



Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Penerapan Metode Bermain Plastisin Pada Anak Usia Dini Di PAUD SPS Al-Hidayah Desa Pasir Panjang Kecamatan Ciracap Kabupaten Sukabumi

Pitri Yanti¹, Alfian Ashshidigi², Asep Munajat³

Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia

Email: fitryyantiani83@gmail.com¹, alfian13@ummi.ac.id², munajatasep@ummi.ac.id³

Abstrak: Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya kreativitas anak usia dini di PAUD SPS Al-Hidayah sehingga harus diperbaiki. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain plastisin pada anak Kelompok B di PAUD SPS Al-Hidayah. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini sebanyak 23 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan menggunakan teknik statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan metode bermain plastisin telah terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi, pada pra siklus persentase kreativitas anak adalah 45,84% dan masuk dalam kriteria mulai berkembang (MB). Pada siklus I, persentase kreativitas anak adalah 72,76% serta masuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Untuk siklus II, persentase kreativitas anak adalah 89,96% dan masuk dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Kata kunci: Kreativitas, Metode Bermain Plastisin, PAUD, Anak Usia Dini

Abstract: *The background of this study is the low creativity of early childhood at PAUD SPS Al-Hidayah so that it must be improved. This study aims to improve children's creativity through the method of playing plasticine in Group B children at PAUD SPS Al-Hidayah. This type of research is a classroom action research using the Kemmis and Mc Taggart model conducted in two cycles. The subjects of this study were 23 children. The data collection techniques used were observation and documentation. Data analysis techniques were carried out using descriptive statistical techniques. The results showed that the plasticine play method has been proven to improve early childhood creativity. Based on the observation results, in the pre-cycle the percentage of children's creativity was 45.84% and included in the criteria for starting to develop (MB). In cycle I, the percentage of children's creativity was 72.76% and included in the criteria for developing as expected (BSH). For cycle II, the percentage of children's creativity is 89.96% and is included in the criteria for developing very well (BSB).*

Keywords: *Creativity, Plasticine Play Method, Preschool, Early Childhood*

A. Pendahuluan

Anak usia dini merujuk pada periode perkembangan manusia mulai dari kelahiran hingga usia 8 tahun. Pada tahap ini merupakan masa yang sangat penting bagi anak-anak. Anak-anak memiliki sensitivitas yang tinggi terhadap rangsangan sensorik dan mereka dengan mudah dapat menyerap informasi dari lingkungan sekitar mereka. Rentang usia ini sering disebut sebagai masa keemasan anak-anak karena dampak yang signifikan terhadap perkembangan mereka, terutama dalam hal pematangan otak. Sangatlah penting untuk tidak mengabaikan periode ini yang sangat

krusial dan memanfaatkannya sebaik mungkin agar pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi optimal.

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).

Seperti yang diungkapkan di atas, diketahui bahwa salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada pendidikan usia dini adalah kemampuan kognitif. Penunjang dalam perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini adalah kreativitas. Sehingga sangat penting untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Bloom dalam (Farikhah et al., 2022), kreativitas merupakan bakat utama untuk perkembangan kognitif. Oleh karena itu, kreativitas memiliki nilai yang penting dalam pendidikan anak usia dini.

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.

Kreativitas dapat dipahami sebagai proses kognitif di mana individu menghasilkan ide atau karya yang baru atau inovatif dengan menggabungkan elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya secara tujuan dan bermanfaat (Farikhah et al., 2022). Pendapat lainnya mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan konsep-konsep baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kemampuan ini dapat dikembangkan melalui berbagai pendekatan dan teknik yang dapat diakses oleh anak-anak (Hidayati et al., 2017). Dari kedua pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru atau karya-karya baru sehingga anak dapat menerapkannya dalam memecahkan masalah.

Pada anak usia dini, kreativitas anak dapat dilihat dari aspek memiliki kemampuan berpikir kreatif yang kuat, menunjukkan minat yang tinggi dalam mengeksplorasi hal-hal baru, bersikap proaktif dalam melakukan tindakan, memiliki beragam minat dan hobi, selalu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, menikmati kebebasan berpikir dan berekspresi, memiliki keyakinan diri yang kuat dalam dirinya sendiri, memiliki selera humor yang tajam dan cerdas, penuh dengan antusiasme dan semangat, serta mengadopsi pola pikir progresif dan siap mengambil risiko (Fakhriyani, 2016).

Menstimulasi kreativitas pada anak memiliki kesulitan tersendiri bagi guru. Kesulitan itu dikarenakan saat guru berusaha untuk mengembangkan kreativitas anak, setiap anak memiliki tingkat kreativitas yang berbeda-beda sehingga hasil yang diperolehnya juga berbeda. Hambatan lainnya juga bisa dari sarana dan prasarana dalam proses pengembangan kreativitas anak usia dini. Oleh karena itu, memerlukan sedikit usaha bagi guru agar dapat mengembangkan kreativitas anak dan membuat anak memiliki kreativitas yang tinggi.

Berdasarkan hasil observasi terhadap guru di PAUD SPS Al-Hidayah Desa Pasirpanjang Kecamatan Ciracap Kabupaten Sukabumi diketahui bahwa guru belum banyak menggunakan metode untuk membantu guru dalam mengembangkan kemampuan kreativitas anak. Metode yang sering digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak adalah metode pembelajaran proyek. Dalam pelaksanaannya guru melaksanakan pembelajaran dengan membuat project dari barang bekas. Dengan harapan kegiatan tersebut akan meningkatkan kreativitas siswa karena siswa diajak untuk mengungkapkan ide baru untuk memanfaatkan barang bekas yang ada sehingga akan memiliki manfaat yang baru. Akan tetapi metode pembelajaran proyek dengan memanfaatkan barang bekas kurang memberikan dampak yang signifikan untuk kreativitas anak usia dini di PAUD SPS Al-Hidayah. Hal ini dapat terlihat dari sikap yang ditunjukkan oleh anak usia dini di PAUD SPS Al-Hidayah, seperti anak jarang bertanya, tidak memiliki daya imajinasi yang tinggi, tidak dapat berkompromi, mudah teralihkan perhatiannya, dan sulit untuk mencoba hal-hal baru.

Lebih lanjut, penggunaan teknik yang berulang juga terbukti kurang efektif untuk meningkatkan kreativitas anak. Hal tersebut terjadi karena anak cenderung bosan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berulang. Sehingga ketika guru melaksanakan kegiatan berulang untuk mengembangkan kreativitas anak, hasil yang diperoleh kurang maksimal. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, diketahui bahwa dari 23 orang anak ada 20 orang anak setara dengan 86,96% yang kreativitasnya masih rendah dan 3 orang anak setara dengan 13,04% memiliki kreativitas yang baik. Rendahnya kreativitas anak usia dini di PAUD SPS Al-Hidayah ditunjukkan dengan ide-ide yang dikeluarkan siswa semakin sedikit dan siswa tidak mengeluarkan banyak pertanyaan kepada guru. Aspek lainnya yang menunjukkan bahwa kreativitas anak masih rendah adalah imajinasi anak yang rendah. Ketika anak diminta untuk membayangkan sebuah benda bermanfaat yang dapat dibuat dari barang bekas, anak tidak mampu melakukan hal tersebut. Untuk 3 orang anak yang memiliki kreativitas baik, ketika belajar anak cenderung aktif untuk mengeluarkan pendapat dan aktif bertanya kepada guru. Ketika dilakukan pembelajaran dalam

rangka meningkatkan kreativitas, anak-anak tersebut dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik.

Melihat masalah tersebut, maka guru yang bertindak sebagai fasilitator yaitu sebagai individu yang harus memberikan kemudahan bagi anak didik untuk mudah dalam belajar harus lebih kreatif dalam menyajikan kegiatan pembelajaran agar kreativitas anak menjadi meningkat. Untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia dini, ada beberapa cara yang bisa dilakukan seperti bercerita, olahraga, permainan peran, dan permainan yang berhubungan dengan kesenian (Fakhriyani, 2016). Cara pertama, guru dapat mengajak mereka untuk bercerita atau membuat sketsa. Dengan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berimajinasi dan mengungkapkan ide-ide mereka, kita dapat membantu mereka mengembangkan kreativitas.

Selain itu, aktivitas fisik juga dapat menjadi sarana yang baik untuk meningkatkan kreativitas. Dengan bermain, berlari, atau bermain olahraga ringan, anak-anak dapat mengembangkan pikiran kreatif mereka dan merangsang imajinasi mereka. Berpartisipasi dalam permainan peran juga dapat menjadi cara yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak-anak. Dalam permainan ini, anak-anak dapat berpura-pura menjadi karakter atau situasi yang berbeda, sehingga dapat merangsang imajinasi mereka dan meningkatkan kemampuan kreatif mereka. Selain itu, kita juga dapat memanfaatkan sumber daya seperti alat musik dasar, *playdough*/plastisin, atau bahan permainan lainnya. Melalui penggunaan alat-alat ini, anak-anak dapat bereksperimen dan mengeksplorasi kreativitas mereka dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dengan melakukan berbagai cara ini, kita dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan kreatif mereka sejak usia dini. Hal ini dapat menjadi landasan yang kuat bagi mereka untuk terus mengembangkan kreativitas mereka sepanjang hidup mereka.

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 PAUD SPS Al-Hidayah Desa Pasirpanjang Kecamatan Ciracap Kabupaten Sukabumi 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. Kegiatan ini dapat meningkatkan kepercayaan diri dan mendorong perkembangan pemikiran kreatif, karena bermain plastisin tidak mengikat dengan aturan dan peraturan yang ketat. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini (Ramayanti et al., 2021; M. Sari et al., 2016). Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti ingin mengetahui peningkatan kreativitas anak usia dini menggunakan metode bermain plastisin.

B. Landasan Teori

1. Anak Usia Dini

Pengertian anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Anak usia dini adalah anak yang memiliki sifat yang unik, berbeda dari individu dewasa dan memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan tahap usia yang dimilikinya. Menurut (Pebriana, 2017), anak usia dini adalah individu yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, kreatif, linguistik, dan komunikatif yang spesifik pada tahap yang dilalui anak. Rentang usia anak yang dapat dikategorikan sebagai anak usia dini adalah usia baru lahir sampai dengan 6 tahun (Ariyanti, 2016).

Pendapat lainnya mengemukakan bahwa anak usia dini adalah anak-anak dari usia 1 tahun hingga 5 tahun. Definisi ini didasarkan pada batasan psikologi perkembangan yang meliputi bayi usia 0-1 tahun, balita usia 1-5 tahun, dan masa kanak-kanak akhir (Susanto, 2017). Sedangkan menurut (Sujiono, 2013), anak usia dini adalah individu yang mengalami proses perkembangan yang cepat dan mendasar menuju kehidupan selanjutnya. Anak usia dini dimulai dari 0-8 tahun. Pada masa ini, proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek terjadi dengan pesat. Proses pembelajaran sebagai salah satu bentuk terapi anak harus memperhatikan secara detail dari setiap tahap perkembangan anak.

Dari pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun dan masa di mana manusia mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang pesat dan disebut sebagai *golden age*. Setiap tahap perkembangan memiliki atribut yang berbeda. Masa kanak-kanak awal berbeda dengan masa dewasa karena anak tumbuh dan berkembang dengan cara yang berbeda. Anak usia dini memiliki ciri-ciri yang khas. Mereka memiliki tingkat perkembangan yang relatif cepat dalam memahami dan mengasimilasi informasi dari berbagai bidang perkembangan sebelumnya. Selain itu, menurut D. Kellough dalam (Pebriana, 2017), anak usia dini juga cenderung egois, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mudah bergaul, kreatif, imajinatif, sulit berkonsentrasi, dan memiliki daya belajar yang tinggi.

2. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan kognitif untuk menghasilkan fenomena baru dan mengatasi tantangan dengan efektif. Dalam domain kreativitas, individu secara konsisten menunjukkan kecenderungan positif untuk mengembangkan konsep dan wawasan inovatif melalui pengembangan sistem dan produk baru. Pada akhirnya, proses ini menghasilkan pemahaman yang inovatif dan komprehensif (Sunarto, 2018). Sudut pandang lain menyatakan bahwa kreativitas melibatkan kemampuan individu untuk mengeksplorasi dan menghasilkan gagasan, metode, dan ide orisinal yang bermanfaat baik untuk diri sendiri maupun Masyarakat (Sudarti, 2020). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kreativitas menunjukkan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya.

Kreativitas adalah keterampilan yang sangat penting bagi siswa. Kapasitas untuk berkreasi memungkinkan anak usia dini untuk efektif dan efisien mengatasi kesulitan yang mereka hadapi, serta membuka peluang untuk sukses di masa depan (K. P. Sari et al., 2020). Menurut (Marasabessy, 2019), kreativitas melibatkan generasi konsep baru dan praktis untuk produk, layanan, proses, dan prosedur karyawan. Sejalan dengan sudut pandang sebelumnya, (Wati & Maemunah, 2021) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan individu untuk menggabungkan elemen-elemen baru. Di sisi lain, (Bengkel & Pakpahan, 2022) menjelaskan bahwa kreativitas menandakan kemampuan untuk melahirkan, terutama dalam hal bagaimana seseorang memanfaatkan imajinasi dan berbagai peluang yang diperoleh melalui keterlibatan dengan ide, individu, dan lingkungan. Kreativitas memungkinkan penemuan fenomena baru dan pemecahan masalah yang brilian.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas pada dasarnya merupakan kemampuan individu untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Hal ini mencakup pemikiran konseptual dan manifestasi nyata, yang dapat berupa kreasi orisinal maupun perpaduan elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya. Dalam prosesnya, kreativitas juga menunjukkan keselarasan yang unik dengan apa yang sudah ada sebelumnya.

Untuk mengetahui apakah seorang peserta didik memiliki kreativitas belajar yang tinggi atau tidak, kita dapat melihat dari muncul atau tidaknya indikator kreativitas. Berikut adalah indikator dari kreativitas belajar.

- a. Rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu peserta didik yang tinggi akan membantu peserta didik untuk menghasilkan ide-ide baru.
- b. Optimis, tingkat optimisme dalam pengembangan produk baru.
- c. Fleksibilitas, yaitu derajat sikap fleksibel yang membantu mengembangkan produk baru.
- d. *Solution search*, yaitu tingkat pencarian solusi atas permasalahan yang dihadapi perusahaan.
- e. Suka berimajinasi, yaitu kemampuan berimajinasi untuk menciptakan produk lain (Afriyani & Muhajirin, 2021).

3. Metode Bermain Plastisin

Plastisin adalah sebuah bahan *viskoelastis* yang memiliki berbagai warna. Bahan ini memiliki kemampuan untuk mengalami deformasi, kompresi, serta dapat dibentuk sesuai dengan kreativitas dan dorongan anak. Bermain dengan plastisin dapat mendorong perkembangan anak secara holistik dalam berbagai aspek (Rohmah & Gading, 2021). Pendapat lainnya menyatakan bahwa plastisin memiliki nilai sebagai media pendidikan bagi anak-anak karena dapat merangsang kognisi dan juga mengintervensi terapeutik. Banyak anak merasa senang dan terlibat ketika menyentuh plastisin, karena mereka dapat memanipulasi dan mengubah tekstur plastisin dengan cara yang mereka sukai. Plastisin juga memiliki keunggulan dalam kemampuannya untuk dibentuk dan disesuaikan menjadi berbagai bentuk, dimensi, dan tampilan yang berbeda.

Teknik bermain plastisin menawarkan banyak manfaat. Salah satu keuntungan dari metode ini adalah kemampuan untuk menciptakan pengalaman yang tidak melalui perantara dan konkret. Hal ini terjadi karena siswa terlibat secara aktif dalam memanipulasi plastisin, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang langsung dan tajam. Keuntungan lainnya adalah sifatnya yang non-verbal. Selama pembelajaran menggunakan plastisin, baik guru maupun siswa dapat fokus pada pembentukan berbagai bentuk dengan plastisin tanpa perlu melakukan komunikasi verbal.

Menurut Pamandhi dalam (Oktaviani Et al., 2021), bahwa penggunaan metode bermain plastisin memiliki beberapa manfaat. Salah satunya adalah kemudahan penggunaan karena tekstur plastisin yang lembut, sehingga anak-anak dapat dengan mudah membentuknya. Selain itu, plastisin tidak akan meninggalkan noda pada lengan atau pakaian anak, dan jika terkena pakaian anak, plastisin dapat dengan mudah dibersihkan. Bermain dengan plastisin juga memberikan pengalaman belajar langsung dan tidak memerlukan komunikasi verbal. Selain itu, anak-anak merasa senang saat bermain dengan plastisin karena mereka dapat mencampur berbagai warna dan membentuk plastisin sesuai dengan keinginan mereka.

Selain memiliki kelebihan, pendekatan bermain plastisin juga memiliki kekurangan. Menurut Septi dalam (Oktaviani et al., 2021), terdapat sejumlah keterbatasan dalam metode ini. Pertama, anak-anak mungkin menghadapi kesulitan dalam membuat objek yang ukurannya cukup besar karena membutuhkan bahan yang banyak dan memerlukan ruang yang luas. Selain itu, perawatan plastisin juga diperlukan agar tetap berkualitas. Kekurangan lainnya adalah plastisin cenderung menjadi kotor atau mengubah warna dalam jangka waktu yang lama karena sering bersentuhan dengan tangan dan terkena debu, sehingga dapat mengurangi daya tarik visualnya.

Dengan bermain plastisin, anak-anak dapat melatih koordinasi jari-jari, melenturkan otot-otot jari, membangun ketahanan, melatih kesabaran, dan mengembangkan imajinasi serta kreativitas mereka (Kartini & Sujarwo, 2014).

C. Metodologi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di PAUD SPS Al-Hidayah, Kecamatan Ciracap mulai Desember 2023 sampai dengan Februari 2024. Subjek dari penelitian ini adalah anak kelompok B di PAUD SPS Al-Hidayah yang berjumlah 23 orang. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti 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 (Nurulningsih, 2023). Pemilihan jenis penelitian tindakan kelas karena di PAUD SPS Al-Hidayah Desa Pasirpanjang, Kecamatan Ciracap, Kabupaten Sukabumi terdapat masalah yang perlu untuk diperbaiki yaitu masalah rendahnya kreativitas siswa. Peningkatan kreativitas siswa dapat ditempuh dengan pelaksanaan penelitian tindakan kelas.

Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan oleh peneliti adalah desain Kemmis dan Mc Taggart. Tahapan dalam desain Kemmis dan Mc Taggart terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Juniarti, 2018). Untuk penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu dokumentasi dan observasi. Data hasil tes kreativitas akan dianalisis menggunakan teknik kuantitatif. Berikut adalah rumus yang akan digunakan oleh peneliti 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.

D. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Penerapan Metode Bermain Plastisin Pada Anak Usia Dini

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 PAUD SPS Al-Hidayah

No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Persentase	45,84%	72,76%	89,96%
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 45,84% dan masuk dalam kriteria mulai berkembang (MB). Pada siklus I, persentase kreativitas anak adalah 72,76% serta masuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Untuk siklus II, persentase kreativitas anak adalah 89,96% dan masuk dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB). Untuk lebih jelasnya, peningkatan kreativitas anak usia dini di PAUD SPS Al-Hidayah dapat dilihat pada gambar grafik di bawah ini.



Gambar 1. Hasil Observasi Kreativitas

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Keberhasilan dari penggunaan metode bermain plastisin untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini tidak terlepas dari perbaikan yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan refleksi yang diperoleh setiap akhir siklus.

Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran, guru kurang dapat menguasai kelas. Dimana pada saat pembelajaran guru kurang dapat mengkondisikan anak. 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 II, dilakukan perbaikan agar hasil yang diperoleh pada siklus II menjadi lebih baik. 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 PAUD SPS Al-Hidayah semakin baik. Penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus II 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. Kreativitas adalah kemampuan individu untuk mengeksplorasi dan menghasilkan gagasan, metode, dan ide orisinal yang bermanfaat baik untuk diri sendiri maupun masyarakat (Sudarti, 2020). Pengembangan kreativitas anak usia dini dapat dilaksanakan dengan kegiatan bermain. Bermain merupakan dunia anak dan sesuai dengan karakteristik anak. Menurut pendapat (Fakhriyani, 2016), kegiatan bermain yang dapat dilakukan baik oleh guru maupun orang tua untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini adalah mendongeng, menggambar, bermain alat musik sederhana, permainan dengan lilin atau playdough, permainan tulisan tempel, permainan dengan balok, dan berolahraga atau gerakan menari.

Keberhasilan dari penggunaan metode bermain plastisin untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini tidak terlepas dari keunggulan yang dimiliki metode bermain plastisin, yaitu Dengan bermain plastisin, anak-anak dapat melatih koordinasi jari-jari, melenturkan otot-otot jari, membangun ketahanan, melatih kesabaran, dan mengembangkan imajinasi serta kreativitas mereka (Kartini & Sujarwo, 2014). Penggunaan metode bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas karena pada saat bermain plastisin anak akan menggunakan imajinasinya untuk memikirkan ide-ide yang original serta membuat suatu kreasi yang baru sesuai dengan pemikirannya. Hal tersebut akan melatih kemampuan kreativitas anak usia dini sehingga pada akhirnya dengan metode bermain plastisin, kreativitas anak usia dini di PAUD SPS Al Hidayah akan mengalami peningkatan. Beberapa penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh (Maisarah et al., 2020) dan (Ramayanti et al., 2021) menyatakan bahwa penggunaan metode bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka hipotesis tindakan pada penelitian ini telah terbukti benar yaitu dengan menggunakan metode bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di PAUD SPS Al-Hidayah Desa Pasirpanjang Kecamatan Ciracap Kabupaten Sukabumi.

E. Simpulan

Metode bermain plastisin telah terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi, pada pra siklus persentase kreativitas anak adalah 45,84% dan masuk dalam kriteria mulai berkembang (MB). Pada siklus I, persentase kreativitas anak adalah 72,76% serta masuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Untuk siklus II, persentase kreativitas anak adalah 89,96% dan masuk dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB).

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.
- Bengkel, & Pakpahan, G. (2022). Pembentukan Pribadi Kreatif Dan Semangat Belajar Anak Di Panti Asuhan Rapha-El. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 43–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v1i1.490>
- 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>
- 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>
- Nurulanningsih, M. P. (2023). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Sebagai Pengembangan Profesi Guru Bahasa Indonesia. *Jurnal Didactique Bahasa Indonesia*, 4(1), 50–61.

- Oktaviani, S., Priyantoro, D. E., & Hasanah, U. (2021). Penggunaan Media Plastisin Dalam Mengembangkan Motorik Halus Di KB Nurul Arif. *IJIGAEd: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 2(1), 31–53. <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v2i1.3781>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Rahmatunnisa, S., & Halimah, S. (2018). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Bermain Pasir. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 67–82.
- Ramayanti, N. N. S., Wahyuni, I. G. A. D., & Dewi, N. W. R. (2021). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada PAUD KB Rare Diatmika Desa Belatungan Kecamatan Pupuan Kabupaten Tabanan. *Nawa Sena: Jurnal PGPAUD*, 1(1), 51–60.
- Rohmah, S. K., & Gading, I. K. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Plastisin. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 144–149. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.15740>
- Sari, K. P., S. N., & Irdamurni, I. (2020). Pengembangan Kreativitas Dan Konsep Diri Anak SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 44–50. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.44-50>
- Sari, M., Aziz, Y., & Yuhasriati, Y. (2016). Peningkatan Kreativitas Anak melalui Bermain Plastisin Di Tk Satu Atap SDN Lamlheu Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini Unsyiah*, 1(1).
- Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak Dengan Strategi Habitiasi Dalam Keluarga. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 5(3), 117–127. <https://doi.org/10.36722/sh.v5i3.385>
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks.
- Sunarto, S. (2018). Pengembangan Kreativitas-Inovatif Dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 107–113. <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2348>
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bumi Aksara.
- Wati, T. P., & Maemunah, M. (2021). Kreativitas Anak Usia Dini Berdasarkan Aliran Progresivisme. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 205–212. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v5i2.1303>
- Yaswinda, & Gusmarni. (2022). Analisis Permendikbud Nomor 137 Dan 146 Dalam Pembelajaran PAUD. *VISI : Jurnal Ilmiah PTK PNF*, 17(2), 70–76.