

PENGGUNAAN PERMAINAN KONSTRUKTIF MEDIA PLAYDOUGH DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PADA ANAK KELOMPOK B

**Illis Komariah Krisdewi Nurnawati¹, Ai Syarifah²,
Chandra Asri Windarsih³ Fifiet Dwi Tresna Santana⁴**

¹ TK Kemala Bhayangkari, Cimahi

² TK Space Toon, Cimahi

³ PG PAUD IKIP Siliwangi, Cimahi

⁴ PG PAUD IKIP Siliwangi, Cimahi

1farhansahid54@gmail.com, 2aisyarifah01@gmail.com, 3chandraasriwd@yahoo.com,
4fifiet@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

The low creativity of students can be seen in participating in learning. The child is still imitating the work of his friend, has not been able to stick to a pattern by the place provided, and colors the same as his friend. Researchers make improvements to learning through constructive play. Constructive play students are stimulated to think with the idea, to be more optimal. Issues examined 1) What are the objective conditions of children's creativity before making constructive play 2) How to implement constructive play on children and 3) How to increase children's creativity? The method applied is Action Research. The results of the analysis and discussion are outlined descriptively. The study was applied to two cycles. The results showed that: 1) the pre-cycle stage there were 1 child (8%) at a very good level and 12 children (92%) at a sufficient level. 2) The application of constructive games is applied in the form of building activities or making a form or construction using playdough by the ideas given the theme. 3) Based on the results of the action, the child's creativity has increased. In the initial cycle the average ability of children was 50.48%, in the first cycle (first meeting) was 58.17%, in the first cycle (second meeting) was 64.90%, in the second cycle (first meeting) was 72.12%, and in the second cycle (second meeting) by 81.25%.

Keywords : Constructive Games, Media Playdough, Creativity, Children

ABSTRAK

Rendahnya kreativitas siswa dapat terlihat dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan. Anak masih meniru hasil karya temannya, belum mampu menempel sebuah pola sesuai dengan tempat yang disediakan, dan mewarnai sama persis dengan temannya. Peneliti melakukan perbaikan pembelajaran melalui permainan konstruktif. Bermain konstruktif siswa dirangsang untuk berpikir dengan idenya, agar lebih optimal. Permasalahan yang dikaji: 1) Bagaimana kondisi obyektif kreativitas anak sebelum melakukan permainan konstruktif 2) Bagaimana pelaksanaan permainan konstruktif pada anak dan 3) Bagaimana peningkatan kreativitas anak?. Metode yang diterapkan yaitu *Action Research*. Hasil dari analisis dan pembahasan dituangkan secara deskriptif. Penelitian diaplikasikan ke dua siklus. Hasil riset menunjukkan bahwa: 1) tahap pra siklus terdapat 1 anak (8%) berada pada tingkatan sangat baik dan 12 anak (92%) pada tingkatan cukup. 2) Penerapan permainan konstruktif diaplikasikan berupa kegiatan membangun atau membuat suatu bentuk atau konstruksi menggunakan *playdough* sesuai ide dengan tema yang diberikan. 3) Berdasarkan hasil tindakan, kreativitas anak mengalami peningkatan. Pada siklus awal rata-rata kemampuan anak sebesar 50.48%, siklus I (pertemuan kesatu) sebesar 58,17%, siklus I (pertemuan kedua) sebesar 64,90%, siklus II (pertemuan kesatu) sebesar 72,12%, dan siklus II (pertemuan kedua) sebesar 81,25%.

Kata Kunci: Permainan Konstruktif, Media *Playdough*, Kreativitas, Anak

PENDAHULUAN

Bermain satu strategi yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Lewat bermain pula anak mendapatkan pengalaman. Ini menjadi proses pembelajaran bagi anak. Bermain memberikan pengaruh bagi seluruh aspek perkembangan anak. Salah satu contoh bermain yaitu mengenalkan tentang belajar mengenal diri sendiri, orang lain bahkan lingkungan sekitarnya. Bermain juga memberikan kebebasan anak-anak mengeluarkan ekspresinya, imajinasinya untuk menggali kreativitasnya. Melalui permainan kreatif anak mengembangkan semua kemampuannya dan mengeksplorasi pengalaman dan objek-objek di sekitarnya. Pada pembelajaran di TK tidak hanya menekankan pada pembelajaran yang berorientasi pada bermain melainkan pada perkembangan anak itu sendiri (Pratiwi, 2017).

Kemampuan bermain anak dapat meningkat yakni dengan permainan konstruktif. Permainan konstruktif yaitu kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan sesuatu hasil karya tertentu. Yang termasuk ke dalam kegiatan bermain konstruktif seperti merakit kepingan kayu, berbahan plastik menjadi bentuk tertentu (Lubis, 2018).

Beberapa hal yang menjadi alasan permainan konstruktif adalah satu permainan yang dapat meningkatkan kreatif anak. Untuk itulah dalam sebuah proses pembelajaran diperlukan suatu metode yang berkaitan erat dengan permainan. Permainan konstruktif ini anak mendapatkan pengalaman belajar, dan anak akan tumbuh secara optimal. Permainan konstruktif akan menjadi

menyenangkan bagi anak, dikarenakan anak akan disibukkan dengan membuat sesuatu hal yang ada menjadi sebuah hal yang baru. Misalnya saja, anak bermain *playdough* atau plastisin, permainan ini menggunakan tangan, mengolah sebuah *playdough* menjadi sesuatu benda yang mereka sukai. Melalui permainan ini dituntut anak untuk berpikir imajinatif terhadap mainan di dalam genggamannya serta dalam khayalannya. Permainan ini dibutuhkan pendamping agar kreativitas yang ada didalam diri anak berkembang secara optimal.

Permainan konstruktif melalui *playdough* ini tidak secara instan diberikan kepada anak, namun diberikan tips dan trik khusus agar anak berkembang. Faktor guru disini sangat harus aktif dalam proses belajar mengajar. Perkembangan anak terutama pada segi kreativitas perlu dikembangkan sejak dini.

Playdough disukai oleh anak-anak. Menurut Haryani (2014:59) mainan *playdough* yaitu suatu aktifitas sangat bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Bersama *playdough*, anak akan tertarik dan suka, serta juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya.

Anak dapat membentuk *playdough* sesuka hatinya, meremasnya dan membuat pola pikirnya menjadi lebih kreatif. Membentuk dengan menggunakan cetakan, mewarnainya atau bahkan membentuk pola-pola. *Playdough* merupakan APE dalam serta dirancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan ide-ide anak.

Permainan *playdough* diantaranya mempunyai banyak manfaat bagi anak

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)
Vol.3 | No.2 | Maret 2020

yaitu Menurut Jutmika (2012:84) di antaranya adalah sebagai berikut:

- Melatih sensorik anak.
- Mengembangkan kemampuan berpikir
- *Self esteem*.
- Mengasah kemampuan berbahasa.

Berdasarkan pendapat dan observasi tersebut, maka peneliti ingin menuangkan gagasannya melalui media *playdough* yang dapat digunakan sebagai permainan konstruktif dalam mengembangkan kreativitas anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan PTK (*Classroom Action Research*). Menurut Mulyasa (2009), PTK merupakan suatu adalah upaya mencermati peserta didik dalam sebuah tindakan (*treatment*). PTK ini dilakukan bersama-sama antara guru dan siswa. Dengan kata lain anak dibimbing oleh guru dalam meningkatkan dan memperbaiki pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara guru kelas, dan peneliti. Guru merupakan orang yang melaksanakan tindakan. Sedangkan posisi teman sejawat merupakan observer di kelas. Kolaborasi inilah diperlukan untuk menyamakan persepsi, dan kesimpulan untuk lahirnya tindakan yang baru yang memiliki tujuan meningkatkan aktif dan kreatif pada anak. Kegiatan penelitian diawali dengan rencana (*planning*), dilanjutkan pada tahap pelaksanaan (*action*), serta pengumpulan data (*observing*), dan diakhiri dengan analisis data sebagai bahan akhir untuk merumuskan tindakan perlu ditindaklanjuti (*reflecting*).

Subjek yang digunakan adalah siswa dan siswi kelompok B dengan rentang usia lima sampai enam tahun. Keseluruhan sampel berjumlah 13 orang anak terdiri atas 7 anak perempuan dan 6 anak laki-laki.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Rendahnya kreativitas anak disebabkan beberapa faktor. Proses pembelajaran di kelas, anak melakukan kegiatan masih mengikuti pada sebuah contoh yang diberikan oleh guru. Guru di TK juga lebih menekankan pada calistung. Sistem pendidikan di TK terlalu lebih kepada tuntutan nilai akademik yang lebih cenderung anak menguasai kemampuan calistung pada akhirnya anak kreativitas anak kurang diperhatikan. Permainan konstruktif membentuk *playdough* juga belum tersentuh, padahal *playdough* merupakan media baru yang dapat dikembangkan dalam menggali kreativitasnya.

Hasil penelitian awal diperoleh dari pengamatan kreativitas pada anak sebanyak 13 orang sebagai berikut:

Grafik 1
Persentase kemampuan kreativitas pra siklus



Grafik menunjukkan:

- Pada cara belajar terdapat 2 anak (15,4%) pada kriteria BSH, 10 anak (76,9%) pada kriteria MB, dan 1 anak (7,7%) pada kriteria BB.
- Pada aspek kemampuan mengorganisasikan terdapat 2 anak (15,4%) pada kriteria BSH, 10 anak (76,9%) pada kriteria MB, dan 1 anak (7,7%) pada kriteria BB.
- Pada aspek sudut pandang yang berbeda terdapat 2 anak (15,4%) pada kriteria BSH, 9 anak (69,2%) pada kriteria MB, dan 2 anak (15,4%) pada kriteria BB.
- Pada aspek bercerita terdapat 3 anak (23,1%) pada kriteria BSH, 6 anak (46,2%) pada kriteria MB, dan 4 anak (30,8%) pada kriteria BB.

Persentase perkembangan kreativitas anak pada siklus I pertemuan kesatu disajikan pada diagram di bawah

Grafik 2
Kemampuan Rata-Rata Siklus I Pertemuan I

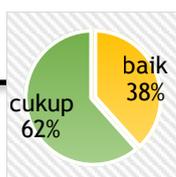


Diagram di atas menunjukkan terdapat 8 anak (62%) yang kreativitasnya berada pada kategori cukup dan 5 anak (38%) yang kreativitasnya berada pada kategori baik.

a. Siklus I Pertemuan II

Persentase perkembangan kreativitas anak pada siklus I pertemuan kedua disajikan pada diagram di bawah ini:

Grafik 2
Kemampuan Rata-Rata Siklus I Pertemuan II

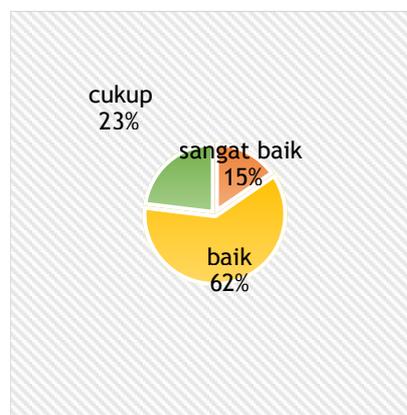


Diagram di atas menunjukkan terdapat 3 anak (23%) yang kreativitasnya berada pada kategori cukup, 8 anak (62%) yang kreativitasnya berada pada kategori baik, dan 2 anak (15%) yang kreativitasnya berada pada kategori sangat baik.

b. Siklus II Pertemuan I

Persentase perkembangan kreativitas anak pada siklus II pertemuan kesatu disajikan pada diagram di bawah ini:

Grafik 3
Kemampuan Rata-Rata Siklus I Pertemuan II

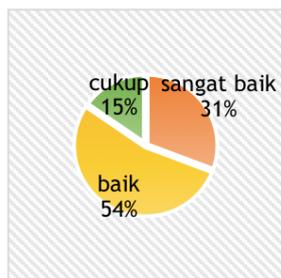


Diagram di atas menunjukkan terdapat 2 anak (15%) yang kreativitasnya berada pada kategori cukup, 7 anak (54%) yang kreativitasnya berada pada kategori baik, dan 4 anak (31%) yang kreativitasnya masuk kategori sangat baik.

c. Siklus II Pertemuan II

Persentase perkembangan kreativitas anak pada siklus II pertemuan kedua disajikan pada diagram di bawah ini:

Garik 4
Kemampuan Rata-Rata Siklus I
Pertemuan II

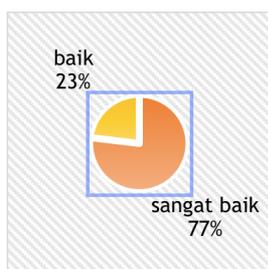


Diagram di atas menunjukkan 3 anak (23%) yang kreativitasnya menunjukkan kategori baik dan 10 anak (77%) yang kreativitasnya kategori sangat baik.

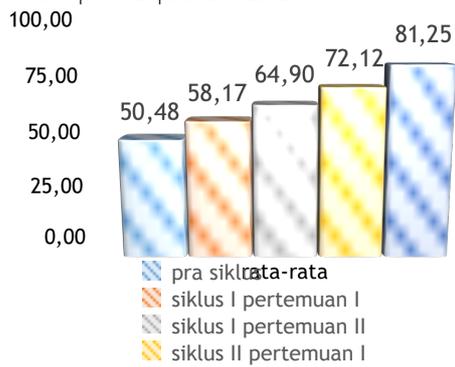
Kemampuan rata-rata anak meningkat setiap siklusnya. Pada pra siklus rata-rata kemampuan anak sangat rendah, yakni pada aspek cara belajar 51,92%, aspek kemampuan mengorganisasikan 51.92%, aspek sudut

pandang yang berbeda 50%, dan aspek bercerita 48,08%. Seiring dengan permainan konstruktif yang dilakukan, anak mulai belajar dengan sendirinya. Kreativitas anak pun mencapai indikator yang dikehendaki, yakni pada siklus II Pertemuan kedua. Pada aspek cara belajar 82,69%, aspek kemampuan mengorganisasikan 80,77%, aspek sudut pandang yang berbeda 80,77%, dan aspek bercerita 80,77%.

Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun bersama oleh peneliti dan guru kelas. Permainan konstruktif yang digunakan pada Siklus I adalah jenis permainan konstruktif menggunakan *playdough*. Anak-anak membuat berbagai bentuk menggunakan *playdough* dan pada Siklus II anak-anak membuat bentuk menggunakan *playdough*.

Setiap anak memiliki sebuah kreativitas yang berbeda antara anak yang satu dengan anak yang lain. Ada anak yang mengalami peningkatan, adapula anak yang mengalami penurunan, dan ada anak yang hasilnya sama disetiap siklusnya. Kegiatan pertama yang dilakukan peneliti adalah untuk mengetahui kondisi awal sebelum tindakan. Dari hasil pra tindakan kreativitas anak berada pada kategori cukup 10 anak (77%) dari total keseluruhan jumlah anak dalam satu kelas 13 anak. melihat kondisi tersebut, dapat dikatakan bahwa kreativitas anak masih perlu ditingkatkan lagi.

Grafik 5
Kemampuan Rata-Rata Setiap Siklus



Berdasarkan kemampuan rata-rata setiap siklus, rata-rata tingkat kreatif anak mengalami kenaikan tiap siklusnya. Pada pra siklus rata-rata kemampuan anak sebesar 50,48%, pada siklus I Pertemuan kesatu sebesar 58,17%, siklus I Pertemuan kedua 64,90%, pada siklus II Pertemuan kesatu 72,12%, dan siklus II Pertemuan kedua 81,25%.

Pembahasan

Kreatif merupakan suatu anugrah yang dimiliki oleh seseorang. Orang yang kreatif cenderung mempunyai ide yang original. Anak dikatakan kreatif apabila mampu menghasilkan produk secara kreatif serta tidak tergantung dengan orang lain yang berarti bahwa dalam memuaskan diri bukan karena tekanan dari luar. Amabile (Suratno, 2005: 10) menjelaskan bahwa ketika termotivasi akan menimbulkan kreativitas.

Menurut Lowenfeld (dalam Sumanto, 2006: 9) kreativitas dalam berkarya yaitu : a) peka terhadap pengamatan indera; b) komunikasi dalam pemecahan masalah; c) luwes dalam menjawab berbagai permasalahan.; d) unik dalam mengungkapkan ide serta gagasan dalam suatu karya seni.

Faktor pendukung anak kreatif adalah rangsangan permainan konstruktif. Adanya rangsangan media

playdough sebagai upaya penyemangat anak. Namun tentu saja, masih terdapat anak yang tingkat kreativitasnya yang rendah, penyebab anak memiliki daya imajinasi yang rendah serta cenderung anak lebih diam dan menyendiri. Berdasarkan hasil tindakan di atas, permainan konstruktif dapat menstimulus anak dalam membentuk kreativitas secara nyata.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan :

1. Kemampuan guru melaksanakan proses belajar mengajar
 - a. Guru harus memberikan contoh sebuah karya nyata kepada untuk membangun ide dan kreativitas anak.
 - b. Pemberian *reward* berupa pujian dan motivasi dapat membuat anak lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Kreativitas anak dalam permainan konstruktif
 - a. Kreativitas anak dapat berkembang dengan baik bila didukung oleh beberapa faktor yaitu memberikan rangsangan mental yang baik menciptakan lingkungan yang kondusif, peran guru dalam mengembangkan kreativitas.
 - b. Anak cenderung melihat hasil temannya dalam membuat suatu bentuk.

DAFTAR PUSTAKA

- Haryani, C. (2014). *Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia*

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107 (Online)

Vol.3 | No.2 | Maret 2020

Dini. Skripsi. Universitas Bengkulu:
Bengkulu.

Jutmika, Y.N. (2012). *Ragam Aktivitas Harian untuk Playdough*. Jakarta: DIVA Press.

Lubis, M & Nurmainah. (2018). *Pengaruh Permainan Konstruktif terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun di RA Fatimah Kec. Besitang – Kab Langkat T.A 2016 -2017*. Bunda Rampai Usia Emas. Vol 2 No. 2 Desember 2018.

Mulyasa. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdyakarya.

Sugiyono. (2008). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: IKAPI.

Sumanto. (2006). *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Ketenagaan Perguruan Tinggi.

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

Pratiwi, W. 2017. KONSEP BERMAIN PADA ANAK USIA DINI. Jurnal Tadbir : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam. <https://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/395>. [10 September 2019].