

**PENGARUH PENGGUNAAN BERMAIN PLASTISIN TERHADAP  
PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**JURNAL**

**Oleh**

**RENI PUSPITA SARI  
(1113054045)**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2015**

## ABSTRAK

### PENGARUH PENGGUNAAN BERMAIN PLASTISIN TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN

**Reni Puspita Sari<sup>1)</sup>, Een Yayah Haenilah<sup>2)</sup>, Ari Sofia<sup>3)</sup>**

FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01  
Gedungmeneng Bandarlampung  
Telepon (0721) 704 624 *Faximile* (0721) 704 624

The problem in this research was there were students with lack of creativity. This research aimed to determine the effect of using plasticine to enhance the creativity of children aged 5-6 years who are studying at TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung academic years 2014/2015. The research used experiment method with One-Group Pre-Post Experiment design. Meanwhile, the data was collected by observation and analyziation using Wilcoxon test. The results showed that playing plasticine can improve children's creativity aged 5-6 years in kindergarten Al-Azhar 1 Bandar Lampung academic years 2014/2015.

**Keywords** : play , plasticine , creativity.

Masalah dalam penelitian ini adalah terdapat siswa yang belum berkembang kreativitasnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan bermain plastisin terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun yang digunakan dalam proses pembelajaran di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2014/2015. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *experiment* dengan desain *One-Group Pre-Experiment Post-Experiment*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pedoman observasi dan analisis data menggunakan uji *Wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas anak pada saat bermain plastisin dapat ditingkatkan pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015.

**Kata Kunci** : bermain, plastisin, kreativitas.

## 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. 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 suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, (Kemendiknas, 2009:3)".

Anak mengalami berbagai tahap perkembangan yang harus dilalui, salah satunya perkembangan kreativitas. Menurut Susanto (2011:112): "Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya". Perkembangan kreativitas setiap anak berbeda-beda, anak akan berkreativitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya. Pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan terasah untuk berfikir kreatif, karena dengan kreativitas anak mampu

menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.

Kreativitas Anak dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, melalui bermain anak dapat mengoptimalkan seluruh kemampuannya. Kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kreativitas anak salah satunya yaitu dengan bermain plastisin. Montolalu (2008:1.18) menyatakan bahwa: "Bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya". Sedangkan menurut Well Mina dalam Rochayah (2012:20), "Plastisin/lilin malam juga termasuk *clay* (tanah liat), biasanya untuk mainan anak banyak dijual di toko dengan banyak warna dan mudah dibentuk". Plastisin adalah benda lunak yang bisa ditekan-tekan, diremas-remas, dibentuk, dicetak sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak. Sehingga dengan bermain plastisin dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak.

Berdasarkan pengamatan, di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung khususnya pada kelas B2 usia 5-6 tahun, penulis menemukan adanya beberapa masalah, diantaranya: Sebagian guru belum mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran pada aspek kreativitas anak. Kreativitas anak terlihat masih rendah, hal ini terlihat pada saat proses pembelajaran, anak hanya mengikuti intruksi guru seperti menulis huruf A satu halaman buku, kemudian besok huruf B pada halaman berikutnya dan seperti itu setiap harinya. Pembelajaran berpusat pada guru sehingga

menjadikan anak pasif dan kurang mandiri. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik minat anak karena guru kurang memahami kebutuhan anak dan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang bervariasi, guru biasanya menggunakan buku LKS sehingga menjadikan anak kurang menarik dan merespon serta membosankan bagi anak.

Hasil observasi awal, menunjukkan bahwa dari 23 anak jumlah keseluruhan di kelas B2 terlihat 12 anak belum berkembang kreativitasnya, hal ini dapat dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung anak masih pasif (tidak kreatif).

Untuk meningkatkan kreativitas anak dapat menggunakan bermain plastisin dalam proses belajar mengajar. Munandar (2012:40), menjelaskan bahwa: "Bermain yang mampu melatih kreativitas anak adalah bermain dengan cara membangun atau menyusun". Dengan bermain plastisin anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu karya yang menggunakan media dengan hasil pembentukan lebih dari satu jenis. Misalnya, berbagai bentuk yang bisa dibuat dari media plastisin. Plastisin dapat dibentuk seperti buah-buahan, hewan, kue, dan lain sebagainya sesuai dengan kreasi anak.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka tujuan penelitian adalah: Untuk mengetahui pengaruh penggunaan bermain plastisin terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun yang digunakan dalam proses pembelajaran di TK Al-Azhar 1

Bandar Lampung tahun pelajaran 2014/2015.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *experiment* dengan desain *one-group pre-experiment post-experiment*.

Pada penelitian ini, peneliti mengambil populasi seluruh siswa TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung yang berjumlah 53 siswa, terdiri dari 2 kelas yaitu 1 kelas B1 dan 1 kelas B2. Sebelum memilih kelas yang akan diteliti, peneliti melakukan observasi atau pengamatan awal. Dari ke 2 kelas, peneliti memilih kelas B2, karena dari hasil pengamatan peneliti, di kelas B2 masih banyak terlihat kreativitas anak yang belum berkembang. Jumlah keseluruhan kelas B2 yaitu 23 anak, peneliti mendapatkan 12 anak dari jumlah keseluruhan yang belum berkembang kreativitasnya. Sehingga jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini sebanyak 12 anak.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *sampling purposive*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan pedoman observasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi. Setelah diberi perlakuan, data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui besarnya peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji analisis data yaitu dengan menggunakan uji *Wilcoxon*

menggunakan penghitungan komputersasi program *SPSS.17*.

dan sesudah diberi perlakuan sebagai berikut:

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari penelitian kemudian direkap. Berikut ini rekapitulasi peningkatan kreativitas anak *Pre-Experiment*, *Post-Experiment* dan *Gain*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1  
*Pre-Experiment, Post-Experiment, Gain*

No	Nama	Pre	Kategori	Post	Kategori	Gain
1	Ayu	25,00	BB	62,50	BSH	37,50
2	Agung	37,50	MB	87,50	BSB	50,00
3	Abel	25,00	BB	75,00	BSH	50,00
4	Cayya	37,50	MB	75,00	BSH	37,50
5	Gladys	37,50	MB	87,50	BSB	50,00
6	M. Al Khafi	50,00	MB	87,50	BSB	37,50
7	M.Diandra	25,00	BB	50,00	MB	25,00
8	Natasya	25,00	BB	62,50	BSH	37,50
9	Nico	25,00	BB	75,00	BSH	50,00
10	Rayhan	12,50	BB	50,00	MB	37,50
11	Sacharissa	37,50	MB	75,00	BSH	37,50
12	Yasmin	25,00	BB	75,00	BSH	50,00
<b>Jumlah</b>		362,50		862,50		500,00
<b>Rata-rata</b>		30,21		71,88		41,67

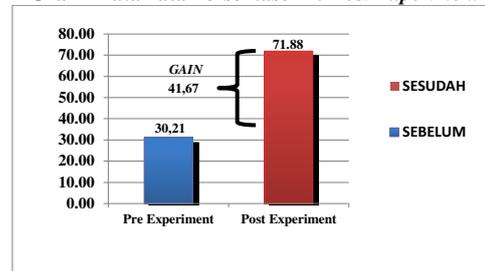
Keterangan:

Berkembang Sangat Baik (BSB) = 76-100%  
 Berkembangan Sesuai Harapan (BSH) = 51-75%  
 Mulai Berkembang (MB) = 26-50%  
 Belum Berkembang (BB) = 0-25%

Hasil observasi yang dilakukan sebelum menggunakan bermain *play dough* (plastisin) memiliki persentase sebesar 30,21%, sedangkan hasil observasi yang dilakukan sesudah diberi perlakuan dengan media *play dough* (plastisin) memiliki persentase sebanyak 71,88%. Selanjutnya setelah didapat persentase *pre-experiment* dan *post-experiment* terdapat selisih antara persentase *pre* dan *post-experiment* yang disebut *gain*.

Untuk memperjelas dapat dilihat pada grafik yang menunjukkan peningkatan kreativitas anak sebelum

Gambar 1  
Grafik Rata-rata Persentase *Pre-Post Experiment*



Sumber: Hasil Grafik Rata-rata *Pre-Post Experiment* TK Al-Azhar 1 2015

Hasil uji analisis menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan bermain plastisin terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

Pengujian hipotesis menggunakan rumus uji *Wilcoxon* dengan hipotesis statistik dapat dilihat di bawah ini yaitu:

$H_a$  Ada pengaruh penggunaan bermain plastisin terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015.

Anak usia dini memiliki beberapa aspek perkembangan yang perlu distimulasi, salah satunya perkembangan kreativitas. Anak-anak memiliki kemampuan, suka bermain, bereksplorasi, suka sesuatu yang baru, memiliki jiwa pertualangan, menghasilkan sesuatu yang baru, banyak bertanya apa, bagaimana, mengapa, inderanya peka, dan celetukan-celetukannya orisinal. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Susanto (2011:112), yaitu : "Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan

dalam memecahkan masalah”. Oleh karena itu, orangtua dan guru hendaknya dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menstimulus perkembangan anak sesuai dengan kebutuhannya, khususnya perkembangan kreativitas. perkembangan kreativitas anak dapat distimulus melalui kegiatan bermain, media yang menunjang, dan melalui pengalamannya sendiri.

Berdasarkan teori konstruktivisme anak usia dini membangun dan menggali semua pengetahuannya melalui pengalamannya sendiri. Jadi anak belajar melalui proses yang mereka alami sehari-hari, seperti halnya anak bereksperimen, mengeksplorasi, dan menghasilkan ide-ide kreatif. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Aqib (2013:66), yaitu : “Teori konstruktivisme adalah upaya untuk membangun pemahaman atau persepsi atas dasar pengalaman yang dialami anak”. Pengalaman yang didapat dalam kehidupan sehari-hari sangat berperan penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Seperti halnya membentuk, menciptakan, dan menghasilkan ide-ide kreatif.

Pembelajaran anak usia dini menganut pendekatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indera-indera tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Montolalu (2008:1.18) yaitu : “Bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat

menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya”. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, interaksi sosial, nilai-nilai dan sikap hidup dapat terpenuhi. Ketika bermain, anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan didalam dirinya. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di TK adalah bermain yang kreatif dan menyenangkan.

Penting bagi guru untuk menggunakan media dalam proses belajar mengajar, karena dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan pesan/ materi, selain itu anak akan lebih memahami dan mengingat setiap penjelasan yang diberikan. Media yang diberikan untuk anak usia dini tidak hanya menarik dan bervariasi, karena yang terpenting media tersebut dapat menstimulus semua aspek perkembangan anak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Mukhtar (2014:152), yaitu: “Segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (*software*) dan alat (*hardware*) untuk bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap”. Media yang digunakan dalam PAUD adalah Alat Permainan Edukatif (APE). Oleh karena itu, guru harus menggunakan media yang mampu mengasah semua aspek perkembangan anak. Guru juga diwajibkan memiliki kreativitas dan penguasaan dalam berbagai media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar. Termasuk dalam pembuatan media bagi siswa dalam perkembangan kreativitas dengan menggunakan media plastisin.

Bermain menggunakan *play dough* (plastisin) salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas anak yang ditujukan kepada anak. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Munandar (2012:40), menjelaskan bahwa: “Bermain yang mampu melatih kreativitas anak adalah bermain dengan cara membangun atau menyusun”. Di mana dengan bermain *play dough* (plastisin) anak dapat membangun, menyusun ataupun membentuk macam-macam bentuk sesuai dengan kreativitas anak. Karena plastisin adalah benda lunak yang bisa ditekan-tekan, diremas-remas, dibentuk, dicetak sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak. Dengan demikian anak mampu berkreasi bebas dengan membangun bangunan rumah-rumahan, membentuk buah-buahan, bunga, kue dan sebagainya. Sehingga dengan bermain plastisin dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak, salah satunya aspek perkembangan kreativitas.

Uraian di atas menjelaskan bahwa pengaruh penggunaan bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rochayah (2012), yang berjudul Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap. Maka dapat dijelaskan bahwa bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas pada anak.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan bermain plastisin terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Al-Azhar 1 Bandar Lampung tahun pelajaran 2014/2015. Hal tersebut dapat dibuktikan dari kemampuan anak membuat kombinasi bentuk, kemampuan anak membuat kombinasi warna, kemampuan anak bereksperimen, kemampuan anak menciptakan bentuk dengan berbagai media, salah satunya menggunakan media plastisin dan kemampuan anak menghasilkan ide untuk memilih kegiatan bermain pada saat proses pembelajaran.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut: (1) Kepada Anak: Diharapkan anak lebih aktif dalam proses belajar mengajar untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimiliki terutama aspek perkembangan kreativitas (2) Kepada Guru: Guru kelas hendaknya lebih kreatif untuk menyajikan media yang menarik dan bervariasi, sehingga semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan, khususnya perkembangan kreativitas anak. (3) Kepada Kepala Sekolah: Diharapkan Kepala Sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang perkembangan kreativitas anak usia dini. (4) Kepada Peneliti lain : Diharapkan dapat menjadikan

hasil penelitian ini sebagai referensi dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

## DAFTAR RUJUKAN

Aqib, Z. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

Mukhtar, L. 2014. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Munandar, U. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.

Montolalu. 2008. *Materi Pokok Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Rochayah, S. 2012. *Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain Plastisin pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap*. (Online). Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan. Vol. 2 No. 03 <http://journal.unair.ac.id/filerPDF/jppp6f4abbecebfull.pdf>, diakses 21 Januari 2015

Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional. Departemen Pendidikan Nasional, 2003, Jakarta.