

## Menumbuhkan Kreativitas dengan Plastisin

Mokhamad Ibnu Fajar

SD Negeri Sidakaton 05  
fajaribnutegal@gmail.com

---

### Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

---

### Abstract

*This research aims to know: (1) there are the differences of early children creativity of learning before and after using Plastisin, (2) the differences of creativity in learning by using Plastisin and handphone of children group at SD Negeri Sidakaton 05. This research used quasi-experiment with pretest-posttest control group design. The data collection technique used observation. Analysis data technique was done with T-test. The result of the research was (1) There are differences of early childhood creativities in learning before and after using plastisin media. (2) There are significance differences between creativities the experiment and control group. Creativity experiment mean was bigger than control group  $37.00 > 31.17$ . The result of T-test data from post-test, the creativity ability of control and experiment group showed that t-table with standard deviation (df) 34 with significance  $\alpha = 0.05$  was 2.032. t-count score  $3.389 > t$ -table 2.032 and p-value  $0.000 < \text{significance } 0.05$ .*

**Keywords:** *plastisin media, children creativity*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) perbedaan kreativitas anak pada pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media plastisin, (2) perbedaan kreativitas antara kelompok anak yang diajarkan dengan media plastisin dan penggunaan handphone di SD Negeri Sidakaton 05. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui kreativitas anak. Teknik analisis data menggunakan uji T-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) ada perbedaan kreativitas anak pada pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media plastisin. (2) ada perbedaan yang signifikan mengenai kreativitas anak antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Perolehan mean kreativitas eksperimen lebih besar dari pada mean kelompok kontrol yaitu  $37,00 > 31,17$ . Hasil uji-t data posttest kemampuan kreativitas kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai t-tabel dengan derajat bebas (df) 34 dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  adalah sebesar 2,032. Nilai t- hitung  $3,389 > t$ -tabel 2,032 dan nilai p-value  $0,000 < \text{taraf signifikansi } 0,05$ .

**Kata kunci:** *media plastisin, kreativitas pada anak*

---

**Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series**

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak adalah pembinaan untuk anak usia 6-10 tahun yang dilakukan dengan stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak siap untuk mengikuti pendidikan selanjutnya (Depdiknas, 2007: 2). Pembelajaran merupakan penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan suatu kegiatan. Pembelajaran di Sekolah Dasar bersifat spesifik didasarkan pada tugas-tugas pertumbuhan dan perkembangan anak dengan mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni.

Perkembangan motorik adalah perkembangan dari unsur pengembangan dan pengendalian gerak tubuh. Perkembangan motorik berkembang dengan kematangan syarat dan otot. Motorik halus merupakan gerakan yang menggunakan otot-otot kecil dan detail. Perkembangan motorik adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus yang berkoordinasi dengan otak dalam melakukan sesuatu melalui kegiatan. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan syaraf, otot, otak, dan spinal cord. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih.

Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh organ otak. Melalui bermain terjadi stimulasi pertumbuhan otot-otot, ketika anak melompat, melempar atau berlari. Selain itu, anak bermain dengan menggunakan emosi, perasaan, dan pikirannya. Pendidikan di Taman Kanak-kanak dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Sesuai dengan perkembangan anak, diharapkan seorang pendidik yang kreatif dan inovatif agar anak bisa merasa senang, tenang, aman, dan nyaman selama proses pembelajaran.

Secara umum orang tua lebih mengutamakan kecerdasan IQ saja, padahal kemampuan motorik halus juga penting. Sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan, peneliti menemukan suatu permasalahan yang terdapat pada anak Sekolah Dasar, kemampuan motorik halus anak masih rendah, hal ini dapat dilihat ketika anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, anak belum mampu membuat bentuk dengan benar, hasil pembelajaran belum rapi, selain itu anak belum tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan keterampilan tangan anak dapat memanipulasi bahan, kreativitas, dan imajinasi anak akan terlatih. Selain itu, kerajinan tangan dapat membangun kepercayaan diri anak (Sujiono, 2008: 620).

Berbagai upaya telah dilakukan guru dalam meningkatkan motorik halus anak, seperti menggambar, mewarnai gambar, dan lain sebagainya, akan tetapi belum didapat peningkatan kemampuan motorik halus pada anak secara signifikan. Pendidikan di Taman Kanak-kanak dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus mempunyai kemampuan menyesuaikan metode dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tujuan anak. Untuk pengembangan kemampuan dasar anak dilihat dari kemampuan fisik motoriknya, maka guru akan membantu meningkatkan keterampilan fisik motorik anak dalam hal memperkenalkan dan melatih gerakan motorik kasar dan motorik halus anak, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil. Sedangkan kompetensi dasar motorik anak SD yang diharapkan dapat dikembangkan guru saat anak memasuki Taman Kanak-kanak adalah anak mampu melakukan aktivitas fisik secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan dan persiapan untuk menulis, keseimbangan, kelincahan, dan melatih keberanian. Mengekspresikan

diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan dan imajinasi serta menggunakan berbagai media atau bahan menjadi suatu karya seni.

Orang Tua lebih cenderung membiarkan anaknya bermain handphone ketimbang bermain yang dapat mengasah kreativitas anak – anaknya. Memiliki anak yang kreatif merupakan dambaan bagi setiap orang tua. Anak merupakan manifestasi dari orang tuanya yang membutuhkan bimbingan guna mengoptimalkan kemampuan naluriya sebagai karunia Tuhan. Perlu metode dan strategi khusus agar anak mampu tumbuh dan berkembang sesuai dengan bakat dan minatnya. Sehingga peran orang tua dan keluarga sangat penting guna terbentuknya sikap kreatif pada diri anak.

Kemajuan zaman yang serba canggih dan cepat, peran orang tua dalam membimbing dan mengarahkan anak untuk menggali potensi dan bakat anak semakin terbuka lebar. Dapat kita lihat betapa piawainya anak – anak saat ini dalam bermain handphone atau mengakses internet. Ada peran penting di dalam keluarga sehingga anak sendiri kecil sudah terbiasa menggunakan handphone.

Jika kita menilik 20 tahun yang lalu, anak – anak usia dini masih sibuk bermain di rumah atau bermain dengan tetangga secara bersama-sama dengan sumber bermain benda-benda di sekitar mereka. Kemajuan teknologi bagi tumbuh kembang anak memang berdampak baik, setidaknya melalui kemajuan teknologi, khususnya handphone dan jaringan internet, sendiri dini anak sudah terbiasa mengoperasikan handphone. Namun kita juga harus menghela nafas panjang, sebab di usia yang masih dini banyak anak mulai kecanduan handphone.

Kemajuan handphone dan internet menjadi madu sekaligus candu bagi siapapun yang tidak bijak memanfaatkannya, terlebih anak – anak. Di tengah candu handphone bagi anak-anak, peran orang tua dalam mendidik dan membimbing anak guna memunculkan sikap kreatif menjadi tantangan tersendiri. Bagaimana orang tua harus mampu mengubah candu internet menjadi madu yang manis bagi tumbuh kembang anak.

Orang tua dan keluarga harus sadar, kodrati anak adalah bermain. Sebisa mungkin orang tua memfasilitasi anak-anak dengan beragam permainan yang dapat menumbuhkan kreativitas anak.

Tidak dapat kita sangkal, pengaruh handphone terhadap tumbuh kembang anak berpengaruh buruk. Ketergantungan anak terhadap handphone dapat menumbuhkan sikap apatis pada diri anak. Jika hal ini terus menerus dilakukan tanpa kesadaran orang tua maupun keluarga, maka anak akan tak acuh pada lingkungannya dan memiliki sikap tidak peduli dengan lingkungan sosial. Maka dari itu perlu peran orang tua dalam mengarahkan dan membimbing anak dalam menumbuhkan kreativitas anak sebagai kodrati anak itu sendiri sangatlah penting.

Banyak permainan atau benda- benda di sekitar kita yang dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan kreaativitas anak. Mulai dari mengajari anak menggambar, menata puzzel, bermain kelereng, bahkan melakukan permainan – permainan tradisional yang saat ini mulai jarang anak – anak mainkan.

Miris memang melihat kemajuan teknologi perahan menggerus permainan – permainan tradisional yang memiliki nilai histori jati diri bangsa ini.

Salah satu media yang dapat digunakan orang tua dalam menumbuhkembangkan kreativitas anak adalah dengan bermain plastisin. Plastisin sendiri merupakan sebuah benda lunak (seperti tanah) yang mudah dibentuk sesuai keinginan.

Ismail (2006:222) mengatakan bahwa plastisin dapat melatih sekaligus mengembangkan kreativitas anak. Melalui media plastisin, anak dapat melakukan aktivitas eksplorasi dalam membuat bentuk – bentuk atau model secara bebas dan spontan. Penggunaan plastisin sangat cocok untuk menumbuhkan kreativitas anak.

Melatih kreativitas anak melalui media plastisin sangatlah mudah. Orang tua tinggal memberikan contoh benda apa yang akan ditiru bentuknya menggunakan

plastisin. Misalnya dalam membuat hewan cicak orang tua mengajarkan kepada anak setiap bagian-bagian tubuh dari cicak. Kemudian orang tua membentuk plastisin menyerupai cicak. Orang tua bisa menyuruh anak untuk meniru apa yang dilakukan orang tua. Melalui bimbingan dan pengajaran dari orang tua diharapkan mampu meningkatkan daya imajinasi anak.

Penggunaan plastisin sebagai media bermain dan belajar yang menyenangkan dapat melatih daya pikir anak. Anak dapat mencari dan mengeksplorasi segala sesuatu yang belum mereka ketahui. Melalui media plastisin, anak-anak dapat mengepresikan imajinasi mereka terhadap suatu benda. Selain itu, pemanfaatan plastisin sebagai media belajar dan bermain sangat bagus untuk melatih kekuatan jari-jari tangan anak. Sifat plastisin yang elastis dapat melenturkan otot-otot yang ada di jari tangan anak.

Pemanfaatan plastisin sebagai media belajar dan bermain anak dapat melatih keuletan dan kesabaran anak ketika anak belajar untuk membuat sebuah benda, naluri mereka akan mengarahkan tindakan anak untuk membuat sebuah benda tersebut menyerupai aslinya. Sehingga pada tahap ini, secara tidak langsung mengarahkan anak melatih kesabaran dan ketelitian serta keuletan anak. Motivasi orang tua sangat penting dalam tahap ini. Pengapresiasian atas kerja keras anak menjadi kunci keberhasilan orang tua dalam melatih kreativitas anak.

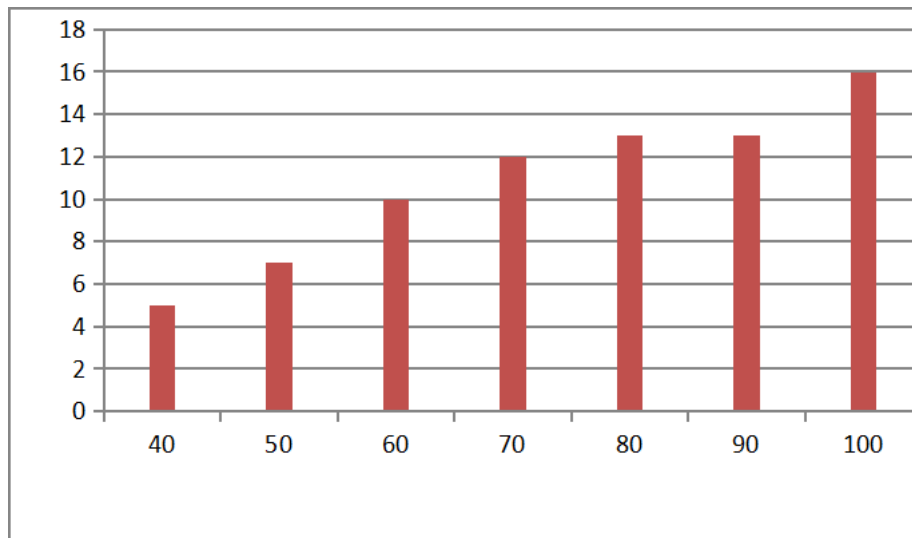
Sudah semestinya orang tua mengarahkan anak guna memunculkan kreativitasnya. Pemanfaatan handphone yang “sekedarnya agar anak diam di rumah” bukan menjadi solusi yang bijak dalam melatih kreativitas anak. Handphone hanya memberi solusi sesaat, tetapi tidak bisa menumbuhkembangkan daya kreasi anak. Melalui media plastisin, orang tua dapat mengajari sekaligus mengasah daya kreativitas anak. Peran orang tua dan keluarga dalam melatih kreativitas anak sejak dini akan bermanfaat bagi masa depan anak – anak yang memiliki daya kreativitas tinggi akan mampu menyelesaikan masalah – masalah yang kelak mereka

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian Perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh organ otak, Secara umum orang tua lebih mengutamakan kecerdasan IQ saja, padahal kemampuan motorik halus juga penting. Sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan, peneliti menemukan suatu permasalahan yang terdapat pada anak Sekolah Dasar, kemampuan motorik halus anak masih rendah, hal ini dapat dilihat ketika anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, anak belum mampu membuat bentuk dengan benar, hasil pembelajaran belum rapi, selain itu anak belum tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan keterampilan tangan anak dapat memanipulasi bahan, kreativitas, dan imajinasi anak akan terlatih. Selain itu, kerajinan tangan dapat membangun kepercayaan diri anak.

Penggunaan plastisin sebagai media bermain dan belajar yang menyenangkan dapat melatih daya pikir anak. Anak dapat mencari dan mengeksplorasi segala sesuatu yang belum mereka ketahui. Melalui media plastisin, anak-anak dapat mengepresikan imajinasi mereka terhadap suatu benda. Selain itu, pemanfaatan plastisin sebagai media belajar dan bermain sangat bagus untuk melatih kekuatan jari-jari tangan anak. Sifat plastisin yang elastis dapat melenturkan otot-otot yang ada di jari tangan anak.

Tabel hasil belajar dengan menggunakan alat peraga plastisin



Gambar 1. Hasil pembelajaran menggunakan plastisin

### SIMPULAN

Pemanfaatan plastisin sebagai media belajar dan bermain anak dapat melatih keuletan dan kesabaran anak ketika anak belajar untuk membuat sebuah benda, naluri mereka akan mengarahkan tindakan anak untuk membuat sebuah benda tersebut menyerupai aslinya. Sehingga pada tahap ini, secara tidak langsung mengarahkan anak melatih kesabaran dan ketelitian serta keuletan anak. Motivasi orang tua sangat penting dalam tahap ini. Pengapresiasian atas kerja keras anak menjadi kunci keberhasilan orang tua dalam melatih kreativitas anak. Sedangkan pada kemajuan zaman

handphone dan internet menjadi madu sekaligus candu bagi siapapun yang tidak bijak memanfaatkannya,terlebih anak – anak. Di tengah candu handphone bagi anak-anak ,peran orang tua dalam mendidik dan membimbing anak guna memunculkan sikap kreatif menjadi tantangan tersendiri. Sehingga pembelajaran menggunakan plastisin lebih fektif untuk melatih anak lebih kreatif dan dapat berimajinasi positif.

### DAFTAR PUSTAKA

- Howard-Jones, P.A., Taylor, J., & Sutton, L. (2002). The effect of play on the creativity of young children during subsequent activity. *Journal Early Child Development and Care*. 323-328.
- Ismail, A. (2006). *Education games menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kirk, R.E. (1993). *Exsperimental design: procedure for the behavioral sciences*. California. Brooks Cole Publishing Company.
- Lloyd, B. & Howe, N. (2003). Solitary play and convergent and divergent thinking skills in. *Preschool Children. Journal Early Childhood Research Quarterly*, 18, 22-41.
- Miarso, Yusufhadi. (2007). *Menyamai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Mulyadi. (2004). *Kreativitas dan bermain*. Disertasi, Jakarta: Universitas Indonesia. Tidak diterbitkan.
- Montolalu, dkk. (2008). *Bermain dan permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nugraha, A, dkk. (2008). *Materi pokok kurikulum & bahan belajar pgsd*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono, (2010). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2012). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Susan, W. (2012). *Understanding creativity early Childhood*; London. Sage.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Swartz, M.I. (2005). *Playdough: what's standard. young children*. New Youk: Mc Graw Hill.
- Tuckman, B.W. (1972). *Conducting education researc*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc.
- Zahrah (2011) *Penerapan belajar melalui bermain dalam meningkatkan kreativitas dan motorik halus anak usia dini*. Skripsi, tidak dipublikasikan. Universitas Alkhairat.