

## MENINGKATKAN KREATIVITAS MENCIPTAKAN BERBAGAI BENTUK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *PLAYDOUGH* PADA ANAK KELOMPOK A

**Finna Kurnia Riski**

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
Email: (citracompforever73@gmail.com)

**Sri Widayati**

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
Email: (Widapgpaudunesa@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan keberhasilan proses pembelajaran melalui penggunaan media *playdough* sebagai upaya peningkatan kemampuan kreativitas menciptakan berbagai macam bentuk pada anak kelompok A di TK Aisyiyah 17 Surabaya. Subyek penelitian adalah anak kelompok A sebanyak 20 anak yang terdiri 11 anak usia dini perempuan dan 9 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi partisipatif, dimana peneliti ikut serta mengamati aktivitas anak usia dini selama proses kegiatan berlangsung. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Dan hasil penelitian ini menunjukkan rata-rata ketuntasan pada siklus I yang semula mencapai persentase 71% atau 14 anak, setelah dilakukan pengulangan pada siklus II ketuntasan meningkat menjadi 87% atau 17 anak. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *playdough* dapat meningkatkan kreativitas menciptakan berbagai macam bentuk pada anak kelompok A di TK Aisyiyah 17 Surabaya.

**Kata kunci:** kreativitas menciptakan berbagai macam bentuk, media *playdough*

### **Abstract**

*Action Research by treatment two (2) cycles, which is supported by the use of playdough media, which aim describe the success of the learning process through the use of media *pladPgh* an effort to improve the ability of creativity create various forms for childe in group A Kindergarten Aisyiyah 17 Surabaya. Results of the research wif e I collected by observation techniques, shows the average mastery in the *JA*r cycle that originally reached the percentage of 71% or 14 children, cqte the repetition of the second cycle, completeness increased to 87% or 17 children. And f the average percentage gain is translated using scoring guidelines, it can be said to be able to achieve the success of the set. It can be concludt1tlearning with the use of playdough media can enhance the creativity of creating various shapes children in group A in Kindergarten Aisyiyah 17 Surabaya.*

**Keywords:** *creativity create various shapes, media playdough*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan TK dapat mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik/motorik serta anak dipersiapkan untuk memasuki pendidikan selanjutnya di sekolah dasar. Salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar anak usia TK (4-6 tahun), untuk dikembangkan dalam rangka membekali anak untuk kehidupan di masa depan dan saat ini adalah kemampuan fisik motorik anak, khususnya adalah aspek pengembangan motorik halus, yakni kreativitas menciptakan berbagai bentuk dengan menggunakan media *playdough*/tanah liat.

Pemenuhan kebutuhan berekspresi dengan berbagai cara dan media pada anak usia TK menurut

pendapat Montolulu (2010:33) adalah sesuatu yang sangat menjadi prioritas.

Melalui kegiatan berkespresi tersebut baik dalam bentuk hasil karya seni maupun bentuk perilaku sesungguhnya memupuk dan mengembangkan anak untuk berkreasi, serta memberikan wadah bagi anak TK untuk berkreasi, sehingga memunculkan sikap dan perilaku kreatif pada anak. Pada saat yang sama kreativitas yang dimiliki anak akan membuat anak mempunyai kelancaran untuk mengemukakan gagasan, kelenturan untuk mengemukakan berbagai alternatif pemecahan masalah, orisinalitas dalam menghasilkan pemikiran-pemikiran, elaborasi dalam gagasan, dan keuletan dan kesabaran atau kegigihan dalam menghadapi rintangan dan situasi yang tidak menentu.

Idealnya usia Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan usia paling peka bagi anak. Berdasarkan

pendapat Yamin dan Sanan (2010:10), sejak usia 3 tahun dan mencapai puncaknya sampai 4,5 tahun, anak kaya akan daya khayal, pikir, rasa ingin tahu, dan kreativitas yang tinggi menjadi titik tolak yang sangat strategis untuk mengukir kualitas seseorang anak di masa depan.

Namun kenyataan yang terjadi di TK Aisyiyah 17 Surabaya selama ini pada semester I (gasal) tahun pengajaran 2015–2016, sebagaimana data hasil pengamatan atau studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada proses pembelajaran yang berjumlah 20 anak terdiri dari 11 anak perempuan dan 9 anak laki-laki, menunjukkan hanya 25% dari jumlah anak yang hadir atau sekitar 5 anak yang mampu mewujudkan kreasinya dengan menciptakan berbagai bentuk menyerupai model benda dengan menggunakan plastisin, misalnya membuat model yang menyerupai buah jeruk dan boneka salju, sedangkan 75% dan 20 anak yang hadir atau sekitar 15 anak masih memiliki daya kreativitas yang sangat rendah, hal ini merupakan salah satu akibat dan kurangnya kepiawaian guru dalam pemilihan media pada praktik pembelajaran, sementara ini guru di TK Aisyiyah 17 hanya memakai plastisin yang sudah sering digunakan sehingga plastisin sudah mulai mengeras dan mengeluarkan aroma yang tidak sedap, bahkan berminyak dengan warna yang sangat terbatas. Tentu saja hal ini akan mempengaruhi daya kreasi anak dalam menciptakan bentuk.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini adalah dengan menggunakan media *playdough*, yang diaplikasikan melalui aktivitas, menciptakan atau membentuk model benda tertentu sesuai dengan imajinasi anak, sehingga akan memperoleh hasil karya yang berbeda antara anak yang satu dengan anak yang lainnya, akan tetapi dalam pelaksanaan proses pembelajaran para pendidik harus memperhatikan tentang ciri-ciri kreatif yang harus dikembangkan pada anak, sebagaimana pendapat dari Munandar (dalam Susanto, 2011: 119), yang meliputi, 1) terampil berpikir lancar, 2) terampil berpikir luwes, 3) berpikir orisinal, 4) terampil memerinci, 5) terampil menilai.

Berorientasi pada permasalahan serta teori diatas, maka tujuan penelitian ini, adalah 1) untuk mendiskripsikan tingkat capaian perkembangan kreativitas menciptakan berbagai macam bentuk anak pada kelompok A TK Aisyiyah 17 Surabaya, melalui penggunaan media *playdough*, 2) untuk mendiskripsikan aktivitas anak kelompok A TK Aisyiyah 17 Surabaya dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media *playdough*, 3) untuk

mendiskripsikan aktivitas guru di kelompok A TK Aisyiyah 17 Surabaya dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media *playdough*.

Guildford (dalam Soegeng, 2002: 33), kreativitas adalah mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif. Pendapat lain dan Beardsley (dalam Suratno, 2005:35), mengatakan bahwa kreativitas adalah apa yang diperlukan, guna memperoleh buah-buah pikiran baru, sebagai upaya untuk membayangkan jawaban-jawaban yang diinginkan terhadap suatu pertanyaan sehingga kita mempunyai sesuatu hal untuk dicoba.

Pendapat yang sama oleh Suratno (2005:24), yang mengemukakan kreativitas anak sebagai bentuk aktivitas imajinatif yang memanifestasikan kecerdikan dan pikiran yang berdaya untuk menghasilkan suatu produk atau untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan cara anak sendiri. Salah satu upaya dalam mengembangkan kreativitas menciptakan bentuk pada anak usia dini adalah dengan memberikan stimulus yang baik dan tepat yaitu pembelajaran dengan menggunakan media *playdough*.

Pendapat Andri Wongso (2009), media *playdough*, merupakan salah satu media yang dapat membantu anak berkreasi menciptakan macam-macam bentuk, melatih kognitif, motorik halus, bahkan bahasa anak. Melalui *playdough* peserta didik dapat mengenal sesuatu melalui sentuhan.

Dengan bermain *playdough* ini peserta didik belajar tentang tekstur, serta bagaimana menciptakan sesuatu. Penggunaan media *playdough* yang diterapkan tanpa aturan, sangat berguna untuk mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreatifitas peserta didik. Melalui kegiatan menciptakan berbagai bentuk dengan menggunakan *playdough*, dengan membuat media 3 dimensi, yang bersifat *hands on* (membuat, membentuk, dan menciptakan) bentuk yang menyerupai benda, melalui teknik meremas, menggiling menggulung, memijat, memilin, dan menysisik akan lebih berkesan pada anak.

Memunculkan kegiatan kreatif anak, adalah dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan eksperimen dalam rangka mewujudkan atau mengekspresikan dirinya secara kreatif. Salah satunya melalui pemanfaatan media *playdough*, melalui media ini, jika anak mulai mahir membentuk dan sudah banyak menciptakan model yang dibentuk, maka pada saat bentukan selanjutnya, akan muncul gagasan ingin membuat sesuatu model dari teknik-teknik bentukan yang telah dikenalnya, ini artinya anak berkreasi untuk menghasilkan sesuatu yang baru serta merangsang anak untuk mencoba berkreasi

membuat bentuk baru tanpa meniru atau mengikuti diagram yang ada untuk menyamai bentuk aslinya.

Pada saat yang sama, beraktivitas membuat, mencetak, membentuk, menciptakan bentuk model benda dengan menggunakan media *playdough*, merupakan salah satu media yang tepat digunakan di Taman Kanak-Kanak (TK), sebab dengan aktivitas membentuk, menciptakan bentuk model benda dengan menggunakan media *playdough* dapat dilakukan dengan bersama-sama sehingga akan meningkatkan interaksi dan komunikasi serta pendekatan antara guru dan anak.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau CAR (*Classroom Action Research*). Menurut Arikunto, 2006:89), penelitian ini muncul adanya kesadaran pelaku yang merasa tidak puas hasil kerjanya. Dengan didasari atas kesadaran sendiri, yang bersangkutan mencoba menyempurnakan pekerjaannya dengan cara melakukan percobaan yang dilakukan berulang-ulang, prosesnya diamati dengan sungguh-sungguh sampai mendapatkan proses dirasakan memberikan hasil lebih baik dari semula.

Subyek penelitian adalah anak usia dini kelompok A sebanyak 20 anak usia dini, yang terdiri 11 anak usia dini perempuan dan 9 anak usia dini laki-laki. Alasan peneliti memilih kelompok A yang masih belum berkembang secara optimal.

Instrumen observasi penelitian tindakan kelas ini memuat indikator keberhasilan tingkat capaian perkembangan pada bidang pengembangan kemampuan anak, sebagaimana yang dinarapkan, sehingga dapat menggambarkan keberhasilan dan keseluruhan tindakan dalam upaya peningkatan daya kreativitas anak kelompok A sebelum penggunaan media *playdough*. Instrumen observasi menggunakan observasi partisipatif, dimana peneliti ikut serta mengamati aktivitas anak usia dini selama proses kegiatan berlangsung dengan menggunakan instrumen-instrumen pengamatan yang berisikan indikator materi pengamatan dalam rangka mengevaluasi aktivitas anak dan guru serta tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak dalam proses pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data yang diperoleh berupa pengamatan pembelajaran dengan menggunakan media *playdough* sebagai upaya kreativitas mencipta berbagai pada anak kelompok A TK Aisyiyah 17 Surabaya. Rekam data pengamatan terbagi atas, rekam data hasil pengamatan aktifitas guru dan anak, tingkat pencapaian kreatifitas

mencipta berbagai bentuk pada kemampuan setiap siklusnya. Rekam data hasil pengamatan digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian kreativitas mencipta berbagai bentuk menyerupai benda.

Dari hasil pengamatan terhadap tingkat pencapaian kreativitas mencipta berbagai bentuk pada anak kelompok A pada siklus I mencapai 70% dan pada siklus II mencapai yakni sebesar 87% sehingga peneliti bersama kolaborator sudah membuat kesepakatan, bahwa penelitian tindakan kelas ini telah berhasil, dan tidak memerlukan pengulangan pada siklus selanjutnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tindakan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media *playdough* dalam upaya meningkatkan bidang pengembangan kreativitas menciptakan berbagai bentuk, pada anak kelompok A TK Aisyiyah 17 dikatakan berhasil.

Pada dasarnya setiap anak memiliki kecenderungan berbakat dalam kreativitas dan memiliki mengungkapkan dirinya kreatif, meskipun masing-masing anak tersebut dalam bidang kadar berbeda-beda sesuai potensi yang dimilikinya masing-masing. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Devito (dalam Supriadi 2001 :16) bahwa kreativitas suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dengan tingkat yang berbeda-beda. Jadi, jelas bahwa sesungguhnya tidak ada seorang anakpun yang tidak memiliki bakat kreatif, namun apabila tidak dipupuk atau dikembangkan maka kemampuan kreativitas tidak akan berkembang secara optimal.

Penggunaan media *playdough* pada penelitian ini adalah aktivitas-aktivitas yang meliputi: 1) menciptakan bentuk model benda dengan *playdough* melalui teknik menggiling 2) menciptakan bentuk model benda dengan *playdough* melalui teknik menggulung, 3) menciptakan bentuk model benda dengan teknik memilin, 4) menciptakan bentuk model benda dengan teknik memijat, yang melibatkan koordinasi otot syaraf yang memerlukan ketepatan derajat tinggi untuk berhasilnya dalam melakukan keterampilan.

Pemaparan data hasil penelitian pada setiap siklus mendukung pendapat dari Susanto (2010:113) yang mengatakan bahwa kreativitas perlu dikembangkan sejak dini. 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. Pengembangan kreativitas sangat penting, karena dengan berkreaitivitas seseorang dapat mewujudkan

atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian di atas, disimpulkan bahwa : penerapan *playdough* mampu meningkatkan kemampuan bidang pengembangan kreativitas pada anak kelompok A TK Aisyiyah 17 Surabaya. Hal ini teridentifikasi dengan perolehan rata-rata persentase kriteria keberhasilan pencapaian 5 (lima) indikator tingkat pencapaian perkembangan kemampuan bidang pengembangan kreativitas yang diteliti, terjadi peningkatan hasil belajar anak yang signifikan.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat peneliti diberikan, sebagai berikut: 1) guru diharapkan melakukan pendampingan, interaksi/dialog antara guru dan anak pada saat bermain, mampu memperjelas konsep-konsep tindakan

kreatif anak, serta menterjemahkan pengalaman bermain anak menjadi sesuatu yang bermakna bagi anak, 2) diharapkan guru lain mau mencoba media ini sebagai upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang atraktif, inovatif dan bermakna bagi anak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Montolalu B.E.F. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: UT
- Susanto, Ahmad. 2011 *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Rachmawati Yeni, 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Siswa*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Zaman, Badru & Hernawan, Hery A. 2004. Edisi Kesatu. *Media dan Sumber Belajar*
- Yamin, Martinis dan Jamilah, Sabri Sanan 2010. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : Anggota IKAPI

