

MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA PLASTISIN DI KELOMPOK BERMAIN BAITURROHMAN SUKOSARI KALIREJO LAMPUNG TENGAH

Rahayu^{1*}, Noormawanti², Annisa Nur Firdausyi³

^{1*,2,3} Universitas Muhammadiyah Metro, Lampung Indonesia

*Corresponding author. Jl.Ki Hajar Dewantara 116 Iringmulyo,34112, Kota Metro,Indonesia.

E-mail: Rahayurohman02@gmail.com¹⁾

Pentingnya kemampuan motorik halus bagi masa perkembangan anak usia dini. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah dengan media plastisin. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan media plastisin dalam meningkatkan kreativitas anak di Kelompok Belajar Baiturrohman Sukosari. Jenis penelitian yang ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini berjumlah 18 anak. Teknik pengumpulan data yakni wawancara, observasi dan dokumentasi. Indikator keberhasilan yaitu pembelajaran dikelas dapat dinyatakan tuntas apabila 14 dari 18 siswa mencapai perkembangan (BSH) untuk kreativitas anak, apabila tindakan dikatakan berhasil jika kreativitas anak mengalami peningkatan mencapai lebih dari 78% dari jumlah siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa hasil pada siklus 1 mengalami peningkatan dalam aspek orisinal 39%, aspek bentuk 44,5%, dan aspek warna 50%. Hasil penelitian di siklus 2, aspek orisinal naik menjadi 78%, aspek bentuk 83%, dan aspek warna 78%, maka dapat disimpulkan bahwa di siklus 2 dalam peningkatan kreatifitas anak telah berhasil karena sudah sesuai dengan nilai rata-rata 78%. Pelaksanaan tindakan kelas dengan diadakannya siklus I, dan siklus II memberikan peningkatan kreativitas pada anak melalui kegiatan plastisin.

Kata kunci: Fisik Motorik, Plastisin

ABSTRACT

The importance of fine motor skills in the early childhood development is significant. One of the learning media that can be applied is through the use of playdough. The aim of this research is to determine the implementation of playdough media in enhancing the creativity of children at the Baiturrohman Sukosari Learning Group. This study employs Classroom Action Research with a descriptive qualitative approach. The research subjects consist of 18 children. Data collection techniques include interviews, observations, and documentation. The success indicators indicate that the classroom learning is considered complete if 14 out of 18 students achieve development (BSH) in children's creativity. The action is deemed successful if there is an increase of more than 78% in children's creativity. Based on the conducted research, the results in cycle 1 showed improvement in the originality aspect by 39%, form aspect by 44.5%, and color aspect by 50%. In cycle 2, the originality aspect increased to 78%, form aspect to 83%, and color aspect to 78%. Therefore, it can be concluded that in cycle 2, the enhancement of children's creativity has been successful as it aligns with the average value of 78%. The implementation of classroom action through cycles I and II has contributed to the improvement of children's creativity through playdough activities.

Keywords: *fine motor skills, Playdough*



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

A. PENDAHULUAN

Peranan pendidikan di setiap Negara sangatlah di butuhkan untuk kemajuan bangsa dan Negara, karena pada dasarnya pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia agar dapat bersosialisasi dengan sesama dan bersaing secara global. Negara maju maupun Negara berkembang seperti Indonesia sangatlah bergantung pada peranan pendidikan dan ideologi untuk memajukan bangsa dan mensejahterakan rakyat. Salah satu kebijakan pendidikan yang diterapkan di Indonesia adalah kebijakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Pendidikan berkualitas yang ditanamkan sejak dini merupakan kunci untuk membentuk manusia yang berkualitas baik mental maupun intelektual.

Pendidikan diartikan sebagai proses timbal balik dari setiap pribadi manusia dalam penyesuaian dirinya dengan alam, dengan teman teman dan dengan alam semesta. Pendidikan merupakan pula perkembangan yang terorganisasi dan kelengkapan dari semua potensi manusia, moral, intelektual, jasmani, dan untuk kepribadian individu dan kegunaan masyarakat yang diharapkan demi menghimpun semua aktivitas tersebut bagi tujuan hidupnya (Zuhairini:2004, 150).

Mudyaharjo dalam pendapatnya pendidikan merupakan usaha yang sengaja dan terencana untuk membantu perkembangan dan

potensial anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang pribadi dan sebagai seorang masyarakat. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu yang diatur dan dirancang demi terselenggaranya jalur pendidikan anak usia dini sesuai usia dan kemampuan yang dimiliki para anak. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini dilandasi dengan kesadaran bahwa masa kanak-kanak (usia 0-6 tahun) adalah masa-masa keemasan (*golden age*) (Redjamudyaharjo, 1992, 198).

Salah satu aspek yang dapat mengasah kecerdasan anak yaitu dengan adanya kreativitas. Salah satunya juga termasuk mengembangkan kecerdasan visual spasial dan kecerdasan Naturalis anak .(Annisa,2022) Pada masa ini, anak menggunakan panca indranya untuk berkreasi di bidang seni. Plastisin bisa dikreasikan sesuai dengan tema flora dan fauna. Kegiatan membentuk dan menghasilkan suatu karya melalui berbagai variasi bahan merupakan salah satu kegiatan anak dalam berkreasi di bidang seni. Namun terkadang kreativitas anak dapat terhambat karena kurangnya latihan dan kurangnya imajinasi anak dalam membentuk, sehingga antusiasme anak dalam berkreasi dapat berkurang (Yusuf:2001,23). Berbagai strategi dapat digunakan untuk mengoptimalkan kegiatan membentuk di area seni, yaitu dengan menggunakan media yang baik agar kreativitas anak dapat meningkat.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam meningkatkan kreativitas anak adalah media plastisin. Media plastisin adalah bahan terbaik yang digunakan untuk belajar dengan anak-anak. Plastisin adalah mainan anak-anak yang bersifat lunak dan merupakan benda padat yang dapat ditekan dan dibentuk sesuai keinginan kita, media plastisin juga sangat mudah untuk di bentuk-bentuk dan plastisin juga aman untuk anak-anak, warna warni dari plastisin banyak di sukai oleh anak-anak.

B. METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian tindakan kelas, yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru, bekerjasama dengan peneliti (atau dilakukan oleh guru sendiri yang juga bertindak sebagai peneliti) dikelas atau disekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembuatan

Tahapan Penelitian berdasarkan model penelitian Arikunto, maka dilakukan beberapa tahapan atau langkah untuk mencapai data yang valid, Tahapan pada Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari empat langkah yang saling berinteraksi yaitu tahapan yang digunakan adalah sebagai berikut: *Planning, Acting, Observing, Reflecting*. (Sukardi,2013,5)

Langkah-langkah dalam penelitian ini sama disetiap siklusnya. Penelitian dikatakan selesai jika sudah mencapai indikator keberhasilan. Setiap siklus dalam penelitian ini terdapat empat langkah dan dilaksanakan secara sistematis dengan perencanaan yang telah ditentukan, diantaranya:

- 1) Perencanaan :Menyusun RPPH dan media plastisin, Menentukan pokok bahasan, Menyiapkan instrumen pengumpulan data
- 2) Pelaksanaan :Peneliti menaati apa yang sudah dirumuskan, direncanakan dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH), dan disetujui untuk dilakukan tindakan.
- 3) Pengamatan: Peneliti menyiapkan lembar observasi, mencatat aktivitas guru dan peserta didik, mengumpulkan data hasil pengamatan.
- 4) Refleksi
Peneliti mengambil kesimpulan untuk melakukan tindakan selanjutnya yang akan dilaksanakan pada siklus berikutnya.

Subjek penelitian ini adalah sebanyak 18 anak di Kelompok Bermain Baiturrohman Sukosari Kabupaten Lampung Tengah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah wawancara, observasi, dokumentasi. Teknik Analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus 1

Kegiatan siklus I dimulai pada hari Sabtu 2 Juni 2022, kegiatan penelitian dimulai pada pukul 08.00 setelah kegiatan olahraga dan kegiatan awal yang di isi oleh guru kelas B. Pada pertemuan siklus I ini anak-anak tampak antusias dalam mengikuti pembelajaran yang akan di sampaikan oleh peneliti. Untuk memulai pelaksanaan tindakan Siklus I ini, peneliti mendemonstrasikan cara penggunaan plastisin dan memberi contoh karya yang sudah jadi agar anak termotivasi dalam membuat karya.

Kegiatan pengamatan atau observasi dilakukan saat anak sedang membuat karya, peneliti bersama kolaborator melakukan pengamatan penilaian kreativitas anak pada lembar penilaian peningkatan kreativitas dan proses pembelajaran pada lembar pengamatan perkembangan belajar anak. Sementara selama proses pembelajaran kegiatan siklus I peneliti mencatatnya dalam catatan lapangan.

Hasil kemampuan prasiklus dengan menggunakan lembar observasi ceklis dalam aspek penilaian dibagi menjadi 3 aspek yaitu 1) orisinalitas yaitu karya yang dihasilkan benar-benar hasil karya anak, 2) bentuk yaitu kreasi anak dalam membentuk objek benda, 3) warna yaitu ketepatan anak dalam memilih wana. Rekapitulasi hasil kemampuan kreativitas anak pada siklus I sebagai berikut:

Keterangan :

BB : Anak belum berkembang pada aspek kreativitas

MB : Anak mulai berkembang pada aspek kreativitas

BSH: Anak berkembang sesuai harapan pada aspek kreativitas

BSB : Anak berkembang sangat baik pada aspek kreativitas

Tabel .1Data Rekap Siklus 1

| Aspek | Jumlah Anak | | | | | | | |
|--------------|-------------|----|----|------|-----|------|-----|---|
| | BB | % | MB | % | BSH | % | BSB | % |
| Orisinalitas | 4 | 22 | 7 | 39 | 7 | 39 | 0 | 0 |
| Bentuk | 2 | 11 | 8 | 44,5 | 8 | 44,5 | 0 | 0 |
| Warna | 2 | 11 | 7 | 39 | 9 | 50 | 0 | 0 |

Setelah diadakan kegiatan fisik motorik dalam area seni di kelompok kelas B di Kelompok Bermain Baiturrohman Sukosari, Kalirejo dengan menggunakan plastisin tepung, peneliti dan guru bersama-sama mendiskusikan kembali kegiatan yang telah dilaksanakan pada kegiatan siklus I.

Siklus II

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui media plastisin tepung untuk meningkatkan kreativitas anak di kelompok B Kelompok Bermain Baiturrohman Sukosari, Kalirejo masih perlu di tingkatkan lagi. Hal ini di karenakan selama proses pembelajaran siklus I masih terdapat aspek yang masih belum maksimal. Untuk mencapai hasil yang maksimal diperlukan beberapa tindakan agar kreativitas anak dapat meningkat dari siklus sebelumnya.

Pada siklus ke II ini, anak terlihat lebih antusias dari siklus

sebelumnya. Melalui media plastisin tepung, diharapkan antusiasme anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat, sehingga kreativitas anak semakin baik dan ingin mencoba lagi hingga mereka merasa puas.

Hasil kemampuan prasiklus dengan menggunakan lembar observasi ceklis dalam aspek penilaian dibagi menjadi 3 aspek yaitu 1) orisinalitas yaitu karya yang dihasilkan benar-benar hasil karya anak, 2) bentuk yaitu kreasi anak dalam membentuk onjek benda, 3) warna yaitu ketepatan anak dalam memilih wana. Rekapitulasi hasil kemampuan kreativitas anak pada prasiklus sebagai berikut:

Tabel.2.Data Rekap Siklus II

| Aspek | Jumlah Anak | | | | | | | |
|--------------|-------------|---|----|---|-----|----|-----|----|
| | BB | % | MB | % | BSH | % | BSB | % |
| Orisinalitas | 0 | 0 | 0 | 0 | 14 | 78 | 4 | 22 |
| Bentuk | 0 | 0 | 0 | 0 | 15 | 83 | 3 | 17 |
| Warna | 0 | 0 | 0 | 0 | 14 | 78 | 4 | 22 |

Hasil dari kegiatan siklus II menghasilkan penggunaan media plastisin tepung membuat anak lebih antusias dalam proses pembelajaran dan meningkatnya kreativitas anak dari siklus I hingga siklus II secara signifikan

Tabel.3.Peningkatan Kreativitas pada Aspek Orisinalitas

| | Jumlah Anak | | | | | | | |
|-----------|-------------|----|----|----|-----|----|-----|----|
| | BB | % | MB | % | BSH | % | BSB | % |
| Prasiklus | 15 | 83 | 3 | 17 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Siklus I | 4 | 22 | 7 | 39 | 7 | 39 | 0 | 0 |
| Siklus II | 0 | 0 | 0 | 0 | 14 | 78 | 4 | 22 |

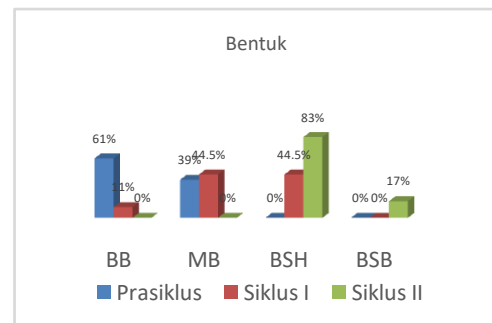
Berdasarkan gambar diagram diatas, aspek orisinalitas pada setiap tindakan penelitian mengalami peningkatan dan penurunan di setiap siklusnya. Penurunan jumlah anak pada kategori “Belum Berkembang” terjadi pada tindakan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II, hal ini menunjukkan adanya efek positif pada tindakan yang dilakukan.

Selanjutnya jika dibandingkan dengan indikator keberhasilan yang telah peneliti tentukan maka, pada aspek orisinalitas di siklus II telah menunjukkan pada kategori “Berkembang Sesuai Harapan” ketercapaian sebesar 78%. Maka dapat disimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan telah tercapai.

Tabel.4.Peningkatan Kreativitas pada Aspek Bentuk

| | Jumlah Anak | | | | | | | |
|-----------|-------------|----|----|------|-----|------|-----|----|
| | BB | % | MB | % | BSH | % | BSB | % |
| Prasiklus | 11 | 61 | 7 | 39 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Siklus I | 2 | 11 | 8 | 44,5 | 8 | 44,5 | 0 | 0 |
| Siklus II | 0 | 0 | 0 | 0 | 15 | 83 | 3 | 17 |

Diagram Peningkatan Aspek Bentuk Dari Tindakan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II



Berdasarkan gambar diagram diatas, aspek bentuk pada setiap tindakan penelitian mengalami

peningkatan dan penurunan di setiap siklusnya. Penurunan jumlah anak pada kategori “Belum Berkembang” terjadi pada tindakan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II, hal ini menunjukkan adanya efek positif pada tindakan yang dilakukan.

Tabel.5.Peningkatan Kreativitas pada Aspek Warna

| | Jumlah Anak | | | | | | | |
|-----------|-------------|----|----|----|-----|----|-----|----|
| | BB | % | MB | % | BSH | % | BSB | % |
| Prasiklus | 14 | 78 | 4 | 22 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Siklus I | 2 | 11 | 7 | 39 | 9 | 50 | 0 | 0 |
| Siklus II | 0 | 0 | 0 | 0 | 14 | 78 | 4 | 22 |

Berdasarkan gambar diagram diatas, aspek warna pada setiap tindakan penelitian mengalami peningkatan dan penurunan di setiap siklusnya. Penurunan jumlah anak pada kategori “Belum Berkembang” terjadi pada tindakan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II, hal ini menunjukkan adanya efek positif pada tindakan yang dilakukan. Penurunan pada kategori “Belum Berkembang” menunjukkan adanya anak mulai mengalami peningkatan perkembangan menjadi “Mulai Berkembang”. Namun peningkatan terlihat pada kategori “Berkembang Sesuai Harapan” dan “Berkembang Sangat Baik” terjadi di tindakan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa adanya tindakan kelas berpengaruh pada peningkatan yang signifikan pada aspek warna.

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas (*Classroom*

Action Research), keberhasilan penelitian ini ditandai dengan adanya peningkatan terhadap kreativitas dan proses belajar anak selama mengikuti kegiatan belajar mengajar di Kelompok Bermain Baiturrohman Sukosari Kecamatan Kalirejo Kabupaten Lampung Tengah. Indikator keberhasilan pada penelitian ini yaitu pembelajaran dikelas dapat dinyatakan tuntas apabila 14 dari 18 siswa mencapai perkembangan (BSH) 78% untuk kreativitas anak. Yang berarti tindakan dikatakan berhasil jika kreativitas anak mengalami peningkatan mencapai 83% dari jumlah siswa di Kelompok Belajar Baiturrohman Sukosari.

Secara garis besar karya yang dibuat anak pada kegiatan membentuk bebas yaitu berupa huruf, angka, rambutan, biskuit, ular, es krim, dan lain-lain. Menurut Ismail media plastisin dapat melatih perkembangan kreativitas anak usia dini. Dimana anak dapat melakukan aktivitas eksplorasi dalam membuat berbagai bentuk model secara bebas dan spontan. Media plastisin merupakan bahan pokok untuk anak usia dini bermain selain itu, plastisin memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak. Plastisin ini berbentuk lunak dapat ditekan-tekan, diremas-remas, dapat dibentuk sesuai keinginan anak, mewarnai. Anak dilatih menggunakan imajinasi untuk membuat atau menciptakan suatu bangunan atau benda sesuai dengan khayalannya seperti abjad,

angka, buah-buahan, hewan dan lainnya.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti bahwa hasil pada prasiklus adalah dalam aspek orisinalitas 17%, aspek bentuk 39% dan aspek warna 22%. Sedangkan pada siklus 1 mengalami peningkatan dalam aspek orisinal 39%, aspek bentuk 44,5%, dan aspek warna 50%. Dan hasil penelitian siklus 2, aspek orisinal naik menjadi 78%, aspek bentuk 83%, dan aspek warna 78%, maka dapat disimpulkan bahwa siklus 2 dalam peningkatan kreatifitas anak telah berhasil karena sudah sesuai dengan nilai rata-rata 78%. Yang berarti setelah diadakannya pelaksanaan tindakan prasiklus, siklus I dan siklus II dengan menggunakan media plastisin tepung pada kelompok B di Kelompok Bermain Baiturrohman Sukosari Kalirejo menunjukkan kemampuan anak dalam membentuk menggunakan plastisin tepung mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa melalui media plastisin tepung, kreativitas anak dapat meningkat dengan baik. Pengukuran peningkatan kreativitas anak ditinjau dari segi orisinalitas, warna, dan bentuk dapat dikategorikan “tuntas”.

Yeni,R. &Kurniati, E. (2012) *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana.

Yusuf LN,(2001) *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Zuhairini, (2004) *Filsafat Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara.

Ayu Maiarah, Muchammad Eka Mahmud dan Wildan Saugi (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat. *Journal for Education Research*, 1(1).

Firdausyi, A. N., & Marlisa, L. (2022, August). Implementasi Kecerdasan Naturalis Pada Anak Dalam Tema Belajar “ Aku Cinta Indonesia”. In *Prosiding Seminar Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (SNPPM)Universitas Muhammadiyah Metro* (Vol. 4, No. 1, pp. 69-75).

Diana Vidya Fakhriyani,. (2016) Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, 4(2),

Indiatiningsih. (2017) Penggunaan Media Plastisin untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Bentuk Molekul Kelas X Lintas Minat di SMAN 8 Malang, *Jurnal Zarah*, 5(1).

E. DAFTAR PUSTAKA

- Suharsimi.A.(2007) *Penelitian Tindakan*,Jakarta: BumiAksara.
Suharsimi,A. (2010), *Penelitian Tindakan*,Yogyakarta: Aditya Media.