



**PENDAMPINGAN PENGGUNAAN MEDIA UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE BERMAIN PLASTISIN USIA 5-6
TAHUN DI TKK NEGERI NASARET WERE**

**Karmelia Rosfinda Meo Maku¹⁾, Antonia Yunita²⁾, Maria Febriani Tarung³⁾ Benedikta
Indryani Meo⁴⁾**

**Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
STKIP Citra Bakti**

¹⁾ milamaku92@gmail.com, ²⁾ aureliayunita3@gmail.com, ³⁾ febrianymaria26@gmail.com,
⁴⁾ indrymeo000@gmail.com

Abstrak

Media plastisin dapat membantu meningkatkan kreatifitas anak dalam mengenal dan menggunakan media plastisin dalam kegiatan atau proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media plastisin dalam meningkatkan kemampuan kreatifitas anak di TKK Negeri Nasaret were. Metode penelitian yang digunakan yaitu meode kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak kelompok B dengan jumlah 12 orang yang terdiri dari 5 perempuan dan 7 laki-laki. Teknik dalam pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian yang dicapai setelah penggunaan media plastisin dalam proses pembelajaran menunjukan bahwa ada peningkatan terhadap anak dalam mengembangkan kreatifitas pada anak. Melalui hal tersebut peneliti melihat anak dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya, anak juga dapat menyelesaikan permasalahan sederhana yang dihadapinya, hal ini mencerminkan bahwa anak-anak TKK Negeri Nasaret Were sangat kreatif dalam berbagai hal.

Abstract

Plasticine media can help increase children's creativity in recognizing and using plasticine media in activities or learning processes in class. This research aims to determine the use of plasticine media in improving children's creative abilities at the Nasaret State Kindergarten. The research method used is descriptive qualitative method. The subjects in this research were teachers and children from group B with a total of 12 people consisting of 5 women and 7 men. Data collection techniques are carried out through observation, interviews and documentation. The research results achieved after using plasticine media in the learning process showed that there was an increase in children's creativity in developing. Through this, researchers see that children can develop their thinking abilities, children can also solve simple problems they face, this reflects that the children of TKK Negeri Nasaret Were are very creative in various things.

Sejarah Artikel

Diterima:04-02-2024

Direview:06-03-2024

Disetujui:30-04-2024

Kata Kunci

Media, Kreatifitas anak,
dan Plastisin

Article History

Received: 04-02-2024

Reviewed:06-03-2024

Published: 30-04-2024

Key Words

Media, children's
creativity, and
plasticine

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan hal yang sangat penting yang harus dikembangkan sejak dini (Fakhriyani, 2016). Kreativitas sangat penting bagi anak jika kreativitas itu benar-benar menunjang keberhasilan akademis anak. Karena dalam hidup harus mempunyai cara berpikir yang luas untuk bisa menyelesaikan segala permasalahan hidup. Kreativitas itu ibarat berlian, semakin diasah, semakin cemerlang. Seseorang bisa untuk menciptakan sesuatu yang baru yang dapat disempurnakan melalui rangsangan, dan modal kreatif seseorang ada pada pemikirannya. Misalnya memberi kebebasan pada anak untuk bermain atau bertanya. Dengan cara ini kreativitas anak dapat berkembang secara maksimal. Dalam pengembangan kreativitas anak, orang tua atau guru harus mampu memberikan lingkungan yang penuh dengan rangsangan, dorongan, semangat dan bimbingan, serta mampu menciptakan kondisi dimana anak menerima tanggapan positif berturut-turut terhadap setiap perilakunya, dengan menekankan bahwa awal mula perkembangan kreativitas anak (Holis, 2017). Dalam perkembangannya, membina anak yang berjiwa kreatif perlu mempertimbangkan sifat anak dan lingkungan yang mendukung tumbuhnya kreativitas agar sifat kreatifnya tidak hilang. Dasar bawaan pada anak usia dini meliputi ketertarikan dan rasa ingin tahu dan banyak bicara. Untuk mengembangkan kreativitas anak diperlukan suatu stimulus yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Kreativitas anak usia dini sangat penting kaitannya dengan setiap anak karena setiap peserta didik mempunyai kreativitas yang berbeda-beda (Maulana, & Mayar 2019). Kreativitas sejak anak usia dini merupakan wujud unik kepribadian anak dalam pengembangan metode bermain. Kreativitas anak usia dini diwujudkan melalui permainan, sehingga mengembangkan kreativitas memerlukan strategi yang tepat. Imajinasi dan seni sangat berkaitan dengan kreativitas karena melalui imajinasi dan seni, anak berkreasi dan menghasilkan suatu ide atau produk yang orisinal. Jadi kreativitas adalah kemampuan menciptakan hal-hal baru yang imajinatif dan juga kemampuan memadukan ide-ide lama dan terkini (Sartika, & Cahyo 2023). Menurut Sari, (2017) Tujuan kreativitas adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk ekspresi diri, mencari cara alternatif dalam memecahkan masalah, keterbukaan dan rasa puas diri. Kreativitas anak dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain yang dapat mengoptimalkan kemampuan seluruh anak.

Menurut Kartini, & Sujarwo, (2014) Plastisin merupakan salah satu bahan permainan edukatif karena dapat merangsang imajinasi anak. Plastisin merupakan bahan yang sangat cocok untuk anak usia dini. Bermain plastisin membuat anak senang dan bermanfaat bagi kreativitas dan imajinasi anak. Berbagai bentuk yang diciptakan dapat meningkatkan kreativitas anak. Plastisin sangat populer di kalangan anak-anak. Mainan plastisin merupakan aktivitas yang sangat aktif berguna untuk perkembangan otak anak. Bermain

dengan plastisin menarik dan menyenangkan bagi anak-anak, serta baik untuk mengembangkan imajinasi. Bermain dengan plastisin dapat meningkatkan pemikiran kreatif dan melatih orisinalitas dalam bekerja. Dengan bermain plastisin, anak menciptakan suatu bangunan atau suatu benda sesuai imajinasinya. Bermain dengan plastisin merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan dan juga dapat mengasah kreativitas anak. Saat bermain plastisin, anak harus dibimbing agar bisa menggunakan plastisin tersebut. Melalui permainan dengan menggunakan media plastisin dapat membantu anak mengembangkan aspek perkembangan kreativitas anak.

Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Mayesty yang menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berfikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain. Sebab bermain plastisin akan memberikan kesempatan kepada anak untuk membuat berbagai bentuk menggunakan plastisin. Dengan bermain plastisin, anak dapat menyusun, mengisi, atau membentuk berbagai benda sesuai kreativitas anak. Setiap anak mempunyai kemampuan dan minat bermain yang berbeda-beda tergantung perkembangannya. Permainan ini biasanya membangkitkan banyak imajinasi pada anak dan tentunya juga meningkatkan minat anak terhadap media tersebut. Berbagai kegiatan meningkatkan kreativitas anak usia dini, salah satunya adalah bermain plastisin

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Menurut Yusanto, (2020) Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berfokus pada pemahaman terhadap fenomena sosial yang terjadi di masyarakat misalnya perilaku, persepsi, motivasi dan tindakan. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah 48 orang dan sampelnya 12 orang. Pendekatan kualitatif ini bertujuan untuk mendapatkan informasi lengkap tentang “pengembangan potensi diri melalui penggunaan media untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain plastisin”. Subjek penelitian yang digunakan pada kelompok B di TKK Negeri Nasaret Were dengan jumlah 5 perempuan dan 7 laki laki. Sumber data pada penelitian ini adalah penggunaan media plastisin untuk meningkatkan kreativitas melalui metode bermain plastisin. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, dokumentasi, dan wawancara.

1. Observasi

Aspek yang diobservasi di TKK Negeri Nasaret Were yaitu aktivitas peserta didik meliputi : kesiapan anak, menanggapi apersepsi, memperhatikan penjelasan guru, menggunakan media plastisin, keaktifan dalam pembelajaran, semangat anak dalam menghitung, keberanian bertanya, dan kemampuan mengerjakan tugas yang di berikan oleh gurunya.

2. Dokumentasi

Dokumentasi di TKK Negeri Nasaret Were digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal rencana kegiatan harian, foto hasil karya anak, dan lembar penilaian anak.

3. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan antara dua orang untuk berbagi informasi gagasan melalui tanya jawab, sehingga makna tertanam dalam topik tertentu. Wawancara juga digunakan sebagai teknik pengumpulan data jika peneliti ingin melakukan penelitian pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang perlu diselidiki, atau peneliti ingin mengetahui sesuatu secara lebih rinci dari responden. Teknik analisis data penelitian ini dapat diterapkan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif adalah proses pengumpulan dan penyusunan informasi secara sistematis dari observasi, wawancara, dan dokumentasi agar dapat dipahami oleh peneliti. Kegiatan analisis data menggunakan media untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain plastisin untuk anak usia 5-6 tahun.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan perkembangan motorik halus pada anak. Permasalahan anak TKK Negeri Nasaret Were diawali dari kurangnya konsentrasi untuk memahami dengan baik. Hal ini ditandai dengan beberapa kondisi, yaitu: Pertama, disaat proses pembelajaran anak melakukan aktifitas fisik yang berlebihan. Kedua, anak sulit menerima materi yang diberikan guru. Setelah observasi, peneliti mewawancarai guru tentang perkembangan motorik halus dalam meningkatkan kreatifitas anak. Bahwa ada sebagian anak yang sudah ada peningkatan dan ada sebagian anak juga masih belum ada peningkatan. Menurut Aulia (2023) Plastisin adalah suatu adonan lunak yang beraneka warna dan dapat dibentuk sesuai dengan keinginan.

Plastisin mengandung minyak sehingga tidak menempel di tangan saat dimainkan. Dengan warnanya yang menarik dan teksturnya yang mudah dibentuk, plastisin memiliki daya tariknya sendiri bagi anak-anak. Bermain dengan plastisin sangat berguna untuk latihan kreativitas dan imajinasi anak. Guru yang kreatif dapat melakukan pembelajarannya sendiri di sekolah dan mengajak siswanya melakukan hal yang sama untuk membentuk plastisin sesuai keinginan karena pada saat membentuk plastisin bisa menjadi pengalaman istimewa bagi anak-anak. Guru bisa mengenalkan berbagai macam konsep melalui plastisin, antara lain; tekstur, warna, ukuran, simbol, serta dapat merangsang kreativitas anak berlatih untuk menciptakan sesuatu. Menurut Kartini, & Sujarwo, (2014). adapun Manfaat Penggunaan Media Plastisin Bagi Anak Usia Dini antara lain:

- a. Melatih kemampuan sensorik, salah satu cara anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan, dengan bermain plastisin anak belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu.
- b. Mengembangkan kemampuan berfikir, bermain plastisin merupakan bisa mengasah kemampuan berfikir dan imajinasi anak dalam membuat gagasan atau ide-ide baru.
- c. Berguna meningkatkan self esteem, bermain plastisin merupakan bermain tanpa aturan sehingga berguna untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak, sekaligus mengajarkan tentang pemecahan masalah.
- d. Mengasah kemampuan berbahasa, meremas, digulung dan memutar adalah beberapa kata yang sering didengar anak saat bermain plastisin.
- e. Memupuk kemampuan sosial, hal ini karena pada saat bermain bersama memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi kepada teman-temannya.
- f. Melatih keuletan dan kesabaran serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak.

Menurut Rahayu, (2023) Aspek-Aspek yang dapat dikembangkan Melalui Permainan Media Plastisin yaitu :

a) Perkembangan motorik

Media plastisin dapat membantu anak melatih keterampilan fisik dengan tangan saat memanipulasi plastisin dengan jari. Anak dapat melatih keterampilan seperti mencubit, menekan atau menusuk sambil bermain dengan adonan/plastisin.

b) Perkembangan kognitif

Media plastisin dapat membantu anak mengembangkan imajinasi dan keterampilan kognitif lainnya seperti peniruan, simbolisme, dan pemecahan masalah. Dapat membantu anak belajar lebih banyak tentang lingkungan ketika anak membuat dan meniru benda sehari-hari sambil bermain dengan plastisin.

c) Perkembangan emosi

Media plastisin dapat membantu anak menenangkan diri ketika sedang frustrasi atau marah. Memegang dan meremas adonan sambil bermain dapat menenangkan anak dan membantu dalam mengajarkan keterampilan manajemen amarah. Selain itu, anak mungkin merasa lebih nyaman dalam mengekspresikan diri.

d) Perkembangan social

Media plastisin dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial dengan bermain bersama teman-temannya. Selain itu, media plastisin memberikan kesempatan kepada anak untuk berlatih membuat dan berbagi bersama.

e) Perkembangan bahasa

Media plastisin dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan bahasa melalui tanya jawab tentang pembentukan plastisin yang diinginkan.

Kelebihan dan kelemahan media plastisin menurut Dwijunianto yaitu :

Kelebihan

- a. Memberikan pengalaman secara langsung dan kongkrit.
- b. Tidak adanya verbalisme.
- c. Obyek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas.

Kelemahan

- a. Tidak dapat membuat objek yang besar karena membutuhkan ruang besar
- b. Perawatannya rumit.

Dengan adanya permasalahan tersebut dapat memotivasi peneliti untuk mengembangkan kemampuan kreativitas anak melalui media plastisin yang sudah di sediakan dari sekolah. Pada media plastisin peneliti menerapkan proses tanya jawab interaktif yang memungkinkan anak berkembang imajinasinya, peneliti berharap dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif dan berkualitas serta melibatkan anak dalam pembelajaran sehingga terjadi perkembangan yang diinginkan sesuai dengan yang diharapkan. Proses pembelajaran plastisin di TKK Negeri Nasaret Were. Sebelum memulai pembelajaran, guru mempersiapkan beberapa plastisin sesuai dengan jumlah peserta didik, misalnya anak membentuk plastisin menjadi televisi, hp dan laptop. Sebelum guru menyuruh anak bekerja, guru terlebih dahulu memperkenalkan media plastisin serta penggunaannya. Selama pembelajaran, guru selalu mengecek hasil pekerjaan anak. Setelah mempelajari plastisin, hasil karya anak dikumpulkan untuk mengidentifikasi nama anak yang bersangkutan, kemudian menaruhnya di satu tempat. Langkah selanjutnya adalah menilai dan mengevaluasi hasil pekerjaan anak yaitu, mengambil beberapa karya terbaik untuk didiskusikan, anak-anak diminta menceritakan apa yang dilakukannya dalam membuat plastisin sesuai topik dan sub topik seperti (hp, televisi dan laptop). Guru melakukan evaluasi dengan menggunakan penilaian dokumentasi hasil karya anak.

Penilaian yang digunakan di TKK Negeri Nasaret were ada 4 penilaian yakni penilaian ceklis, anekdot, hasil karya, dan penilaian foto berseri, tetapi penilaian yang sering di gunakan dalam proses pembelajaran di TKK Negeri Nasaret Were yaitu ceklis dan hasil karya. Dalam Penilaian ceklis guru memberikan penilaian kepada anak berdasarkan tujuan pembelajaran yang terdapat pada modul ajar disekolah. Ada dua kriteria penilaian ceklis yaitu sudah muncul (anak sudah mampu atau sudah berkembang dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru) dan belum muncul (anak belum mampu atau belum berkembang dalam mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru). Berdasarkan hasil observasi penilaian hasil karya anak mampu membentuk dan membuat serta menggunakan media plastisin dalam proses pembelajaran dengan baik, misalnya dalam proses pembelajaran anak diminta untuk membuat macam-macam alat komunikasi seperti TV, HP, dan Laptop menggunakan media plastisin, ada anak yang sudah mampu membentuk plastisin dengan

sendiri tanpa bantuan dari guru sebanyak 8 anak tetapi ada anak yang belum mampu membentuk plastisin dengan sendiri dan masih membutuhkan bantuan dari guru sebanyak 4 anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil pengamatan di TKK Negeri Nasaret Were dapat di simpulkan bahwa sebagian besar telah menguasai proses pengajaran media plastisin. Hal ini terlihat pada karya-karya yang dilakukan anakanak di TKK Negeri Nasaret Were. Kebanyakan anak telah belajar membentuk plastisin menjadi tv, hp, dan laptop. Pemilihan warna untuk mempelajari plastisin juga dikontrol, karena sebagian besar anak telah menggunakan banyak warna yang berbeda. Melalui hal tersebut peneliti melihat anak dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya, anak juga dapat menyelesaikan permasalahan sederhana yang dihadapinya. hal ini mencerminkan bahwa anak-anak di TKK Negeri Nasaret Were sangat kreatif dalam berbagai hal.

Saran

Dengan adanya penelitian pada media ini, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada anak-anak dan juga pada pihak sekolah agar media plastisin selalu digunakan dalam pembelajaran karena media tersebut mudah dipraktikan kepada setiap anak-anak dalam meningkatkan kemampuan kreatifitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, F. N., Gusril, G., Susanto, N., & Chaeroni, A. (2023). Pengaruh media bermain plastisin dan lego terhadap keterampilan motorik halus murid PAUD Farilla Ilmi. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 2(2), 97-106.
- Dwijunianto, media blajar plastisin, <http://dwijunianto.wordpress.com/mediabelajar-plastisin>, diakses pada hari senin tanggal 25 september 2023
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan kreativitas anak usia dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193-200.
- Kartini, K., & Sujarwo, S. (2014). Penggunaan media pembelajaran plastisin untuk meningkatkan kreativitas anak usia. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 1(2), 199-208.
- Maulana, I., & Mayar, F. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1141-1149.

- Rahayu, N. W. S., (2023). Membangun Kreativitas Anak Usia Dini Dengan Pengembangan APE. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 5547-5552.
- Sartika, R., & Cahyo, E. D. (2023). Penggunaan Media Plastisin Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal of Early Childhood Studies*, 1(1), 35-41.
- Sari, R. P. (2017). Kreativitas bermain anak usia dini. *Jurnal Pusaka*, 5(1), 1-27.
- Yusanto, Y. (2020). Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif. *Journal of scientific communication (jsc)*, 1(1).