitas anak dapat terhambat karena kurangnya latihan dan kesempatan dalam kegiatan membentuk sehingga mempengaruhi imajinasi dan antusias anak.

Berbagai strategi dapat digunakan untuk mengoptimalkan kegiatan dalam berkreativitas yaitu dengan menggunakan media yang baik agar kreativitas anak dapat meningkat. Menurut Hasnidah (2015:36) mengatakan bahwa media dapat memberikan dampak positif bagi anak, baik yang berkenaan dengan proses perkembangan otak maupun yang berhubungan dengan kreativitas. Banyak media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran, guna mengembangkan dan menstimulus kreativitas anak, salah satunya adalah media plastisin tepung. Plastisin tepung merupakan media yang aman bagi anak dan mudah dalam pembuatannya, bahannya terdiri dari tepung, minyak, garam, pewarna makanan, essence makanan dan air. Plastisin tepung ini merupakan benda lunak yang dapat diremas, dipipih, dipilin, ditarik-tarik, ditekan-tekan, digulung-gulung sehingga

dapat dibentuk sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak. Anak dapat berkreasi bebas dengan membuat binatang, buah-buahan, bunga, mobil-mobilan dan sebagainya. Aspek perkembangan kreativitas dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain plastisin tepung. Rachmawati & Euis (2010:15) mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam memunculkan hal baru, baik berupa karya nyata atau ide yang relatif berbeda dengan apa yang sudah ada.

Menurut Eliyawati (2005:64) mengatakan bahwa plastisin (*Clay*) tepung merupakan salah satu alat permainan edukatif (APE), dikatakan APE karena plastisin (*clay*) dapat mengembangkan serta mendorong aktifitas dan kreativitas anak dalam aspek perkembangan anak. Plastisin (*Clay*) dalam arti sebenarnya adalah tanah liat. Disamping terbuat dari tanah liat, plastisin (*clay*) juga ada yang terbuat dari beraneka bahan yang nantinya bisa dibuat aneka bentuk.

Plastisin tepung dipilih karena bahan dasar pembuatan plastisin ini mudah didapat dan aman bagi anak. Selain itu guru kelompok B. PPT Tunas Mulia belum pernah memakai media plastisin tepung sebagai media dalam pembelajaran terkait dengan kreativitas anak. Kelebihan plastisin tepung daripada plastisin lilin atau malam yaitu tekstur yang lebih empuk dibanding plastisin malam, karena dalam adonannya dapat dibuat berdasarkan selera serta baunya harum seperti kue, sehingga anak diharapkan dapat lebih antusias mengapresiasi karyanya dengan baik dan juga aman bagi anak. Selain itu, plastisin tepung tidak dapat berubah warna seperti pada plastisin malam yang lama-kelamaan akan berubah

warna menjadi kecoklatan apabila plastisin malam tercampur dengan plastisin malam lain dan mudah mengeras, sehingga anak enggan memakainya kembali.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan di lapangan selama melakukan proses belajar mengajar di PPT Tunas Mulia Surabaya, peneliti melihat kreativitas anak belum muncul ketika diberikan kegiatan membentuk dengan media plastisin malam/lilin. Untuk itu peneliti berupaya menggunakan media plastisin tepung, sebagai media alternatif pembelajaran yang efektif, guna meningkatkan kreativitas anak. Menurut peneliti, dengan media plastisin tepung anak akan lebih antusias dan bisa leluasa membuat karya sesuai imajinasinya.

Sejalan dengan hal tersebut, media plastisin tepung diharapkan dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar, membuat anak semakin antusias mengikuti kegiatan belajar mengajar serta menstimulus keluwesan dan kelancaran anak dalam kegiatan membentuk.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelompok B PPT Tunas Mulia diketahui bahwa permasalahan muncul atau terdapat kendala pada kegiatan pembelajaran yang terkait dengan kreativitas anak. Hal ini disebabkan beberapa faktor yang menghambat kreativitas, salah satunya yaitu kurangnya latihan dalam membentuk dan keterbatasan media pembelajaran yang akan digunakan lagi pada proses pembelajaran berikutnya, sehingga anak tidak dapat mengapresiasi karyanya dengan baik. Selain itu, respon anak selama proses pembelajaran pada

kegiatan kreativitas dinilai masih kurang, karena sebagian anak tidak terlalu antusias dengan media yang digunakan pada proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, agar sesuai dengan tujuan penelitian, maka peneliti fokus hanya pada kegiatan bermain plastisin tepung untuk meningkatkan kreativitas anak usia 3-4 tahun di PPT Tunas Mulia dalam hal keluwesan, kelancaran dan keaslian dalam diri anak didik.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Bagaimana peranan penggunaan media plastisin tepung dalam meningkatkan kreativita anak usia 3-4 tahun di PPT Tunas Mulia?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian sebagai berikut:

“Mendeskripsikan peranan penggunaan media plastisin tepung dalam meningkatkan kreativitas anak usia 3-4 tahun di PPT Tunas Mulia.”

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat baik langsung maupun tidak langsung bagi anak atau siswa, pendidik maupun institusi atau sekolah.

Adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti yang selama ini bekerja di bidang pendidikan anak usia dini. Hasil penelitian tersebut juga diharapkan dapat dijadikan pedoman dalam pengembangan profesi dan meningkatkan kreativitas serta menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian guna memperbaiki metode pembelajaran ke depannya.

1.6.2 Manfaat Praktis

A. Manfaat bagi Anak Usia Dini

1. Membantu meningkatkan imajinasi anak
2. Membantu mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak yang berkaitan dengan kreativitas sehingga siap untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.
3. Melatih kemandirian anak dalam kegiatan yang berhubungan dengan kreativitas.
4. Menambah wawasan anak tentang keistimewaan lain dari tepung selain dibuat masakan atau membuat kue bisa dibuat media main yaitu plastisin.

B. Manfaat Bagi Guru

1. Meningkatkan kreativitas guru dalam menyiapkan kegiatan dan mengelola pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan siswa.

2. Menambah alternatif pilihan pengelolaan pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas dan meningkatkan perkembangan motorik halus anak.

C. Manfaat Bagi Sekolah

1. Sebagai masukan bagi sekolah untuk menerapkan metode bermain media plastisin tepung yang bahannya sangat aman bagi anak dan mudah untuk mendapatkannya.
2. Sebagai evaluasi sekolah dalam mengidentifikasi hambatan atau kendala dari kurangnya kreativitas siswa.

1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan persepsi dan mencapai kesamaan konsep dalam memahami istilah yang digunakan dalam penelitian, maka dapat disampaikan definisi operasional sebagai berikut :

1. Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam berimajinasi sehingga dapat memunculkan sesuatu yang baru baik berupa pemikiran atau karya nyata yang bersifat *original* atau asli.
2. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima dengan tujuan memudahkan dalam memberikan pemahaman juga rangsangan dalam berfikir sehingga pesan tersampaikan dengan mudah.
3. Plastisin tepung adalah media pembelajaran alternatif yang bahan dasarnya terbuat dari tepung, air, minyak, pewarna makanan dan essence/cairan

beraroma yang aman bagi anak dan bisa digunakan untuk meningkatkan aspek perkembangan kreativitas anak dalam kegiatan membentuk.

1.8 Kajian Penelitian Yang Relevan

Terdapat tiga penelitian terdahulu yang membahas tentang upaya peningkatan kreativitas anak melalui media plastisin. Adapun penelitian yang relevan tersebut digunakan untuk mencari persamaan maupun perbedaan dalam penelitian yang peneliti lakukan. Sebagaimana yang dimaksud di dalam penelitian yang relevan adalah sebagai berikut:

Rochayah (2012) mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berjudul *“Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B Semester Genap TK Masyitoh 02 Kawunganten Cilacap Tahun Pelajaran 2011/2012”* bertujuan untuk meningkatkan kreativitas pada peserta didik kelompok B TK Masyitoh 02. Subyek penelitian adalah peserta didik kelompok B disekolah tersebut yang berjumlah 23 anak. Hasil yang disimpulkan menyatakan bahwa bermain plastisin dari tanah liat dapat meningkatkan kreativitas pada siswa TK Masyitoh 02 kelompok B pada semester genap tahun pelajaran 2011/2012 Desa Kalijeruk Kecamatan Kawunganten Kabupaten Cilacap.

Noviyati (2012) mengadakan penelitian yang berjudul *“Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Plastisin Tepung Di TK Negeri Pembina Purwokerto”* Penelitian tersebut bertujuan mendeskripsikan peningkatan kreativitas, proses pembelajaran anak, serta hasil karya penerapan media plastisin

tepung yang dibuat peserta didik dalam proses pembelajaran di TK tersebut. Hasil penelitiannya mengalami peningkatan.

Selanjutnya, Sadariah (2015) mengambil judul “*Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Pemanfaatan Media Plastisin di RA Al Badar Salaka Kec. Pattalassang Kab. Takalar.*”. Jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan selama dua siklus dan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui pemanfaatan media plastisin disekolah tersebut. Subjek penelitiannya peserta didik RA Al Badar Salaka sebanyak 21 orang, 8 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan. Hasil yang didapatkan mengalami peningkatan.

Pada penelitian ini mempunyai kesamaan dengan 3 penelitian terdahulu yaitu, sama-sama meningkatkan kreativitas anak. Namun, subjek penelitian ini adalah anak usia 3-4 tahun, sedangkan dalam penelitian terdahulu anak usia 4-6 tahun. Media yang digunakan sama-sama media plastisin namun berbahan dasar berbeda. Pada penelitian ini media yang digunakan adalah plastisin tepung dengan bahan dasar tepung, minyak, air, essence makanan, dan pewarna makanan.