

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Kreativitas Anak

2.1.1 Pengertian Kreativitas Anak

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia dan bukannya diterima dari luar diri individu. Kreativitas yang dimiliki manusia, lahir bersama lahirnya manusia tersebut. Sejak lahir individu sudah memperlihatkan kecenderungan mengaktualisasikan dirinya. Dalam kehidupan ini kreativitas sangat penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Kreativitas berasal dari kata kreatif yaitu memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk mencipta (Depdiknas, 2002). Supriyadi (Rahmawati, 2005, h.13) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Kreativitas merupakan salah satu bagian yang integral dari manusia dan dengan kreativitas itulah yang memisahkan dengan makhluk hidup di dunia. Kreativitas adalah kemampuan untuk melihat atau memikirkan hal-hal yang luas biasa, yang tampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi –solusi baru atau gagasan-gagasan baru, yang menunjukkan kelancaran, keluwesan, dan kebaruan dalam berpikir (Jagon' 2015).

Drevdahl (dalam Hurloc, 1978, h.4) mendefinisikan kreativitas sebagai berikut:

“Kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang ada pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Ia harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap. Ia mungkin dapat membentuk produk seni, kesusastraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis”.

Sejalan dengan pendapat di atas Torren (Suratno,2005, h. 23) menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas ini meliputi *fluency*/ kelancaran, *flexibility*/ keluwesan, *originality*/ keaslian, dan *elaboration*/ keterperincian. Kreativitas ini juga memiliki ciri afektif, seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan, dan ingin mencari pengalaman baru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dianalisis bahwa kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau berupa suatu objek tertentu serta mampu menerapkannya dalam pemecahan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam menghasilkan gagasan maupun suatu produk yang baru dan orisinil tersebut, pendidik perlu memperhatikan aspek-aspek kreativitas yang menjadi indikator yang digunakan sebagai acuan dalam mengukur kreativitas anak, sehingga kreativitas anak dapat berkembang secara optimal.

Selanjutnya menurut Santrock (Rohani, 2017) kreativitas merupakan kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi.

timbulnya kreativitas. Dan itu akan berlangsung dalam kondisi mental tertentu. Menurut Munandar kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, yang dimaksud kreativitas dalam penelitian ini adalah kemampuan untuk menciptakan ide,gagasan, dan berkreasi untuk memecahkan masalah atau mengatasi permasalahan secara spontanitas. Ciri kreativitas atau orang kreatif secara garis besar menurut para ahli dapat disimpulkan, yaitu : memiliki kemampuan dalam melihat masalah, memiliki kemampuan menciptakan ide atau gagasa untuk memecahkan masalah, terbuka pada hal-hal baru serta menerima hal-hal tersebut.

2.1.2 Aspek-aspek Kreativitas

Rhodes (Jamaris, 2006, h. 67) merumuskan kreativitas dalam *Four P's of Creativity* yaitu *person, process, press, dan product*.

a) Kreativitas dari aspek pribadi/ *person*

Muncul dari keunikan pribadi individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Setiap anak mempunyai bakat kreatif, namun masing-masing dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda. Martini Jamaris mengemukakan kreativitas dilihat dari aspek pribadi meliputi:

1. *Fluency*/ kelancaran, yaitu kemampuan untuk membangkitkan sejumlah ide-ide, mengungkapkan, dan mengembangkan ide-ide kreatifnya secara lancar.

2. *Flexibility*/ kelenturan, yaitu kemampuan melihat masalah dari beberapasudut pandang yang merupakan basis keaslian, kemurnian, dan penemuan. Anak mampu memecahkan masalahnya dengan melihat berbagai sudutpandang yang berbeda sebagai alternatif untuk menemukan jalan keluarnya.
3. *Originality*/ keaslian, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli dari hasil pemikiran sendiri. Hasil karya yang dihasilkan anak lebih unik dan berbeda dengan yang lainnya.
4. *Elaboration*/ keterperincian, yaitu kemampuan untuk memperluas atau memperkaya ide yang ada dalam pikiran anak dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan dan terlihat orang lain.

b) Kreativitas sebagai proses/ process

Anak usia prasekolah hendaknya kreativitas sebagai proses yang diutamakan serta jangan terlalu cepat mengharap produk kreatif yang bermakna dan bermanfaat karena hal ini akan mengurangi kesenangan dan keasyikan anak untuk berkreasi.

c) Kreativitas dari aspek pendorong/ press

Kreativitas yang dimiliki anak memerlukan dorongan atau motivasi agar dapat berkembang dengan optimal. Dorongan tersebut terdiri dari:

1. Dorongan dari dalam individu, yaitu berupa minat, hasrat, dan motivasi diri.
2. Dorongan dari luar individu, yaitu lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Sehubungan dengan hal ini pendidik diharapkan dapat memberi dukungan, perhatian, serta sarana prasarana yang diperlukan, sehingga bakat kreatif anak dapat diwujudkan dan dapat berkembang secara optimal.

d) Kreativitas sebagai produk/ product

Produk merupakan suatu ciptaan yang baru dan bermakna bagi individu dan lingkungannya. Hasil karya anak dapat disebut kreatif jika baginya hal itu baru, anak belum pernah membuat itu sebelumnya, dan anak tidak meniru atau mencontoh pekerjaan orang lain. Hal yang paling penting produk kreativitas anak perlu dihargai agar ia merasa puas dan tetap bersemangat dalam berkreasi.

Pribadi, proses, produk, dan pendorong saling berkaitan yaitu pribadi yang kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dan dengan dukungan serta dorongan dari lingkungan akan menghasilkan produk yang kreatif. Setelah mengetahui aspek-aspek kreativitas di atas, untuk mengetahui bahwa anak tersebut kreatif, kita perlu mengetahui ciri-ciri kreativitas. Dengan demikian pendidik tidak salah dalam memberikan label kreatif pada anak.

2.1.3 Ciri-ciri Kreativitas

Menurut pedoman diagnostik potensi peserta didik, disebutkan ciri kreativitas antara lain :

- a) Menunjukkan rasa ingin tahu yang luar biasa

- b) Menciptakan berbagai ragam dan jumlah gagasan guna memecahkan persoalan
- c) Sering mengajukan tanggapan yang unik dan pintar
- d) Berani mengambil tanggapan resiko
- e) Suka mencoba
- f) Peka terhadap keindahan dan segi estetika dari lingkungan.

Ciri kreativitas dapat dibedakan dalam ciri kognitif dan ciri non kognitif. (Munandar, 1992) menyatakan bahwa perpaduan ciri kognitif dan ciri afektif dalam pengembangan kreativitas dimaksudkan agar kreativitas yang dimiliki individu itu dapat terwujud secara nyata. Pengembangan kreativitas individu tidak hanya membutuhkan ketrampilan untuk berpikir kreatif saja, tetapi juga memerlukan pengembangan pembentukan sikap, perasaan, dan kepribadian yang mencerminkan kreativitas.

Menurut (Munandar, 1992) Ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan afektif dan kognitif antara lain:

- a) Ciri kreativitas yang berhubungan dengan afektif meliputi: rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tergantung oleh kemajemukan, sikap berani mengambil resiko, serta sikap menghargai.
- b) Ciri kreativitas yang berhubungan dengan kognitif meliputi: ketrampilan berpikir lancar, ketrampilan berpikir luwes atau fleksibel, serta ketrampilan berpikir orisinal dan elaboratif.

Adapun ciri-ciri perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah anak khususnya pada anak usia prasekolah antara lain:

- a) Senang bereksplorasi dengan lingkungan.
- b) Mengamati dan memegang benda-benda untuk memperoleh pengalaman.
- c) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- d) Bersifat spontan dalam menyatakan pikiran dan perasaan.
- e) Senang berpetualang untuk mendapatkan pengalaman baru.
- f) Senang bereksperimen.
- g) Tidak cepat merasa bosan dan senang melakukan bermacam-macam hal.
- h) Memiliki daya imajinasi tinggi.

Berdasarkan beberapa pandangan di atas maka dapat peneliti simpulkan bahwa anak kreatif mempunyai kemampuan berpikir kritis, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, tertarik pada kegiatan-kegiatan kreatif, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai diri sendiri dan orang lain, serta mau berbuat dan berkarya untuk menghasilkan suatu ide ataupun karya baru. Hal tersebut dilakukan oleh anak agar mendapat pengakuan tentang keberadaan dirinya dan dianggap sejajar dengan orang dewasa, sehingga anak akan selalu menampilkan kreativitas yang sangat membantu perkembangan jiwanya dan pada akhirnya anak mampu hidup secara mandiri tanpa menggantungkan diri pada orang lain.

Ciri-ciri pendidik ataupun orang tua di atas mampu menyatakan bahwa anak mempunyai kreativitas. Kreativitas anak perlu diasah dan dikembangkan. Proses mengembangkan kreativitas anak pastinya dipengaruhi berbagai faktor,

sehingga orang tua atau pun pendidik harus memahami faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas tersebut.

2.1.4 Cara Mengembangkan kreativitas Anak TK

Kreativitas anak sangat penting dikembangkan sejak usia dini khususnya sejak anak memasuki pendidikan prasekolah di TK kreativitas yang dikembangkan di TK Kuncup Biru lebih ditekankan pada kreativitas dalam berkarya Yenny Rahmawati dan Euis Kurniati (2005, h.11) mengemukakan bahwa kreativitas berkarya diartikan sebagai kemampuan menemukan, mencipta, membuat, merancang ulang, dan memadukan suatu gagasan baru maupun lama menjadi kombinasi baru yang divisualkan ke dalam suatu karya dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya.

2.2 Kegiatan Bermain Mencipta Bagi Anak

Dunia anak merupakan dunia bermain. Bermain sangat bermanfaat bagi anak serta dapat membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak seperti, perkembangan fisik, perkembangan motorik halus dan kasar, perkembangan aspek bahasa, perkembangan aspek sosial, perkembangan aspek emosi dan kepribadian, perkembangan aspek kognisi, dan perkembangan ketajaman indera. Selain itu bermain juga dapat mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak.

Bermain bagi anak merupakan bagian penting dalam membantu mendorong tumbuh kembang anak. Substansi bermain bagi anak usia dini adalah menyenangkan, bergembira, rileks, ceria, suka cita, mendidik, dan dapat

menumbuhkan aktivitas serta kreativitas. Aktivitas itu harus melibatkan unsur sensori terutama pendengaran dan penglihatan, pikiran, dan aktivitas motorik anak. Bermain erat kaitannya dengan tumbuhnya kemampuan untuk menciptakan gagasan baru, bersuka cita terhadap hal-hal baru dan menciptakan suatu kondisi yang baru. Karena itu Craft (Suratno, 2005, h. 76) menyatakan bahwa bermain merupakan sarana bagi tumbuhnya pikiran anak yang berdaya yang merupakan faktor bagi tumbuhnya gagasan baru yang akhirnya tumbuh menjadi suatu kreativitas. Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak anak adalah kegiatan bermain mencipta.

Bermain mencipta merupakan kegiatan mengekspresikan diri menggunakan bentuk-bentuk geometri dengan berbagai variasi warna dan ukuran sesuai dengan imajinasi dan caranya sendiri baik dengan cara menyusun, memadukan bentuk-bentuk , menggunting, menempel, menggulung, melipat, dan berbagai cara yang diinginkan menjadi suatu hasil karya yang berbeda sehingga dapat merangsang kreativitas anak. Setiap anak bebas mengekspresikan kreativitasnya dengan cara mereka sendiri sehingga mampu mencipta produk hasil karya yang asli dan berbeda dengan anak yang lain.

Dari paparan di atas dapat dianalisis bahwa bermain mencipta merupakan kegiatan menghasilkan suatu hasil karya yang dilakukan dengan cara-cara yang diinginkan oleh anak sehingga menghasilkan sesuatu yang baru dan asli bagi anak. Dalam bermain mencipta perlu menggunakan media yang menarik, misalnya mencipta dari bentuk-bentuk geometri dengan variasi bahan, ukuran, dan warna.

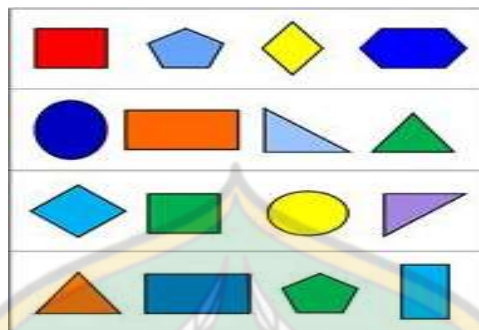
2.3 Pengertian Geometri

Geometri adalah salah satu cabang dalam matematika. Geometri berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*geometria*", *geo* artinya bumi dan *metria* berarti pengukuran. Secara harfiah geometri berarti pengukuran tentang bumi (Nita, 2010,h.1). Geometri adalah studi tentang bentuk dan garis serta ruang yang ditempati. Bentuk dua dimensi seperti lingkaran disebut datar, sementara bentuk tiga dimensi disebut solid.

Sejarah geometri berawal dari peradaban Mesir Kuno, masyarakat Lembah Sungai Indus, dan Babilonia sekitar tahun 3000 SM. Teks kuno tentang geometri yang ditemukan ialah Papyrus Mesir, Papyrus Moskow, batu bertulis tanah liat di Babilonia dan Shulba Sutras di India. Peradaban-peradaban kuno ini diketahui memiliki keahlian dalam drainase rawa, irigasi, pengendalian banjir, dan pendirian bangunan-bangunan besar. Kebanyakan geometri Mesir kuno dan Babilonia terbatas hanya pada perhitungan panjang segmen-segmen garis, luas dan volume.

Pembelajaran geometri sudah mulai diterapkan di Taman Kanak-kanak. Hal ini dikarenakan geometri sangat membantu anak untuk memahami, menggambarkan, atau mendeskripsikan benda-benda di sekitar anak. Dalam kegiatan tersebut menggunakan benda-benda konkret disekitar anak untuk memahami konsep geometri yang sedang dipelajarinya (Sudaryanti, 2006: 51). Pengalaman-pengalaman yang didapat dalam mempelajari geometri dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan pemberian alasan yang dapat mendukung pemahaman banyak topik lainnya dalam matematika. Dari

paparan di atas dapat dianalisis bahwa geometri merupakan studi mengenai bangun ruang dan bangun datar yang digunakan anak untuk mendiskripsikan segala sesuatu yang ada di sekitar anak.



Gambar 1. Contoh Bentuk Geometri

Geometri adalah salah satu cabang dalam matematika. Geometri berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*geometria*”; *geo* artinya bumi dan *metria* berarti pengukuran. Secara harfiah geometri berarti pengukuran tentang bumi. Geometri adalah studi tentang bentuk dan garis serta ruang yang ditempati. Bentuk dua dimensi seperti lingkaran disebut datar, sementara bentuk tiga dimensi disebut solid.

Konsep geometri berkaitan dengan ide-ide dasar yang selalu berkaitan dengan titi, garis, bidang, permukaan dan ruang. Konsep geometri bersifat abstrak, namun konsep tersebut dapat diwujudkan melalui cara semi konkret ataupun konkret. Bangun geometri terbagi menjadi dua bangunan datar dan bangunan ruang. Bangun ruang yaitu bangunan yang mempunyai volume adalah kubus, kerucut, tabung, bola, balok, dan lain-lain. Sedangkan bangunan datar yaitu bangun geometri yang mempunyai sisi panjang dan luas, contohnya adalah segi empat, lingkaran, belah ketupat, persegi panjang, dan segi tiga dan lain-lain.

Dari beberapa definis diatas dapat disimpulkan bahwa geometri merupakan suatu ilmu didalam sistem matematika yang didalamnya mempelajari garis, ruang, dan volume yang bersifat abstrak dan berkaitan satu sama lain, mempunyai garis dan titik sehingga menjadi sebuah simbol seperti bentuk persegi, segitiga, lingkaran, dan lain-lain.

2.4 Macam-macam Bentuk Geometri

2.4.1 Bangun datar

a) Bangun Datar

Bangun datar merupakan bangun yang terdiri dari titik, garis, ruas garis, sinar garis, dan sudut. Yang termasuk dalam bangun datar adalah:

1) Segitiga

Segitiga adalah bangun datar yang dibentuk oleh tiga ruas garis yang tidak segaris dan tiap ujung ruas garis yang satu berpotongan dengan salah satu ujung ruas garis yang lain sehingga membentuk tiga buah sudut (Nita, 2010, h.25)

2) Segi Empat

Segi empat adalah suatu bangun datar yang dibatasi oleh empat buah garis lurus yang saling bertemu di setiap ujung garis. Segi empat memiliki empat buah sisi dan empat buah titik sudut. Persegi, persegi panjang, jajargenjang, belah ketupat, trapesium, dan layang-layang merupakan contoh dari segi empat.

3) Lingkaran

Lingkaran adalah kumpulan titik yang berjarak sama terhadap titik tertentu, yang disebut titik pusat.

b) Bangun Ruang

Bangun ruang merupakan bangun yang memiliki bentuk sebenarnya dan memiliki ciri-ciri panjang, lebar, tinggi sama, memiliki rusuk-rusuk, alas yang berbentuk bidang datar, perhitungan luas dan keliling yang sama dengan bentuk bidang datar. Macam-macam bangun ruang, yaitu kubus, balok, prisma, limas, tabung, kerucut, dan bola.

Pada anak tingkat RA dalam mempelajari tentang geometri mereka hanya diperkenalkan dasar-dasar dari bentuk geometri, seperti persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, balok, kubus, kerucut dan tabung. Pengenalan bentuk geometri dilakukan dengan cara yang menyenangkan sehingga dapat menarik anak untuk bermain sambil belajar.

2.5 Manfaat Pengenalan Geometri

Pengenalan merupakan aspek yang sangat penting, karena salah satu tujuan kegiatan pembelajaran adalah anak mengenal apa yang telah anak pelajari. Pengenalan yang dimaksud berupa konsep-konsep, teori dan hukum yang ada. Pada saat guru menjelaskan tentang bentuk-bentuk geometri, sebaiknya guru menggunakan media yang riil dan dekat dengan anak, sehingga anak dapat melihat dan memanipulasi benda-benda yang mempunyai bentuk geometri tersebut. Perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan. Tingkat perkembangan yang dicapai pada suatu tahap diharapkan meningkat, baik secara

kuantitatif maupun kualitatif, pada tahap selanjutnya. Menurut Wahyudi bahwa pengenalan geometri memberikan manfaat pada anak, yaitu:

- 1) Anak akan mengenali bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang.
- 2) Anak akan membedakan bentuk-bentuk.
- 3) Anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya.
- 4) Anak akan Tahmemberikan pengertian tentang ruang, bentuk, dan ukuran.

Manfaat bermain dan berkarya dari bentuk geometri dalam kaitannya dengan meningkatkan kreativitas anak sendiri ialah dengan anak bermain dan berkarya dari bentuk geometri anak bebas mengeksplorasi kemampuan kreativitasnya. Dengan menempel, menyusun dari bentuk geometri menjadi bentuk kreasi sesuai ide anak sendiri.

2.6 Tahapan Bermain dan Berkarya dari Bentuk Geometri

- 1) Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam bermain dan berkarya dari bentuk geometri.
- 2) Berbagai bentuk geometri dikelompokkan sesuai dengan jenis, ukuran dan warnanya.
- 3) Guru meminta anak untuk berkelompok, menjadi 5 kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 3 anak saat bermain dan berkarya dari bentuk geometri.

- 4) Anak dapat mengambil berbagai bentuk geometri sesuai dengan kebutuhan anak.
- 5) Guru membagikan lem dan kertas yang akan digunakan anak menempel bentuk geometri (pada Siklus I), sedangkan pada Siklus II media yang digunakan adalah *styrofoam*.
- 6) Guru memberikan aturan main sebelum anak-anak mulai bermain dan berkarya dari bentuk geometri.
- 7) Anak bebas bermain dan berkarya dari bentuk geometri sesuai dengan imajinasinya.
- 8) Guru bersama kolaborator mengamati anak-anak yang sedang bermain dan berkarya dari bentuk geometri.

2.7 Penelitian Relevan

Marlina Sadjira/14010101048 dengan judul Meningkatkan Kreativitas Anak Mencampur Warna Melalui Percobaan Sains Di TK Harapan Kota Bau-Bau Penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas. Dalam prosedur penelitian berbentuk penelitian kaloboratif yang melibatkan teman sejawat untuk bersama-sama melakukan penelitian dandan menggunakan siklus-siklus yaitu dengan 4 tahapan perencanaan, pelaksanaan,observasi, analisis refleksi. Siklus I dilaksanakan dengan menggunakan perencanaan,tindakan dan pengamatan serta refleksi. Selanjutnya siklus II dilaksanakan dengan perencanaan, tindakan pengamatan refleksi untuk membuktikan secara utuh. Setelah dilakukan percobaan pencampuran warna anak lebih percaya atas kebenaran berdasarkan

percobaan, dapat mengetahui ukuran dalam membandingkan takaran air, anak mampu menceritakan apa yang terjadi jika air warna di campur dan anak dapat mengetahui ukuran dalam membandingkan takaran air, anak mampu menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur dan anak dapat mengetahui warna dasar dan warna campuran setelah dilakukan percobaan sains. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: kreativitas anak didik di taman kanak-kanak harapan dengan pencampuran warna melalui percobaan sains dilihat pada siklus 1 yang didukung 7 atau 44% kategori sangat baik 5 atau 31% kategori baik dan 4 atau 25% kategori cukup, maka perlu ditingkatkan dengan menggunakan siklus II mengalami peningkatan dengan 11 atau 69% sangat baik dan 5 atau 31% kategori baik maka dapat disimpulkan peningkatan kreativitas anak pencampuran warna Melalui percobaan sains untuk meningkatkan kreativitasnya berada pada kategori sangat baik setelah melakukan sangat baik setelah melakukan siklus II.

Irmayani/14010101013 dengan judul Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B TK Dharma Wanita Laompo Kecamatan Batauga Pada tabel hasil penelitian di atas dapat dikatakan bahwa bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Laompo kecamatan batauga kabupaten buton selatan, pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016. Dengan dibuktikan adanya hasil dieskriptif proses ketuntasan belajar yaitu dari kondisi awal jumlah anak yang sudah berkembang sesuai harapan dan anak yang berkembang sangat baik/optimal berjumlah 3 anak atau 13% meningkat pada siklus I menjadi 61% atau 14 anak berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik /optimal . Dan pada

siklus II meningkat lebih baik lagi menjadi 90% atau 21 anak yang terdiri dari 7 anak berkembang sesuai harapan dan 14 anak berkembang sangat baik /optimal.

Eni Sasmita/14010105009 dengan judul Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif Pada Anak Didik Kelompok B Paud AT-TIEN Desa Lakomea Kecamatan Landono Kabupaten Konawe Selatan Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan konstruktif pada anak didik kelompok B di Paud At-tien. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik yang berusia 5-6 tahun yang tergabung dalam kelompok B Paud At-tien. Penelitian ini bersifat kolaboratif dengan guru kelas. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklusnya terdiri dari tiga kali pertemuan. Penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak meningkat melalui permainan konstruktif, yaitu kreativitas anak sebelum diadakan tindakan terdapat 4 anak (31%) dengan kriteria bintang 4. Peningkatan kreativitas yang didapat pada siklus I yaitu 7 anak (54%) dengan kriteria bintang 4 dan pada siklus II peningkatan kreativitas menjadi 11 anak (84%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belajar dengan menggunakan permainan konstruktif dapat meningkatkan kreativitas anak.