



MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PENERAPAN METODE BERMAIN PLASTISIN PADA ANAK USIA DINI

Rita Astutik

astutikrita85@gmail.com

Dwi Yunitasari

dwiunitasariiaialmuhammadcepu@gmail.com

ABSTRAK:

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pembelajaran melalui permainan plastisin yang dilakukan di TK. Lebih lanjut adalah memaparkan keterkaitan pelaksanaan permainan plastisin terhadap peningkatan kreatifitas anak usia dini di lembaga TK PKK Tunas Bangsa. Adapun metode penelitian yang dilakukan adalah kualitatif. Teknik pengambilan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sumber primer penelitian meliputi, kepala sekolah dan fasilitator lembaga pendidikan TK PKK Tunas Bangsa. Lebih lanjut tahapan dalam bermain plastisin terbagi menjadi tiga yaitu, tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Ketiga tahapan tersebut memberikan peranan penting dan saling berkaitan jika ditinjau berdasarkan indikator tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya yaitu mengembangkan kemampuan kreatifitas anak.

Kata Kunci : Bermain plastisin, anak usia dini, kreatifitas

ABSTRACT:

This study aims to explain the learning process through plasticine games carried out in kindergarten. Furthermore, it explains the relationship between the implementation of plasticine games and increasing the creativity of early childhood at the Tunas Bangsa PKK Kindergarten institution. The research method used is qualitative. Data collection techniques are carried out by interview, observation, and documentation. Primary sources of research include the principal and facilitator of the Tunas Bangsa PKK Kindergarten educational institution. Furthermore, the stages in playing plasticine are divided into three, namely, the preparation, implementation, and evaluation stages. These three stages play an important role and are interrelated when viewed based on the previously formulated objective indicators, namely developing children's creativity abilities.

Keywords: *Playing plasticine, early childhood, creativity*

PENDAHULUAN

Dalam upaya untuk memaksimalkan masa anak usia dini dapat ditempuh melalui pendidikan. Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan yang ada di dalam diri seseorang (Nurkholis, 2013). Pendidikan anak usia dini berbeda dengan pendidikan orang dewasa dalam hal kelompok usia sasaran. Menurut pendapat Pebriana (2017) pendidikan anak usia dini berfokus pada anak-anak berusia 0-6 tahun. Tujuan utama pendidikan anak usia dini adalah untuk memfasilitasi perkembangan kepribadian anak dan membekali mereka dengan keterampilan yang diperlukan untuk tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Pada pendidikan anak usia dini, pendidikan harus

diberikan kepada anak-anak dengan memperkenalkan konsep-konsep dasar dengan cara yang bermakna, memanfaatkan pengalaman nyata yang mendorong perkembangan optimal dari aktivitas dan rasa ingin tahu mereka. Kemampuan yang harus dicapai anak pada pendidikan usia dini sesuai dengan Permendikbud 137 tahun 2014 pada aspek perkembangan dan pertumbuhan, yaitu aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni (Yaswinda & Gusmarni, 2022).

Pengembangan kreativitas sejak dini sangat penting karena berdampak signifikan pada perkembangan anak usia dini di berbagai aspek. Ketika pengembangan kreativitas anak kurang pada usia dini, hal ini dapat menghambat perkembangan kecerdasan dan kemampuan mereka untuk berpikir secara lancar. Kecerdasan yang tinggi sangat diperlukan untuk menciptakan produk yang inovatif dan sangat kreatif. Sebagai contoh, saat anak-anak diberi benda berbentuk segitiga dan diminta untuk membuat sesuatu, kemampuan mereka dalam menghasilkan berbagai ide menunjukkan kefasihan mereka dalam mengekspresikan pemikiran. Dengan bentuk segitiga, mereka dapat membuat atap rumah, makanan, ataupun tenda. Ide-ide yang beragam ini menunjukkan tingkat kekreatifan dan kemampuan mereka untuk berimajinasi.

Karakteristik anak usia dini adalah senang bermain. Menurut pendapat (Rahmatunnisa & Halimah, 2018), bermain merupakan metode yang sangat baik bagi anak-anak untuk memperoleh pembelajaran. Bermain merupakan aktivitas utama yang dilakukan oleh anak-anak, sejajar dengan kerja dan pendidikan bagi orang dewasa. Dengan bermain, energi potensial anak-anak dapat diarahkan untuk

Mengembangkan berbagai keterampilan yang akan sangat bermanfaat dalam kehidupan mereka kelak. Melalui bermain, anak-anak dapat belajar dan memahami lingkungan di sekitar mereka. Tidak hanya itu, bermain juga memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk merangsang kemampuan mereka dalam menyelesaikan berbagai tugas perkembangan, serta menjadi fondasi yang kokoh untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dalam rangka untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK PKK Tunas Bangsa Desa Tambakromo Kecamatan Malo Kabupaten Bojonegoro akan dilakukan melalui kegiatan bermain plastisin. Plastisin adalah bahan yang lunak dan fleksibel yang terdiri dari campuran warna. Plastisin dapat dibentuk, ditekan, dan diubah sesuai keinginan dan imajinasi anak-anak. Bermain dengan plastisin dapat berpotensi meningkatkan perkembangan anak secara keseluruhan (Rohmah & Gading, 2021).

Dengan dilaksanakannya kegiatan bermain plastisin, maka anak akan dituntut untuk berimajinasi dalam membuat berbagai bentuk dari plastisin. Hal tersebut akan membuat anak dapat meningkatkan kreativitasnya karena dalam membentuk berbagai bentuk dari plastisin memerlukan imajinasi, ide-ide baru, dan rasa ingin tahu yang tinggi. Menurut pendapat (Oktaviani et al., 2021), bermain plastisin memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak, terutama dalam hal berpikir dan imajinasi mereka dalam menghasilkan ide-ide baru. Berdasarkan pemaparan di atas, maka penelitian

ini ingin mengetahui peningkatan kreativitas anak usia dini menggunakan metode bermain plastisin.

METODE

Penelitian dilaksanakan di TK PKK Tunas Bangsa, Kecamatan Malo mulai Maret 2025 sampai dengan April 2025. Subjek dari penelitian ini adalah anak kelompok B di TK PKK Tunas Bangsa yang berjumlah 25 orang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilaksanakan oleh guru untuk mengatasi tantangan yang mereka hadapi dengan menggunakan metodologi khusus untuk meningkatkan pencapaian pendidikan di kelas mereka sendiri (Nurulanningsih, 2023). Pemilihan jenis penelitian tindakan kelas karena di TK PKK Tunas Bangsa, Kecamatan Malo, Kabupaten Bojonegoro terdapat masalah yang perlu untuk diperbaiki yaitu masalah rendahnya kreativitas siswa. Untuk penelitian ini, menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu dokumentasi dan observasi. Data hasil tes kreativitas akan dianalisis menggunakan teknik kuantitatif. Berikut adalah rumus yang akan digunakan untuk menganalisis data hasil tes kreativitas anak usia dini dan performa guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk mengetahui persentase keberhasilan anak secara individu dan performa guru dalam melaksanakan pembelajaran dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P : Persentase peningkatan kreativitas anak

F : Jumlah Skor yang diperoleh anak

N : Jumlah frekuensi (Manalu & Friska, 2023)

Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah jika $\geq 70\%$ siswa kreativitas belajarnya masuk dalam kriteria berkembang sangat baik. Indikator keberhasilan akan digunakan oleh peneliti untuk menentukan keberhasilan tindakan yang dilaksanakan dan menentukan apakah penelitian akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan adalah PTK yang dilaksanakan dengan 3 siklus. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada pra siklus, siklus I, dan siklus II telah terbukti bahwa penggunaan metode bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Berikut adalah hasil observasi kreativitas anak usia dini dari pra siklus sampai siklus II.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada pra siklus, siklus I, dan siklus II telah terbukti bahwa penggunaan metode bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Berikut adalah hasil observasi kreativitas anak usia dini dari pra siklus sampai siklus II.

Tabel 1. Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK PKK Tunas Bangsa

No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Persentase	60%	76%	92%
2.	Kriteria	MB	BSH	BSB

Dapat dilihat berdasarkan tabel di atas, kreativitas anak usia dini mengalami peningkatan dari satu siklus ke siklus berikutnya. Pada pra siklus, persentase kreativitas anak adalah 60% dan masuk dalam kriteria mulai berkembang (MB). Pada siklus I, persentase kreativitas anak adalah 76% serta masuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Untuk siklus II, persentase kreativitas anak adalah 92% dan masuk dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Hasil refleksi pada pra siklus menunjukkan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran kurang dapat menguasai kelas. Dimana pada saat pembelajaran anak-anak sulit untuk di kondisikan. Anak ada yang menangis dan ada yang bertengkar karena berebut plastisin. Masalah lainnya yang ditemukan adalah anak kurang dapat berkreasi membuat hewan dari plastisin. Pada saat bermain plastisin, anak cenderung membuat bentuk abstrak dan tidak sesuai dengan tema yang telah ditentukan.

Pada pelaksanaan siklus I, dilakukan perbaikan agar hasil yang diperoleh menjadi lebih baik. Anak-anak mulai disiplin dan bisa mengantri untuk mendapatkan plastisin. Anak-anak sudah mulai bisa membuat bentuk-bentuk yg diinginkan, seperti buah, sayur, dll. Dan pada siklus II anak-anak sudah bisa membuat hasil kreativitas dari plastisin sesuai dengan tema yang ditentukan oleh guru. Untuk memperbaiki pengelolaan kelas yang masih kurang akan dilakukan dengan cara membuat anak menjadi lebih disiplin serta mengatasi berbagai perilaku menyimpang yang dilakukan anak selama pembelajaran.

Menurut pendapat (Marulloh, 2016), menegakkan disiplin kelas sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang terstruktur, aman, dan tertata dengan baik, yang kondusif untuk hasil belajar anak yang optimal. Disiplin kelas tercapai ketika anak mematuhi peraturan dan tata tertib yang telah ditetapkan. Strategi yang efektif untuk mengatasi perilaku yang mengganggu termasuk mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan strategi seperti penguatan positif (memberi penghargaan pada perilaku yang diinginkan), hukuman (memberikan konsekuensi yang tidak menyenangkan).

Masalah anak yang kurang dapat membuat kreasi dari plastisin akan diperbaiki dengan membuat anak belajar secara berkelompok. Dengan belajar berkelompok, selain mengasah kemampuan anak untuk bekerjasama, dengan belajar berkelompok anak akan lebih mudah dalam membuat kreasi dari plastisin karena anak akan saling bekerjasama. Anak yang telah mampu membuat kreasi dari plastisin akan membantu temannya yang belum mampu. Manfaat dari belajar berkelompok bagi anak usia dini menurut (Adinda et al., 2023) adalah membuat anak aktif selama pembelajaran, menumbuhkan kerjasama antar anak, meningkatkan percaya diri pada anak, dan menanamkan sikap saling menghargai.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, kreativitas anak usia dini di TK PKK Tunas Bangsa semakin baik. Penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus III karena hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak usia dini sudah memenuhi indikator

keberhasilan. Kreativitas pada masa anak usia dini merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan sehingga anak akan memiliki kemampuan kreativitas yang baik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka tindakan pada penelitian ini telah terbukti benar yaitu dengan menggunakan metode bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di T K PKK Tunas B a n g s a Desa Tambakromo Kecamatan Malo Kabupaten Bojonegoro.

KESIMPULAN

Metode bermain plastisin telah terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi, pada pra siklus persentase kreativitas anak adalah 60% dan masuk dalam kriteria mulai berkembang (MB). Pada siklus I, persentase kreativitas anak adalah 76% serta masuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Untuk siklus II, persentase kreativitas anak adalah 92% dan masuk dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB). Meskipun begitu harus tetap mempertahankan dan terus meningkatkan kreativitas anak - anak melalui metode lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, S. N., Hoernasih, N., & Muis, A. (2023). Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Belajar Kelompok Dalam Meningkatkan Keaktifan Komunikasi Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 8(2), 124–134.
- Afriyani, Y., & Muhajirin. (2021). Pengaruh Inovasi dan Kreativitas Terhadap Kepuasan Konsumen Pada UKM Dina Kelurahan Ntobo. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 8(1), 79–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.30812/target.v3i1.1175>
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 8(1), 50–58.
- Basyiroh, I., Ramdani, C., Miftahudin, U., Padmi, F. N., Fauziyah, S., Samsiah, S., & Nurmala, S. (2025). *Pendidikan Karakter Berbasis Literasi untuk Anak Usia Dini: Problematika dan Strategi Optimalisasi*. El Akhyar Pustaka Mandiri.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- Farikhah, A., Mar'atin, A., Afifah, L. N., & Safitri, R. A. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Loose Part. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 61–73. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v3i1.3493>
- Fitria, D. A., Ramdani, C., & Miftahudin, U. (2024). PERAN SEKOLAH DALAM UPAYA OPTIMALISASI PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI. *Banun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 57-67.
- Hidayati, S., Fahrudin, & Astawa, I. M. S. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Eksplorasi Menggunakan Koran Bekas Di TK Mutiara Hati Mataram Nusa Tenggara Barat. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 65–75.
- Juniarti, Y. (2018). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Media Celemek Pintar. *Jurnal AUDI*, 3(1), 27–32. <https://doi.org/10.33061/ad.v3i1.2071>

- Kartini, K., & Sujarwo, S. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 199-208. <https://doi.org/10.21831/jppm.v1i2.2689>
- Maisarah, A., Mahmud, M. E., & Saugi, W. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat. *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)*, 1(2), 1-8. <https://doi.org/10.37985/joecher.v1i2.7>
- Manalu, D. M., & Friska, N. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Pembelajaran Berbasis Loose Parts Di TK Cahaya Kasih Stabat T.A. 2021-2022. *ALACRITY : Journal of Education*, 3(1), 10-18. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v3i1.123>
- Marasabessy, Z. A. (2019). Membentuk Kreativitas Dalam Dunia Kerja. *SUHUF*, 31(1), 58-71.
- Marulloh. (2016). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Mengelola Kelas Melalui Supervisi Klinis Di SMAN 10 Bengkulu. *Manajer Pendidikan*, 10(2), 212-222.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24-44. <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>