

Meningatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B1 TK Karya Utama Gedung Karya Jitu Kecamatan Rawajitu Selatan Kabupaten Tulang Bawang Pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024

¹Tri Damayanti, ²Putri Oktavia, ³Yuyu TasmrotulFuadah

^{1,2,3}. Universitas Islam An Nur Lampung

Keywords:

Clay plasticine, creativity ability

Abstract Classroom Action Research (PTK) entitled "Increasing Children's Creativity Through the Plasticine Play Method in Group B1 Students at Karya Utama Kindergarten, Karya Jitu Building, South Rawajitu District, Tulang Bawang Regency, Academic Year 2023/2024" aims to increase the creativity of children in the Odd Semester Play Group at Karya Utama Gedung Kindergarten. Karya Jitu, Rawajitu Selatan District, Tulang Bawang Regency, Academic Year 2023/2024. The research subjects were children from the Odd Semester Play Group at Karya Utama Kindergarten, Karya Jitu Building, South Rawajitu District, Tulang Bawang Regency, totaling 21 children. This research was carried out in 2 cycles, namely Cycle I and Cycle II, with each stage, namely planning, implementation, observation and reflection. The data collection technique used is observation in the form of observation sheets, documentation, work results. The data analysis method used was descriptive analysis with a qualitative approach. Classroom Action Research is carried out collaboratively with colleagues, the researcher here acts as a teacher and colleagues act as observers. Based on the results of the discussion previously described, it can be concluded that playing with plasticine from clay can increase creativity in Odd Semester Play Group students at Karya Utama Kindergarten, Karya Jitu Building, South Rawajitu District, Tulang Bawang Regency, Academic Year 2023/2024. This can be seen in the increase in frequency and percentage that occurred in the initial condition of 21 students who were creative, only 3 students (13%), in cycle I it increased to 14 students (61%) and in cycle II it increased again to 19 students (90%). Follow-up for the two children who were not successful, the researcher was more optimal in guiding, the researcher held a home visit to the student's house, the researcher suggested to the student's parents to pay more attention to the child with affection.

PENDAHULUAN

Salah satu amanat luhur yang tercantum dalam UUD 1945 adalah, “Mencerdaskan Kehidupan Bangsa.” Setiap manusia memiliki potensi/bakat kecerdasan, tanggung jawab pendidik untuk memupuk dan mengembangkan secara sistematis. (Suryani et al., 2023) Langkah pemerintah untuk mewujudkan UUD 1945 tersebut adalah dengan membuat UU. No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 1 butir 14 yang bunyinya : “Pendidikan Anak Usia Dini” (PAUD) adalah pelatihan untuk anak usia 0 – 6 tahun yang dilakukan dengan stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak siap untuk mengikuti pendidikan selanjutnya. (Holis, 2016)

Pada usia 0 – 6 tahun (menurut UU. no. 20 tahun 2003) atau 0 – 8 tahun (menurut para pakar) adalah usia emas/Golden Ex Moment karena pada usia ini perkembangan otak perkembangannya hingga 80% dari keseluruhan otak orang dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar – dasar perilaku seseorang telah mulai terbentuk pada usia tersebut. Atas dasar ini disimpulkan bahwa untuk menciptakan generasi yang cerdas dan berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak dini. Dan satu – satunya cara untuk memulainya adalah dengan menyelenggarakan lembaga pendidikan anak usia dini disingkat PAUD. (Sahaya et al., 2020)

Sebagian besar lembaga besar pendidikan selalu mengutamakan kecerdasan intelektual / IQ saja padahal kreativitas penting, karena kreativitas dan kecerdasan sama-sama berperan dalam prestasi belajar. Kreativitas yang tinggi dapat meningkatkan prestasi belajar. Kreativitas sangat dibutuhkan karena banyaknya permasalahan serta tantangan hidup yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang

imajinatif. (Chalis & Ariani, 2020)

Selain itu secara umum orang lebih mengutamakan kecerdasan IQ saja padahal kreativitas penting, hal ini juga terjadi di kelas dimana kami mengajar. Dalam pengamatan kami anak didik di TK Karya Utama Gedung Karya Jitu Kecamatan Rawajitu Selatan Kabupaten Tulang Bawang Pelajaran Tahun 2023/2024 pada semester ganjil, kreativitas anak masih rendah, hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas ketrampilan apapun masih banyak melihat anak yang hanya mencontoh dan tidak berani/tidak mau mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada (Warisno, 2016).

Selain itu anak didik banyak yang terlihat bosan, ngantuk, kurang tertarik, dan bahkan ada yang utama sendiri saat mengerjakan ketrampilan seperti menggambar, mewarnai, menjiplak, menggunting atau ketrampilan lainnya (Kholik et al., 2026). Padahal jika anak tidak bosan mengerjakan ketrampilan, hasil kegiatan atau prakarya anak dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Dengan ketrampilan tangan anak dapat memanipulasi bahan, kreativitas dan imajinasi anak pun dapat menguasainya.

Berdasarkan pengamatan masalah yang ada pada TK kami, langkah yang akan diambil peneliti agar kreativitas anak dapat meningkat adalah dengan metode bermain plastisin. Peneliti mencoba mencari jalan keluar masalah dengan upaya perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena masalah tersebut dapat Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui metode bermain plastisin yang dapat meningkatkan kreativitas anak, khususnya di TK Karya Utama Gedung Karya Jitu Kecamatan Rawajitu Selatan Kabupaten Tulang Bawang pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024.

KERANGKA TEORITIK

Pengertian Kreativitas

Ditinjau dari berbagai aspek

kehidupan, pengembangan kreativitas sangatlah penting. Banyak permasalahan serta tantangan hidup yang 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.ii Menurut Suratno (2005: 24) kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat asli/asli. Menurut Nursisto (1999: 37) kreativitas adalah kemampuan untuk berhayal. Misalkan anak berhayal merayakan hari ulang tahunnya , maka dengan sendirinya pikiran yang terbayang adalah roti ulang tahun yang cantik.

Tujuan Pengembangan Kreativitas

Menurut Nursisto (1999: 6-7), kemampuan belajar siswa jadi lebih baik jika kemampuan kreativitasnya juga ikut dilibatkan. Pada dasarnya semua siswa memiliki kreativitas dalam dirinya yang harus dikembangkan agar hidup menjadi semangat dan produktif. Kesadaran akan kemampuan kreativitas ini harus dilatih untuk mendorong keberhasilan siswa demi mewujudkan masa depan. Hal ini sejalan dengan ungkapan Getzels dkk dalam Nursisto (1999: 34-35) yang mengungkapkan dalam tes prestasi, siswa yang memiliki IQ tinggi hasilnya sama bagusnya dengan siswa yang memiliki kreativitas tinggi. Ibarat pepatah tiada rotan akar pun jadi, maksudnya tiada IQ tinggi tapi punya kreativitas tinggi akan sama manfaatnya.

Menurut Nursisto (1999:109) berkembangnya kemampuan siswa untuk

menggali kreativitas akan menjadikan anak akan percaya diri, mengurangi rasa takut salah, serta rendah diri. Apabila sudah timbul rasa percaya diri dan hilangnya rasa rendah diri maka siswa akan menjadi optimis. Dengan begitu siswa lebih semangat mengikuti semua pelajaran di sekolah. Dengan tujuan dan fungsi pengembangan kreativitas sebagaimana yang telah dipaparkan di atas maka ruang lingkup dalam kreativitas pengembangan harus ada pada pendidikan taman kanak-kanak – kanak. Pada tahap pertama, seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain, dan sebagainya.

Pada tahap kedua, kegiatan mencari dan menghimpun data/informasi tidak dilanjutkan. Tahap inkubasi adalah tahap dimana individu seolah-olah akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalah secara sadar tetapi “mengeramnya” dalam alam pra sadar.

Tahap iluminasi adalah tahap timbulnya “insight” atau “Aba-Erlebnis”, saat munculnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan diikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.

Tahap verifikasi atau evaluasi adalah tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap kenyataan. Di sini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Dengan kata lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis).

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti akan meneliti kelompok belajar kelas B1 TK Karya Utama Gedung Karya Jitu Kecamatan Rawajitu Selatan Kabupaten Tulang Bawang tahun pelajaran 2023/2024 dengan desain penelitian adalah dengan menggunakan bentuk PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang tujuan penelitian ini dilakukan dalam satu kelas.

Menurut Tukiran (2010: 8) PTK model Kemmis dan Mc Taggart adalah pengembangan dari model PTK Kurt Lewin, yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi yang keempatnya merupakan satu siklus (Depdiknas, 1999: 21)

Selain itu adalah PTK model John Elliott yang juga mengembangkan PTK model Kurt Lewin, akan tetapi lebih detail, karena dalam model ini satu tindakan terdiri dari beberapa langkah / langkah tindakan yaitu, langkah tindakan 1, langkah tindakan 2, dan langkah tindakan 3 (Depdiknas, 1999: 22).

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 (tindakan) mengobservasi dan memulai proses dan hasil tindakan / observasi (observasi dan evaluasi) dalam melakukan kegiatan refleksi (refleksi) dan seterusnya sampai perbaikan peningkatan yang diharapkan tercapai kriteria keberhasilan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran akan kreativitas sebelum penelitian dilakukan sangat kurang diminati anak didik, selain itu secara umum orang lebih mengutamakan kecerdasan IQ saja daripada kreativitas, padahal kreativitas penting, hal ini juga terjadi di kelas dimana kami mengajar. Dalam pengamatan kami anak didik di TK Karya Utama Gedung Karya Jitu Kecamatan Rawajitu Selatan Kabupaten Tulang Bawang Tahun Pelajaran 2023/2024 pada semester ganjil ini, 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. Selain itu anak didik banyak yang terlihat

bosan, ngantuk, kurang tertarik, dan bahkan ada yang utama sendiri saat mengerjakan ketrampilan seperti menggambar, mewarnai, menjiplak, menggunting atau ketrampilan lainnya.

Padahal jika anak tidak bosan mengerjakan ketrampilan, hasil kegiatan atau prakarya anak dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Dengan ketrampilan tangan anak dapat memanipulasi bahan, kreativitas dan imajinasi anak pun dapat menguasainya. Selain itu kerajinan tangan dapat membangun kepercayaan diri anak.

Berbagai upaya telah dilakukan guru dalam meningkatkan kreativitas anak didik, seperti menggambar di halaman, mewarnai gambar yang sudah ada, dll. Akan tetapi belum tercapai peningkatan kreativitas pada anak didik secara signifikan. Dari 21 anak didik hanya 3 siswa yang dapat mengerjakan tugas tanpa bantuan Guru, sedangkan yang lainnya masih dibantu Guru, hal ini berarti kreativitas siswa masih sangat rendah.

Berdasarkan pengamatan masalah yang ada pada TK kami, langkah yang akan diambil peneliti agar kreativitas anak dapat meningkat adalah dengan metode bermain plastisin. Peneliti mencoba mencari jalan keluar masalah dengan upaya perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena masalah tersebut dapat menimbulkan masalah baru dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di TK yang kami kelola.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di TK Karya Utama Gedung Karya Jitu Kecamatan Rawajitu Selatan Kabupaten Tulang Bawang dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dan II masing-masing dilaksanakan dalam 3 pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada hari senin sampai dengan rabu, tanggal 04- 06 November 2023. Siklus II dilaksanakan pada hari senin sampai dengan rabu, tanggal 18-20 November 2023.

Hasil belajar anak didik pada kelompok B1 TK Karya Utama Gedung

Karya Jitu Kecamatan Rawajitu Selatan Kabupaten Tulang Bawang tahun pelajaran 2023/2024 dalam upaya meningkatkan kreativitas anak didik melalui metode bermain plastisin secara umum mengalami kemajuan.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh siswa dalam peningkatan kreativitas, berbagai penyebab munculnya permasalahan, sebagaimana telah diuraikan pada bagian pendahuluan, dilakukan serangkaian tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tindakan penelitian ini terdiri dari dua siklus, dengan prosedur penelitian meliputi: penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan, observasi atau observasi, dan refleksi. Deskripsi masing-masing siklus dikemukakan sebagai berikut:

1. Kondisi Awal

Pada kondisi awal kemampuan anak dalam peningkatan kreativitas di TK Karya Utama Gedung Karya Jitu Kecamatan Rawajitu Selatan Kabupaten Tulang Bawang masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada kondisi anak yang lebih suka main sendiri, kurang antusias saat guru memberi pembelajaran tentang kreativitas.

Berdasarkan hasil penelitian awal, jumlah anak yang sudah mampu mencapai indikator keberhasilan masih sedikit, dari 21 anak didik hanya 3 siswa yang dapat mengerjakan tugas tanpa bantuan Guru, sedangkan yang lain masih dibantu Guru, hal ini berarti kreativitas siswa masih sangat rendah, hal demikian dapat dilihat pada tabel 4.1. Masih banyak anak yang belum mampu mencapai indikator-indikator

keberhasilan pada kondisi awal, hal tersebut membuat peneliti berusaha melakukan perbaikan melalui kegiatan pada siklus I. Kegiatan pada siklus. Pada tahap ini tim observasi/pengamat melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi kreativitas anak. Selain observasi

kreativitas anak, peneliti menggunakan observasi interaksi anak yang digunakan kepada anak didik untuk mengetahui kesulitan yang dialami anak didik selama proses pembelajaran berlangsung, dan untuk mengetahui kemampuan anak dalam membuat berbagai macam bentuk sesuai dengan keinginan anak.

Penilaian yang diobservasi adalah tentang kreativitas anak dan keterlibatan anak pada saat pembelajaran. Pada penilaian ini dilihat perubahan yang terjadi pada anak saat siklus I dan pada siklus II. Cara penilaian berdasarkan kemampuan anak masing-masing pada siklus I dan ke II bukan pada kemampuan kelompoknya.

Setelah data observasi dianalisis, guru melakukan refleksi diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini, tim pengamat dan guru berusaha untuk 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. Setelah pengamatan dilakukan pada siklus I, berdasarkan lampiran 4 peneliti mendapatkan hasil yang tertera pada tabel 4.5.

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 anak didik.

Setelah diadakan penelitian tindakan kelas terhadap anak TK Karya Utama Gedung Karya Jitu Kecamatan Rawajitu Selatan Kabupaten Tulang Bawang, tahun pelajaran 2023/2024 dengan melalui dua siklus, ternyata membawa hasil yang memuaskan bagi peneliti maupun guru.

KESIMPULAN

Pada tabel hasil penelitian di atas dapat dikatakan bahwa bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B1 TK Karya Utama Gedung Karya Jitu Kecamatan Rawajitu Selatan Kabupaten Tulang Bawang Pada semester Ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024. Dengan dibuktikan adanya hasil diskriptif prosetase ketuntasan belajar yaitu dari kondisi awal jumlah anak yang sudah berkembang sesuai harapan dan anak yang berkembang sangat baik / optimal bertambah 3 anak atau 13% meningkat pada siklus I menjadi 61% atau 14 anak berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik /optimal. Dan pada siklus II meningkat lebih baik lagi menjadi 90 % atau 21 anak yang terdiri dari 7 anak berkembang sesuai harapan dan 14 anak berkembang sangat baik/optimal.

REFERENCES

- Chalis, G. A., & Ariani, Y. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Pecahan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2936–2944.
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain Geometri untuk Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 9(1), 23–37.
- Kholik, M., Warisno, A., & Hidayah, N. (2026). Strategic Management of Facilities, Infrastructure, and Educational Financing to Enhance Institutional Productivity: A Multiple Case Study of Pesantren-Based Vocational Schools in Indonesia. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 17(1), 62–73.
- Sahaya, R., Saputri, E. D., & Khoirotunnisa, A. U. (2020). Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI MIPA SMAN 1 Sugihwaras. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 1–7.
- Suryani, T., Hidayati Murtafiah, N., & Widiastuti, N. (2023). Strategi Kepemimpinan Kepala Madrasah dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru di Madrasah Aliyah Hidayatul Mubtadiin Lampung Selatan. *Journal on Education*, 6(1), 1196–1202. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3067>
- Warisno, A. (2016). Persepsi Islam Tentang pendidikan bagi Perempuan Yang berkeadilan gender. *Ri'ayah: Jurnal Sosial Dan Keagamaan*, 1(02), 188–205.