

# Media Clay Tepung sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Elis Suhaenah<sup>1✉</sup>, Komala<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Kelompok Bermain (Kober) Qurrotu'ain Al Istiqomah, Cimahi, Indonesia.

<sup>2</sup> Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia.

<sup>1</sup> [elissuhaenah123@gmail.com](mailto:elissuhaenah123@gmail.com), <sup>2</sup> [komalaikipsiliwangi@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:komalaikipsiliwangi@ikipsiliwangi.ac.id)

**INFO ARTIKEL** Diterima: 10/01/2024; Direvisi: 15/01/2024; Disetujui: 25/01/2024

## ABSTRAK

## KATA KUNCI

Flour Clay;  
Learning Media;  
Creativity

Penelitian ini dilakukan karena masih rendahnya kreativitas anak terutama di area seni. Hal ini terlihat saat peneliti melakukan observasi kepada anak dengan hasil belum berkembang saat membuat suatu karya bebas tanpa diberi contoh oleh guru. Berdasarkan hasil analisis observasi yang dilakukan peneliti bahwa kurangnya kreativitas pada anak disebabkan pembelajaran yang kurang menarik, maka diperlukan pembelajaran yang dapat menstimulasi peningkatan kemampuan kreativitas pada anak secara optimal salah satunya permainan *clay* tepung. Penelitian ini bertujuan menjelaskan tentang penerapan permainan *clay* tepung dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 4-5 tahun di Kober Qurrotu'ain Al Istiqomah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitiannya yaitu anak usia 4-5 tahun berjumlah lima anak, empat perempuan dan satu laki-laki. Analisis data yang digunakan adalah reduksi data, display data dan pembuatan kesimpulan. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilaksanakan di semester 2 Tahun Ajaran 2021/2022. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kreativitas. Penelitian yang dilakukan mengalami peningkatan yang signifikan mulai dari perkembangan anak Mulai Berkembang selanjutnya dengan capaian Berkembang Sesuai Harapan, dan pertemuan terakhir dengan hasil Berkembang Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan permainan media *clay* tepung akan meningkatkan perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun.

## ABSTRACT

## KEYWORDS

Clay Tepung;  
Media Pembelajaran;  
Kreativitas

This research was conducted because children's creativity is still low, especially in the art area. This can be seen when researchers observe children with undeveloped results when doing free work without being given an example by the teacher. Based on the results of the analysis of observations made by researchers that the lack of creativity in children is caused by learning that is less interesting, it is necessary to study what can stimulate the optimal increase of creativity abilities in children, one of which is the flour and clay game. This study aims to explain the application of flour clay games to improve the creativity skills of children aged 4-5 years in Kober Qurrotu'ain Al Istiqomah. The method used in this research is qualitative with a descriptive method. The research subjects are children aged 4-5 years, totaling five children, four girls, and one boy. This data analysis used data reduction, display data, and conclusion drawing. Data collection techniques are observation, interviews, and documentation, which are carried out in semester 2 of the 2021–2022 academic year. Based on the results of the observations, there was an increase in creativity. The research carried out experienced a significant increase, starting with the development of the child Starting to Develop, then with the achievement of Developing as Expected, and the last meeting with the result of Developing Very Good. This shows that the clay-flour media game will increase the creativity development of children aged 4-5 years.

## PENDAHULUAN

Masa keemasan anak atau sering disebut dengan *Golden Age* adalah masa pertumbuhan fisik dan perkembangan otak anak karena masa keemasan atau *Golden Age* ini hanya sekali dalam perkembangan kehidupan manusia, maka penting untuk merangsang

pertumbuhan fisik dan psikis anak sehingga perlu stimulasi. Proses tumbuh kembang harus diterima anak secara optimal manakala pendidikan yang diterima seorang anak dilakukan melalui stimulus, pengalaman dan stimulus yang maksimal yang disesuaikan dengan kebutuhan anak. Anak usia dini adalah tahap bermain dimana pendidikan anak usia dini dicapai dengan konsep bermain sambil belajar. Menurut *Fadlillah* (2018, hlm. 140), salah satu sarana yang dapat dirangsang dan dikembangkan kecerdasan anak adalah penggunaan alat bermain edukatif sebagai sarana bermain. Ini tidak mungkin terjadi jika anak-anak tidak belajar melalui kegiatan bermain. *Masganti* (2016, hlm.141). Sebagian aspek yang dapat meningkatkan tingkat kemampuan anak dalam berkarya adalah kemampuan untuk menciptakan bentuk karya yang kreatif. Kreatif disini yaitu kemampuan seseorang untuk memberikan ide dan produk yang diperoleh melalui kegiatan imajinatif atau melalui pengalaman yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

Zaman Keemasan (*Golden Age*) terdiri dari dua zaman, Zaman Kehidupan dan Zaman Estetika. Pada tahap penting, anak-anak menggunakan fungsi biologis mereka untuk menemukan hal-hal di dunia mereka. Di sisi lain, era estetika dianggap sebagai periode perkembangan kesadaran estetika. Pada titik ini, anak-anak menggunakan panca indera mereka untuk menciptakan seni. Kegiatan mencipta dan menghasilkan karya dengan menggunakan berbagai bahan merupakan salah satu kegiatan anak-anak yang menunjukkan kreativitas dalam bidang seni. Melalui kegiatan tersebut, anak-anak dapat mengembangkan imajinasi dan rasa percaya diri mereka, dan diharapkan kreativitas mereka akan tumbuh dengan baik di usia emas. Menurut *Yusuf* (2012, hlm.34) mengatakan bahwa latihan pencetakan anak-anak dan kurangnya imajinasi dapat menghambat kreativitas mereka, yang dapat mengurangi semangat mereka untuk berkreativitas.

Menurut *Masganti* (2016, hlm.2) kreativitas adalah kemampuan untuk memunculkan ide-ide produk baru yang orisinal dan bermanfaat, dan hasil dari ide/produk tersebut yang dicapai melalui proses sebagai hasil dari aktivitas imajinatif dan refleksi melalui pengalaman yang baik, penggunaan warna pada titik ini dipengaruhi oleh keinginan dan imajinasi anak, sehingga warna aslinya dikembalikan, tidak sesuai. Dari bentuk pekerjaan yang dilakukan. Berdasarkan teori *Piaget* (dalam *Masganti*, 2016, hlm.3) tentang tahap kognitif, 4-6 tahun adalah periode perkembangan kognitif, dan tahap praoperasi ditandai dengan kemampuan untuk mempresentasikan objek, objek, dan orang secara mental. Artinya tidak semuanya secara empiris atau fisik hadir di depan anak, tetapi anak sudah memiliki kemampuan membayangkan benda, benda, orang dan kejadian dalam pikirannya (kemampuan berpikir simbolis). Dimana bentuk pemikiran tersebut muncul dalam berbagai aktivitas yang dilakukan melalui bermain. Hal ini sesuai dengan apa yang diutarakan *Masganti* (2016, hlm. 34) bahwa ketika anak bermain, mereka mengembangkan keterampilan berpikir simbolik melalui imajinasi.

Disamping itu bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan pada anak sehingga kemampuan kognitifnya dapat berkembang. Sebagaimana diungkapkan *Piaget* (dalam *Fadlillah*, 2018, hlm.13) bahwa melalui bermain anak dapat mengkonstruksi pengetahuan dengan berinteraksi dengan objek yang ada di sekitarnya. Disisi lain menurut *Fadlillah* (2018, hlm. 124), media pendidikan dapat meningkatkan kreativitas anak, sehingga orang tua dan pendidik harus memfasilitasi mainan edukatif yang dapat dimainkan dengan cara yang berbeda dapat menggunakan tanah liat untuk membuat berbagai bentuk kreatif. Kegiatan kreatif dengan tanah liat mengingatkan kita pada bermain dengan lilin mainan menurut *Stephani* (dalam *Wahyuni*, 2013, hlm. 25). Bedanya lilin mainan berwarna dan tidak mengeras, sedangkan tanah liat terbuat dari adonan tepung kue dll, sedangkan tanah liat bisa diwarnai, dibentuk dan dikeraskan, dan bentuk fisiknya lentur mudah untuk dibentuk apapun. Memiliki bentuk seperti itu menjadikan media suara sebagai media nyata untuk pembelajaran abstrak.

Berdasarkan hasil pengamatan di tempat ini, kemampuan kreativitas anak usia 4-5 tahun di Kober Qurrotu'ain Al Istiqomah Cimahi masih sangat rendah. Anak-anak belum mampu mengungkapkan ide dalam sebuah karya, anak-anak hanya meniru gambar yang dicontohkan oleh guru. Hal ini terlihat ketika peneliti melakukan observasi kepada anak dengan hasil belum berkembang ketika harus membuat suatu karya bebas tanpa diberi contoh oleh guru. Berdasarkan hasil analisis observasi yang dilakukan peneliti terlihat kurangnya kreativitas pada anak disebabkan oleh pembelajaran yang kurang menarik. Jadi, peneliti dalam hal ini melakukan kegiatan pembelajaran melalui permainan *playdough* dengan menggunakan *clay* tepung, karena dengan bermain anak-anak mengalami perkembangan dan bermain juga merupakan salah satu metode pembelajaran pada anak usia dini. Melalui kegiatan ini anak diharapkan dapat membuat beraneka ragam bentuk dan warna *clay* tepung sebagai hasil dari menciptakan suatu karya yang sesuai dengan ide atau gagasan masing-masing anak juga mengasah kepercayaan keyakinannya dalam berkreasi. Maka dalam hal ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran melalui permainan *clay* tepung. Karena *clay* tepung merupakan salah satu alat permainan edukatif (APE) yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak dan dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak.

Dari berbagai jenis tanah liat, bubuk tanah liat yang digunakan dalam penelitian ini bisa dibuat adonan tepung lempung ini memakai beberapa macam jenis tepung dan lem putih. Bahan dasar bubuk tanah liat relatif murah dan mudah didapat. Membuat adonan juga relatif mudah. Menurut proses pembuatan bubuk tanah liat, alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan *clay* tepung diantaranya baskom, untuk mengaduk adonan, tepung beras 70 gram, tepung maizena 70 gram, tepung tapioka 70 gram, lem putih 180 gram, dan takaran. Adapun proses pembuatannya yaitu tepung dan lem putih dicampur lalu aduk hingga rata, kemudian bentuk dan campur dengan beberapa warna yang berbeda. Aduk rata kembali hingga adonan kalis dan bentuk sesuai imajinasi anak.

Menurut Sejati (dalam Aryanti dan Zaini, 2017, hlm.5) kegiatan bermain *clay* ini bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas anak anda sejak dini, memberikan rasa percaya diri dan menyenangkan serta mendorong anak untuk berpikir rasional, seperti membangkitkan minat dan perhatian anak, meningkatkan rasa ingin tahu dan aktivitas belajar anak, memfasilitasi dan mengembangkan rasa ingin tahu, tekun, terbuka, kritis, bertanggung jawab, kerjasama dan mandiri, serta membantu anak-anak menggunakan barang bekas untuk memecahkan masalah sehari-hari.

Manfaat bermain *clay* menurut Bainbridge (dalam Aryanti, 2017, hlm.5) mengungkapkan bahwa bermain *clay* membantu mempertajam fungsi otak kanan pada saat melakukan kreativitas, menaikkan tingkat imajinasi & merangsang fungsi sel syaraf anak untuk bergerak. Disamping itu Suryani (dalam Aryanti dan Sudarto, 2017, hlm.5) bermain anak-anak bermanfaat untuk menyalurkan tenaga yang dimiliki anak mempersiapkan diri untuk masa depan & merangsang bagaimana watak dan karakter pribadi anak. Beberapa manfaat bermain *clay*, diantaranya membantu anak dalam meningkatkan tingkat pengetahuan, sikap, perilaku, minat dan juga kemampuan keterampilan (skill). Serta mempertajam tingkat kemampuan untuk menghasilkan karya anak, mampu menaikkan tingkat sosialisasi anak belajar di kelas. Sehingga diperoleh tingkat kreativitas yang baik melalui pengamatan yang dilakukan oleh guru dan peneliti. (Tresia, 2019 hlm 18-19). Berdasarkan paparan diatas, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tentang penerapan permainan *Clay* tepung dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia 4-5 tahun di Kober Qurrotu'ain Al Istiqomah.

## METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif karena dalam penelitian kualitatif pertanyaan penelitian dirumuskan dengan maksud untuk memahami gejala yang kompleks (Sugiyono, 2018, hlm. 278). Dan penelitian ini langsung ke sumber data, karena penelitian dilakukan kepada anak usia dini maka data yang terkumpul juga berbentuk kata juga gambar sehingga tidak menekankan pada angka. Jadi digunakanlah metode kualitatif. Metode yang digunakan dalam observasi ini adalah metode deskriptif. Karena dengan menggunakan metode deskriptif peneliti dapat mengeksplorasi atau memotret suatu peristiwa sosial yang akan diteliti secara menyeluruh luas dan mendalam (Sugiyono, 2018, hlm. 277).

Metodologi deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Pendekatan penelitian kualitatif, menurut Gunawan (dalam Novitasari dan Nuraeni, 2022, hlm.139) adalah jenis penelitian yang hasilnya tidak diperoleh dengan menggunakan metode statistik atau perhitungan jenis lainnya. Pendekatan kualitatif bertujuan untuk menjelaskan secara mendalam tentang fenomena yang terjadi dengan cara pengumpulan data secara detail atau mendalam dari sudut pandang peneliti. Penelitian kualitatif mencoba untuk mendapatkan pemahaman yang menyeluruh tentang sampel yang diteliti.

Subjek yang diteliti adalah anak usia dini yang berusia 4-5 tahun di Kober Qurrotu'ain Al Istiqomah dengan jumlah 5 anak, yaitu 4 anak laki-laki dan 1 anak perempuan. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam melaksanakan observasi, peneliti bergabung dengan subjek yang akan diteliti, dan mengamati secara langsung bagaimana subjek tersebut melakukan kegiatan menggunakan media playdough untuk meningkatkan motorik halus, selain itu peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada subjek penelitian agar menambah data yang akan diperlukan untuk menunjang penelitian ini. Serta peneliti melakukan dokumentasi untuk keperluan penelitian ini. Peneliti melakukan kegiatan ini pada bulan Februari semester II tahun ajaran 2021-2022.

Menurut Sugiyono (2018, hlm. 321) analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung pada periode tertentu. Proses analisis data deskriptif kualitatif sebagai berikut: 1. Pengumpulan Data, melalui observasi dan wawancara mendalam serta dokumentasi. 2. Reduksi Data yaitu data dilapangkan dengan jumlah yang cukup banyak maka dilakukan reduksi data atau merangkum data yang terkumpul. 3. Penyajian Data, dalam penelitian kualitatif penyajian data bias dilakukan dalam bentuk uraian singkat atau teks yang berbentuk naratif. 4. Verification atau penarikan kesimpulan, langkah terakhir pada penelitian kualitatif adalah penarikan kesimpulan yaitu temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada sebelumnya. Temuan ini dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih belum jelas. Adapun beberapa indikator penerapan media clay tepung untuk meningkatkan hasil karya yang kreatif sesuai ide dan gagasannya menurut Munandar (dalam Tokan, 2016, hlm. 48) yaitu memiliki rasa ingin tahu yang besar, mengajukan pertanyaan, memberikan banyak gagasan dan usulan terhadap suatu masalah, mampu menyatakan pendapat secara spontan, menghargai rasa keindahan, mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh orang lain, memiliki rasa humor tinggi, mempunyai daya imajinasi yang kuat, original, dapat bekerja sendiri, senang mencoba hal baru, kemampuan elaborasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil yang diteliti adalah guru mempersiapkan ruangan dan peralatan sebelum melakukan kegiatan mengaplikasikan media *clay* tepung, kemudian guru mempersepsiikan dengan mengadakan tanya jawab dan memotivasi anak-anak. Guru kemudian mengomunikasikan tujuan pembelajaran, menjelaskan aturan dan materi permainan, serta pembentukan anak dalam kelompok.

Kegiatan penelitian ini dilakukan di Kelas A usia 4-5 tahun kemudian dan juga mencantumkan nama-nama anak yang diteliti: AM, MA, NB, RR, NK. Skala penilaian penggunaan media *clay* tepung untuk meningkatkan kemampuan untuk menciptakan karya yang baru ini adalah Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *clay* tepung di Kober Qurrotu`ain Al Istiqomah pada anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut: a) Guru mempersiapkan media *clay* tepung, sebelum kegiatan pembelajaran dimulai dengan menggunakan media *clay* tepung, guru menyiapkan *clay* tepung yang masih terbungkus. Untuk menarik perhatian anak, simpan di atas meja *clay* tepung yang akan digunakan, kemudian bagikan sesuai warna dan jumlah anak. Selanjutnya guru memaparkan bahan yang digunakan dalam kegiatan tersebut sehingga pengetahuannya dapat berkembang. b) Guru Membagikan *Clay* Tepung. *Clay* tepung yang sudah diwarnai dibagikan kepada anak secara merata. Pada kegiatan ini guru akan bertanya kepada anak warna apa yang dilihat serta apa warna kesukaan anak-anak ini dilakukan sebagai salah satu cara bagaimana guru melihat respon anak terhadap media *clay* tepung tersebut dan mengarahkan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dengan media *clay* tepung. c) Guru memberikan contoh pembuatan bentuk. Setelah anak-anak mendapatkan *clay* tepung, maka selanjutnya guru akan memberikan contoh mengenai bagaimana membuat bentuk yang mudah dibuat oleh anak, adapun cara yang diajarkan yaitu cara meremas dan memijit *clay* tepung sehingga dapat menghasilkan suatu bentuk yang diinginkan oleh anak. Bentuk sederhana yang diajarkan guru itu seperti bentuk memanjang, kemudian menggulung membentuk siput ada bentuk jamur dan bentuk lainnya. Beberapa anak menghasilkan bentuk sesuai imajinasi dan keinginannya sendiri. d) Guru mengamati proses kegiatan anak. Dalam kegiatan bermain dengan menggunakan media *clay* tepung, gurumengamati seluruh kegiatan dari awal hingga akhir bagaimana bentuk dan warna yang dihasilkan.

Proses pembelajaran pada anak usia 4-5 tahun dapat dikatakan sangat antusias dimana hal ini dapat dilihat ketika mereka tidak jenuh dalam menghasilkan bentuk dan warna *clay* yang beraneka ragam sesuai ekspresinya. Teknik yang digunakan oleh anak dalam membuat bentuk selama proses bermain ini sangat beragam mulai dari memijit, memilin, membuat bola, memukul serta menambah dan mengurangi media *clay* tepung yang digunakan. Disamping itu ada beberapa hal yang focus disimak demi meningkatkan pengembangan kemampuan serta pengetahuan selama proses belajar dengan media *clay* tepung dan menciptakan kreativitas yang tinggi pada anak dengan membuat berbagai bentuk yang diinginkan oleh anak.

Penilaian *Clay* Tepung yang dihasilkan. Tahapan terakhir adalah mengapresiasi hasil kerja anak yaitu anak bercerita tentang hasil bentuk *clay* yang dibuat di depan temannya, dari 5 orang anak yang menjadi subyek penelitian ini. Adapun penilaian guru yang diambil adalah seluruh proses kegiatan anak sesuai 5 kriteria pencapaian anak pada kompetensi dasar. Selama melakukan pengamatan pada penerapan kegiatan media pembelajaran *clay* tepung untuk meningkatkan kreativitas anak yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Awal Penilaian Kemampuan Kreativitas Pada Anak

No	Nama Sampel	Capaian Hasil Peningkatan Kreativitas anak					Ket
		1	2	3	4	5	
1	NB	MB	MB	MB	MB	BSH	MB
2	MA	BB	MB	MB	MB	MB	MB
3	AM		MB	MB	BSH	BSH	MB
4	RR	BB	BB	MB	MB	MB	MB
5	NK	MB	MB	MB	MB	BSH	MB

Tabel 2 Hasil Akhir Penilaian Kemampuan Kreativitas Pada Anak

No	Nama Anak	Indikator Penilaian perkembangan Kreativitas anak					Ket
		1	2	3	4	5	
1	NB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
2	MA	BSB	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB
3	AM	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB
4	RR	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH
5	NK	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH

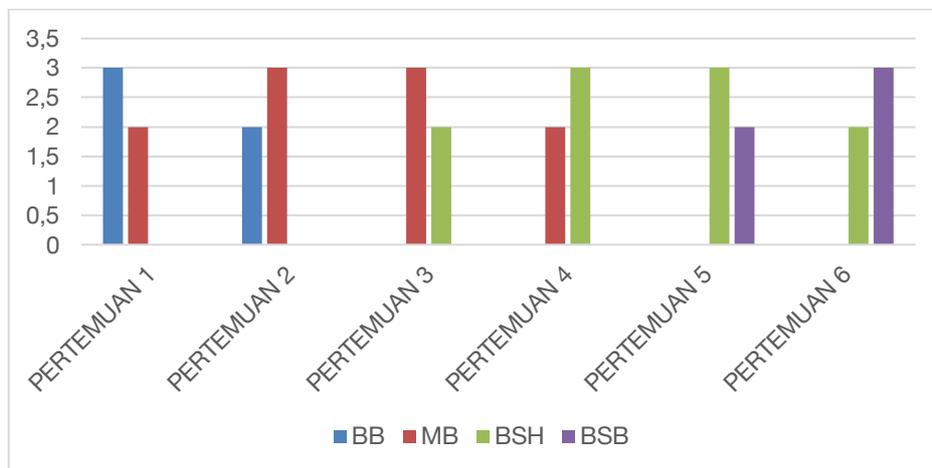
## Keterangan Indikator:

1. Antusiasme anak dalam beberapa kegiatan dan mengajukan pertanyaan
2. Menciptakan imajinasi sesuai ide dan pengetahuan sehari-hari
3. Anak menumpahkan gagasan dalam berbagai macam bentuk geometri
4. Mampu menerapkan warna
5. Rasa percaya dalam menciptakan hasil karya yang indah

## Keterangan Pencapaian Perkembangan:

1. Belum Berkembang (BB): Anak masih harus dibimbing dan diberi contoh oleh guru (nilai 1).
2. Mulai Berkembang (MB): Anak masih harus diingatkan atau perlu ditolong oleh (nilai 2).
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH): Anak sudah dapat melakukan sendiri secara terus menerus tanpa harus diberitahu atau diberi contoh oleh guru (nilai 3).
4. Berkembang Sangat Baik (BSB): Anak sudah dapat melakukan sendiri tanpa dibantu guru dan dapat menolong temannya yang belum mampu (nilai 4).

Berdasarkan hasil akhir yang terdapat pada tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak meningkat. Dari tabel hasil akhir di atas menunjukkan terdapat 2 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan terdapat 3 anak yang sudah berkembang sangat baik (BSB). Untuk penilaian kreativitas anak dari awal pertemuan sampai akhir pertemuan yaitu dari pertemuan ke 1 sampai pertemuan ke 6 dapat dilihat pada gambar di bawah :



Gambar 2 Hasil Penilaian Kemampuan Kreativitas Anak dari Pertemuan Pertama sampai Pertemuan Keenam

Grafik diatas menunjukkan penilaian kemampuan kreativitas anak dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam. Dari grafik diatas menunjukkan peningkatan pada kemampuan kreatifitas anak yang mana pada pertemuan ke-1 terdapat tiga orang anak yang Belum Berkembang (BB) dan dua orang anak yang mulai berkembang (MB). Pada pertemuan ke-2 terdapat dua orang anak yang Belum Berkembang (BB) dan tiga orang yang Belum Berkembang (MB). Kemudian pada pertemuan ke-3 terdapat tiga orang anak yang mulai berkembang (MB) dan dua orang anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada pertemuan ke-4 terdapat dua orang anak yang Mulai Berkembang (MB) dan tiga orang anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Selanjutnya pada pertemuan ke-5 terdapat tiga orang anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan dua orang anak yang berkembang sangat baik (BSB) dan pada pertemuan terakhir yaitu pertemuan ke-6 terdapat dua orang anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan tiga orang anak yang berkembang sangat baik (BSB). Jadi dari hasil penilaian yang terdapat pada grafik diatas menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak meningkat setelah dilaksanakan penerapan media *clay* tepung untuk meningkatkan kreativitas.

### Pembahasan

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan permainan media *clay* tepung dapat meningkatkan kemampuan kreativitas pada anak usia 4-5 tahun di Kober Qurrotu'ain al Istiqomah berjalan dengan baik dan menunjukkan respon yang sangat antusias dari anak. Mereka dapat melakukan kegiatan ini sambil bermain sehingga kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan kreativitas mereka.

Dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun mulai dari persiapan bahan, membagikan bahan dan warna sesuai kesukaan, memberikan contoh bentuk dasar yang sederhana, seperti memanjang dengan cara menggulung, memijit, memilin untuk dikembnagkan dengan kreativitas masing berbagai macam bentuk yang menarik sesuai imajinasi dan kreativitasnya. Di tahap akhir anak diberikan kesempatan untuk bercerita tentang hasil karya yang dibuatnya.

Penerapan *clay* tepung dalam kegiatan pembelajaran anak usia 4-5 tahun dikelas memberikan pengaruh yang baik selama proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini terlihat dari partisipasi dan semangat yang muncul dari anak selama kegiatan belajar belajar berlangsung, *clay* tepung ini sangat menarik bagi anak-anak, mulai dari mencampur warna kedalam tepung hingga proses membuat bentuk *clay*. Kemampuan untuk menciptakan bentuk sesuai ide dan gagasannya akan terlatih melalui hasil *clay* tepung yang sudah diaplikasikannya, setiap anak memiliki tingkat khayal dan mampu menghasilkan kreasi

yang asli dan berbeda dengan lainnya. Dimana setiap tahapan kreatif anak membuat atau merancang dalam menghasilkan berbagai produk kreatif sebagai hasil dari proses kreatif. Sebagaimana Bainbridge (dalam Aryanti & Sudarto, 2017, hlm.5) mengungkapkan bahwa bermain *clay* membantu meningkatkan ketajaman dalam berfikir saat melakukan kreatifitas, menaikkan tingkat imajinasi & merangsang sel syaraf otak anak.

Mulai dari kegiatan dasar membentuk suatu benda atau bentuk bangun dasar untuk meningkatkan kreativitas pada anak, yaitu bisa dengan menjiplak benda atau cetakan membentuk suatu benda yang diinginkan atau mencampurkan warna-warna dasar pada adonan *clay* tepung sehingga menghasilkan warna warna yang beragam selain itu anak anak dapat mengexpresikan diri dengan berkarya menggunakan berbagai benda untuk membuat bentuk benda dari cetakan atau dari imajinasi anak itu sendiri. Dalam kegiatan ini melakukan koordinasi antara mata dan tangan untuk melakukan berbagai kegiatan seperti meremas, mengaduk, mencampur, menekan dan lainnya.

Anak mengikuti kegiatan media *clay* sangat antusias. Semua kegiatan dirancang untuk meningkatkan kreativitas anak agar anak menjadi lebih kreatif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan ini. Hal ini senada dengan paparan menurut Sejati (dalam Aryanti dan Zaini, 2017, hlm.5) bahwa *clay* bermanfaat dalam meningkatkan kreativitas anak sejak dini dengan menyenangkan dan mendorong untuk berpikir rasional.

## KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian diatas bahwa penerapan media *clay* tepung mampu meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di Kober Qurrotu'ain Al Istiqomah. Dengan adanya penerapan media *clay* tepung kreativitas anak dapat meningkat hal ini ditunjukkan dengan adanya ide-ide dan imajinasi dari masing-masing anak sehingga anak mampu membuat karya yang berbeda, mulai dari pencampuran warna hingga anak mampu membuat karya tanpa bantuan, anak mampu menceritakan karya yang dibuatnya, anak mampu mengenal bentuk, warna dan bahan dan anak dapat memilih warna kesukaannya sehingga anak bisa membuat karya yang kreatif sesuai dengan imajinasinya dan anak mampu menciptakan suatu karya atau ide-ide baru dalam menciptakan bentuk *clay* tepung.

## REFERENSI

- Aryanti, F., & Sudarto, Z. (2017). Bermain *clay* tepung terhadap kemampuan mempertahankan interaksi sosial anak autis pada taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Khusus*. Universitas Negeri Surabaya. 1-13. <https://core.ac.uk/download/pdf/230621478.pdf>
- Fadlillah, M. (2018). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Listiana, N. (2013). Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukatif (Ape) Clay Tepung terhadap Kreativitas Anak Kelompok B di Tk Islam Al-Azhar Kelapa Gading Surabaya. 2(1). 1-6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/1025>
- Masganti. (2016). *Pengembangan kreativitas anak usia dini teori dan praktik*. Medan: IKAPI.
- Novitasari, N., & Nuraeni, L. (2022). Peran orang tua dalam meningkatkan sikap kerjasama anak pada pembelajaran daring kelompok a di ra miftahul khoir. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(2), 136-143. <https://doi.org/10.22460/ceria.v5i2.10134>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d*. Bandung: Alfabet
- Tokan, R.I (2016). *Manajemen Penelitian Guru*. Jakarta: PT Grasindo

- Yusuf, S. (2012). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: PT Roesdakarya
- Wahyuni, N. T. (2013). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar melalui Penggunaan Media Clay Materi Berkarya Relief pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Karangsentul Purbalingga. *Universitas negeri semarang*. <http://lib.unnes.ac.id/17602/>