

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE BERMAIN  
PLASTISIN DI TK AISIYIAH BUSTANUL ATHFAL MARUSU**

**Elvida<sup>1</sup>, Rani<sup>2</sup>, M. Yusran Rahmat<sup>3</sup>**  
[elvida433@gmail.com](mailto:elvida433@gmail.com)<sup>1</sup>, [raninani2905@gmail.com](mailto:raninani2905@gmail.com)<sup>2</sup>, [m.yusranrahmat@unismuh.ac.id](mailto:m.yusranrahmat@unismuh.ac.id)<sup>3</sup>,  
**Universitas Muhammadiyah Makassar**

**ABSTRAK**

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini, jika bakat kreatif anak tidak dikembangkan sejak dini maka bakat tersebut tidak berkembang secara optimal ketika anak telah beranjak dewasa. Oleh sebab itu, dengan permainan plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak. Kreativitas anak bisa dikembangkan melalui kegiatan bermain, pada kegiatan bermain anak dapat mengoptimalkan segala kemampuannya. Munandar (2012:40) mengatakan, “bermain yang mampu melatih kreativitas anak adalah dengan cara membangun atau menyusun”. Dimana dengan bermain plastisin anak dapat membangun, Menyusun ataupun membentuk macam-macam bentuk sesuai dengan kreativitas anak. Plastisin merupakan suatu media yang terbuat dari tepung, minyak, garam, pewarna makanan dan air sehingga sangat mudah digunakan karena plastisin ialah benda lunak yang dapat diremas-remas, dipipihkan, ditarik-tarik, ditekan-tekan, gulung-gulung dan bisa dibentuk sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak.

**Kata Kunci:** Pengembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini.

**PENDAHULUAN**

Anak merupakan generasi penerus yang menjadi harapan orang tua, keluarga, bangsa dan negara. Anak sangat perlu mendapatkan pembinaan sejak lahir supaya pertumbuhan dan perkembangannya berkembang secara optimal, sesuai dengan potensinya yang telah dianugerahkan oleh Allah SWT sehingga dapat bertanggung jawab baik untuk diri sendiri, orang tua, keluarga, masyarakat dan negara. Anak juga memiliki imajinasi atau kreativitasnya sangat tinggi.

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini, jika bakat kreatif anak tidak dikembangkan sejak dini maka bakat tersebut tidak berkembang secara optimal ketika anak telah beranjak dewasa. Oleh sebab itu, dengan permainan plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak.

Kreativitas anak bisa dikembangkan melalui kegiatan bermain, pada kegiatan bermain anak dapat mengoptimalkan segala kemampuannya. Munandar (2012:40) mengatakan, “bermain yang mampu melatih kreativitas anak adalah dengan cara membangun atau menyusun”. Dimana dengan bermain plastisin anak dapat membangun, Menyusu ataupun membentuk macam-macam bentuk sesuai dengan kreativitas anak.

Plastisin merupakan suatu media yang terbuat dari tepung, minyak, garam, pewarna makanan dan air sehingga sangat mudah digunakan karena plastisin ialah benda lunak yang dapat diremas-remas, dipipihkan, ditarik-tarik, ditekan-tekan, gulung-gulung dan bisa dibentuk sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak. Selain itu juga plastisin ini sangat mudah didapatkan dan jika membuatnya tidak memerlukan biaya yang besar, dengan demikian anak dapat berkreasi bebas dengan membuat binatang, buah-buahan, membangun rumah-rumahan, gedung dan sebagainya. Sehingga dapat dipahami bahwa bermain plastisin dapat mengembangkan aspek perkembangan anak, salah satu yaitu aspek kreativitas. Supriadi (Rachmawati dan Euis, 2010:15) mengutarakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada”.

Berdasarkan pengalaman.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Marusu di kelas B2 dimana kelas ini memiliki 18 orang siswa yang sebagian anak masih belum bisa menunjukkan kreativitasnya. karena anak masih belum bisa paham apa saja yang akan mereka lakukan dan apa yang akan mereka buat. Jadi kita sebagai guru harus selalu memperhatikan, dan mendampingi anak yang belum bisa menunjukkan kreativitasnya.

Dalam penelitian di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Marusu kita bisa melihat berapa persen anak yang bisa menunjukkan kreativitasnya dan yang belum bisa menunjukkan kreativitasnya.

Rumusan masalah dalam penelitian adalah bagaimana anak bisa menunjukkan kreativitasnya dengan metode bermain plastisin di kelas B2 di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Marusu.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar meningkat.

Penelitian ini dilakukan secara bersiklus yang dimulai dari kondisi awal kemudian lanjut siklus kedua dan ketiga yang terdiri dari beberapa tahap yaitu perencanaan, pemberian tindakan, pengamatan dan refleksi.

Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun dikelas B2 di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Marusu, Desa Pa'bentengan, Kec. Marusu, Kab. Maros, yang berjumlah 18 orang anak. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan hasil karya anak.

Intrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pedoman observasi yang dilakukan sendiri oleh peneliti dan dibantu oleh guru dikelas. Observasi yang dilakukan didalam kelas akan dijadikan subjek penelitian sehingga peneliti mendapatkan gambaran secara langsung kegiatan belajar anak didalam kelas. Adapun hal-hal yang di observasi pada anak didik yaitu "Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Marusu" dan adapun penilaian yang dilakukan yaitu kemampuan anak dikatakan belum muncul (BM), dimana anak tersebut belum bisa membentuk kata roket dari plastisin dan masih membutuhkan bantuan ibu guru dikelas, dan kemampuan sudah muncul (SM), dimana anak tersebut sudah bisa membentuk kata roket dari plastisin tanpa bantuan ibu guru.

Penelitian ini akan dikatakan berhasil apabila kemampuan anak dalam membentuk kata roket dari plastisin mencapai 70-80% dengan mendapatkan kriteria sudah muncul.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan, peneliti menentukan jadwal pelaksanaan tindakan Siklus I sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian. Peneliti melakukan pengamatan pada saat tindakan Siklus I dilaksanakan. Pengamatan dilakukan terkait dengan kemampuan anak dalam membentuk kata roket dari plastisin untuk melihat perkembangan kreativitas pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dilihat kemampuan anak melalui kegiatan bermain plastisin dengan membentuk kata roket di kelas B2 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Marusu, Desa Pa'bentengan, Kecamatan Marusu, Kabupaten Maros. Perkembangan tersebut sangat jelas terlihat dengan adanya perbedaan pada pelaksanaan tindakan Siklus I dan Siklus II. Perbedaan ini dapat dilihat dari setiap kegiatan yang dilakukan anak pada saat kegiatan bermain plastisin dengan membentuk kata roket

Tabel 1. Rekapitulasi tindakan siklus I

No	Kriteria penilaian	Tindakan siklus I	
		Jumlah anak	Persentase
1	anak melakukan kegiatan membentuk kata roket dengan plastisin dengan sedikit bantuan guru	13 siswa	50,68%
2	anak mampu membentuk kata roket dari plastisin secara mandiri tanpa bantuan guru.	5 siswa	16,30%
<b>Jumlah</b>		18 siswa	66,98%

Hasil tindakan siklus I menunjukkan sebagian kecil perkembangan kreativitas anak melalui kegiatan membentuk kata roket dari plastisin belum mencapai kriteria ketentuan yang telah ditetapkan. Pada kategori Belum Muncul (BM) terdapat 13 orang anak dengan persentase sebanyak 50,68%. Kategori Sudah Muncul (SM) sebanyak 4 orang anak dengan persentase sebanyak 16,30%.

Pada hasil penelitian Siklus I ditemukan beberapa permasalahan dan kendala yang dihadapi anak dalam membentuk kata roket dari palstisin seperti anak masih belum mengenal huruf yang hasilnya tidak menjadi sebuah kata roket. Hasil refleksi tindakan Siklus I dijadikan pedoman dalam perencanaan tindakan Siklus II agar tindakan yang dilakukan dapat mengembangkan kemampuan kreativitas pada anak yang menjadi perbaikan yang dilakukan peneliti.

Tabel 2. Rekapitulasi tindakan siklus II

No	Kriteria penilaian	Tindakan siklus II	
		Jumlah anak	Persentase
1	anak melakukan kegiatan membentuk kata roket dari plastisin dengan sedikit bantuan guru	8 siswa	30,70%
2	anak mampu membentuk kata roket dari plastisin secara mandiri tanpa bantuan guru.	10 siswa	48,90%
<b>Jumlah</b>		18 siswa	79,6%



Hasil tindakan siklus II menunjukkan adanya perkembangan kreativitas melalui kegiatan membentuk kata roket dari plastisin yang sudah mencapai kriteria ketentuan yang telah ditetapkan. Pada kategori Belum Muncul (BM) terdapat 8 orang anak dengan persentase sebanyak 30,70%. Kategori Sudah Muncul (SM) sebanyak 10 orang anak dengan persentase sebanyak

48,90%.

Tabel 1 tentang rekapitulasi hasil tindakan Siklus I dan menunjukkan bahwa pada Siklus I hasil tindakan belum mencapai kriteria kinerja dan pada siklus II telah mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan, yaitu sebanyak 75-80%. Di mana hasil tindakan siklus I mencapai 66,98%, dan pada hasil tindakan Siklus II mencapai 79,6% walaupun perbandingannya tidak seberapa jauh dari siklus I. Dikarenakan hasil tindakan pada Siklus II telah memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan dalam penelitian tindakan kelas ini, maka peneliti menghentikan penelitian hanya sampai pada Siklus II dan tidak dilanjutkan ke Siklus III

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bawah dengan kegiatan bermain plastisin pada kelas B2 TK Aiyiyah Bustanul Atfhal Marusu, Desa Pa'bentengan, Kecamatan Marusu, Kabupaten Maros.hal ini dapat di lihat dari siklus I dan II,pada siklus I presentase rata-rata 66,98% sedangkan siklus II meningkat dari siklus I menjadi 79,6%.dan dapat disimpulkan bahwa dari siklus I dan II mengalami peningkatan sebanyak 79,6%. Dan hampir mencapai 80% .peneliti dapat mesimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Mushonifah - BELIA, 2013 Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Plastisin Di RA Khoirul Ummah

Putri Eka Arianti, Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Dikelompok B2 Paud Islam Terpadu Anak Mandiri Kota Palu

Mirna Sari, Prof. Dr. M. Yusuf Aziz, M.Pd, Dra. Yuhasriati, M.Pd Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin Di Tk Satu Atap Sdn Lamlheu Kabupaten Aceh Besar

WINARTI · 2019, *Kreativitas Anak Usia Dini*