

Artikel Listia 3

by Listia Sahla Sabilla

Submission date: 10-Jun-2022 01:48PM (UTC+0700)

Submission ID: 1854129765

File name: 08_Listia_Sahla_Sabilla_2102587.pdf (1.14M)

Word count: 4865

Character count: 31431



Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kreativitas Bermain Plastisin Di Tk Darul Falah

Listia Sahla Sabilla

Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Lingkar Dadaha, Rt 03 Rw 03 Sukarasa, Kahuripan, Kecamatan Tawang Kota
Tasikmalaya, Kode Pos 46115

Email: Listiasahasabilla@upi.edu

Naskah diterima:, direvisi:, diterbitkan:

Abstrak: Tujuan dari dibuatnya artikel ini selain untuk menambah pengetahuan tentang perkembangan motorik anak usia dini juga mengetahui kemampuan motorik halus anak usia dini dengan cara bermain kreativitas plastisin di Tk Darul Falah dan sebagai penambah pengalaman untuk dijadikan gambaran kegiatan dimasa yang akan datang. Dalam penelitian ini ditemukan masalah anak yang kurang dalam kreativitasnya sehingga dalam kegiatan bermain plastisin mencontek karya temannya. Teknik yang digunakan yaitu dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan 2 kali selama 2 hari. Hari pertama saat kegiatan anak mencontek karya yang dibuat temannya karena kreativitasnya belum terlatih dan tidak mendapatkan ide sementara pada penelitian kedua anak sudah mampu membuat karyanya sendiri tanpa mencontek dari temannya. Pada penelitian kedua tersebut guru andil memberikan ide kreatif kepada anak dengan membacakan dongeng sebelum membuat karya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa guru harus memiliki kreativitas yang tinggi supaya anak juga bisa mengembangkan idenya dari guru tersebut.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Motorik Halus, Plastisin, Kreativitas.

Abstract

The purpose of this article is not only to increase knowledge about fine motor development in early childhood, but also to know fine motor skills in early childhood by playing plasticine creativity at Darul Falah Kindergarten and as an experience enhancer to be used as an illustration of future activities. In this study, it was found that the problem of children who were lacking in creativity so that in playing plasticine they cheated on the work of their friends. The technique used is the Classroom Action Research (CAR) method. The study was conducted 2 times for 2 days. On the first day, the children were copying the works made by their friends because their creativity had not been trained and they did not get ideas, while in the second study, the children were able to make their own works without copying from their friends. In the second study, the teacher contributed to providing creative ideas to children by reading fairy tales before making works. Therefore, it can be concluded that teachers must have high creativity so that children can also develop their ideas from the teacher.

Keywords: Early Childhood, Fine Motor, Plasticine, Creativity.

A. Pendahuluan

Anak usia dini yakni seorang anak pada fase pertumbuhan serta perkembangan awal yang memiliki ciri unik dan memiliki perbedaan serta ciri khas tersendiri dengan anak usia selanjutnya. Anak-anak memiliki postur tubuh kecil dengan tingkah laku lucu sehingga kita sebagai orang dewasa merasa gemas, senang dan terkesima saat melihat tingkahnya. Namun, mereka juga tak jarang membuat kesal jika perlakunya berlebihan dan tidak bisa dikontrol. Masa-masa anak usia dini ialah fase ketika seorang anak

memiliki karakteristik khas dalam tingkah lakunya (Husnuzziadatul Khairi 2018). Anak dengan kisaran usia 4 sampai 6 tahun, biasanya terpaut dalam satuan lingkup PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) dengan program layanan Taman Kanak-kanak (TK). Sasaran utamanya yaitu untuk pengembangan seluruh aspek-aspek perkembangan anak dengan maksimal sehingga anak nantinya siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Kesiapan belajar anak pun menentukan prestasi belajarnya (*academic performance*) dan prestasi lainnya. (Alif Muarifah 2019).

Menurut (Hasanah 2016), perkembangan motorik merupakan proses perkembangan gerak pada anak-anak. Perkembangan keterampilan motorik ini, berkembang tidak hanya kematangan saja, tetapi perlu dipelajari juga. Seorang pendidik perlu mengetahui kebutuhan setiap anak dalam menjalankan pengembangan otot-otot besar dan kecilnya disetiap tingkatan usia mereka. Maknanya, seorang pendidik pun memerlukan peralatan yang memadai, tetapi yang lebih diutamakan yaitu sikap. Sikap yang baik terhadap anak yang disesuaikan dengan tingkatan usianya akan memberikan peluang bagi anak untuk mengetahui sesuatu dan mencoba berbagai aktivitas motorik kasar dan halus yang sesuai baginya. Dikarenakan kemampuan dan perkembangan tiap anak berbeda, maka guru harus memiliki pola mengajar yang berbeda disetiap tingkatan anak. Perkembangan motorik anak usia dini dibagi menjadi dua bagian, yaitu perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus. Keterampilan motorik kasar biasanya berupa kegiatan yang berhubungan dengan otot kaki, lengan, besar atau seluruh badan seperti berdiri, berjalan, melompat dan berlari. Sedangkan keterampilan motorik halus berupa pekerjaan dengan mengaitkan otot kecil tubuh. Aspek perkembangan fisik motorik ini berhubungan dengan perkembangan tubuh, keterampilan motorik kasar juga keterampilan motorik halus. Saat anak berumur 4 tahun, motorik halusnya terus berkembang secara sistematis dan berkesinambungan. Motorik halus juga memiliki pengaruh besar pada keahlian akademiknya pada pembelajaran dasar (Aguss 2021).

37
Perkembangan motorik merupakan salah satu aspek kunci yang penopang keberhasilan perkembangan anak, dan dunia anak pada hakekatnya adalah dunia bermain. Perkembangan motorik pada anak memegang peranan yang sama pentingnya dalam perkembangan aspek lainnya. Salah satu ciri masa pertumbuhan dan perkembangan adalah perkembangan perkembangan berupa kegiatan tanpa henti yang biasanya dilakukan anak-anak dan juga merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan seseorang secara keseluruhan. Proses bermain terus menerus membutuhkan kekuatan fisik dan mental yang kuat. Anak sangat aktif saat bermain, dan proses perkembangan motorik anak terjadi baik pada gerakan kasar maupun gerakan halus saat bermain. Ketidakmampuan seorang anak untuk bergerak meningkatkan kecemasan dan konsep diri yang negatif terhadap anak. (Kiya and Windi Wahyuni 2020). Pembelajaran pada anak usia dini menggunakan cara dengan pendekatan bermain sembari belajar atau belajar sambil bermain dikarenakan dunia anak merupakan dunia bermain. Dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indera- indera tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, dan menemukan jati diri mereka sendiri (Reni Puspita Sari, Een Yayah Haenilah 2015).

41 Salah satu permainan yang membantu mengembangkan keterampilan motorik halus anak adalah tanah liat. Menurut BB Clay Designs, Clay Clay dimaksudkan sebagai semacam lilin / malam untuk dimainkan anak-anak. Selain itu, tanah liat merupakan bahan yang tidak mudah mengeras dan melunak kembali jika sudah mengeras, sehingga dapat digunakan berkali-kali. (Maisarah, Mahmud, and Saugi 2020). Bermain patung tanah liat meningkatkan perkembangan motorik pada anak-anak karena membutuhkan koordinasi mata-tangan pada anak usia dini untuk melatih keterampilan motorik. Tanah liat untuk patung merupakan media bermain dengan tekstur yang lembut dan dapat dengan mudah dibentuk menjadi bentuk yang diinginkan. Anak juga dapat memeras, memeras, membentuk, dan menarik tanah liat menjadi bentuk seperti benda, binatang, dan manusia. Kreativitas dan imajinasi mereka. (Pangestika and Setiyorini 2015). Plastisin juga bisa dirol, dipotong dan dicetak dengan cetakan mainan plastisin khusus atau cetakan kue (Ramon and Setyaningsih, T. S. A. 2021). Anak juga memiliki beberapa aspek perkembangan yang perlu distimulasi selain aspek-aspek inti, salah satunya yaitu perkembangan kreativitasnya. Permainan plastisin dapat mengasah kemampuan anak tidak hanya dari segi aspek motorik anak saja, namun kreatifitas juga terlatih. Anak dapat berimajinasi dengan membuat berbagai bentuk dari perealisasi imajinasinya. Anak-anak pasti memiliki kemampuan, suka bermain, mengeksplorasi, menyukai hal baru, jiwa petualangan, suka menghasilkan sesuatu yang baru, banyak bertanya apa, bagaimana, mengapa, memiliki indera yang peka, dan memiliki celetukan-celetukan orisinal (Reni Puspita Sari, Een Yayah Haenilah 2015).

Setelah dilaksanakannya observasi dilembaga pendidikan Tk Darul Falah, dapat ditemukan beberapa masalah yang di rangkum dalam perumusan masalah, yaitu: Apa saja teknik atau metode yang digunakan Tk Darul Falah untuk mengefektifkan kegiatan bermain plastisin di dalam kelas?, Apakah bermain plastisin berpengaruh besar terhadap perkembangan motorik halus anak?, Apakah jenis plastisin yang digunakan untuk bermain aman untuk anak? Dan Bagaimana menangani anak yang kurang berimajinasi saat membuat kreatifitasnya?. Tujuan dari dibuatnya artikel ini selain untuk menambah pengetahuan tentang perkembangan motorik halus anak usia dini juga untuk bagaimana kemampuan motorik halus anak usia dini dengan cara bermain kreativitas plastisin di Tk Darul Falah dan sebagai penambah pengalaman untuk dijadikan salah satu gambaran kegiatan dimasa yang akan datang.

B. Landasan Teori

58 Dalam (Septri 2018), Motor sendiri diartikan sebagai rangkaian peristiwa yang tidak terlihat oleh dunia luar. Pemahaman terhadap gerakan ini tidak dapat memberikan kejelasan yang jelas, sehingga diperlukan pemahaman yang lebih tajam dan tepat. Fungsi motorik adalah suatu peristiwa yang melibatkan semua proses pengendalian dan pengaturan fungsi organ tubuh baik fisiologis maupun psikologis yang menghasilkan gerakan. Peristiwa lain yang tidak dapat diamati meliputi: Menerima informasi/rangsangan. Memberikan pemahaman tentang informasi. Pemrosesan informasi; proses pengambilan keputusan, dan dorongan untuk melakukan berbagai bentuk perilaku motorik (peristiwa mental), diikuti oleh peristiwa fisiologis: peristiwa fisiologis termasuk: aktivitas motorik.

²¹ Perkembangan motorik merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan performa gerak anak. Pada dasarnya perkembangan ini berkaitan erat dengan pematangan saraf dan otot anak, sehingga sesederhana apapun, semua gerakan antara bagian tubuh dan sistem yang berbeda dikendalikan oleh otak anak yang merupakan hasil dari konsep interaksi yang kompleks. Kemudian menurut Pura & Asnawati, 2019; Suriati dkk., 2019, Keterampilan Motorik Halus adalah keterampilan yang saling terkait antara keterampilan fisik, termasuk otot kecil, koordinasi mata-tangan. Oleh karena itu, gerakan ini tidak membutuhkan banyak energi, tetapi membutuhkan koordinasi mata-tangan yang cermat (Rohmah and Gading 2021). Perkembangan motorik merupakan suatu proses dimana seorang anak belajar untuk menggerakkan bagian-bagian tubuhnya dengan terampil. Karena itu, dengan bersama guru di sekolah, anak-anak dapat melakukan berbagai pola gerakan untuk melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, dan ketepatan penyesuaian tangan dan mata / Mempelajari konsep gerak. (Farida 2016)

² Perkembangan motorik ini mencakup perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Keterampilan motorik kasar meliputi otot-otot besar, dan keterampilan motorik halus meliputi otot-otot kecil. Semua gerakan yang dilakukan oleh seorang anak termasuk otot, dan anak usia dini cenderung lebih aktif dan lebih kreatif, lebih cenderung melakukan berbagai eksperimen dan latihan, dan kedua jenis itu membutuhkan banyak energi. dan dengan penggunaan metode permainan lebih bahagia dan berenergi. Perkembangan motorik ini sangat mendukung aspek perkembangan lainnya, seperti gerakan kecil atau besar yang dilakukan seorang anak masih perlu melibatkan otot. Keterampilan motorik kasar berupa aktivitas fisik yang memerlukan penyesuaian sebagai berikut: berbagai olahraga atau gerakan sederhana seperti berlari, melompat dan menendang. (Fitriani and Adawiyah 2018).

² Diperjelas oleh Decaprio 2013 dalam (Fitriani and Adawiyah 2018), motorik kasar yaitu gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar ataupun sebagian besar otot yang ada dalam tubuh ataupun seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Setiap gerakan-gerakan yang dilakukan oleh anak dibagi kedalam 2 gerakan, yaitu gerakan besar dan gerakan kecil. Gerakan besar dengan ciri melibatkan otot-otot besar yang pastinya membutuhkan banyak energi dalam melakukannya, dan begitu juga sebaliknya. Kegiatan ini dilakukan anak-anak atas dasar kesenangan. Bermain secara aktif mempraktikkan setiap gerakan seperti: lari, lompat, lempar, serta gerakan-gerakan lain merupakan gerakan yang dilakukan saat bermain, baik dalam permainan dengan aturan maupun bermain bebas.

Dalam (Chamidah 2014), menurut PPPD II (Pedoman Pemantauan Perkembangan Denver II) atau (Sub bagian Tumbuh Kembang Ilmu Kesehatan Anak RS Sardjito, 2004), formulir tes DDST II berisi 125 item yg terdiri dari 4 macam, yaitu: personal sosial, motorik halus-adaptif, bahasa, dan motorik kasar. Sektor personal sosial mencakup komponen-komponen penilaian yang berkaitan dengan kemampuan penyesuaian diri anak didalam masyarakat dan kemampuan dalam pemenuhan kebutuhan pribadi anak. Sektor motorik halus-adaptif meliputi kemampuan anak dalam hal koordinasi mata dan tangan, serta memainkan dan menggunakan benda-benda kecil juga cara bagaimana memecahkan suatu permasalahan.

39

Keterlaambatan anak dalam perkembangan motorik dapat disebabkan oleh beberapa hal. Salah satunya yaitu ditemukannya gangguan pada perkembangan motorik. Gangguan perkembangan motorik ini merupakan suatu kelainan tonus otot atau penyakit neuromuskular. Anak dengan serebral palsy dapat mengalami keterbatasan perkembangan motorik sebagai akibat spastisitas, athetosis, ataksia, atau hipotonia. Kelainan sumsum tulang belakang juga menjadi salah satu penyebabnya, seperti spina bifida yang dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan motorik. Penyakit neuromuscular seperti muscular dystrophy menunjukkan keterlambatan dalam kemampuan berjalan anak. Tetapi, tidak selamanya gangguan perkembangan motorik tersebut selalu didasarkan pada adanya penyakit. Faktor lingkungan dan kepribadian anak pun mempengaruhi keterlambatan dalam perkembangan motoriknya. Anak yang tidak memiliki kesempatan untuk belajar dapat mengalami keterlambatan dalam mencapai kemampuan motoriknya, seperti belajar menggegam, menyentuh dan merasakan. (Chamidah 2014).

C. Metodologi Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka telah dilakukan kegiatan observasi ke lembaga Taman Kanak-Kanak untuk meneliti dan mengetahui secara lebih lanjut mengenai perkembangan motorik halus anak usia dini melalui bermain plastisin. Metode yang saya gunakan dalam kegiatan observasi ini yaitu dengan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Elliot (1982) dalam Suwarsih Madya dinyatakan pengertian dari penelitian tindakan kelas merupakan suatu pengkajian tentang situasi sosial dengan dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas tindakan di dalamnya. Seluruh prosesnya ditelaah, diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan pengaruh menciptakan hubungan yang diperlukan antara evaluasi diri dan perkembangan profesional (Wibawa 2012). Kemudian penelitian tindakan kelas menurut Igak wardani dkk (2007 : 1.3) mereka mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu proses penelitian yang dilakukan di dalam kelas melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Indraswari 2012). Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan pengetahuan peneliti dalam aspek perkembangan motorik halus anak usia dini. Bagi guru mampu menambah beberapa ide yang didapat dan bagi peserta didik dapat meningkatkan perkembangan kemampuan motorik halusny.

D. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Observasi

45

Kegiatan observasi ini dilakukan kepada anak kelompok B usia 5-6 tahun Tk Darul Falah tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah subjek sebanyak 19 orang yang terdiri dari 9 laki-laki dan 10 perempuan. Untuk alamat lembaga sebagai berikut:

Alamat sekolah :

- Dusun : Barengkok
- Rt/Rw : 001/003
- Kecamatan : Salopa
- Kabupaten : Tasimalaya
- No. Telepon : 081224807346

Asal mula TK Darul Falah ini berawal dari kelompok belajar (Kober) dan berlanjut menjadi PAUD yang didirikan pada tahun 2002, tetapi baru masuk ke Dapodik tahun 2009. Dan akhirnya pada tahun 2014 resmi dijadikan lembaga Taman Kanak-kanak (TK). Adapun kurikulum yang digunakan pada TK Darul Falah ini yaitu Kurikulum 2004.

51

Tujuan berdirinya TK Darul Falah terdapat pada Visi Misi dan tujuan yang ada di TK ini yaitu:

Visi:

'Membentuk anak yang cerdas, baik dan terampil berakhlak mulia sehingga terwujud dan mandiri'.

Misi :

Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan inovatif mendidik anak sesuai dengan kemampuan anak untuk menyiapkan kejenjang pendidikan dasar.

Tujuan:

Menyiapkan anak didik memasuki jenjang pendidikan dasar dengan ketercapaian kompetensi dasar sesuai tahapan perkembangan anak.

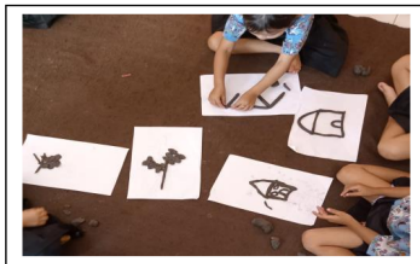
Setelah adanya izin dari Bu Idah Siti Paridah, S.Pd, selaku kepala sekolah TK Darul Falah saya dapat melakukan observasi di TK tersebut. Adapun pelaksanaan observasi dilakukan sebanyak 2 hari, yaitu hari Kamis dan hari Sabtu. Walaupun waktu yang dipergunakan dalam melakukan observasi ini terhitung singkat, namun hal ini tidak menjadi kendala yang signifikan untuk tercapainya tujuan dan sasaran dari kegiatan observasi ini.

Berdasarkan pengamatan yang saya temui dilapangan saat melakukan observasi, tepatnya selama proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak Darul Falah, kegiatan pengembangan motorik banyak dilakukan, baik itu motorik halus maupun motorik kasar. Mengenai kegiatan bermain plastisin untuk perkembangan motorik halus, masih ada anak yang mengalami kesulitan saat meremas, memipihkan, menggulung atau membentuk plastisannya. Hal ini disebabkan karena kurangnya stimulasi dari orang tua untuk melatih motoriknya dan pengawasan guru yang kurang maksimal. 38

Kegiatan observasi yang telah saya lakukan mengenai peningkatan kemampuan motorik halus anak usia dini melalui aktivitas bermain plastisin di Tk Darul Falah ini, data yang dikumpulkan adalah data tentang perkembangan motorik halus melalui bermain plastisin. Berikut rincian kegiatannya:

Hari ke-1 observasi, kegiatan yang dilakukan yaitu berawal dari kegiatan belajar inti berupa pembelajaran yang menggunakan metode "teacher centered" dimana kegiatan lebih difokuskan anak untuk menguasai memfokuskan kemampuan membaca, menulis dan berhitung (calistung). Setelah kegiatan belajar inti selesai dilaksanakan, maka dilanjutkan dengan kegiatan pengembangan kreativitas anak. Pada saat saya observasi, kegiatan pengembangan kreativitas yang dilakukan yaitu bermain plastisin. Pada kegiatan ini anak dikenalkan mengenai tekstur, warna dan bau dari plastisin yang digunakan.

Jenis plastisin yang ada di Tk Darul Falah ini ada 2 macam, yaitu plastisin yang dibuat sendiri oleh guru (plastisin clay) dan plastisin yang beli dari toko (plastisin malam). Guru membagi anak masing-masing 3 jenis warna plastisin dengan 2 jenis plastisin tersebut. Kemudian guru mengintruksikan kepada anak untuk membuat bentuk plastisin sesuai dengan imajinasi setiap anak, artinya anak dibebaskan untuk membuat kreativitasnya masing-masing. Pada observasi hari pertama ini, banyak anak yang meniru bentuk yang dibuat oleh temannya. Apabila ada bentuk yang menurut dia bagus dan mudah dibuat, anak tersebut meniru bentuk tersebut dari temannya. Kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Kegiatan Observasi hari pertama

Karena kegiatan observasi pada hari pertama masih banyak anak yang belum bisa mengembangkan kreativitasnya sendiri, maka dilakukan observasi yang kedua kalinya, dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas anak di Tk tersebut. Pada hari ke-2 observasi, saat melakukan pembelajaran inti, guru mengajarkan anak tentang membaca dan menulis. Kegiatan membaca dilakukan dengan guru mengajarkan anak tentang cara membaca nama sendiri dan orang tuanya, kemudian anak diperintahkan menulis namanya dibuku tulisnya masing-masing. Setelah itu guru bercerita dongeng tentang hewan, anak sangat menyimak dan memperhatikan ketika guru menceritakan dongeng tersebut.

Setelah kegiatan inti selesai dilaksanakan, dilanjutkan dengan kegiatan bermain plastisin kembali. Karena sebelumnya anak sudah belajar mengenai cara menulis nama sendiri, maka guru memerintahkan anak untuk membuat karya sesuai namanya. Dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Anak membuat karya sesuai nama

Kegiatan ini dilakukan supaya tidak terjadi kasus seperti sebelumnya, yaitu anak meniru karya orang lain. Dengan diterapkan aturan membuat karya sesuai dengan inisial namanya, sudah pasti anak tidak akan menyontek. Adapun anak yang kesulitan membuat karya, anak tersebut meminta bantuan guru bukan mencontek karya temannya.

Kegiatan observasi pada hari ke-2 ini selain membuat karya dengan inisial namanya sendiri, anak juga diperintahkan untuk membuat karya sesuai imajinasi mereka, namun guru menekankan kepada anak agar tidak ada yang mencontek dan meniru karya temannya. Solusi yang dilakukan untuk menghindari terjadinya hal tersebut yaitu guru menjauhkan posisi duduk anak satu dengan yang lainnya, jikapun ada yang sama misalkan sama sama membuat bentuk mobil, maka pasti akan berbeda dari detail bentuknya, dan hal ini berhasil dilakukan. Hasil karya mereka pada kegiatan yang ke-2

ini berbeda-beda dan tidak ada yang sama, itu berarti anak mengalami peningkatan dalam mengembangkan motorik halus saat berkreaitivitas membuat bentuk dari plastisin. Dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Anak sudah memiliki kreativitas sendiri

2. Pembahasan

Dalam kegiatan pembelajaran pada usia prasekolah, guru harus lebih kreatif dalam menggunakan media dalam proses belajar mengajar karena penggunaan media pembelajaran dapat membantu dan menciptakan kondisi yang kondusif bagi siswa. mengingat setiap solusi dari pelajaran yang diberikan guru. Media yang diperkenalkan kepada anak usia prasekolah tidak hanya harus menarik dan bervariasi, tetapi di atas semua itu dapat merangsang semua aspek perkembangan anak. Tentang hal ini, dalam pandangan Mukhtar (201:152), yaitu: "Segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai bahan (perangkat lunak) dan alat (perangkat keras) untuk bermain harus mampu memungkinkan anak usia dini memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan keterampilan. kemampuan untuk menentukan sikap".

Salah satu jenis alat yang bisa dipergunakan di lembaga PAUD yaitu Alat Permainan Edukatif (APE). Pendidik diharuskan memiliki kreativitas dan penguasaan yang baik dalam mengolah dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang digunakan ketika mengajar, termasuk saat proses pembuatan media anak dalam perkembangan kreativitasnya dengan menggunakan media plastisin. Dengan APE tersebut menuntut pendidik untuk mampu mengefektifkan penggunaan alat permainan tersebut dengan harapan bisa mengasah keseluruhan aspek perkembangan anak.

Dikarenakan plastisin itu benda yang lunak yang bisa bebas ditekan, diremas, dibentuk, dan dicetak bebas sesuai dengan keinginan dan imajinasi yang dimiliki anak. Oleh karena itu, anak bebas berkreasi sesuai dengan kemauannya. Seperti membuat bangunan rumah, membentuk buah-buahan, bunga, mobil, motor, kue dan lain-lain. Oleh karena itu, bermain dengan menggunakan play dough/tanah liat (plastisin) merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas terhadap anak. Berdasarkan pernyataan tersebut, sebanding dengan pendapat yang diungkapkan oleh Munandar (2012:40), beliau menyatakan bahwa: "Bermain yang mampu melatih kreativitas anak adalah bermain dengan cara membangun atau menyusun". Maksudnya, ketika bermain dengan play dough (plastisin) anak akan membangun, menyusun ataupun membuat berbagai macam bentuk yang sesuai dengan kreativitas yang anak miliki. (Reni Puspita Sari, Een Yayah Haenilah 2015)

Permainan dengan fungsi dan tekstur sama seperti plastisin atau play dough yaitu clay. Clay terbuat dari tanah liat dengan bahan dasar dari alam yang memiliki sifat lentur bisa dibuat atau dibentuk menjadi berbagai macam jenis tembikar atau biasa disebut keramik. Bermain membuat berbagai bentuk dari plastisin tanah liat bisa dilakukan sebagai salah satu upaya pengembangan potensi kreativitas anak dengan menciptakan suatu karya yang sesuai dengan fantasi dan imajinasinya. Kegiatan membuat bentuk dari plastisin tanah liat adalah permainan yang memerlukan

24

keterampilan yang akan sangat memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan anak secara menyeluruh sebagai implikasi dari cara mengembangkan kreativitasnya. Plastisin dari tanah liat ini dipilih karena berbahan dasar yang bersumber dari alam yang ramah lingkungan dan aman bagi anak. (Maisarah et al. 2020).

Supriadi dalam Rachmawati (2011), mereka mengungkapkan bahwa suatu kreativitas itu merupakan suatu kemampuan individu agar dapat melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan/ide ataupun karya nyata yang berbeda dengan suatu karya yang sudah ada sebelumnya. Montolalu (2014) berpendapat bahwa ada empat alasan mengapa suatu kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, distimulasi atau dimunculkan dalam diri anak, yaitu sebagai berikut:

- a) Anak bisa menunjukkan siapa dirinya dengan berkreasi;
- b) Anak mampu memecahkan masalahnya sendiri melalui kemampuannya dalam berpikir kreatif;
- c) Menyibukan diri secara kreatif yang tidak hanya bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungannya, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu lainnya, dan;
- d) Manusia yang memiliki kreativitas baik, secara tidak langsung akan meningkatkan kualitas hidupnya.

Maka dengan itu, pengembangan kemampuan kreativitas anak di sekolah memiliki tujuan untuk mampu membuat anak menjadi manusia yang kreatif serta memiliki suatu kelancaran dalam mengemukakan gagasan, keautentikan dalam memunculkan gagasan-gagasan mempunyai kelenturan dalam mengemukakan pikiran alternatif saat pemecahan suatu masalah, memiliki kesabaran serta kegigihan ketika menghadapi suatu rintangan dan eksplikasi dalam gagasan dan keuletan situasi yang tidak menentu. Kemudian Rahmawati dan Euis Kurniati dalam Astuti dan Aziz (2012) mengungkapkan: "anak yang kreatif memiliki ciri-ciri: originality (asli dalam berpikir), flexibility (keluwesan), dan fluency (kelancaran berpikir)".

Kegiatan bermain plastisin ini dipilih untuk menstimulus perkembangan motorik halus anak karena anak pada dasarnya senang melakukan kegiatan yang bertepatan bermain, anak akan menciptakan sesuatu yang baru ketika mereka melakukan kegiatan bermain, mereka tidak akan ketakutan akan suatu kegagalan karena bagi mereka tidak ada istilah kegagalan, anak memiliki banyak kesempatan untuk melakukan banyak hal dalam memfasilitasi perkembangan dan pembelajaran secara optimal juga dapat membangun pengetahuan anak melalui kegiatan bermain tersebut (Solehuddin, 2012).

Kemudian, ada alasan yang tak kalah pentingnya, yaitu anak perlu melatih kemampuan kreativitasnya melalui kegiatan bermain plastisin tanah liat dengan membuat berbagai bentuk-bentuk yang variatif, kemudian ciptakan kegiatan bermain plastisin tanah liat yang menyenangkan dan tidak membosankan supaya kegiatan bermain lebih menarik perhatian anak ketika mereka melihat contoh bentuk-bentuk yang akan dibuatnya.

Berdasarkan yang saya lihat saat melakukan observasi di Tk Darul Falah, sebelum guru meminta anak untuk bermain plastisin, guru memberikan motivasi dan penyemangat serta sebagai stimulus yang sesuai dengan teori Skinner dalam Bahrudin (2010) yang menjelaskan bahwa "teori penguatan sebagai perubahan tingkah laku lantaran adanya stimulus dengan repons, jika tingkah laku diiringi dengan penguat berupa "kalimat" atau sebuah "reward", maka tingkah laku tersebut akan meningkat". Berdasarkan teori di atas saya menggunakan motivasi berupa "kalimat" dan reward berupa 2 buah permen lolipop. Pemberian motivasi ini bertujuan supaya anak dapat mengerjakan secara sungguh-sungguh dan dapat menyelesaikan kegiatan bermain plastisin ini secara tuntas. Asmawati (2017) beliau mengungkapkan terdapat empat aspek pembentukan kreativitas bagi anak, salah satunya adalah pendorong yang dapat diidentikkan dengan motivasi atau reward.

Berdasarkan hasil observasi yang saya temui, kreativitas anak dipengaruhi juga oleh kreativitas gurunya. Saat gurunya tidak menuangkan kreativitas saat kegiatan berlangsung, anak juga kebingungan dan akhirnya menyontek kreativitas temannya. Tetapi pada saat observasi yang kedua kalinya, anak lebih kreatif karena guru memberitahu ide kreatif apa yang dipikirkannya sehingga anak pun menuangkan imajinasinya dengan membuat bentuk nama dan hewan yang mereka inginkan tanpa menyontek karya temannya.

Pengembangan kreativitas ini penting sekali dikembangkan sejak dini karena memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap pengembangan seluruh aspek perkembangan anak usia dini, jika kreativitas anak tidak dikembangkan sejak dini, dikhawatirkan kemampuan kecerdasan dan kelancarannya dalam berfikir tidak berkembang secara maksimal, dikarenakan jika ingin menciptakan suatu produk dan bakat kreativitas yang tinggi maka diperlukan kecerdasan yang cukup tinggi pula. Contohnya saat anak diminta untuk membuat sesuatu dari bentuk-bentuk persegi, dan dari bentuk persegi itu anak mengolah menjadi berbagai bentuk yang bervariasi, seperti: rumah, buku atau kotak pensil, maka dengan hal ini sudah menunjukkan kelancaran anak dalam mengungkapkan idenya yang bervariasi.

Menurut (Sari, 2012) dikatakan bahwa fungsi perkembangan kreativitas anak yaitu untuk mengoptimalkan dalam mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak ketika mengekspresikan dan menciptakan sesuatu yang baru. Jika potensi yang dimiliki anak dikembangkan secara maksimal maka anak dapat merealisasikan dan mengaktualisasikan dirinya menjadi manusia yang sesungguhnya. Misalnya, ketika seorang anak membuat boneka batu, anak dapat melakukan kreasi untuk membuat benda-benda lainnya yang diinginkan. Menurut pendapat Putri tahun 2013, ia mengungkapkan jika seorang anak bisa disebut kreatif apabila ia memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Anak kreatif cenderung lebih aktif dari anak-anak pada umumnya
- 2) Suka bereksplorasi, eksperimen, melakukan manipulasi, bermain-main, bertanya, dan tebak-tebakan
- 3) Sering menggunakan imajinasinya ketika bermain peran, bermain bahasa, bercerita
- 4) Memiliki konsentrasi yang baik saat mengerjakan tugas mandiri dalam jangka waktu yang cukup lama
- 5) Suka menata sesuatu sesuai selera
- 6) Lebih senang mengerjakan sesuatu dengan orang dewasa, dan
- 7) Mengulang apapun untuk tahu lebih jauh.

Menurut ungkapan Tika Bisono M.Psi.,Psi., seorang psikolog dan dosen Universitas Mercubuana, terdapat 4 langkah yang dapat dilakukan untuk mengasah kreativitas anak, yaitu:

- 1) **Capturing**, maksudnya jangan pernah melewatkan satupun ide atau gagasan yang dilontarkan anak. Setiap anak menyampaikan idenya, kita tanya apa, kalau memang tidak sesuai bisa dibelokkan sedikit-sedikit, tapi jangan diprotes.
- 2) **Surrounding**. Langkah ini menuntut kita untuk membiarkan anak memperluas pergaulannya. Tujuannya tak lain agar anak mampu berinteraksi dengan teman sebayanya. Perlahan-lahan, anak akan dapat menciptakan berbagai ide-ide kreatif berdasarkan pengalamannya saat berinteraksi dengan lingkungan sekitar.
- 3) **Challenging**. Pada tahap ini, orang tua diminta untuk memberikan suatu tantangan kepada anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah.
- 4) **Broadening**, yaitu mempelajari hal-hal baru (Mulyati and Sukmawijaya 2013).

E. Simpulan

Pada masa anak usia dini perlu dimaksimalkan dalam segala aspek pengajaran dan keterampilan karena masih gampang untuk dibuat dan diajarkan berbagai hal

yang dapat bermanfaat untuk masa depannya. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan yaitu mengenai kreativitas anak usia dini. Kreativitas memiliki peran yang sangat penting bagi anak, karena hampir semua pekerjaan diperlukan kreativitas yang baik untuk mendapatkan hasil sesuai dengan apa yang diharapkan. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas anak usia dini ini perlu diasah semaksimal mungkin baik oleh orang tua di rumah atau guru di sekolah. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengasah kemampuan keterampilan kreativitas anak, di antara dengan bermain plastisin. Kegiatan bermain plastisin ini selain melatih kemampuan motorik anak juga melatih kreativitasnya, karena saat bermain anak akan menggunakan imajinasi dan menuangkan apa yang dibayangkannya dengan kreativitas yang dia miliki.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguss, Rachmi Marsheilla. 2021. "Analisis Perkembangan Motorik Halus Usia 5-6 Tahun Pada Era New Normal." *Sport Science and Education Journal* 2(1):21-26. doi: 10.33365/ssej.v2i1.998.
- Alif Muarifah, Nurkhasanah. 2019. "IDENTIFIKASI KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK Alif." *Journal of Early Childhood Care & Education JECCE* 1:14-20.
- Chamidah, Atien Nur. 2014. "DETEKSI DINI GANGGUAN PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN ANAK."
- Farida, Aida. 2016. "Urgensi Perkembangan Motorik Kasar Pada Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Raudhah* 4(2):10-38.
- Fitriani, Rohyana, and Rabihatun Adawiyah. 2018. "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini." *Jurnal Golden Age* 2(01):25. doi: 10.29408/goldenage.v2i01.742.
- Hasanah, Hasyim. 2016. *TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)*.
- Husnuzziadatul Khairi. 2018. "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun." *Jurnal Warna* 2(2):15-28.
- Indraswari, Lolita. 2012. "Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agam." (2).
- Kiya, Aminoh, and Ida Windi Wahyuni. 2020. "PENGEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN GERAKAN BINATANG." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(2):107-20.
- Maisarah, Ayu, Muchammad Eka Mahmud, and Wildan Saugi. 2020. "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Tanah Liat." *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)* 1(2):46-54. doi: 10.37985/joecher.v1i2.7.
- Mulyati, Sri, and Amalia Aqmarina Sukmawijaya. 2013. "Meningkatkan Kreativitas Pada Anak." *Jurnal Inovasi Dan Kewirausahaan* 2(2):125.
- Pangestika, Rewinda Avin, and Erni Setiyorini. 2015. "Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak PRA Sekolah." *Jurnal Ners Dan Kebidanan (Journal of Ners and Midwifery)* 2(2):169-75. doi: 10.26699/jnk.v2i2.art.p169-175.
- Ramon, A., and et al Setyaningsih, T. S. A. 2021. "Perbandingan Efektivitas Bermain Plastisin Dengan Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Prasekolah." *Jurnal Kesmas Asclepius* 3(1):25-33.
- Reni Puspita Sari, Een Yayah Haenilah, Ari Sofia. 2015. "PENGARUH PENGGUNAAN BERMAIN PLASTISIN TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN." *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis* 53(9):1689-99.
- Rohmah, Siti Khabibatur, and I. Ketut Gading. 2021. "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Bermain Plastisin." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4(1):144. doi: 10.23887/jippg.v4i1.15740.

Nama Penulis

Tiga kata pertama judul

Septi, S. Si. M. Pd. 2018. "Buku Ajar Motorik Dasar." 1-134.

Wibawa, Sutrisna. 2012. "PENELITIAN TINDAKAN KELAS." (1970).

Artikel Listia 3

ORIGINALITY REPORT

30%
SIMILARITY INDEX

27%
INTERNET SOURCES

12%
PUBLICATIONS

12%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	docplayer.info Internet Source	3%
2	e-journal.hamzanwadi.ac.id Internet Source	2%
3	irnahadiyanti.blogspot.com Internet Source	2%
4	jurnal.umj.ac.id Internet Source	2%
5	pt.scribd.com Internet Source	1%
6	docobook.com Internet Source	1%
7	Eriek Satya Haprabu, Slamet Sudarsono, Purna Purna. "Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Pada Anak (Studi kasus kelurahan Paminggir di RT 05)", Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 2022 Publication	1%

8	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	1 %
9	id.scribd.com Internet Source	1 %
10	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
11	123dok.com Internet Source	1 %
12	biokimiaedu.com Internet Source	1 %
13	core.ac.uk Internet Source	1 %
14	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	1 %
15	ejurnal.teknokrat.ac.id Internet Source	1 %
16	ejournal.unkhair.ac.id Internet Source	1 %
17	obsesi.or.id Internet Source	1 %
18	eprints.umpo.ac.id Internet Source	<1 %
19	anugrahjhie.blogspot.com	

<1 %

20

Lilis Rahmat, Salwiah Salwiah, Muhamad Safiuddin Saranani. "Penerapan Kegiatan Membuat Boneka Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus", Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO, 2021

Publication

<1 %

21

Submitted to Universitas Negeri Semarang

Student Paper

<1 %

22

jurnal.uinbanten.ac.id

Internet Source

<1 %

23

Amira Adlina Ulfah, Dimiyati Dimiyati, A. Joki Armaini Putra. "Analisis Penerapan Senam Irama dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021

Publication

<1 %

24

tknil.blogspot.com

Internet Source

<1 %

25

Kartini Kartini, Indria Susilawati. "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN LEGO UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI", DUNIA ANAK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2019

Publication

<1 %

26	Submitted to Universitas Islam Lamongan Student Paper	<1 %
27	adoc.pub Internet Source	<1 %
28	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
29	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
30	Sridewi Kartika Sari, Izzati Izzati, Syahrul Ismet. "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Gambar Cetak Geometri Pada Pendidikan Anak Usia Dini", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021 Publication	<1 %
31	Submitted to Universitas Jember Student Paper	<1 %
32	andary23.blogspot.com Internet Source	<1 %
33	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
34	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1 %
35	Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung Student Paper	<1 %

36	es.scribd.com Internet Source	<1 %
37	id.123dok.com Internet Source	<1 %
38	repository.unja.ac.id Internet Source	<1 %
39	belaukmandai.blogspot.com Internet Source	<1 %
40	blogs.uajy.ac.id Internet Source	<1 %
41	jurnal.unprimdn.ac.id Internet Source	<1 %
42	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
43	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
44	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
45	www.scilit.net Internet Source	<1 %
46	www.scribd.com Internet Source	<1 %
47	www.sid.ir Internet Source	<1 %

- | | | |
|----|--|------|
| 48 | Dini Oftaviani, Shofitri Christina Dianita, Cari Riskiana, Intan Prastihastari Wijaya. "Bermain Dengan Media TASRU (Kertas Kokoru) Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak", Efektor, 2021
Publication | <1 % |
| 49 | Khusnul Laely, Subiyanto Subiyanto. "Cooking Class Berbasis Kearifan Lokal Meningkatkan Motorik Halus Anak di Daerah Miskin", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020
Publication | <1 % |
| 50 | ejournal.warmadewa.ac.id
Internet Source | <1 % |
| 51 | eprints.ums.ac.id
Internet Source | <1 % |
| 52 | jessyscraft.blogspot.com
Internet Source | <1 % |
| 53 | jurnal.uns.ac.id
Internet Source | <1 % |
| 54 | www.coursehero.com
Internet Source | <1 % |
| 55 | www.researchgate.net
Internet Source | <1 % |
| 56 | Rewinda Avin Pangestika, Erni Setiyorini. "Pengaruh Bermain Plastisin terhadap | <1 % |

Perkembangan Motorik Halus pada Anak PRA Sekolah", Jurnal Ners dan Kebidanan (Journal of Ners and Midwifery), 2015

Publication

57

eprints.iain-surakarta.ac.id

Internet Source

<1 %

58

lifyasofyan.blogspot.com

Internet Source

<1 %

59

Aas Hasanah, Kuswara Kuswara.
"Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Hasta Karya", Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO, 2021

Publication

<1 %

60

Alif Muarifah, Nurkhasanah Nurkhasanah.
"Identifikasi Keterampilan Motorik Halus Anak", Journal of Early Childhood Care and Education, 2019

Publication

<1 %

61

Meriyati Meriyati, Cahniyo Wijaya Kuswanto, Dona Dinda Pratiwi, Ela Apriyanti. "Kegiatan Menganyam dengan Bahan Alam untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020

Publication

<1 %

62

Submitted to Poltekkes Kemenkes Sorong

Student Paper

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Artikel Listia 3

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12
