



Penggunaan Media *Play Dough* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B di TK GMIM Josep Kam Kamenti Kapataran Satu Kecamatan Lembean Timur

Hasnawati Paputungan

Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Negeri Manado

Abstract

Received: 5 Januari 2024
Revised: 18 Januari 2024
Accepted: 30 Januari 2024

The background for carrying out the research was because the creativity of group B children at the GMIM Josep Kam Kamenti Kapataran Satu Kindergarten was still low. The aim of this research was to increase children's creativity through the use of playdough media. The research method used is Classroom Action Research model Kemmis and Mc. Taggart is carried out twice in cycles with the steps namely planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were 11 GMIM Josep Kam Kamenti Kapataran One Kindergarten children. The data collection techniques used were observation and field notes as well as data analysis using assessment techniques in kindergarten. The results of the research showed that cycle I was 54.5% and cycle II experienced an increase after improvements were made to 100%, thus the increase that occurred from cycle I to cycle II was 45.5%. It was concluded that the use of playdough media in learning activities can increase children's creativity at the GMIM Josep Kam Kamenti Kindergarten. It is recommended that kindergarten teachers use playdough media to increase children's creativity.

Keywords: Kindergarten Children's Creativity, playdough media

(*) Corresponding Author: hasnawati.paputungan@yahoo.com

How to Cite: Paputungan, H. (2024). Penggunaan Media Play Dough untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B di TK GMIM Josep Kam Kamenti Kapataran Satu Kecamatan Lembean Timur. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(4), 941-944. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10836220>

PENDAHULUAN

Sumber daya manusia yang berkualitas akan mampu menempatkan posisi bangsa Indonesia sejajar dengan bangsa-bangsa maju di dunia. Oleh sebab itu upaya peningkatan dan pengembangan kualitas sumber daya manusia dengan daya saing tinggi, perlu terus menerus dilakukan secara terencana dengan baik (Paputungan, 2017: 1)

Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan belajar anak Taman Kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Di samping itu pula, beberapa hal yang perlu diingat adalah bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang turut menentukan keberhasilan anak didik di kemudian hari. Masa anak-anak juga masa bermain, oleh sebab itu kegiatan pendidikan di Taman Kanak-kanak diberikan melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain (Rahmawati, 2010:2). Jika lihat dari tujuan program kegiatan belajar anak di Taman Kanak-kanak maka dapat ditemukan satu kata kunci yang juga merupakan suatu keutuhan dalam tujuan tersebut, yaitu kata daya cipta atau dengan istilah lain kreativitas.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. (Supriadi dalam Rahmawati, 2010:13).

Menurut Wahyudin (dalam Ahmad Susanto 2011: 71) menyebutkan kreativitas merupakan daya cipta dalam arti seluas-luasnya, yang memadukan imajinasi, ide-ide, dan perasaan-perasaan yang memuaskan. Sementara itu dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta.

Menurut Gordon dan Browne dalam Moeslihoten mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasikan gagasan baru dengan gagasan yang sudah di miliki (Moeslihoten 2004:19).

Salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah Playdough. Playdough adalah sebuah media permainan yang terbuat dari adonan tepung yang dapat dibuat sendiri dari bahan-bahan yang mudah diperoleh dengan biaya yang murah. Mereka akan belajar ukuran ketika mengukur bahan (kognitif), kemudian kembali melatih motorik halus ketika menuang bahan agar tidak tumpah (sosial), belajar perubahan suatu zat ketika mereka melihat perubahan yang tadinya kering menjadi basah dan lembek kemudian berubah lagi menjadi menggumpal (sains), mereka bias belajar mencampur warna dan membuat aneka bentuk sesudahnya (seni).

Menurut Kasmini (2012:15) playdough adalah sebuah media permainan yang terbuat dari adonan tepung yang dapat dibuat sendiri dari bahan-bahan yang mudah diperoleh dengan biaya yang murah.

Media *playdough* merupakan salah satu alat permainan edukatif karena dapat mendorong imajinasi anak (Dwirosanty,2008:10).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di TK GMIM Joseph Kam Kamenti kelompok B pada saat pembelajaran ditemukan bahwa kemampuan anak berkeaktivitas masih rendah. Anak sangat bergantung pada arahan guru saja.

Karena itu pemanfaatan media *play dough* diharapkan anak akan lebih senang di dalam bermain dan belajar, karena mereka dapat mengembangkan kreativitasnya yang lebih tinggi dengan sesuka hati, sehingga peneliti tertarik untuk mengambil penelitian yang berhubungan dengan penggunaan media *Playdough* untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK GMIM Joseph Kam Kamenti Kapataran Satu.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Ary (Purnama, dkk, 2020: 3) berpendapat bahwa penelitian tindakan yaitu melaksanakan sebuah tindakan berdasarkan sebuah penelitian dan meneliti tindakan yang diambil.

Model penelitian menggunakan model penelitian tindakan Kemmis dan Mc. Taggart. Model PTK Kemmis dan Mc. Taggart disebut sebagai sistem spiral refleksi diri yang dimulai dari rencana, tindakan, pengamatan, refleksi dan rancangan kembali yang merupakan kerangka dasar penyelesaian persoalan (Hufad 2009 dalam Purnama, dkk, 2020 : 23)

Subjek penelitian adalah anak didik TK GMIM Joseph Kam Kamenti Kapataran Satu Tahun ajaran 2023/2024 berjumlah 11 Anak yang terdiri dari 4 anak perempuan berjumlah 7 anak dan laki-laki.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi, wawancara, dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil capaian anak Siklus I:

Di Siklus I ini diperoleh hasil yaitu

1. BB (Belum Berkembang) memperoleh Satu bintang adalah Anak belum dapat membentuk apapun dari media playdough terdapat 3 anak.
2. MB (Mulai Berkembang) memperoleh Dua Bintang adalah Anak dapat membuat 2 karya dari media playdough dengan bantuan guru terdapat 2 anak.
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) memperoleh Tiga bintang adalah Anak dapat membuat 3 karya dari media playdough dengan bantuan guru terdapat 5 anak.
4. BSB (Berkembang Sangat Baik) memperoleh empat bintang adalah Anak dapat membuat 3 karya dari media playdough dengan inisiatif sendiri terdapat 1 anak.

Anak yang mengalami peningkatan kreativitasnya adalah yang berada pada kriteria BSH dan BSB. Di siklus I ini ada 6 anak yang masuk pada kategori tersebut sehingga diperoleh persentase sebesar 54,5 %. Hasil pengamatan memang menunjukkan adanya peningkatan capain perkembangan namun belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga peneliti berusaha merenung-renungkan kembali untuk mencari kelemahan dan kekurangan yang terjadi untuk dijadikan perbaikan pada pelaksanaan tindakan di siklus I.

Hasil capaian anak Siklus II:

1. BB (Belum Berkembang) memperoleh Satu bintang adalah Anak belum dapat membentuk apapun dari media playdough 0 anak.
2. MB (Mulai Berkembang) memperoleh dua bintang adalah anak dapat membuat 2 karya dari 5 panca indera dengan media playdough
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) memperoleh tiga bintang adalah Anak dapat membuat 3 karya dari media playdough dengan bantuan guru terdapat 3 anak.
4. BSB (Berkembang Sangat Baik) memperoleh empat bintang adalah Anak dapat membuat 3 karya dari 5 panca indera dengan media playdough berdasarkan inisiatif sendiri terdapat 8 anak.

Anak yang mengalami peningkatan kreativitasnya adalah yang berada pada kriteria BSH dan BSB. Di siklus II ini ada semua anak masuk pada kategori tersebut sehingga diperoleh persentase sebesar 100 %

PEMBAHASAN

Pengembangan kreativitas anak merupakan suatu daya atau kemampuan untuk mencipta (Depdiknas, Ita Wahyuni, dkk, 2016: 1) dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain playdough. Bermain playdough anak dapat mengekspresikan kreativitas mereka (Jatmika, dalam Ita Wahyuni, Dkk, 2016:2). Saat bermain playdough anak dapat menyentuh, meremas, menekan-nekan, memilin dan memanipulasinya menjadi berbagai bentuk sesuai khayalan anak.

Berdasarkan hasil refleksi dari pelaksanaan dua siklus dapat dilihat adanya perkembangan yang berarti. Hasil menunjukkan adanya peningkatan minat dan

semangat anak dalam kegiatan pembelajaran sehingga penelitian dapat terlaksana dengan dua kali putaran siklus.

Berdasarkan hasil pengamatan di siklus I diperoleh data bahwa ada 3 dari 11 anak (27,3 %), yang berada pada kriteria BB (Belum Berkembang). Tiga anak ini tidak dapat membentuk apapun dari media playdough, mereka tidak mau melakukan apa-apa, hanya melihat-lihat saja apa yang dikerjakan teman-teman. Ada 2 dari 11 anak (18,2 %) yang berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB) artinya anak dapat membuat 2 karya panca indra yaitu mata dan lidah. Dua anak ini dapat membentuk 2 karya dari media playdough tetapi harus dibantu guru. Kemudian ada 5 dari 11 anak (45,4 %) yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Artinya anak membuat 3 karya yaitu mata, lidah, hidung dari 5 panca indera dengan media playdough tanpa dibantu guru. Serta ada 1 dari 11 anak (9,4 %) yang Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak ini anak dapat membuat 3 karya yaitu mata, hidung, telinga dari 5 panca indera dengan media playdough berdasarkan inisiatif sendiri dan membantu teman lain.

Pada pelaksanaan siklus II diperoleh data bahwa ada 0 anak (0 %), di kriteria BB (Belum Berkembang) dan kriteria Mulai Berkembang (MB). Ada 3 anak (27,3 %) yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Mereka dapat membuat 3 karya dari 5 panca indera dengan media playdough tanpa dibantu guru yaitu dapat membentuk mata, hidung, dan telinga. Kemudian ada 8 anak (72,7 %) yang Berkembang Sangat Baik (BSB) artinya membuat 3 karya dari 5 panca indera dengan media playdough berdasarkan inisiatif sendiri dan membantu teman. Anak-anak ini dapat membentuk mata, telinga, hidung dari 5 panca indera bahkan dapat membantu teman-teman lainnya membentuk dengan Playdough..

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagaia Speknya*. Jakarta : Prenada Media Grup.
- Kasmini, 2012. *Pemanfaatan Media Play Dough Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Kelompok B Di Tk Kurnia Simo Tambaan Surabaya* : Unesa: Surabaya.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Paputungan, Hasnawati. Artikel. Lingkungan pengasuhan anak batita di kelurahan Molinow Kecamatan Kotamobagu Barat. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/tumbuhkembang/article/view/8233> (diakses Tgl. 29 Oktober 2023)
- Purnama, Dkk.2019. *Penelitian Tindakan kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosda karya
- Rachmawati dan Kurniati, 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Wahyuni, Ita, Dkk. 2016. *Peningkatan kreativitas dalam membuat bentuk pada anak kelompok B2 melalui bermain Playdough di TK Plus Al-Hujah Keranjingan Jember*. Artikel.Goggle Scholar