

Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Plastisin: Studi Kasus di Raudhatul Athfal Ibnu Sina Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor

Ika Awaliyah, Zaenal Abidin, Rusdiono

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Sahid Bogor

ikaawaliyah2701@gmail.com, zaenalabidin73za@gmail.com, rusdiono79@gmail.com

ABSTRACT

Creativity is the ability to think about things in new and unusual ways and give birth to something unique, or create something original. Plasticine is a material that is made of flexible and can be shaped as desired. This study aims to increase early childhood creativity through playing plasticine. This type of research is Classroom Action Research. This research was conducted in 2 cycles, each stage, namely Planning, Implementation, Observation and Reflection. Data collection techniques are observation, interviews, documentation, field notes. The data analysis used is descriptive analysis with a qualitative approach. Subjects in this study were group B with a total of 14 children consisting of 9 boys and 5 girls. The results showed that the creativity of children increased, namely from the pre-cycle the number of undeveloped children decreased from 12 children to 0 (85.7%) in cycles I and II, then children who began to develop from pre-cycle 2 children (14, 3%) to 9 children (64.3%) in cycle I and to 0 in cycle II. Children who developed as expected from pre-cycle from none to 5 children (35.7%) in cycle I and 3 children (21.4%) in cycle 2. Children who developed very well in pre-cycle and cycle I did not there were 11 children (78.65%). These results indicate that playing plasticine can increase the creativity of early childhood in RA Ibnu Sina, Pamijahan District, Bogor Regency.

Keywords: *Creativity, Plasticine.*

ABSTRAK

Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa serta melahirkan sesuatu yang unik, atau menciptakan sesuatu yang original. Plastisin merupakan salah satu bahan yang terbuat dari bahan yang lentur dan dapat dibentuk sesuai dengan keinginan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui bermain plastisin. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, masing-masing tahapan, yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, catatan lapangan. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek dalam penelitian ini murid Raudhatul Athfal Ibnu Sina kelompok B dengan jumlah 14 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan, yaitu dari pra-siklus jumlah anak yang belum berkembang menurun dari 12 anak menjadi 0 (85,7%) di siklus I dan II, kemudian anak yang mulai berkembang dari prasiklus 2 anak (14,3%) menjadi 9 anak (64,3%) pada siklus I dan menjadi 0 pada siklus II. Anak yang berkembang sesuai harapan dari prasiklus dari tidak ada menjadi 5 anak (35,7%) pada siklus I dan 3 anak (21,4%) pada siklus 2. Anak yang berkembang sangat baik pada prasiklus dan siklus I tidak ada menjadi 11 anak (78,65%). Hasil ini menunjukkan bahwa melalui bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di RA Ibnu Sina Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor.

Kata Kunci: *Kreativitas, Plastisin.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Sama halnya dengan Undang Undang Nomor 23 Tahun 2003 tentang Perlindungan Anak, Pasal 3, yang berbunyi "Perlindungan anak bertujuan untuk menjamin terpenuhinya hak-hak agar dapat hidup, tumbuh berkembang dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi, demi terwujudnya anak Indonesia yang berkualitas, berhak mulia dan sejahtera" Sujiono (2010:38).

Dalam Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak Pasal 9 ayat 1 menyatakan bahwa "setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya". Namun memang terkadang orang tua banyak yang tidak memasukkan anaknya ke PAUD, padahal dalam Undang-undang di atas sudah jelas mengarahkan anak agar mengikuti pendidikan yang mendasar yaitu pendidikan usia dini. Depdiknas, (2005:1) menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Maka dari itu Pendidikan Anak Usia Dini perlu mempertimbangkan beberapa aspek perkembangan anak di antaranya nilai moral agama, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, seni dan juga kognitif.

Dari aspek tersebut salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif. Menurut Mudjito (2007:3), aspek kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai untuk memecahkan masalah. Selain itu perkembangan dan pertumbuhan anak mempunyai tahapannya, guna membantu anak mengembangkan dirinya sehingga pendidik dapat menyiapkan pengalaman yang sesuai untuk setiap anak. Mutiah (2010:9) menyebutkan masa anak-anak dikenal juga sebagai masa bermain. Hampir sebagian waktunya mereka gunakan untuk bermain. Dengan bermain itulah anak tumbuh dan mengembangkan seluruh aspek sosial emosional, fisik, kognitif, bahasa, seni moral dan nilai-nilai agama. Agar dapat merangsang seluruh aspek tersebut maka perlu kejelian seorang guru dalam memilih jenis-jenis permainan yang akan diberikan.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang tidak bisa terlepas dari kegiatan bermain. Apa pun aktivitas belajar anak selalu dilakukan dengan bermain. Bagi anak usia dini bermain menjadi kebutuhan pokok yang wajib dipenuhi. Dengan terpenuhinya kebutuhan bermain secara tidak langsung akan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Di samping itu, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain merupakan cara belajar anak-anak yang efektif.

Tahap anak usia dini memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga

anak usia dini memiliki potensi, serta kreativitas yang perlu dikembangkan dan distimulasi. Pengajaran yang efektif sangat berpengaruh pada kreativitas anak. Anak terdorong oleh aktivitas yang ditemuinya dalam kehidupan nyata, sehingga terbentuk forum diskusi, dimana adanya interaksi sosial dan keingintahuan atas suatu jawaban, yang pada akhirnya anak akan termotivasi untuk melakukan kegiatan, sehingga memunculkan kreativitas dalam berpikir. Kreativitas penting untuk dikembangkan sejak usia dini, sebab pada masa ini banyak peluang besar untuk mengembangkan potensi tersebut.

Munandar (1999) dalam Sujiono & Sujiono (2010) menjelaskan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, alam, dan orang lain. Menurut Santrock (2002) seperti dikutip Sujiono & Sujiono (2010) kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru dan tidak biasa, serta melahirkan sesuatu yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Mayesky (1990) dalam Sujiono & Sujiono (2010) menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain.

Berdasarkan observasi penulis pada 16 Juni sampai 18 Juni 2020, permasalahan yang ada di Raudhatul Athfal (RA) Ibnu Sina masih banyak anak usia taman kanak-kanak (5-6 tahun) yang belum berkembang kreativitasnya. Kemampuan kreatif anak didik pada kelompok B kelas B1 di RA Ibnu Sina, Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor, masih rendah. Dari 14 anak didik hanya 3 anak yang kreatif. Hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas keterampilan apa pun masih banyak terlihat anak hanya mencontoh. Anak juga tidak berani/tidak mau mencoba atau menambah aksesoris untuk bentuk yang ada. Berbagai upaya telah dilakukan guru untuk meningkatkan kreativitas anak didik, seperti menggambar, mewarnai gambar, menggunting dan lain-lain, tetapi belum dapat meningkatkan kreativitas mereka secara signifikan. Berdasarkan pengamatan terhadap masalah yang ada pada kelompok B di RA Ibnu Sina tersebut, langkah yang akan diambil peneliti agar kreativitas anak dapat meningkat adalah melalui bermain.

Permainan yang dapat dikembangkan di dalam program kegiatan bermain anak usia dini dapat digolongkan ke dalam berbagai jenis, seperti dikemukakan oleh Jefree, Mc. Conkey, & Hewson (1984). Jenis-jenis permainan tersebut ialah permainan eksploratif (*exploratory play*), permainan dinamis (*energetic play*), permainan dengan keterampilan (*skillfull play*), permainan sosial (*social play*), permainan imajinatif (*imaginative play*), dan permainan teka-teki (*puzzle-itout play*). Beberapa permainan yang ada di RA Ibnu Sina, di antaranya puzzle, balok, dan plastisin. Peneliti menerapkan bermain plastisin di RA Ibnu Sina, karena selain tersedia di sekolah, anak-anak antusias dalam permainan ini. Hal ini karena plastisin adalah benda lunak yang bisa ditekan-tekan, diremas-remas, dibentuk, dicetak sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak, sehingga semua aspek perkembangan anak yaitu kognitif, motorik, bahasa dan sosial emosional dapat ditingkatkan lebih optimal. Akan tetapi, keterbatasan guru dalam memberikan stimulasi dalam kegiatan belajar mengajar masih terlihat seadanya, sehingga aktivitas bermain dalam mengolah kemampuan gerak motorik anak masih belum optimal. Kemudian kurangnya media untuk bermain. Di samping itu media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, padahal banyak kegiatan dan permainan untuk mengembangkan keterampilan dan kreativitas anak.

Berdasarkan masalah-masalah yang ada peneliti mencoba melakukan observasi pada sekolah RA Ibnu Sina Kelompok B pada kelas B1. Hasil observasi ini ialah: kurangnya pemahaman orang tua terhadap perkembangan usia anak; masih rendahnya minat orang tua memasukkan anaknya ke lembaga PAUD; masih rendahnya pengetahuan guru terhadap usia perkembangan anak; masih

rendahnya kreativitas pada anak kelompok B di RA Ibnu Sina; kurangnya kelenturan anak kelompok B kelas B1 dalam bermain plastisin; kurangnya kelancaran anak kelompok B dalam bermain plastisin' kurangnya stimulasi guru kepada anak untuk bermain plastisin; kurangnya media dalam kegiatan bermain plastisin, sehingga kreativitas anak rendah.

Dari observasi pendahuluan dan permasalahan di atas, maka peneliti menemukan ada masalah dalam Kreativitas Anak Usia Dini di RA Ibnu Sina, sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Plastisin (Studi Kasus di RA Ibnu Sina Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor)".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Seperti yang diuraikan Arikunto dkk (2007:19) penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru bekerjasama dengan peneliti (atau dilakukan oleh guru yang bertindak sebagai peneliti) di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembuatan. Desain penelitian ini menggunakan prosedur penelitian tindakan kelas yang proses pelaksanaannya merujuk pada Arikunto & Suhardjono (2007:16) meliputi menyusun perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Apabila kreativitas di siklus pertama tidak mengalami peningkatan maka akan dilakukan perbaikan di siklus selanjutnya, sehingga kreativitas yang didapat anak mencapai nilai yang telah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek yang diteliti adalah anak didik Raudhatul Athfal (RA) Ibnu Sina, Kampung Cibening RT 05 Desa Cibening. Kecamatan Cibungbulang Bogor, kelompok B, sebagai subjek penerima tindakan. Dengan jumlah 15 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 5 anak perempuan berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan. Permasalahan yang muncul di RA Ibnu Sina, kampung Cibening RT 05 Desa Cibening Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor yaitu ada beberapa aspek perkembangan anak di antaranya kurangnya kelancaran dan kelenturan pada peserta didik.

Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Penelitian

Hasil penelitian awal, sebanyak 12 anak (85,7%) masih dalam tahap **belum berkembang**. Anak dalam tahap ini masih selalu memerlukan bantuan dan harus diingatkan oleh guru. Sedangkan 2 anak (14,3%) berada dalam tahap **mulai berkembang**. Anak dalam tahap ini kadang-kadang memerlukan bantuan dan kadang-kadang harus diingatkan oleh guru. Belum ada anak yang kondisinya optimal, yaitu yang **berkembang sesuai harapan** dan **berkembang sangat baik**. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1
Data frekuensi dan persentase pembelajaran pada kondisi awal

Tahap	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pra penelitian	12	85,7	2	14,3	0	0	0	0

Pertemuan Siklus I

Pertemuan Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 20 Juli 2020. Sebelum pembelajaran peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada pembelajaran yaitu plastisin. Observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung, kedua kolaborator menggunakan penilaian proses pembelajaran di kelas untuk menilai kualitas pembelajaran. Selama siklus I berlangsung, peneliti melakukan pengamatan dibantu oleh guru pendamping sekaligus kolaborator.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dapat diketahui peningkatan kemampuan anak dari jumlah anak yang belum berkembang pada kondisi awal ada 12 anak. Pada siklus I jumlah anak yang belum berkembang sudah tidak ada lagi, jumlah anak yang mulai berkembang pada siklus I menjadi 9 anak (64,3%); jumlah anak yang berkembang sesuai harapan ada 5 anak (35,7%); dan jumlah anak yang berkembang sangat baik/optimal belum ada. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2
Data frekuensi dan persentase pembelajaran siklus I

Tahap	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Siklus I	0	0	9	64,3	5	35,7	0	0

Refleksi Tindakan Siklus I

Setelah dilakukan pengamatan pada siklus I, peneliti mendapatkan hasil observasi seperti yang tertera pada tabel 2 kondisi anak berubah setelah dilakukan siklus I, peneliti melakukan penelitian selama 3 kali pertemuan pada siklus I.

Pada siklus I kreativitas anak belum meningkat lebih tinggi, karena guru hanya membatasi kreativitas anak dengan menentukan 1 bentuk saja, dan guru kurang memberikan motivasi, sehingga anak menjadi kurang bersemangat dan antusias dalam kegiatan pembelajaran. Pada siklus II peneliti merencanakan akan memberikan kebebasan anak dalam membentuk plastisin pada tema yang ditentukan, dan akan memberikan *reward* berupa gambar bintang. Selain itu posisi duduk anak akan diatur menjadi 4 kelompok supaya ketika guru menjelaskan, anak akan lebih mengerti karena tidak berbarengan seluruh anak.

Kekurangan pada tindakan siklus I tersebut masih dapat diperbaiki pada siklus berikutnya agar anak selalu mandiri dan antusias dalam mengerjakan tugas, dan mengerjakan tugas tanpa bantuan orang lain. Pada pelaksanaan tindakan siklus berikutnya, peneliti dan guru akan memfokuskan pada

peningkatan aspek yang mengalami penurunan, agar kreativitas anak dapat meningkat secara optimal. Aspek yang mengalami penurunan akan ditindaklanjuti pada siklus berikutnya.

Pertemuan Siklus II

Pertemuan Siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 27 Juli 2020. Sebelum pembelajaran peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada pembelajaran yaitu plastisin. Observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Kedua kolaborator menggunakan penilaian proses pembelajaran di kelas untuk menilai kualitas pembelajaran. Selama siklus II berlangsung, peneliti melakukan pengamatan dibantu oleh guru pendamping sekaligus kolaborator.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II dapat diketahui bahwa jumlah anak yang belum berkembang sudah tidak ada sama dengan siklus I, sama halnya dengan jumlah yang mulai berkembang dari 5 anak menjadi tidak ada. Jumlah anak yang dapat berkembang sesuai harapan ada 3 anak (21,4%) dan jumlah anak yang berkembang sangat baik/optimal menjadi 11 anak (78,6%) pada siklus II. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3
Data frekuensi dan persentase pembelajaran siklus II.

Tahap	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Siklus II	0	0	0	0	3	21,4	11	78,6

Refleksi Tindakan Siklus II

Setelah data observasi dianalisis, guru melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, tim observer dan guru berusaha untuk dapat mengetahui kemampuan anak didik dalam pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus II. Hasil tersebut digunakan untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya apakah perlu melakukan siklus III atau cukup berhenti pada siklus II saja.

Tingkat Keberhasilan Siklus I dan II

Setelah diadakan penelitian tindakan kelas terhadap anak di RA Ibnu Sina Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor dengan melalui dua siklus, ternyata membawa hasil yang memuaskan bagi peneliti maupun para dewan guru. Upaya peningkatan kreativitas melalui metode bermain plastisin hasilnya dapat dilihat pada hasil observasi yang telah dilaksanakan. Persentase kemampuan anak dalam mengikuti kegiatan dari mulai studi awal sampai pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus I dan siklus II.

Berdasarkan pelaksanaan tindakan selama dua siklus yang dilakukan sebanyak enam kali pertemuan, diperoleh data bahwa kreativitas anak mengalami peningkatan. Peningkatan kreativitas anak usia dini diketahui melalui bermain plastisin. Hasil observasi terhadap peningkatan kreativitas melalui bermain plastisin dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4

Persentase keberhasilan anak dari pra-siklus, siklus I dan siklus II

Tahap	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
	Pra-Siklus	12	85,7	2	14,3	0	0	0
Siklus I	0	0	9	64,3	5	35,7	0	0
Siklus II	0	0	0	0	3	21,4	11	78,6

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam meningkatkan kreativitasnya mengalami peningkatan. Dari pra-siklus jumlah anak yang berkembang sesuai harapan meningkat menjadi 5 anak (35,7%) pada siklus I; dan pada siklus II menjadi 3 anak (21,4%). Untuk anak yang berada pada tingkat berkembang sangat baik di siklus II meningkat menjadi 11 anak (76%).

Dalam proses yang dilaksanakan di siklus I dan II dalam upaya meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan media plastisin dari kegiatan pra-siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar di atas. Pada pra-siklus mendapatkan hasil 85,7% di mana ada anak yang belum berkembang, artinya belum mencapai indikator penilaian, pada siklus I mendapatkan hasil 14,3% di mana pada siklus ini anak mulai berkembang tetapi belum signifikan karena masih terdapat kendala yang menyebabkan kreativitas anak belum maksimal. Pada siklus II hasil persentasenya mencapai 76% artinya kreativitas anak berkembang sesuai harapan, karena dilihat dari anak-anak yang sudah membuat macam-macam bentuk dari plastisin tanpa bantuan. Hal tersebut dapat dilihat pada diagram batang berikut ini:

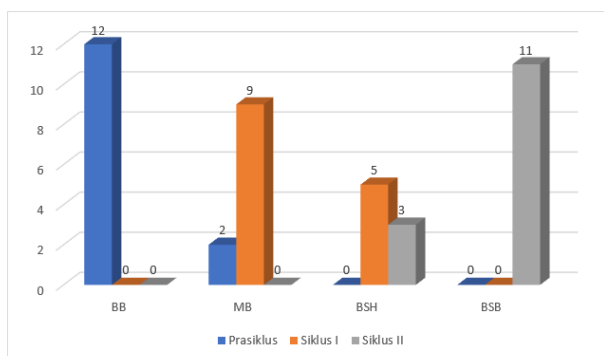


Diagram Batang Frekuensi Peningkatan Kreativitas Anak

Keterangan:

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini dilakukan dengan tindakan kelas melalui pra-siklus, siklus I dan siklus II dengan masing-masing tahapannya yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dibuktikan adanya hasil deskriptif persentase dari pra-siklus jumlah anak yang belum berkembang menurun dari 12 anak menjadi 0 (85,7%) di siklus I dan II; kemudian anak yang mulai berkembang dari pra-siklus 2 anak (14,3%) menjadi 9 anak (64,3%) pada siklus I dan menjadi 0 pada siklus II. Anak yang berkembang sesuai harapan dari pra-siklus dari tidak ada menjadi 5 anak (35,7%) pada siklus I dan 3 anak (21,4%) pada siklus 2. Anak yang berkembang sangat baik pada pra-siklus dan siklus I tidak ada menjadi 11 anak (78,65%). Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas anak melalui bermain plastisin dalam setiap siklus yang diberikan mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S & Suhardjono, S. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sujiono, Y.N & Sujiono, B. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Penerbit Indeks.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang RI No.23 Tahun 2003 tentang Perlindungan Anak.

