

PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE BERMAIN PLASTISIN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Lia Ratu Manggali¹, Indra Zultiar², Asep Munajat³

PG PAUD, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

e-mail: ¹liaratumanggali721@gmail.com

Corresponding author: liaratumanggali721@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain plastisin di PAUD Ratu Desa Pasiripis, Kecamatan Surade, Kabupaten Sukabumi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain plastisin efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Pada kondisi awal, hanya 33,33% anak yang mencapai perkembangan sesuai harapan. Setelah siklus I, persentase meningkat menjadi 66,67%, dan pada siklus II mencapai 83,33%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa bermain plastisin dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Kata Kunci: kreativitas, bermain plastisin, anak usia dini, PAUD

ABSTRACT

This study aims to enhance the creativity of children aged 5-6 years through the playdough method at PAUD Ratu, Pasiripis Village, Surade District, Sukabumi Regency. The research employs Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. The results indicate that the playdough method is effective in improving children's creativity. Initially, only 33.33% of children met the expected development criteria. After the first cycle, the percentage increased to 66.67%, and in the second cycle, it reached 83.33%. The conclusion of this study is that playdough can be an effective method to enhance early childhood creativity.

Keywords: *creativity, playdough, early childhood, PAUD*

PENDAHULUAN

PAUD memegang peranan penting dalam menyelenggarakan pendidikan yang bertujuan untuk membangun dasar yang kuat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh (Depdiknas, 2003). Program ini mencakup berbagai aspek penting dalam kehidupan anak, seperti perkembangan fisik yang meliputi koordinasi motorik halus dan kasar, perkembangan intelektual yang meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta kecerdasan emosional dan spiritual. Selain itu, perkembangan sosial-emosional, termasuk sikap, perilaku, dan pemahaman keagamaan, juga menjadi fokus, begitu pula dengan kemampuan bahasa dan komunikasi. Seluruh aspek ini disesuaikan dengan keunikan individu anak dan tahapan perkembangan yang mereka lalui selama masa usia dini (Mursid, 2018)

Pengembangan kreativitas anak usia dini menjadi salah satu aspek yang sangat penting untuk diperhatikan. Kreativitas tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengekspresikan diri, tetapi juga sebagai pendorong utama dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan

inovatif, Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an **Surat Al-Luqman surat ke-31, Ayat 16** sebagai berikut:

يٰۤاِبْنٰۤىٓ اِنَّاۤ اِنۡ تَاكُ مِثۡقَالَۤ حَبۡۢةٍ مِّنۡ خَرۡدَلٍ فَتَكُنۡ فِىۡ صَخْرَةٍۢ اَوْ فِىۡ السَّمَٰوٰتِ اَوْ فِىۡ الْاَرْضِ يٰۤاَت

يٰۤاِلهَۤا اِنَّ اِلَهَۤا لَطِیۡفٌ حَیۡرٌ ﴿۱۶﴾

Artinya: (Luqman berkata): "Hai anakku, Sesungguhnya jika ada (sesuatu perbuatan) seberat biji sawi, dan berada dalam batu atau di langit atau di dalam bumi, niscaya Allah akan mendatangkannya (membalasinya). Sesungguhnya Allah Maha Halus, lagi Maha mengetahui, Yang dimaksud dengan Allah Maha Halus ialah ilmu Allah itu meliputi segala sesuatu bagaimana kecilnya. (Al-Quran, 2020)

Dalam Al-Qur'an, khususnya dalam Surah Al-Luqman ayat 16 ini, ditekankan pentingnya pendidikan moral dan spiritual yang dapat dimulai sejak usia dini, mengajarkan nilai-nilai keimanan, kebaikan, dan tanggung jawab kepada anak-anak sebagai bekal bagi mereka menjalani kehidupan di masa depan. Pengembangan kreativitas sangatlah penting dalam membentuk kemampuan berpikir anak, yang tidak hanya berdampak pada keseharian mereka tetapi juga memiliki pengaruh besar terhadap prestasi belajar mereka di jenjang pendidikan berikutnya. Meningkatkan kreativitas membantu anak-anak untuk berpikir secara lebih fleksibel dan inovatif, yang nantinya akan menunjang keberhasilan mereka dalam menghadapi tantangan di dunia pendidikan maupun kehidupan social (Rachmawati & Kurniati, 2019).

Hasil studi PISA yang dirilis pada Desember 2022 mengungkapkan sejumlah masalah dalam sistem pendidikan di Indonesia. Berdasarkan tes *Programme for International Student Assessment* (PISA), tingkat literasi siswa di Indonesia masih jauh di bawah rata-rata global. Selain itu, PISA kini menerbitkan analisis tambahan yang untuk pertama kalinya menilai kemampuan berpikir kreatif para siswa berdasarkan hasil tes tersebut PISA menilai kemampuan intelektual peserta didik berusia 15 tahun di seluruh negara peserta. Dalam aspek keterampilan berpikir kreatif, Indonesia berada di peringkat paling rendah, dengan hanya 5 persen siswa yang dinilai memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi, sedangkan di Singapura, lebih dari 50 persen siswa menunjukkan pola pikir kreatif. Studi ini tidak hanya mengukur persentase siswa dengan tingkat kreativitas tertinggi, tetapi juga jumlah siswa yang mencapai keterampilan dasar (minimum) dalam berpikir kreatif, di mana hanya 31% siswa Indonesia mencapainya angka ini jauh di bawah rata-rata negara OECD yang mencapai 78% (OECD, 2023).

Kurangnya kreativitas pada anak usia dini, terutama pada usia 5-6 tahun, dapat memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan mereka. Pada tahap perkembangan ini, kreativitas memainkan peran penting dalam pembentukan kemampuan berpikir, sosial, dan emosional yang diperlukan di kemudian hari. Salahsatu faktor penting dalam mengembangkan kreativitas anak di lingkungan Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini adalah Metode Bermain, Pendekatan bermain yang kurang variatif atau terlalu dibatasi juga dapat membatasi imajinasi mereka, sehingga proses belajar tidak dapat sepenuhnya mendukung potensi kreatif anak. (Sari, 2017). Media pembelajaran seperti alat permainan edukatif (APE) merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas anak melalui bermain. Salah satu media yang bisa digunakan adalah plastisin. Menurut (Sudono, 2012). Plastisin merupakan bahan lunak yang mudah dibentuk karena sifatnya yang lembek. Plastisin bisa digunakan untuk membuat berbagai bentuk benda seperti patung hewan, pot bunga, genting, hingga asbak. Selain itu, plastisin juga mudah didapatkan dan, jika terbuat dari bahan dasar tepung, sangat aman digunakan oleh anak-anak. Dengan menggunakan plastisin, anak-anak dapat mengekspresikan kreativitas mereka secara lebih baik, sekaligus mengapresiasi hasil karya yang mereka ciptakan.

Menurut Ayan (2002), yang dikutip oleh (Rachmawati & Kurniati, 2019), terdapat beberapa karakteristik yang melengkapi ciri-ciri kepribadian anak yang kreatif. Karakteristik tersebut meliputi antusiasme yang tinggi dalam mengejar ide dan kegiatan kreatif, kemampuan untuk menemukan berbagai solusi inovatif terhadap masalah, sikap berpikiran terbuka terhadap ide-ide baru dan pandangan berbeda, etika yang baik dalam berinteraksi dengan orang lain, serta kecerdasan yang memungkinkan pemahaman cepat terhadap hal-hal kompleks.

Berdasarkan observasi awal di PAUD Ratu, ditemukan bahwa tingkat kreativitas anak masih rendah. Sebagian besar anak hanya mencontoh bentuk yang sudah ada tanpa mencoba variasi baru. Hal ini menunjukkan perlunya metode pembelajaran yang lebih efektif untuk merangsang kreativitas anak. Penelitian ini menggunakan metode bermain plastisin karena plastisin merupakan media yang mudah dibentuk dan aman bagi anak, sehingga dapat mendorong ekspresi imajinasi dan kreativitas mereka.

METODE PENELITIAN

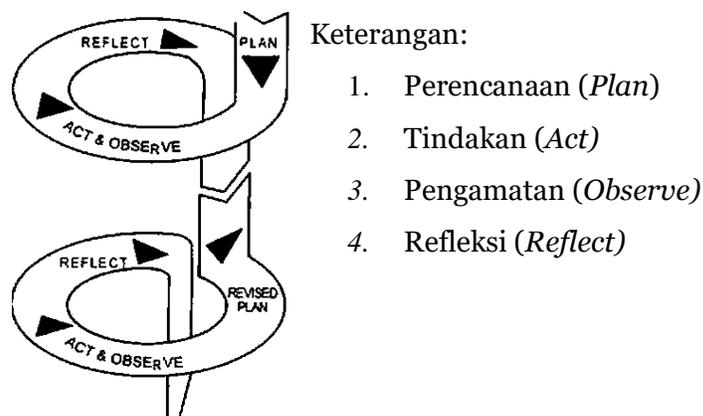
Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap: perencanaan (*Plan*), pelaksanaan (*Act*), observasi (*Observe*), dan refleksi (*Reflect*). Sehubungan dengan tujuan untuk mengatasi suatu permasalahan yang terdapat di dalam kelas, maka metode yang digunakan dinamakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*).

Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan subjek penelitian 18 anak usia 5-6 tahun di PAUD Ratu. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Indikator keberhasilan penelitian adalah peningkatan kreativitas anak yang diukur melalui kemampuan membuat berbagai bentuk dengan plastisin.

Desain Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dalam setiap siklus penelitian, langkah-langkah ini saling terkait dan membentuk proses yang berulang. Desain model ini bertujuan untuk menciptakan kerangka kerja yang sistematis, di mana setiap komponen berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa (Mua'limin & Cahyadi, 2014). Adapun rancangan model Kemmis dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Siklus PTK menurut Kemmis dan Taggart

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang melalui beberapa siklus. Dalam penelitian ini akan dilaksanakan dalam 2 siklus dan tahap siklus terdiri dari beberapa tahapan, yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, Refleksi. Dengan menggunakan model ini, peneliti tidak hanya berfokus pada implementasi tindakan, tetapi juga secara aktif mengevaluasi dan merefleksikan hasil tindakan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini, subjek penelitian terdiri dari anak-anak berusia 5-6 tahun, yang jumlahnya mencapai 18 murid. Komposisi subjek penelitian ini mencakup 10 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

Perkembangan Kreativitas

1. Kondisi Awal

Pada tahap awal, kemampuan anak dalam meningkatkan kreativitas di PAUD KB Ratu Desa Pasiripis Kecamatan Surade masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kecenderungan anak yang lebih suka bermain sendiri tanpa melibatkan teman-temannya, serta kurangnya antusiasme saat guru memberikan pembelajaran yang berfokus pada kreativitas. Rendahnya kemampuan anak dalam menciptakan hasil karya sesuai yang diinginkan disebabkan oleh kurangnya keberanian untuk mengekspresikan diri melalui berbagai media, seperti menggambar, mewarnai, dan membuat bentuk-bentuk kreatif lainnya.

2. Kegiatan Siklus I

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain plastisin efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Pada kondisi awal, hanya 6 anak (33,33%) yang mencapai perkembangan sesuai harapan. Setelah siklus I, jumlah anak yang berkembang sesuai harapan meningkat menjadi 12 anak (66,67%).

3. Kegiatan Siklus II

Pada siklus II, persentase meningkat menjadi 83,33%, dengan 7 anak berkembang sesuai harapan dan 8 anak berkembang sangat baik. Peningkatan ini terjadi karena anak-anak diberikan kebebasan untuk bereksplorasi dengan plastisin, sehingga mereka dapat mengekspresikan imajinasi mereka secara lebih optimal. Selain itu, guru memberikan apresiasi dan motivasi yang mendorong anak untuk lebih kreatif. Hasil ini sejalan dengan teori Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa kreativitas anak berkembang melalui interaksi sosial dan lingkungan yang mendukung.

Perbandingan Frekuensi dan Persentase Perkembangan kreativitas

Tabel 1. Perbandingan Frekuensi dan Persentase Perkembangan kreativitas anak didik dari pra siklus, siklus I ke siklus II

TAHAP	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
PRA SIKLUS	5	27,77	7	38,88	6	33,33	0	0
SIKLUS I	1	5,5	5	27,78	12	66,67	0	0
SIKLUS II	1	5,5	2	11	7	38,9	8	44,4

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa tingkat kreativitas anak mengalami peningkatan yang signifikan. Pada kondisi awal di pra-siklus, hanya 6 anak atau 33,33% yang mencapai perkembangan sesuai harapan. Pada siklus I, jumlah anak yang berkembang sesuai harapan dan yang berkembang sangat baik (optimal) meningkat menjadi 12 anak atau 66,67%. Kemudian, pada siklus II, jumlahnya mencapai 83,33%, dengan 7 anak berkembang sesuai harapan dan 8 anak berkembang sangat baik/optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang terdapat pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok B PAUD Ratu di Kecamatan Surade, Kabupaten Sukabumi, pada semester genap tahun 2024/2025. Hal ini terbukti melalui data deskriptif yang menunjukkan peningkatan persentase ketuntasan belajar. Pada kondisi awal sebelum siklus, hanya 6 anak (33,33%) yang menunjukkan perkembangan sesuai harapan. Pada siklus I, jumlah anak yang mencapai perkembangan sesuai harapan dan yang berkembang sangat baik/optimal meningkat menjadi 12 anak (66,67%). Kemudian, pada siklus II, peningkatannya menjadi 80%, terdiri dari 7 anak yang berkembang sesuai harapan dan 8 anak yang berkembang sangat baik/optimal. Dengan hasil ini, penelitian ini berhasil mencapai target indikator penelitian sebesar 70%.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Hasyimi, S. A. (2016). *Syarah Mukhtaarul AhAshfias*.
Al-Quran. (2020). CV. Sukabumi Offset.
- Ardywiyani, N. (2015). *Format PAUD* (M. Sandra (Ed.)). Ar-Ruzz Media.
- Arikunto, S. (2017). *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik* (XIII). Rineka Cipta.
- Atabik, A., & Burhanuddin, A. (2015). Prinsip dan Metode Pendidikan Pada Anak Usia Dini. *Thufula*, 3(2), 264–280.
- Bowen, G. A. (2009). Document Analysis as a Qualitative Research Method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>
- Creswell, J. ., & Creswell, J. . (2018). *Research Design Qualitative Quantitative and Mixed Method Approaches* (Fifth). Sage Publication.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas RI.
- Kartini, K., & Sujarwo, S. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 199. <https://doi.org/10.21831/jppm.v1i2.2689>
- Khomsiyatu, U. (2018). *Permainan Tradisiobal Untuk Anak Usia Dini*. Spektrum Nusantara.
- Kusnandar. (2018). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sertifikasi Guru*. Raja Grafindo Persada.
- Maharani, R. K., & Indrawati, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang. *JPGSD Universitas Negeri Surabaya*, 6(4), 506–515.
- Martono, N. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Rajawali Pers.
- Masganti, Khadijah, Nasution, F., & Wahyuni, S. (2016). *Buku pengembangan kreativitas anak usia dini (teori dan praktik)*. Perdana Publishing.
- Mayesky, M. (2014). *Creative Activites And Curriculum For Young Children*. Cengage Learning.
- Moleong, L. J. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (XIX). Remaja Rosdakarya.

CALAKAN: Jurnal Sastra, Bahasa, dan Budaya

Published by: Alahyan Publisher Sukabumi

ISSN: 2987-9639

Vol: 3 No. 1 (Maret, 2025), hal: 86-91

Informasi Artikel: Diterima: 10-01-2025 Revisi: 20-01-2025 Disetujui: 31-01-2025

- Mua'limin, & Cahyadi, R. A. hari. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Ganding Pustaka.
- Mursid. (2018). *Pengembangan Pembelajaran Paud*. Remaja Rosdakarya.
- Nasution, M. . (2003). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Tarsito.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative Research & Evaluation Method* (3rd ed.). Sage Publication.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2019). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*. Kencana Prenada Media Group.
- Sanggarang. (2016). *Membuat Kerajinan Berbahan Fiberglass*. Kawan Pustaka.
- Sari, H. M. (2017). *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menganyam Dengan Origami Pada Kelompok B2 TK Pinang Masak Muaro Jambi*. Universitas Jambi.
- Sudono, A. (2012). *Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. PT. Grasindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Witarsono. (2019). *Seni dan Kreativitas Anak*. Erlangga.