

**Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Plastisin Pada Kelompok B Tk Al-Muttaqiin Btn Puskud Kel. Palupi Kec. Tatanga**

***Increasing Children Creativities Through Plastisin Game At Group B Of Tk Al-Muttaqiin Btn Puskud Subdistrict Palupi, Tatanga District***

<sup>1</sup>Nurul Asfisari\*, <sup>1</sup>Megi Rahayu <sup>1</sup>Nurhaeda

<sup>1</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palu

(\*)Email Korespondensi: [nurul.asfisari@gmail.com](mailto:nurul.asfisari@gmail.com)

**Abstrak**

Masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Kreativitas Anak Dapat Ditingkatkan Melalui Permainan Plastisin Kelompok B pada TK Al-Muttaqiin BTN Puskud Kel. Palupi Kec. Tatanga” ? Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan plastisin di TK Al-Muttaqiin BTN Puskud Kel. Palupi Kec. Tatanga. Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas, Subjek dalam penelitian ini adalah anak di kelompok B TK Al-Muttaqiin yang berjumlah 15 anak berusia 5-6 tahun terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi yang digunakan berupa lembar observasi check list. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini yaitu apabila kreativitas (BSH s.d BSB) anak didik di kelompok B TK Al-Muttaqiin BTN Puskud Kel. Palupi Kec. Tatanga mencapai 80%. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus terdiri atas Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui permainan plastisin pada kelompok B di TK Al-Muttaqiin BTN Puskud Kel. Palupi Kec. Tatanga. Dengan hasil yang diperoleh rata-rata kreativitas anak pada pra tindakan yaitu kategori belum berkembang (BB) 63,5%, kategori mulai berkembang (MB) 25%, kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 11,5%. Pada siklus I hasil rata-rata kreativitas anak yaitu kategori belum berkembang (BB) 10%, kategori mulai berkembang (MB) 23%, kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 37%, kategori berkembang sangat baik (BSB) 30%. Sedangkan pada siklus II hasil rata-rata kreativitas anak yaitu kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 18% dan kategori berkembang sangat baik (BSB) 82%. Maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui permainan plastisin pada kelompok B di TK Al-Muttaqiin BTN Puskud Kel. Palupi Kec. Tatanga.

**Kata Kunci:** Kreativitas Anak, Permainan Plastisin

**Abstract**

*The problem of this research is “ can children creativities be increased through Plastisin Game at group B of TK Al-muttaqiin BTN Puskud subdistrict Palupi, Tatanga District? The objective of this research is to increase children creativities through Plastisin Game at group B of TK Al-muttaqiin BTN Puskud, subdistrict Palupi, Tatanga district. This ia a class action research. Its subjects are 15 of 5 to 6 year old group B children of TK Al-muttaqiin consisting of 6 boys and 9 girls.technique of collecting data is observation used observation check lists. Technique of data analysis used descriptive quantitative. The criteria of success in this research is when the children creativities of group B in TK Al-muttaqiin BTN Puskud subdistrict Palupi, Tatanga district got BHS and BSB category had achieved 80%. This research was carried out inti two circles, every circle consists of Planning, Action, Observation and Reflection. Research findings showed that children creativities increased through plastisin game at group B of TK Al-muttaqiin BTN Puskud, subdistrict Palupi, district Tatanga. The mean scores of children creativities that the children got at pre-action were 63,5% belonged to BB category, 25% belonged to MB category, and 11,5% belonged to BSH category. In circles I, the mean scores of children creativities were 10% belonged to BB category, 23% belonged to MB category, 37% belonged to BSH category, and 30% belonged to BSB category. While in circles II , the mean scores of children creativities were 18% belonged to BSH category, and 82% belonged to BSB category. Therefore, it is concluded that plastisin game increased children creativities at group B of TK Al-muttaqiin BTN Puskud, subdistrict Palupi, district Tatanga.*

**Keywords:** Children Creativities, Plastisin Game

## PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada masa lima tahun pertama yang disebut *The Golden Age*. Masa ini merupakan masa emas perkembangan anak. Periode emas yang dimaksud merupakan periode yang sangat kritis bagi anak. Perkembangan yang didapatkan pada periode ini sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan anak terutama pada perkembangan pada periode berikutnya hingga masa dewasanya.

Pendidikan anak usia dini tidaklah hanya dipandang dari segi kemampuan akademiknya melainkan juga dipandang dari segi aspek perkembangan secara keseluruhan. Sebagian besar lembaga pendidikan selalu mengutamakan kecerdasan intelektual/IQ saja padahal kreativitas juga penting, sebab kreativitas dan intelegensi sama-sama berperan dalam prestasi belajar. Kreativitas yang tinggi dapat meningkatkan prestasi belajar. Pendidikan anak usia dini merupakan tempat belajar sekaligus bermain bagi anak. Anak diajarkan mengenal aturan, disiplin, tanggung jawab dan kemandirian dengan cara bermain. Anak juga diajarkan bagaimana mereka harus menyesuaikan diri dengan lingkungannya, berempati dengan temannya, tentunya juga berlatih bekerja sama dengan anak yang lain. Setiap anak memiliki kemampuan dan ketertarikan bermain yang berbeda tergantung dari perkembangan anak. Dari permainan biasanya akan menimbulkan fantasi-fantasi besar oleh anak, dan tentu akan semakin menambah rasa ketertarikan anak pada mainan tersebut. Ada berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kreativitas, salah satunya adalah permainan plastisin.

Hasil dari sebuah observasi awal dilakukan di TK AL-MUTTAQIIN BTN Puskud Kel. Palupi Kec. Tatanga kreativitas anak masih rendah dan kurangnya pengetahuan anak dalam menciptakan sesuatu, hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas keterampilan masih banyak anak yang hanya mencontoh dan tidak

berani dan tidak mau mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada. Dari 15 orang anak hanya 3 anak yang dapat mengerjakan tugas tanpa bantuan guru, sedangkan yang lainnya masih dibantu. Hal ini berarti kreativitas anak masih sangat rendah. Oleh karena itu peneliti menerapkan permainan plastisin pada anak kelompok B TK Al-Muttaqiin BTN Puskud Kel. Palupi Kec. Tatanga karena permainan plastisin sangat diperlukan dalam pengembangan kreativitas anak. Berkaitan dengan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Plastisin Pada Kelompok B TK Al-Muttaqiin BTN Puskud Kel. Palupi Kec. Tatanga”.

Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Plastisin Kelompok B di TK Al-Muttaqiin BTN Puskud Kel. Palupi Kec. Tatanga.

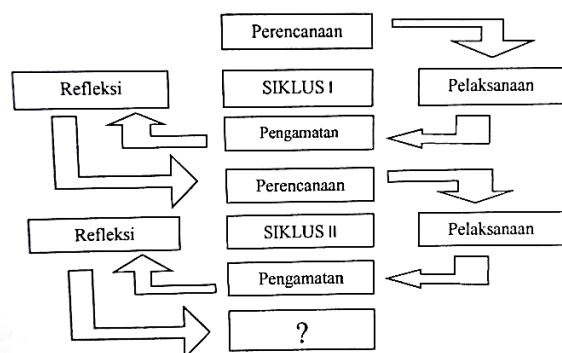
## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaborasi. Penelitian tindakan kelas berdasarkan pendapat Wina Sanjaya (2011:26) adalah “proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut”. Penelitian tindakan kelas secara kolaborasi dilaksanakan dengan kerjasama atau kolaborasi yang dilakukan antara peneliti dan guru kelas untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan plastisin pada kelompok B TK Al-Muttaqiin Palu.

Lokasi Penelitian ini dilaksanakan pada anak-anak kelompok B di TK Al-Muttaqiin BTN Puskud Kelurahan Palupi Kecamatan Tatanga.

Subjek Penelitian tindakan kelas ini adalah anak-anak usia 5-6 tahun Taman Kanak-Kanak di TK Al-Muttaqin Palu. Adapun jumlah siswa yang dimaksud adalah 15 orang siswa, terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

Pada penelitian ini peneliti akan meneliti Kelompok B TK Al-Muttaqin Palu dengan desain penelitian adalah dengan menggunakan bentuk PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang maksudnya penelitian ini dilakukan dalam satu kelas. Adapun menurut model Kurt Lewin dalam Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama, (2010:45) “Konsep pokok PTK menurut Kurt Lewin terdiri dari empat komponen, yaitu : perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).”



Gambar 2.  
Proses Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin dalam Buku Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama, (2010:45).

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kuantitatif.

Pada penelitian ini, data yang dianalisis adalah hasil kegiatan pembelajaran kemampuan kreativitas anak. Analisis pembelajaran anak dilakukan pada setiap pertemuan dalam siklus I dan II dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif persentase. Adapun rumus yang digunakan dalam analisis data dengan teknik deskriptif kuantitatif

persentase menurut Anas Sudijono (2010:43) adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Hasil yang dicapai

f = Frekuensi/Jumlah jawaban yang sedang dicari persentasinya

N = Jumlah sampel

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kreativitas anak dilakukan dengan membuat perbandingan presentase skor yang diperoleh anak sebelum dan setelah pembelajaran dengan permainan plastisin.

## HASIL

Tabel 1  
Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pra Tindakan

No .	Symbol	Kriteria	Indikator Yang Di Amati								%
			A		B		C		D		
			f	%	f	%	f	%	f	%	
1.	★★★★	BSB	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2.	★★★	BSH	2	13	1	7	2	13	2	13	11,5
3.	★★	MB	4	27	5	33	3	20	3	20	25
4.	★	BB	9	60	9	60	10	67	10	67	63,5
Jumlah			15	100	15	100	15	100	15	100	100

**Tabel 2**  
**Rekapitulasi Hasil Pengamatan Siklus Pertama**

No.	Symbol	Kriteria	Indikator Yang Di Amati								%
			A		B		C		D		
			f	%	f	%	f	%	f	%	
1.	★★★★	BSB	4	27	4	27	5	33	5	33	30
2.	★★★	BSH	6	40	5	33	6	40	5	33	37
3.	★★	MB	3	20	4	27	3	20	4	27	23
4.	★	BB	2	13	2	13	1	7	1	7	10
Jumlah			15	100	15	100	15	100	15	100	100

**Tabel 3**  
**Rekapitulasi Pengamatan Siklus Kedua**

No.	Symbol	Kriteria	Indikator Yang Di Amati								%
			A		B		C		D		
			f	%	f	%	f	%	f	%	
1.	★★★★	BSB	12	80	13	87	13	87	11	73	82
2.	★★★	BSH	3	20	2	13	2	13	4	27	18
3.	★★	MB	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4.	★	BB	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah			15	100	15	100	15	100	15	100	100

## PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan perbedaan hasil dari pra tindakan, siklus I sampai dengan siklus II yang dapat dibahas sebagai berikut :

Pada pra tindakan ditemukan hasil persentase anak pada kategori belum berkembang (BB) 63,5%, anak pada kategori mulai berkembang (MB) 25% dan anak pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 11,5%.

Pada siklus I setelah diberi tindakan ditemukan hasil persentase anak pada kategori belum berkembang (BB) 10%, anak pada kategori mulai berkembang (MB) 23%, anak pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) 37% dan anak pada kategori berkembang sangat baik (BSB) 30%.

Pada siklus II setelah dilakukan upaya perbaikan dari hasil refleksi siklus I maka ditemukan hasil persentase anak pada kategori anak berkembang sesuai harapan (BSH) 18% dan anak pada kategori berkembang sangat baik (BSB) 82%.

Berdasarkan dari hasil pembahasan di atas dapat dikatakan bahwa dari 15 anak yang menjadi subyek penelitian tindakan kelas melalui permainan plastisin di Kelompok B TK Al-Muttaqin, terdapat 82% anak yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik dalam semua indikator yang diamati, selanjutnya 18% yang masuk ke dalam kategori berkembang sesuai harapan dalam semua indikator yang diamati, dan tidak terdapat lagi anak yang masuk kategori mulai berkembang dan kategori belum berkembang dalam semua indikator yang diamati.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa kreativitas anak dapat meningkat melalui permainan plastisin pada anak Kelompok B TK Al-Muttaqin BTN Puskud Kelurahan Palupi Kecamatan Tatanga.

## SARAN

Rekomendasi saran agar anak didik, dengan adanya pembelajaran kreativitas anak melalui permainan plastisin, anak diberi kesempatan untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasinya menciptakan hal yang baru. Guru, diharapkan juga dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan real lainnya untuk meningkatkan kreativitas anak sehingga kegiatan tidak

membosankan. Sekolah, sebaiknya sekolah meningkatkan sarana dan prasarana dalam kegiatan pembelajaran misalnya berupa media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru dan pengajar agar pembelajaran lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kreativitas anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alqur'an dan Terjemahannya. 2006. Al-qur'an Al-Karim SAMARA Tajwid dann Terjemah Edisi Wanita. Surabaya: Halim Publishing & Distributing.
- Anas Sudijono. 2010. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Rajawali Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2004. Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Pendidikan Anak usia Dini TK dan RA. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dwijunianto. 2014. Media Belajar Plastisin. <http://dwijunianto.wordpress.com/media-belajar-plastisin/> diakses tanggal 23 desember 2018.
- <https://asysyariah.com/anak-lahir-di-atas-fitrah/>. Diakses, 03 Februari 2021.
- <https://cintasedekah.org/galeri/sebaik-baik-manusia/>. Diakses, 04 Februari 2021.
- <http://tafsirweb.com/4628-quran-surah-al-isra-ayat-24.html>. Diakses, 03 Februari 2021.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. Perkembangan Anak (jilid 2 edisi ke enam). Jakarta: Erlangga.
- Kasbolah. 1998. Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Malang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusuma, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2010. Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Indeks.
- Moeslichatoen. 2004. Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Roneka Cipta.
- Munandar. 1999. Kreativitas Dan Keberbakatan, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Munandar. 1999. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, U. 2009. Pengembangan Kreativitas Anak. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Musbikin, Imam. 2007. Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein. Yogyakarta: Mitra Pustaka.
- Montolalu, W. 2008. Bermain Dalam Kelompok Bermain Bola Bermain Dengan Angka. Jakarta: Grasindo.
- Pramesti, Dian. 2007. Strategi Pengembangan Aktivitas dan Kreativitas Siswa. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rachmawati, dkk. 2005. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak. Jakarta: Depdiknas.
- Rachmawati, dkk. 2010. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rochayah, Siti. 2012. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap Semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012. Skripsi. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto. <http://sitirochayahroin.files.wordpress.com/2012/12/1-siti-r.pdf>. Diakses 19 Desember 2018
- Rohmah, Zustina Veby. 2014. Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Plastisin Pada Anak Playgroup Di Paud Nur Rohmah Plupuh Sragen. Naskah Publikasi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. [https://eprints.ums.ac.id/30183/15/Naskah\\_Publikasi.pdf](https://eprints.ums.ac.id/30183/15/Naskah_Publikasi.pdf) diakses 18 Desember 2018
- Sanjaya, Wina. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Siti, Arlinah. 2012. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin di Paud Plus Al Fattah Ja-

rak Kulon Kabupaten Jombang. Jurnal PG PAUD  
Fakultas Ilmu Pendidikan. Surabaya: Universita  
Negeri Surabaya.

Soenarno, Adi. 2006. Creativity Games. Yogyakarta:  
Penerbit Andi.

Sumanto. 2005. Pengembangan Kreativitas Seni Rupa  
Anak TK. Jakarta: Direktur Pembinaan Pendi-  
kan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan  
Perguruan Tinggi.

Suratno. 2003. Pengembangan Kreativitas Anak Usia  
Dini. Jakarta: Depdiknas.

Suratno. 2005. Pengembangan Kreativitas Anak Usia  
Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.