

OPTIMALISASI MEDIA PLASTISIN DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

¹Eny Setiyowati, Institut Agama Islam Ngawi, Indonesia

²Imroatul Munawaroh, Institut Agama Islam Ngawi, Indonesia

enysetiyowati@iaingawi.ac.id¹, imroatulmsah@gmail.com²

Received: 28 Juli 2024

Reviewed: 29 Juli 2024

Accepted: 31 Juli 2024

Abstract

This study aims to improve the creativity of early-aged children using the media plastisin. This research is a descriptive qualitative Classroom Action Research (CAR) which by taking the background of Tk Dharma Wanita 4 Cakul, dongko, Trenggalek. Research subject is student group B Tk Dharma Wanita 4 Cangkul, While research objects are increased creativity early age using the media plastisin. Studies show that the media plastisin can increase child creativity. Increased creativity can be seen by the result of cycle I the growing number of children as expected 50 %, developing very well / optimal 25 % by reaching 75 % presentation on the I cycle it's pretty good. While an increase in the II cycle, number of growing children as expected 58 %, developing very well / optimal 33 % by reaching presentage by 90 %.

Keyword: Plastisin Media, Creativity, Early Childhood

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengoptimalisasikan kreativitas pada anak kecil dengan memanfaatkan plastisin sebagai media. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) deskriptif kualitatif yang berfokus pada TK Dharma Wanita 4 Caku di Kecamatan Dongko, Kabupaten Trenggalek. Penelitian ini berfokus pada siswa kelompok B di TK Dharma Wanita 4 Cakul, dengan tujuan meningkatkan kreativitas anak kecil melalui penggunaan plastisin. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa bahan plastik. Peningkatan kreativitas dapat dilihat dari hasil siklus I jumlah anak yang berkembang sesuai harapan 50%, berkembang sangat baik/optimal 25% dengan mencapai presentase sebesar 75% pada siklus I maka sudah bisa dikatakan cukup baik. Sedangkan peningkatan pada siklus II, jumlah anak yang berkembang sesuai harapan 58%, berkembang sangat baik/optimal 33% dengan mencapai presentase sebesar 90%.

Kata Kunci: Media Plastisin, Kreativitas, Anak Usia Dini

Pendahuluan

Pengembangan potensi anak usia dini yang optimal membutuhkan stimulasi yang disesuaikan dengan kebutuhan anak. Kurikulum anak usia dini/taman kanak-kanak perlu secara efektif memenuhi kebutuhan anak kecil, selaras dengan tahap perkembangan mereka, dan memfasilitasi realisasi potensi penuh mereka. Jika anak-anak menerima dukungan dari keluarga, rumah, dan lingkungan sekolah untuk mengekspresikan kreativitasnya, kemungkinan kreativitasnya akan berkembang dan berkembang. Lingkungan bertahan(Perry & Diane R. Collier, 2018) mengatakan kreativitas bukan merupakan keberuntungan tetapi sesuatu yang didasari kerja keras. Di abad ke-21, kreativitas memiliki arti penting sebagai salah satu dari tujuh kompetensi pembelajaran yang penting. Selain itu, menumbuhkan kreativitas dalam pendidikan saat ini menuntut motivasi dan daya tarik yang kuat. Sebagaimana Penelitian oleh Oktaviani (2021) dengan judul: Penggunaan Media Plastisin dalam Pembelajaran Anak Usia Dini, Tujuan Melatih kemampuan sensorik anak dan meningkatkan kreativitas, Hasil: Media plastisin bermanfaat untuk melatih kemampuan sensorik dan meningkatkan kreativitas anak usia dini (Oktaviani et al., 2021). Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode penelitian Kuantitatif yakni hasilnya dilihat dari karya anak yang dijabarkan melalui angka.

Perkembangan kreativitas anak sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran. Kurangnya kreativitas masih terlihat di kalangan anak-anak di TK Dharma Wanita 4 Cakul. Hal ini terbukti ketika guru membagikan selembar kertas kosong untuk digambar anak-anak, karena kebanyakan dari mereka tampak bingung dan tidak yakin tentang apa yang harus digambar di atas kertas. Anak-anak di TK Kelompok B, usia 5-6 tahun, diharapkan mampu menghasilkan berbagai desain dan gambar seperti yang dituangkan pada anak usia dini (Nasional, 2002a). Selain itu, materi pembelajaran yang ditawarkan tidak menarik dan tidak efektif jika hanya dilampirkan pada lembar kegiatan siswa (LKS), sehingga menyebabkan pembelajaran tampak membosankan dan membuat anak cepat kehilangan minat dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, penting untuk menawarkan media yang dapat mendukung pertumbuhan kreativitas anak dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan spesifik mereka. Media plastik adalah permainan yang dapat membantu anak mengembangkan kreativitasnya. Keputusan untuk menggunakan permainan plastisin disengaja, karena bahan utama untuk membuat plastisin sudah tersedia dan plastisin yang terbuat dari lilin sangat aman untuk anak-anak. Selain itu, para guru di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita 4 Cakul belum memanfaatkan plastisin sebagai alat pengajaran untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak-anak.

Metode Penelitian

Penelitian ini memanfaatkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk pengumpulan dan analisis data. Implementasi dibagi menjadi 2 putaran, dengan setiap putaran berisi 4 tahap. Setiap siklus terdiri dari: tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, evaluasi, dan

refleksi. (E.Mulyasa, 2011). Penelitian dilaksanakan di TK Dharma Wanita 4 Cakul, Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek. Adapun subjek penelitian adalah kelompok B. Jumlah siswa kelas tersebut adalah 23 anak, sedangkan yang penulis jadikan subjek penelitian adalah 12 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Pada kelas ini kreativitas peserta didik masih kurang.

Metode pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penulis akan menggunakan wawancara terstruktur untuk penelitian ini, dan mereka akan mewawancarai individu. dengan Kepala Sekolah dan Guru TK Dharma Wanita 4 Cakul (Sugiyono, 2011). Observasi merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang kreativitas anak usia dini dengan cara melihat atau mengamati secara langsung keadaan di lapangan agar peneliti memperoleh gambaran yang lebih luas tentang permasalahan yang diteliti (Suharsimi Arikunto, 2010). Metode analisis data menggunakan salah satu modelnya adalah teknik analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (Sarwono, 2006).

Hasil Dan Pembahasan

Media plastisin adalah alat permainan edukasi bertekstur lembut yang terbuat dari tepung yang mirip dengan tanah liat dan mudah dibentuk oleh anak-anak sesuai dengan kreasinya. Plastisin mampu mendorong pertumbuhan kreativitas pada anak kecil. Dimana anak-anak dapat terlibat dalam kegiatan eksplorasi untuk secara bebas dan spontan menciptakan berbagai bentuk model. Plastisin adalah pilihan populer untuk waktu bermain anak-anak, dan juga menawarkan cara yang menyenangkan bagi anak-anak untuk bersenang-senang. Plastisin ini lembut dan dapat ditekan, diperas, dan dibentuk sesuai keinginan anak, serta diwarnai. Anak-anak diajarkan untuk menggunakan imajinasi mereka untuk mengembangkan atau menciptakan sesuatu. (Kartini & sujarwo, 2014).

Plastisin adalah sejenis lilin atau tanah liat yang digunakan anak-anak untuk bermain. Ini dapat digunakan kembali beberapa kali karena tidak mengeras. Kelompok studi dari BB Clay Designs menyatakan bahwa kata tanah liat berarti tanah liat. Tanah liat adalah zat alami yang dapat dimanipulasi dan dicetak untuk membuat tembikar, juga dikenal sebagai keramik. Menurut Piaget, Yuliani Nuraini Sujono juga menyarankan bahwa mempelajari bagaimana benda dapat mengubah posisi dan bentuknya dengan plastisin yang terbuat dari tanah liat dapat mencerminkan keinginan anak. (Yuliani Nuraini Sujono, 2008)

Anak-anak memiliki potensi kreativitas, yang harus dipelihara sejak usia dini. Sejak usia dini, setiap anak memiliki bakat kreatif yang berpotensi untuk dipelihara dan berkembang. Kemampuan artistik anak-anak tidak dipupuk sejak usia muda, sehingga mereka tidak mencapai potensi penuhnya. Oleh karena itu, penting untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang dapat menumbuhkan kreativitas anak.. Kreatif merupakan kata dasar dari kreativitas, sedangkan kreativitas adalah aktivitasnya (Sri Narwanti, 2011). Dalam kamus besar Bahasa Indonesia kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta (Nasional, 2002b).

Dengan kata lain, kreativitas adalah proses kognitif yang memerlukan pengembangan ide dan konsep yang sudah ada sebelumnya. Cara lain untuk mendefinisikan

kegiatan adalah sebagai tindakan menghasilkan sesuatu yang orisinal. Kreativitas mengacu pada kapasitas individu untuk menghasilkan ide atau inovasi baru, dan untuk menemukan metode yang lebih mudah, lebih efisien, dan lebih efektif untuk menyelesaikan tugas. (Susanto, 2017)

Pernyataan di atas menekankan bahwa kreativitas bukan bawaan pada anak, melainkan keterampilan yang harus dipelihara dan dipupuk berdasarkan karakteristik individu masing-masing anak melalui bimbingan dan sumber daya yang diberikan oleh guru. Dari berbagai pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas adalah kemampuan anak dalam menuangkan berbagai ide gagasannya ke dalam suatu karya sehingga mampu menciptakan dan menemukan cara baru.

Kreativitas merupakan ketrampilan yang memerlukan kemampuan untuk membuat atau menciptakan sebuah karya seni sesuai kreasinya. Seni itu sendiri merupakan bentuk ekspresi kreatif manusia yang menciptakan karya dengan tujuan untuk menyampaikan ide, emosi, atau pengalaman batin melalui berbagai medium (Ucik Hidayah Binsa, 2022). Pada saat yang sama, kreativitas yang dibahas dalam penelitian ini mengacu pada bakat atau kemampuan membentuk bentuk menggunakan playdough/ plastisin untuk membuat objek berdasarkan preferensi anak. Kreativitas ini dinilai melalui nilai yang diperoleh setelah sesi pengajaran bagi siswa di TK Dharma Wanita 4 Cakul. Proses pengajaran melibatkan 2 siklus, masing-masing terdiri dari 4 tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan evaluasi. Dianalisis berdasarkan setiap siklus.

Dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 siklus, yang masing-masing siklus terbagi atas bagian-bagian, yaitu, perencanaan, tindakan, pengamatan, dan evaluasi dan masing-masing terbagi atas beberapa bagian.

A. Siklus I

1. Observasi

Pada titik ini, peneliti akan dengan cermat mengamati aktivitas anak-anak dan menggunakan lembar observasi untuk meningkatkan kreativitas mereka. Setelah 3 pertemuan pada siklus 1, peneliti mengumpulkan hasil pengamatan yang ditampilkan pada tabel di bawah ini.:

Tabel 1. Hasil observasi kreativitas anak pada siklus 1

NO	NAMA SISWA	L/P	INDIKATOR				KETERANGAN
			1	2	3	4	
1.	Raka	L	*	**	*	*	BB
2.	Luluk	P	**	**	***	***	MB
3.	Darren	L	***	****	**	***	MB
4.	Jelita	P	***	**	****	***	MB
5.	Citra	P	***	***	****	****	BSB
6.	Nizam	L	*	*	**	*	BB

7.	Bariq	L	**	***	****	**	MB
8.	Fero	L	*	**	*	*	BB
9.	Fadhil	L	**	**	**	***	MB
10.	Nasya	P	****	***	****	****	BSB
11.	Nesa	P	**	**	**	***	MB
12.	Maylina	P	***	***	****	***	BSH

Keterangan indikator perkembangan kreativitas anak:

- Ketrampilan menggunakan jari tangan
- Ketrampilan membuat bermacam-macam bentuk
- Ketrampilan membuat bentuk dengan detail dan rapi
- Kemampuan mengenal bentuk yang dibuat

Keterangan penilaian:

- * : Siswa belum berkembang (BB)
- ** : Siswa mulai Berkembang (MB)
- *** : Siswa Berkembang sesuai Harapan (BSH)
- **** : Siswa Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan tabel di atas berdasarkan siklus 1 dapat diketahui bahwa terdapat 3 anak yang Masih Berkembang, 6 anak berkembang sesuai harapan, dan 3 anak berkembang sangat baik. Dengan demikian dapat dipahami bahwa perkembangan kreativitas anak pada siklus 1 masih berada pada kategori kurang berkembang.

2. Refleksi Siklus I

Kegiatan pembelajaran pada siklus 1 harus dilanjutkan pada siklus II agar mencapai hasil dan indikator yang diinginkan. Hal ini terbukti dari fakta bahwa 25% siswa belum berkembang, 50% sudah mulai berkembang, dan 25% telah berkembang dengan sangat baik, menunjukkan bahwa kreativitas anak telah mencapai 75% perkembangan. Oleh karena itu, penting untuk terus menggunakan metode bermain plastisin untuk pembelajaran di fase selanjutnya.

B. Siklus II

1. Observasi

Saat ini, peneliti sedang dalam proses mengamati pelaksanaan tugas menggunakan lembar observasi untuk melacak kemajuan kreativitas. Setelah selesainya empat pertemuan pada siklus II, peneliti mengumpulkan data observasi yang disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil observasi kreativitas anak usia dini siklus II

NO	NAMA SISWA	L/P	INDIKATOR				KETERANGAN
			1	2	3	4	
1.	Raka	L	***	****	**	****	BSH
2.	Luluk	P	***	**	***	***	BSH
3.	Darren	L	***	****	**	***	BSH
4.	Jelita	P	***	****	****	***	BSB
5.	Citra	P	***	****	****	****	BSB
6.	Nizam	L	**	*	**	**	MB
7.	Bariq	L	**	***	****	****	BSB
8.	Fero	L	**	**	***	***	BSH
9.	Fadhil	L	**	**	****	***	BSH
10.	Nasya	P	****	***	****	****	BSB
11.	Nesa	P	**	****	***	***	BSH
12.	Maylina	P	***	****	****	***	BSB

Keterangan indikator perkembangan kreativitas anak:

- Ketrampilan dalam memakai jari tangan
- Ketrampilan dalam menjadikan karya banyak bentuk
- Ketrampilan dalam membentuk detail dan rapi

Kemampuan mengenal bentuk yang dibuat Keterangan penilaian:

- * : Siswa belum berkembang (BB)
- ** : Siswa mulai Berkembang (MB)
- *** : Siswa Berkembang sesuai Harapan (BSH)
- **** : Siswa Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan tabel di atas dari hasil observasi pada siklus II dapat diketahui bahwa 1 anak yang mulai berkembang, jumlah anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 7 anak, sedangkan jumlah anak yang berkembang sangat baik sebanyak 4 anak.

2. Refleksi Siklus II

Melihat tabel pada siklus II di atas diperoleh jumlah anak yang mulai berkembang 9%, jumlah anak yang berkembang sesuai harapan sejumlah 58% dan anak yang berkembang sangat baik 33% hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas anak sudah mencapai 90%, sehingga tidak perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Setelah menyelesaikan studi penelitian terhadap siswa TK Dharma Wanita di Kecamatan Dongko, Kabupaten Trenggalek, ditemukan bahwa tahun ajaran 2022/2023 memiliki hasil yang sangat positif dalam dua siklus. Hasil pengamatan yang telah dilakukan menunjukkan bagaimana bermain dengan plastisin dapat

mendorong perkembangan kreativitas anak. Pada observasi yang telah dilaksanakan peneliti di TK Dharma Wanita 4 Cakul mendapatkan hasil yang cukup signifikan, dengan adanya peningkatan keterampilan kreativitas anak dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran berupa plastisin.

Peningkatan terjadi pada siklus I dan II sebagai akibat dari anak-anak yang terlibat dalam kegiatan bermain dengan gembira dan tanpa kekuatan apa pun. Anak melakukannya dengan gembira dan tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya. Sudono percaya bahwa kreativitas anak berkembang sesuai dengan yang diharapkan melalui permainan ini, karena bermain adalah kegiatan yang dapat dilakukan dengan atau tanpa alat dan dapat membantu anak mendapatkan pemahaman, kesenangan, dan imajinasi.

Berdasarkan Penelitian Sumantri, tujuan dari permainan membentuk adalah untuk meningkatkan keterampilan koordinasi mata-tangan anak-anak, memungkinkan mereka untuk menggunakan jari mereka secara efektif saat terlibat dalam aktivitas. Perkembangannya yang diharapkan dapat diamati dari koordinasi antara mata dan tangannya. Anak-anak mampu mengekspresikan diri secara efektif dan membangun sel melalui aktivitas bermain plastisin (S., 2015).

Simpulan

Hasil penelitian *class action* menunjukkan bahwa ada pertumbuhan nyata dalam kreativitas siswa dari siklus I ke siklus II, meskipun jumlah anak yang terlibat sama. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada siklus I jumlah anak yang berkembang sesuai harapan 50%, berkembang sangat baik/optimal 25% dengan mencapai presentase sebesar 75% pada siklus I maka sudah bisa dikatakan cukup baik. Sedangkan peningkatan pada siklus II, jumlah anak yang berkembang sesuai harapan 58%, berkembang sangat baik/optimal 33% dengan mencapai presentase sebesar 90%, berarti terjadi peningkatan 15% dari siklus I ke siklus II.

Daftar Pustaka

- E.Mulyasa. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas: Praktik dan Implementasi*. Remaja Rosdakarya.
- Kartini, & sujarwo. (2014). Penggunaan Media Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2).
- Nasional, D. P. (2002a). *Acuan Menu Pembelajaran Pada Anak Usia Dini (Menu Pembelajaran generik)*. Dirjen Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda Depdik.
- Nasional, D. P. (2002b). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (9th ed.). Balai Pustaka.
- Oktaviani, S., Priyantoro, D. E., & Uswatun Hasanah. (2021). Penggunaan Media Plastisin Dalam Mengembangkan Motorik Halus Di Kb Nurul Arif. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAE)*, 2(1).

- Perry, M., & Diane R. Collier. (2018). What Counts as Creativity in Education? An Inquiry into the Intersections of Public, Political, and Policy Discourses. *Canadian Journal of Education* /, 41(1).
- S., F. (2015). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Papan Pasak Karet Gelang Di Paud Mawaddah Kota Padang Panjang. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 3(1). <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v3i1.5075>
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Graha Ilmu.
- Sri Narwanti. (2011). *Creative Learning: Kiat Menjadi Guru Kreatif dan Favorit*. Familia.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif KUalitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. RinekaCipta.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini "Konsep dan Teori."* Bumi Aksara.
- Ucik Hidayah Binsa. (2022). Kolase Kapas: Skill Membangun Kemampuan Seni Bagi Anak Usia Dini. *Wisdom Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21154/wisdom.v3i2.4874>
- Yuliani Nuriani Sujiono. (2008). *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka.