

Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain dengan Menggunakan Media Plastisin

Ni Komang Ayu Sri Lestari¹

TK Negeri Pembina Kecamatan Dawan, Klungkung, ayutara1103@gmail.com

Selfina Wallu²

TK Mawarsari Binaan Malaipea, Alor, selfinawallu45@gmail.com

Priska Benedikta Jenahat³

TK Kemala Bhayangkari 09, Ruteng, Priskajenahat87@gmail.com

Gaudensiana Delsi⁴

UPTD TK Negeri Rahong Utara, Manggarai, dgaudensiana@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this class action research is to increase the creativity of group B children at the Pembina State Kindergarten, Dawan District. The research subjects were the children of Group B of Pembina State Kindergarten, Dawan District, which consisted of 15 children. This research was conducted in 2 cycles, namely cycle I and cycle II. The data collection technique used is observation in the form of observation sheets, documentation, works. The data analysis method used is descriptive analysis with a qualitative approach. Based on the results of the discussion that has been described previously, it can be concluded that playing plasticine from clay can increase creativity in students. This can be seen in the increase in frequency and percentage that occurred in the initial condition of 15 children, only 3 people got a score of 2 (20%), in cycle I it increased to 6 people got a score of 2 (40%) and 9 people got a score of 3 (60%) then in cycle II it increased again to 12 students got a score of 3 and a score of 4 (80%).

Keywords: *creativity, playing method, plasticine*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Dawan. Subyek penelitian adalah anak kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Dawan, yang berjumlah 15 anak. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, yaitu siklus I dan Siklus II. Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah observasi yang berupa lembar pengamatan, dokumentasi, hasil karya. Metode analisis data yang digunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa bermain plastisin dari tanah liat dapat meningkatkan kreativitas pada siswa. Hal ini dapat dilihat pada kenaikan frekuensi dan persentase yang terjadi pada kondisi awal dari 15 anak hanya 3 orang yang mendapat nilai 2 (20%), pada siklus I meningkat jadi 6 orang mendapat 2 (40%) dan 9 orang mendapat nilai 3 (60%) kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 12 siswa mendapat nilai 3 dan nilai 4 (80%).

Kata Kunci: *kreativitas, metode bermain, plastisin*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan seni yang meliputi meningkatkan kreativitas sangatlah penting dalam kehidupan anak didik dan secara tidak langsung dapat meningkatkan prestasi belajar anak didik di tingkat pendidikan selanjutnya. Torrance (1959) dkk, menyimpulkan bahwa kelompok

siswa yang kreativitasnya tinggi tidak beda dalam prestasi sekolah dengan siswa yang inteligensinya tinggi.

Sebagian besar lembaga pendidikan selalu mengutamakan kecerdasan intelektual / IQ saja padahal kreativitas penting, sebab kreativitas dan intelegensi sama-sama berperan dalam prestasi belajar. Kreativitas yang tinggi dapat meningkatkan prestasi belajar. Kreativitas sangat dibutuhkan karena banyak permasalahan serta tantangan hidup yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Dalam pengamatan peneliti anak didik di kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Dawan pada semester I, kreativitas anak masih rendah, hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas ketrampilan apapun masih banyak terlihat anak yang hanya mencontoh dan tidak berani/tidak mau mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada.

Berbagai upaya telah dilakukan guru dalam meningkatkan kreativitas anak didik, seperti menggambar di halaman, mewarnai gambar yang sudah ada, dll. Akan tetapi belum didapat peningkatan kreativitas pada anak didik secara signifikan. Dari 15 anak didik hanya 3 siswa yang memperoleh nilai 2 (MB), sedangkan 12 orang siswa mendapatkan nilai 1 (BB), hal ini berarti kreativitas siswa masih sangat rendah.

Ditinjau dari berbagai aspek kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting. Banyak permasalahan serta tantangan hidup menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Kreativitas yang berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang solutif yaitu ketrampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan-perencanaan dalam mencari pemecahan masalah.

Menurut Munandar (1999: 6) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Menurut Suratno (2005: 24) kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat asli / original. Dari beberapa sumber di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ssuatu yang baru sesuai imajinasi atau khayalannya.

Sumanto (2005: 39) anak yang kreatif cirinya yaitu punya kemampuan berfikir kritis, ingin tahu, tertarik pada kegiatan / tugas yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mampu berbuat atau berkarya, menghargai diri sendiri dan orang lain. Menurut B. E. F. Montolalu (2009: 3.5) pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana belajar yang menunjang untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak.

Permainan merupakan kebutuhan setiap insan untuk mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya untuk dapat berkembang secara optimal melalui permainan sehingga mampu beradaptasi dengan teman sebaya dalam bermain yang dapat mencerminkan kebudayaan setempat.

Dengan bermain plastisin ini, anak belajar meremas, menggilik, menipiskan dan merampingkannya, ia membangun konsep tentang benda, perubahannya dan sebab akibat yang ditimbulkannya. Ia melibatkan indra tubuhnya dalam dunianya, mengembangkan koordinasi tangan dan mata, mengenali kekekalan benda, dan mengeksplorasi konsep ruang dan waktu.

Kreativitas dapat ditingkatkan dengan bermain plastisin membuat berbagai macam bentuk, karena cara berfikir anak TK atau usia 5-6 tahun menurut piaget 1972 dalam Slamet Suyanto (2008: 5) perkembangan kognitifnya sedang beralih dari fase praoperasional ke fase konkret operasional. Cara berfikir konkrit berpijak pada pengalaman akan benda – benda konkrit, bukan berdas arkan pengetahuan atau konsep – konsep abstrak. Ki Hajar Dewantara 1965 dalam Slamet Suyanto (2008: 11) menyatakan bahwa anak usia dini belajar paling baik dengan “Indria” (indranya). Dengan menyentuh, meremas, memukul, atau memegang plastisin

anak akan dapat membuat berbagai bentuk apapun yang sering dijumpainya, bahkan mereka dapat memanipulasinya menjadi berbagai bentuk yang diinginkan. Dalam hal ini bermain plastisin akan lebih menarik minat anak untuk meningkatkan kreativitas, karena anak bisa bermain tanpa rasa bosan sehingga tujuan dapat tercapai. Berdasarkan uraian di atas dapat diduga bahwa dengan menggunakan media bermain plastisin sangat membantu anak dalam membuat bentuk misalkan bentuk-bentuk peralatan rumah tangga.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan metode bermain dengan menggunakan media plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak didik di kelompok B pada semester I, TK Negeri Pembina Kecamatan Dawan Tahun pelajaran 2021/2022.

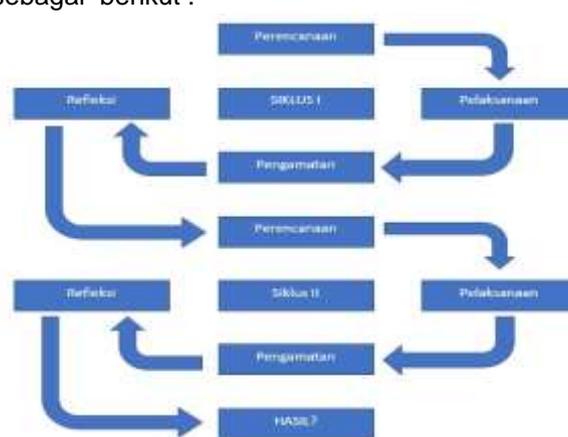
Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjabaran maka tujuan dari penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Dawan

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kecamatan Dawan. PTK ini dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Negeri Pembina Kecamatan Dawan yang berjumlah 15 orang yang terdiri dari anak laki-laki 7 orang dan anak perempuan 8 orang. Pada penelitian ini peneliti akan meneliti kelompok belajar kelas B1 TK Negeri Pembina Kecamatan Dawan tahun pelajaran 2021/2022 dengan desain penelitian adalah dengan menggunakan bentuk PTK (Penelitian Tindakan Kelas).

Menurut Suharsimi (2008: 16) ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, akan tetapi garis besarnya sama, antara lain; perencanaan tindakan (planning) penerapan tindakan/pelaksanaan (action) mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan / pengamatan (observation and evaluation) dalam melakukan kegiatan refleksi (reflecting) dan seterusnya sampai perbaikan peningkatan yang diharapkan tercapai kriteria keberhasilan. Adapun model dan penjelasan untuk masing – masing tahap adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Tahap dalam penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, namun tidak menutup kemungkinan dapat dilakukan siklus berikutnya jika tidak memenuhi target. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menentukan langkah-langkah pengembangan seperti bekerjasama bersama observer menentukan urutan materi pembelajaran dan cakupannya, membuat dan melengkapi alat peraga, menetapkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran ini menggunakan media plastisin, membuat lembar observasi untuk mengamati

aktifitas anak didik dalam kegiatan pembelajaran, mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, mengubah letak pembelajaran yang tadinya duduk di kursi menjadi duduk melingkar di lantai.

Pada tahap pelaksanaan Tindakan guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang telah ditetapkan bersama pengembang. Pada tahap pengamatan, tim observasi / pengamat melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi kreativitas anak. Pada tahap refleksi, 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. Hasil tersebut digunakan untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya.

Metode pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi. Metode observasi adalah cara untuk mencari data dengan melakukan pengamatan pada seluruh anak yang nantinya dapat menimbulkan suatu nilaidan nilai tersebut dapat dibandingkan dengan nilai lain. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan tehnik analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif yaitu penelitian ini tidak terfokus pada angka tapi pada gambaran kejadian yang berlangsung. Instrumen yang digunakan adalah observasi dari hasil penelitian yang sudah dijalankan.

Dalam penelitian ini diusulkan tingkat keberhasilan persiklus yaitu hasil belajar anak diharapkan pada siklus I mencapai kualitas baik dan pada siklus II mencapai kualitas amat baik. Kualitas baik yang dimaksud pada siklus I sudah 80% anak memperoleh penilaian dengan skor 3 (BSH) dimana mereka sudah mencapai kategori berkembang sesuai harapan. Kualitas amat baik yang dimaksud pada siklus II 80% atau lebih anak memperoleh penilaian dengan skor 3 (BSH) dimana mereka sudah mencapai kategori berkembang sesuai harapan.

HASIL

Setelah dilakukan pengamatan pada siklus I, peneliti mendapatkan hasil observasi seperti yang tertera pada tabel 1, peneliti melakukan penelitian selama 3 kali pertemuan pada siklus I.

Tabel 1. Data Frekuensi dan Prosentase Pembelajaran pada Siklus I

Tahap	Belum Berkembang (BB)		Mulai Berkembang (MB)		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)		Berkembang Sangat Baik (BSB)	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Siklus I	0	0	6	40	9	60	0	0

Dari hasil observasi pada siklus I dapat diketahui peningkatan kemampuan anak dari jumlah anak yang Belum Berkembang (BB) pada kondisi awal ada 12 siswa, pada siklus I jumlah anak yang Belum Berkembang (BB) sudah tidak ada lagi, jumlah siswa yang Mulai Berkembang (MB) pada siklus I menjadi 6 siswa atau 40% dari jumlah keseluruhan anak dan jumlah anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 9 siswa atau 60% dari jumlah seluruh anak.

Setelah dilakukan pengamatan pada siklus I, peneliti mendapatkan hasil yang tertera pada tabel 2. Ternyata setelah dilakukan pembelajaran pada siklus II terjadi peningkatan jumlah anak yang mampu mencapai indikator-indikator penilaian. Peningkatan kemampuan pada anak didik ini membuktikan bahwa peneliti berhasil melakukan penelitian pada siswa.

Tabel 2. Data Frekuensi dan Prosentase Pembelajaran pada Siklus II

Tahap	Belum Berkembang (BB)		Mulai Berkembang (MB)		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)		Berkembang Sangat Baik (BSB)	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Siklus II	0	0	3	20	9	60	3	20

Pada tabel 1 dan 2 dari hasil observasi pada siklus II dapat diketahui bahwa jumlah anak yang Belum Berkembang (BB) sudah tidak ada, sama dengan siklus I, sedangkan jumlah anak yang Mulai Berkembang (MB) ada 3 siswa (20%), jumlah anak yang dapat Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 9 siswa (60%) dan jumlah anak yang Berkembang Sangat Baik meningkat menjadi 3 siswa (20%) pada siklus II.

PEMBAHASAN

Setelah diadakan penelitian tindakan kelas terhadap anak TK Negeri Pembina Kecamatan Dawan, tahun pelajaran 2021/2022 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.

Tabel 3. Data Frekuensi dan Prosentase Pembelajaran

Tahap	Belum Berkembang (BB)		Mulai Berkembang (MB)		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)		Berkembang Sangat Baik (BSB)	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Siklus I	0	0	6	40	9	60	0	0
Siklus II	0	0	3	20	9	60	3	20

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tingkat kemampuan anak dalam meningkatkan kreativitasnya mengalami peningkatan. Dari kondisi awal jumlah siswa yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan yang Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada sama sekali, meningkat pada siklus I menjadi 60 % atau 9 siswa Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dan pada siklus II meningkat lebih baik lagi menjadi 80 % yang terdiri dari 9 (60%) siswa Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 3 (20%) siswa Berkembang Sangat Baik (BSB).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode bermain dengan menggunakan media plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak pada anak kelompok B1 semester I di TK Negeri Pembina Kecamatan Dawan. Hal ini ditunjukkan dari adanya perkembangan kreativitas dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian penerapan metode bermain dengan media plastisin mampu meningkatkan kreativitas pada anak didik kelompok B1 semester I tahun pelajaran 2021/2022 di TK Negeri Pembina Kecamatan Dawan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arikunto, S. 2006, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta
2. Arikunto, S., Suhardjono, Supardi. 2008, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara

3. Depdiknas.2005. *Pedoman Penilaian Di Taman Kanak- kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
4. Depdiknas.2010 *Pedoman Penilaian Di Taman Kanak- kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
5. Faisal, S. 1982, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Surabaya: Usaha Nasional.
6. Hadeli, 2006, *Metode Penelitian Kependidikan*, Jakarta: Quantum Teaching.
7. Montolalu,B.E.F.2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
8. Munandar, U. 1982, *Pemanduan Anak Berbakat*, Jakarta: Yayasan Pengembangan Kreativitas.
9. Munandar,U. 1999, *Kreativitas Dan Keberbakatan*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
10. Zaman,Badru. Asep Hery Hernawan dan Cucu Eliyawati.2009. *Media dan Sumber Belajar Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Universitas Terbuka.