



Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Media Plastisin



Yeni Ratnawati^{1,*}, Siti Muntomimah¹, Sarah Emmanuel Haryono¹ 

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
*corresponding author: veniratnawati1704@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 15-Jun-2025
Revised: 20-Jun-2025
Accepted: 25-Jun-2025

Kata Kunci

Anak Usia Dini;
Kreativitas;
Plastisin.

Keywords

*Creativity;
Early Childhood;
Playdough.*

ABSTRACT

Kreativitas anak usia dini seringkali belum berkembang secara optimal akibat pembelajaran yang kurang memberikan ruang eksplorasi secara bebas. Dalam praktiknya, guru cenderung memberikan contoh karya yang harus ditiru anak, sehingga proses berpikir orisinal dan kebebasan berekspresi menjadi terhambat. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan membuat bentuk buah dan sayur menggunakan media plastisin yang terbuat dari tepung. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dengan empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan bertahap selama 2 siklus yang saling terintegrasi satu sama lain. Penelitian ini dilakukan di kelas B KB Srikantri, Kabupaten Malang dengan jumlah 22 anak sebagai subjek penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah observasi partisipatif yang mengharuskan keterlibatan langsung peneliti. Kreativitas dalam penelitian ini diukur dengan indikator Guilford yaitu kelancaran, keluwesan, originalitas, dan elaborasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak dari dua siklus yang dilakukan. Secara kolektif, kreativitas anak di kelas B tersebut meningkat dari 59% menjadi 96%. 16 anak mencapai kategori BSH dan 5 anak meningkat menjadi BSB, hanya 1 anak kategori MB yang memerlukan bimbingan lanjutan. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan plastisin efektif dalam menumbuhkan kreativitas anak usia dini.

Early childhood creativity often remains underdeveloped due to learning approaches that lack opportunities for open-ended exploration. In practice, teachers tend to provide model examples that children are expected to replicate, thereby limiting original thinking and freedom of expression. Addressing this issue, the present study aims to enhance children's creativity through activities involving the creation of fruit and vegetable shapes using flour-based playdough. This research employs a classroom action research (CAR) approach based on the Kemmis and McTaggart model, which consists of four stages: planning, action, observation, and reflection. The research was conducted in stages over two interrelated cycles. The study was conducted in Class B of KB Srikantri, Malang Regency, involving 22 children as research subjects. The data collection method used in this study was participatory observation, which required the direct involvement of the researcher. Creativity was assessed using Guilford's four indicators: fluency, flexibility, originality, and elaboration. The findings indicate a significant improvement in children's creativity across the two cycles. Overall, the creativity level increased from 59% to 96%, with 16 children achieving the "Developing as Expected" (BSH) category and 5 children advancing to the "Very Well Developed" (BSB) category. Only one child remained in the "Beginning to Develop" (MB) category and required further guidance. These results demonstrate that learning activities involving playdough can effectively foster creativity in early childhood education.

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



1. Pendahuluan

PAUD adalah lembaga pendidikan yang memegang peran penting dalam proses tumbuh kembang seorang anak. Bloom (dalam [Diana, 2010](#)) menjelaskan bahwa 50% kecerdasan manusia berkembang sebelum usia 4 tahun, 30% pada usia 4-8 tahun, dan 20% sisanya terbentuk hingga usia 18 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa pondasi kecerdasan seorang manusia terbentuk pada awal masa kehidupan anak-anak. Di periode yang disebut masa keemasan (*golden age*) ini, seorang anak menyerap informasi dan pengalaman yang diberikan lingkungannya dengan efektif. Oleh sebab itu, stimulus yang tepat dibutuhkan guna mengoptimalkan potensi seorang anak menjadi individu yang siap dalam menghadapi kehidupan mendatang.

Salah satu aspek penting dalam perkembangan seorang anak yang harus diperhatikan dan diberi stimulus adalah kreativitas. Menurut [Munandar \(2002\)](#), kreativitas adalah kapasitas seseorang dalam menghasilkan gagasan baru sebagai pemecahan masalah yang dilandasi dengan keaslian (*originality*), keluwesan (*flexibility*), dan kelancaran (*fluency*) dalam berpikir. Sejalan dengan hal ini, Santrcock (dalam [Sit et al., 2016](#)) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara-cara yang baru serta melahirkan suatu solusi yang unik terhadap masalah-masalah yang dihadapi. Oleh sebab itu, kreativitas penting sebagai dasar bagi kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta ekspresi diri yang konstruktif bagi perkembangan anak.

Kreativitas yang tinggi akan menghasilkan inovasi dan kemampuan pemecahan masalah yang lebih adaptif terhadap situasi yang kompleks. Menurut [Guilford \(1950\)](#), anak yang kreatif akan memiliki sifat *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Sifat kreatif ini berkaitan dengan (1) kelancaran dalam menghasilkan banyak ide (*fluency*), (2) keluwesan dalam memikirkan beragam ide (*flexibility*), (3) keunikan ide yang ditemukan (*originality*), serta (4) mampu mengembangkan ide-ide tersebut dalam detail yang lebih kompleks (*elaboration*). [Guilford \(1950\)](#) juga menandai bahwa sifat kreatif berkaitan dengan kemampuan berpikir yang divergen. Jika kreativitas dipupuk, inovasi-inovasi yang baik akan meningkat di seluruh Indonesia guna memperbaiki segala aspek dari kehidupan manusia.

Berdasarkan studi *World Intellectual Property Organization (WIPO, 2024)*, tingkat inovasi di Indonesia masih jauh dari kata memuaskan. Peringkat *global innovation index* Indonesia tidak masuk 50 besar dunia. Indonesia hanya menempati peringkat 54, tertinggal dari Malaysia (33) dan Singapura (4). Walaupun dalam beberapa tahun inovasi di Indonesia mengalami peningkatan, indeks ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas Indonesia masih jauh dari harapan. Apabila tingkat kreativitas tinggi, inovasi-inovasi yang dihasilkan juga akan meningkat. Keduanya memiliki hubungan yang saling mempengaruhi.

Fakta di lapangan juga menunjukkan bahwa permasalahan kreativitas dapat ditemukan dalam praktik pembelajaran anak usia dini. Kegiatan pembelajaran di lembaga PAUD masih sering bersifat monoton dan kurang memberikan ruang eksplorasi yang luas kepada anak. Di KB Srikandi Kecamatan Bantur, Kabupaten Malang hanya 59% murid yang berkembang sesuai harapan dalam aspek kreativitas. Dalam hal ini, terdapat 9 dari 22 anak yang cenderung hanya mengikuti contoh yang diberikan guru atau meniru bentuk teman saat pembelajaran kreatif membuat karya. Situasi ini menunjukkan bahwa diperlukan adanya pembaruan metode pembelajaran yang lebih mendorong pengembangan kreativitas anak secara menyeluruh berkaitan dengan sifat-sifat kreatif dalam menghasilkan ide dan gagasan.

Jika ditelusuri terkait penelitian-penelitian yang pernah dilakukan, plastisin dapat menjadi media yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Penelitian mengenai peningkatan kreativitas dengan media plastisin pada anak usia dini pernah dilakukan oleh [Sari et al. \(2016\)](#), [Endang \(2020\)](#), dan [Minarni et al. \(2023\)](#). Ketiganya menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan masing-masing 2 siklus, 3 siklus, dan 2 siklus. Hasil penelitian menunjukkan tingkat keberhasilan yang diperoleh [Sari et al. \(2016\)](#) mencapai 92% dan mencapai 70%. Keduanya membuat perkembangan kreativitas sesuai harapan dengan metode plastisin pada anak usia 4-5 tahun. Berbeda dari keduanya, analisis yang dilakukan oleh [Endang \(2020\)](#) menggunakan metode kualitatif tanpa bantuan persentase. Penelitian tersebut menemukan bahwa upaya guru dalam meningkatkan kreativitas dilakukan dengan cara memberikan semangat, memberikan pujian-pujian, memicu anak untuk berinspirasi. Selain itu, penelitian ini juga menguraikan faktor hambatan yang terjadi dalam pembelajaran kreativitas. Ketiga penelitian ini menguraikan keefektifan plastisin dalam meningkatkan kreativitas secara deskriptif maupun tambahan perhitungan persentase sederhana.

Selain itu, penelitian semacam itu juga pernah dilakukan oleh ([Sumadaningsih & Muniroh, 2024](#)) dalam Prosiding Nasional Pendidikan Profesi Guru. Indikator kreativitas yang digunakan meliputi keterampilan menggunakan jari tangan. keterampilan menggunakan bermacam-macam bentuk, keterampilan membuat dengan bentuk rapi, dan kemampuan kemandirian. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan hingga 86% anak yang kreativitasnya sesuai harapan. Penelitian PTK 2 siklus menjadi metode yang banyak digunakan dalam penelitian kreativitas.

Terakhir, terdapat penelitian [Nurlina & Omalyah \(2024\)](#) dan [Agustina et al. \(2024\)](#) yang juga dilakukan dalam 2 siklus. Kedua penelitian ini memiliki kemiripan terkait indikator yang digunakan. Kreativitas dalam kedua penelitian ini dinilai berdasarkan aspek kelancaran, flexibility, originalitas, dan elaborasi. Pelaksanaan penelitian [Agustina et al. \(2024\)](#) menggunakan model Kemmis dan Taggart yang merangkum tahap tindakan dan observasi menjadi satu. Hasil penelitian menunjukkan kreativitas anak PAUD yang meningkat dengan peningkatan hingga 86% dan 90%. Oleh sebab itu, plastisin secara statistik adalah metode yang efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Salah satu media yang efektif dalam pembelajaran kreativitas adalah plastisin. Plastisin dapat menjadi solusi pengembangan kreativitas yang terjangkau dan mudah diakses di berbagai wilayah. Menurut [Supatminingrum \(2014\)](#), media plastisin sangat penting dalam mengembangkan kreativitas anak karena dapat dieksplorasi secara bebas, spontan, dan menyenangkan. Secara sederhana, kreativitas pada anak PAUD biasanya tampak pada kemampuan mereka dalam menciptakan bentuk, memilih warna dan menuangkan imajinasi yang ada di pikiran. Untuk mendapatkan keberhasilan kegiatan pembelajaran kreatif, guru-guru harus mengembangkan model pembelajaran yang efektif terkait media plastisin.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terbaik untuk meningkatkan kreativitas anak di KB Srikandi. PTK yang dilakukan berfokus pada pemanfaatan plastisin dalam meningkatkan kreativitas anak. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada persentase capaian pembelajaran tetapi juga mendeskripsikan proses pembelajaran yang inovatif dan memberikan ruang sebebas-bebasnya kepada anak untuk berkreasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan media plastisin agar anak memiliki kesiapan yang matang untuk menjadi individu yang berkualitas demi kemajuan inovasi bangsa dan negara Indonesia.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis & Mc Taggart. Model ini adalah model berulang yang terdiri dari empat tahapan utama yang saling berkaitan dan membentuk suatu siklus perbaikan dalam praktik pembelajaran (Purba et al., 2021). Tahapan-tahapan dalam PTK terdiri dari perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflektion*). Setelah diadakan refleksi terakhir, hasilnya menjadi dasar perbaikan pada siklus selanjutnya dan mengulang lagi keempat tahap tersebut. Siklus 1 dibagi menjadi 2 sesi pada tanggal 26 Mei dan 28 Mei Tahun 2025. Kemudian, penelitian dilanjutkan dengan siklus 2 pada tanggal 2 Juni dan 4 Juni 2025.

Penelitian tindakan kelas ini dipilih sebagai pendekatan karena metode ini memungkinkan peneliti yang juga bertindak sebagai guru untuk melakukan intervensi secara langsung dalam konteks pembelajaran. Tujuannya untuk memperbaiki proses dan hasil pendidikan secara bersamaan. Selain itu, PTK memberikan ruang bagi guru untuk menjadi peneliti sehingga setiap tindakan yang dilakukan tidak hanya bertujuan untuk mencari data tetapi juga membawa dampak yang signifikan. Karena model Kemmis dan Mc Taggart bersifat siklus terus menerus, guru dapat terus mengevaluasi dan menyempurnakan pendekatannya menjadi lebih efektif sesuai kebutuhan peserta didik hingga menemukan perbaikan yang berarti (Purnama et al., 2020).

Penelitian ini dilakukan di KB Srikandi, Desa Bandungrejo, Kecamatan Bantur, Kabupaten Malang. Subjek penelitian adalah kelas B yang berjumlah 22 anak, terdiri dari 13 perempuan, 9 laki-laki. Kondisi terkini melalui observasi awal menunjukkan terdapat 4 murid perempuan dan 5 murid laki-laki yang belum berkembang sesuai harapan dalam aspek kreativitas. Oleh sebab itu, perlu dilakukan intervensi secara langsung untuk memperbaiki metode pembelajaran serta meningkatkan kreativitas anak dengan media plastisin.

Media plastisin yang digunakan dalam penelitian ini adalah plastisin buatan yang terbuat dari bahan tepung terigu, air, minyak goreng, dan pewarna makanan. Hasil jadi bahan plastisin terdiri dari 6 warna berbeda-beda. Bahan buatan ini lebih aman bagi anak usia dini dibandingkan buatan pabrik karena bahannya yang merupakan bahan-bahan makanan.

Berdasarkan uraian tersebut, berikut uraian tahapan penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan.

- 1) Perencanaan: pada tahap ini, peneliti menyiapkan rangkaian pembelajaran dengan baik, serta menyiapkan alat dan bahan bermain plastisin.
- 2) Tindakan: pada tahap ini, peneliti melaksanakan pembelajaran yang telah disiapkan, para murid dibagi dalam sebuah kelompok, diberi alat dan bahan plastisin tepung, dan diberikan tema besar mengenai buah-buahan. Mereka kemudian dengan bebas berkreasi dengan berbagai bentuk dan warna.
- 3) Observasi: tahap ini bersamaan dengan tahap tindakan. Saat murid melakukan kegiatan bermain plastisin, peneliti melakukan observasi terkait kemampuan kreatif siswa dengan indikator kelancaran, keluwesan, originalitas, dan elaborasi. Observasi dilakukan dengan instrumen penelitian per anak.
- 4) Refleksi: tahap ini adalah evaluasi hasil pembelajaran. Peneliti mengidentifikasi faktor hambatan dan permasalahan yang muncul saat pembelajaran plastisin dilakukan.

Setelah semuanya dilaksanakan, hasil evaluasi akan dicari solusinya untuk dilakukan siklus 2 dengan mengulang tahapan yang telah dilakukan tersebut hingga menemukan hasil yang paling memuaskan. Dalam melakukan pengambilan data, penelitian ini menggunakan metode observasi partisipatif. Metode ini mengharuskan peneliti untuk terlibat secara langsung menjadi guru dan melakukan pembelajaran secara aktif. Observasi yang dilakukan menggunakan empat indikator kreativitas [Guilford \(1950\)](#) sebagai berikut.

Tabel 1. Indikator kreativitas anak menggunakan media plastisin

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu membuat banyak bentuk (sayuran dan buah)				
2	Anak mampu membuat bentuk dengan beragam variasi yang berbeda (sayuran dan buah)				
3	Anak mampu membentuk bentuk yang unik dan berbeda dari teman atau contoh guru				
4	Anak mampu memberikan detail kreasi atau dapat menjelaskan karyanya dengan baik				

Keterangan:

1. BB: belum berkembang (skala 1)
2. MB: mulai berkembang (skala 2)
3. BSH: berkembang sesuai harapan (skala 3)
4. BSB: berkembang sangat baik (skala 4)

Berdasarkan indikator tersebut, berikut ini adalah kriteria penilaian yang digunakan.

Tabel 2. Kriteria penilaian kreativitas

Kategori	Total skor
BB	1-4
MB	5-8
BSH	9-12
BSB	13-16

Analisis data akan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode ini dipilih karena memiliki keunggulan dalam menjelaskan fenomena yang akan diteliti secara komprehensif ([Sugiyono, 2013](#)). Metode ini dapat menjelaskan perkembangan kreativitas anak setelah dilakukan PTK bermain plastisin. Selain itu, penelitian ini akan menggunakan rumus persentase sederhana untuk membantu menjelaskan nilai ketuntasan murid sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh [Yanti et al. \(2024\)](#) dan [Prahesti et al. \(2023\)](#). Rumus yang akan digunakan adalah sebagai berikut sebagaimana yang ada pada penelitian

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

1. P: persentase keberhasilan
2. F: Jumlah peserta didik yang mencapai kriteria keberhasilan
3. N: Jumlah seluruh peserta didik

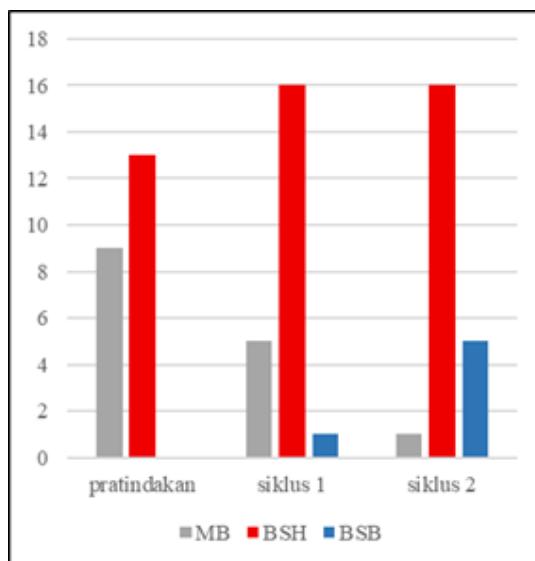
Peningkatan kreativitas menggunakan metode plastisin dinyatakan berhasil apabila hasil persentase melebihi 75% persen sebagaimana penelitian PTK yang dilakukan oleh [Wati et al. \(2017\)](#) serta [Fitri & Hariani \(2019\)](#).

3. Hasil dan Pembahasan

Kondisi prapelaksanaan PTK di KB Srikandi memberikan gambaran awal bahwa pembelajaran kreativitas anak usia 5-6 tahun di kelas B masih belum optimal. Dalam proses pembelajaran, guru cenderung memberikan contoh terlebih dahulu sebelum anak diminta untuk membuat karya, sehingga proses kreasi anak lebih bersifat imitasi daripada eksplorasi mandiri. Dalam konteks penggunaan plastisin, guru membentuk beberapa contoh karya terlebih dahulu dan meletakkannya di depan kelas sebagai acuan, yang secara tidak langsung membatasi ruang eksplorasi dan ekspresi kreatif anak. Jika menilik hasil penelitian [Fitri et al. \(2024\)](#), salah satu faktor terbesar penghambat kreativitas anak adalah lingkungan yang membatasi. Kondisi pembelajaran yang demikian bukanlah stimulus yang tepat agar anak membuat karya yang orisinil. Kenyataannya terdapat 9 dari 22 atau 59% anak yang belum berkembang sesuai harapan dalam aspek kreativitas.

Dilandasi oleh keadaan tersebut, metode pembelajaran plastisin diimplementasikan dalam 2 siklus PTK. Menurut [Rahmawati et al. \(2023\)](#), walaupun tidak dibatasi, 2 siklus adalah jumlah minimal yang harus dilakukan karena siklus 1 digunakan untuk memperoleh gambaran awal dan siklus 2 adalah implementasi perbaikan. Hasil penelitian menunjukkan penerapan pembelajaran kreatif berbasis plastisin berjalan dengan sangat baik. Setelah penelitian dilakukan, terdapat perkembangan positif pada kreativitas anak. Anak mulai menunjukkan keberanian dalam mengungkapkan ide, membuat variasi bentuk dan warna, serta menunjukkan kegigihan dalam menyelesaikan permasalahan. Setiap indikator kreativitas yang diamati memperlihatkan peningkatan. Hal ini menandakan bahwa strategi pembelajaran ini berdampak pada pengembangan potensi kreativitas anak usia diri.

Berikut ini adalah hasil penelitian dalam bentuk persentase setelah siklus 1 dan siklus 2 terkait perkembangan 22 anak kelas B dalam aspek kreativitas berdasarkan indikator kelancaran, keluwesan, originalitas, dan elaborasi.



Gambar 1. Diagram penilaian PTK sesuai kategori perkembangan

Berdasarkan diagram tersebut, kondisi awal tingkat kreativitas di KB Srikandi masih dalam batas wajar. Sebelum PTK sekalipun, tidak ditemukan adanya anak yang belum berkembang (BB) dalam aspek kreativitas. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran yang telah dilakukan tetap memiliki kontribusi walaupun perlu adanya peningkatan. Secara statistik, metode pembelajaran dengan plastisin memperoleh hasil yang diharapkan. Jumlah murid yang mulai berkembang (MB) berkurang perlahan dari siklus 1 dan siklus 2 hingga tersisa 1 anak di akhir penelitian. Penurunan tersebut juga menandakan adanya peningkatan dalam kategori lainnya. Dalam 2 siklus yang dilakukan, terdapat peningkatan jumlah murid yang berkembang sangat baik (BSB). Walaupun jumlah murid yang berkembang sesuai harapan (BSH) tetap, jumlah ini menandakan bahwa ada anak yang naik kategori dari MB dan juga dari BSH ke BSB.

Siklus 1

Siklus 1 dirancang atas dasar permasalahan mengenai metode yang kurang memberikan ruang eksplorasi bebas kepada anak seperti yang telah dijelaskan di atas. Siklus 1 ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan-tahapan ini dijalankan secara berurutan untuk memastikan adanya perbaikan praktik pembelajaran secara berkelanjutan. Fokus utama pada siklus ini adalah menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong anak untuk lebih aktif, bebas berkreasi, dan menunjukkan potensi kreatifnya secara optimal.

Pada tahap perencanaan Siklus I, peneliti bersama guru merumuskan strategi pembelajaran yang lebih berorientasi pada pengembangan kreativitas anak melalui media plastisin. Perencanaan dilakukan berdasarkan hasil identifikasi awal yang menunjukkan bahwa metode sebelumnya kurang memberikan ruang eksplorasi bagi anak. Oleh karena itu, disusunlah langkah-langkah pembelajaran yang memungkinkan anak berkreasi secara mandiri, dengan meminimalisir pemberian contoh yang harus ditiru secara langsung. Selain itu, dalam perencanaan ini, guru menentukan indikator-indikator kreativitas yang akan diamati, yaitu kelancaran, keluwesan, originalitas, dan elaborasi. Rencana kegiatan disusun secara sistematis mulai dari tema kelas, pembukaan kelas, pembentukan kelompok, pelaksanaan bermain plastisin, pengondisian murid, pertanyaan-pertanyaan pendukung, serta penutupan kelas. Pada tahap ini, peneliti juga menyiapkan skema observasi beserta instrumen penelitian yang lengkap.

Selanjutnya, peneliti dan guru juga mempersiapkan bahan-bahan pembuatan plastisin seperti tepung, pewarna makanan, dan minyak goreng. Berdasarkan hasil diskusi, terdapat 6 warna plastisin yang akan digunakan agar lebih menunjang kreasi anak. Selain aman untuk anak usia dini, plastisin tepung juga memiliki tekstur yang lembut dan mudah dibentuk, sehingga sangat cocok untuk melatih motorik halus serta menstimulasi kreativitas anak. Plastisin berbahan tepung ini sudah efektif digunakan dalam penelitian [Haryono et al. \(2021\)](#), [Fuadi \(2021\)](#), dan [Nurbaeti et al. \(2025\)](#). Ketiga penelitian tersebut menghasilkan simpulan bahwa plastisin tepung adalah media yang efektif dalam berbagai konteks penggunaan. Penggunaan plastisin ini memungkinkan anak mengekspresikan ide secara bebas melalui berbagai bentuk yang mereka ciptakan sendiri.

Setelah diskusi, buah-buahan dipilih sebagai tema dalam pembelajaran kelas yang akan diamati. Walaupun terkesan membatasi, pemilihan tema sangat penting agar pembelajaran tetap terfokus dan tidak melebar jauh dari kurikulum. Menurut [Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini \(2018\)](#), tema berfungsi untuk menghubungkan pengetahuan-pengetahuan yang diajarkan dan memudahkan guru mengembangkan kegiatan yang sesuai

dengan materi. Buah-buahan dipilih karena bentuknya yang masih sederhana dan berkaitan dengan alam dan kehidupan sehari-hari.

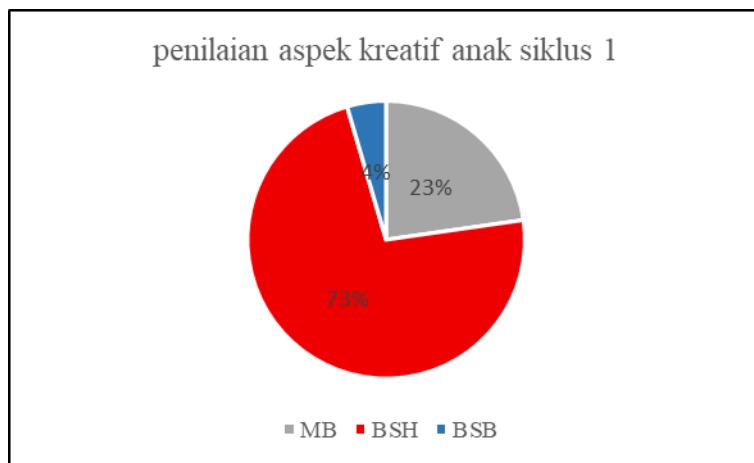
Setelah perencanaan, tahap tindakan dilaksanakan mengikuti susunan rencana yang telah disepakati. Pertama-tama, untuk memantik murid memahami tema buah-buahan, kelas dimulai dengan memberikan video terkait buah-buahan. Video ini adalah stimulus agar pengetahuan yang melandasi kegiatan ini tersampaikan. Gabungan gambar, suara dan musik adalah cara efektif untuk menarik minat anak-anak (Putri et al., 2023). Setelah itu, guru mulai bertanya terkait buah-buahan seperti apa buah kesukaan para murid, apa buah yang pernah dimakan, dan seterusnya. Ketika murid memahami dan dapat menjelaskan buah-buahan, kegiatan membentuk plastisin mulai dilaksanakan.

Dalam kegiatan ini, murid-murid dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3 anak. Berkelompok dalam kegiatan PAUD merangsang keberanian murid dalam mengemukakan idenya (Adinda et al., 2023). Hal ini termasuk dalam aspek kelancaran dan elaborasi dalam ranah kreativitas. Selain itu, tujuan berkelompok juga agar bahan plastisin yang digunakan sebagai karya dapat dibagi secara merata. Setelah kelompok terbentuk, tiap kelompok diberi satu wadah yang berisi 6 warna yaitu merah, hijau tua, hijau muda, oranye, kuning, dan ungu. Instruksi yang diberikan guru adalah “ayo kita membentuk buah-buahan dengan plastisin, bentuknya bebas sesuai pingginya temen-temen semua”. Instruksi ini adalah pemberian kebebasan kepada murid dalam membentuk buah-buahan yang diinginkan. Selain itu, guru juga tidak memberikan contoh apapun yang menghambat kreativitas anak-anak. Untuk memberikan stimulus lainnya, guru memberikan motivasi agar murid membuat bentuk sebanyak mungkin dengan beragam warna. Siklus 1 ini dibagi menjadi 2 sesi yaitu buah bulat dan buah lonjong. Tujuan dari pembagian ini agar eksplorasi bentuk lebih luas dengan waktu pembelajaran yang terbatas. Selain kuantitasnya yang banyak, bentuk buah-buahan yang dibuat murid juga bervariasi.

Setelah selesai membuat bentuk buah-buahannya masing-masing, murid diberikan kesempatan untuk menjelaskan hasil karyanya. Guru akan bertanya terkait karya yang dibuat seperti nama buahnya, detail-detail bentuk, alasan pemilihan warna, dan alasan murid membuat bentuk tersebut. Fungsi elaborasi dijalankan dengan baik dalam bagian ini. Di akhir waktu pembelajaran, murid dibolehkan membawa pulang hasil karyanya dan melakukan bersih-bersih bersama pada kelas yang tadi digunakan untuk pembelajaran.

Saat tahap tindakan dilakukan, tahap observasi juga dilakukan oleh guru secara bersamaan. Kedua tahap tersebut dalam PTK model Kemmis dan McTaggart memang tidak dapat dipisahkan (Asrori & Rusman, 2020). Guru melakukan pengamatan berdasarkan 4 indikator yaitu kelancaran, keluwesan, originalitas, dan elaborasi. Hasil observasi menunjukkan kreativitas anak kelas B meningkat pesat karena tidak adanya batasan yang diberikan. Dalam aspek kelancaran (*fluency*), anak mulai berkembang dengan membuat lebih dari dua bentuk, dengan rata-rata anak membuat 3 bentuk. Dari bentuk-bentuk tersebut, anak-anak juga membuat bentuk yang beragam seperti buah melon, semangka, anggur, pepaya, buah naga, pisang, stroberi, jeruk dan jambu. Secara originalitas, murid-murid dalam satu kelompok mulai membuat bentuk yang berbeda-beda. Terakhir, dalam aspek elaborasi, murid-murid dapat membuat detail pada buah seperti tangkai dan daun. Selain itu, murid-murid juga bisa menjelaskan dengan baik mengenai karya yang dibuatnya. Dari penceritaan tersebut, para murid dengan antusias mengatakan apa yang ada dalam benaknya terkait buah-buahan.

Setelah tindakan pada siklus 1 dilakukan, ada peningkatan kreativitas anak-anak dalam menghasilkan karya. Berikut hasil observasi dalam bentuk diagram.



Gambar 2. Diagram hasil siklus 1

Diagram tersebut mengindikasikan adanya peningkatan anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) menjadi 73%. Ditambah lagi, terdapat 4% atau 1 orang anak yang berkembang sangat baik (BSB). Perkembangan ini telah melampaui standart yang diinginkan sehingga kreativitas anak di KB Srikandi meningkat dari 59% menuju 77%. Setelah siklus 1 ini hanya tersisa 5 anak yang belum berkembang sesuai harapan. Oleh sebab itu, evaluasi perlu dilakukan agar hasilnya dapat ditingkatkan lagi ke depannya.

Tahap selanjutnya setelah tindakan dan observasi dilakukan adalah tahap refleksi. Pada tahap ini, guru-guru mengevaluasi proses pembelajaran. Terdapat dua kekurangan yang harus sesegera mungkin di atasi demi mendapatkan hasil yang lebih baik. Yang pertama, guru yang membebaskan murid berkreasi membuat para murid yang terlalu aktif justru tidak fokus kepada karyanya. Ada beberapa anak yang berlarian dan mengganggu temannya. Tindakannya tersebut berimplikasi pada hasil karyanya sendiri yang tidak maksimal. Kedua, kebebasan yang diberikan dalam proses berkarya, dalam beberapa kasus justru membuat anak mengalami kebingungan dalam menentukan karya yang ingin dibuat. Hal ini berdampak pada hasil karya yang kurang terstruktur atau tidak dapat dikenali bentuknya. Anak-anak dengan kondisi demikian memerlukan pendampingan lebih lanjut atau stimulus tambahan agar mampu mengekspresikan ide secara lebih terarah dan menghasilkan karya yang bermakna. Kedua kekurangan tersebut akan diperbaiki dalam siklus 2 guna mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.

Siklus 2

Siklus 2 dirancang sebagai tindak lanjut dari refleksi pada siklus sebelumnya, yang menunjukkan masih adanya kendala dalam optimalisasi eksplorasi bebas serta kesulitan anak dalam mengembangkan ide secara mandiri. Berdasarkan temuan tersebut, perencanaan pada siklus kedua disusun dengan menekankan pada pemberian stimulus yang lebih bervariasi dan pendampingan yang bersifat fleksibel sesuai kebutuhan individu anak. Guru secara aktif mendorong anak untuk menciptakan bentuk baru dari imajinasi mereka melalui pertanyaan pemantik dan bahan tambahan yang mendukung kreativitas.

Tahap perencanaan pada siklus 2 juga dilakukan dengan diskusi dengan guru-guru yang terlibat. Secara garis besar, pelaksanaan pembelajaran kreativitas dengan media plastisin tidak mengalami banyak perubahan. Namun, untuk memperbaiki kekurangan dalam siklus 1, para guru menyetujui perlunya ditambahkan stimulus untuk anak yang masih kebingungan. Stimulus yang digunakan adalah gambar-gambar benda sesuai tema yang

diharapkan merangsang kreativitas anak. Selain itu, untuk mengatasi anak-anak yang tidak fokus dengan karyanya, guru mengatur lagi anggota kelompok dan memisahkan anak-anak tersebut agar tidak menjadi satu kelompok.

Tema yang dipilih pada siklus 2 adalah sayuran. Tema yang dipilih masih dalam ruang lingkup alam dan berbeda dari tema pada siklus 1. Berdasarkan penelitian [Sari & Mahyuddin \(2023\)](#) terkait pembelajaran tematik integratif, pemilihan tema harus didasari pada tujuan akhir untuk menambah pengetahuan anak baik dari segi pemahaman, bahasa, maupun keterampilan. Selain itu, studi [Havigerová et al. \(2021\)](#) juga menemukan bahwa objek alam adalah tema populer bagi anak usia 5-7 tahun. Oleh sebab itu, tema yang dipilih dalam penelitian ini terkait dengan objek alam dan berbeda-beda tiap siklus untuk memberikan pengetahuan yang luas bagi anak di kelas B KB Srikandi.

Selanjutnya, tahap tindakan pada siklus 2 menunjukkan perubahan signifikan dalam dinamika pembelajaran. Anak terlihat lebih aktif, terlibat, dan percaya diri dalam menghasilkan karya plastisin yang lebih variatif. Terkait anak-anak yang tidak fokus dan mengganggu temannya, berdasarkan pendapat [Widyastuti \(2016\)](#), penyebab dari perilaku tersebut adalah anak yang ingin mencari perhatian dan adanya kecenderungan anak tersebut meniru lingkungan dan temannya yang melakukan hal serupa. Oleh sebab itu, pada siklus 2 ini, guru mengidentifikasi anak-anak ini dan memisahkannya agar tidak berada dalam satu kelompok. Kemudian, guru juga memberikan perhatian lebih ekstra dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait bentuk yang dibuatnya. Metode ini efektif menjadikan anak-anak ini lebih fokus dalam membentuk sayuran dengan plastisin.

Anak-anak yang membutuhkan perhatian lain adalah anak yang masih kebingungan walaupun diberikan stimulus berupa gambar dan video mengenai sayuran di awal pembelajaran siklus 2. Untuk mengatasinya, guru membantunya untuk membayangkan bentuk yang diinginkan dengan cara menunjukkan gambar buah-buahan yang bisa dibuatnya secara sederhana. Metode ini berhasil membuat anak-anak yang belum bisa membentuk dengan baik (4 anak kategori MB) mulai menunjukkan hasil yang maksimal. Selain kedua perhatian tersebut, tidak ada penambahan metode yang signifikan pada siklus 2. Pembelajaran plastisin berjalan dengan lancar tanpa permasalahan yang berarti.

Selain melakukan tindakan, guru juga secara bersamaan melakukan tahap observasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa kreativitas anak kelas B meningkat secara positif karena perhatian khusus yang diberikan guru kepada anak yang kebingungan dan kurang fokus. Dalam aspek kelancaran dan keluwesan, anak sudah dapat membuat 4 bentuk sayuran yang berbeda-beda tiap bentuknya. Dari bentuk-bentuk tersebut, anak-anak membuat sayur bayam, kangkung, daun pepaya, daun singkong, daun bawang, dan seledri. Secara originalitas, murid-murid dalam satu kelompok mulai membuat bentuk yang berbeda-beda. Terakhir, dalam aspek elaborasi, murid-murid dapat membuat detail pada sayuran seperti tangkai dan daun yang bercabang. Selain itu, murid-murid juga bisa menjelaskan dengan baik mengenai karya yang dibuatnya. Murid dapat bercerita pengalamannya terkait dengan sayuran yang dibuatnya dengan bentuk plastisin.

Secara umum, siklus 2 lebih berhasil daripada siklus 1. Keberhasilan ini dapat diamati dalam diagram lingkaran berikut ini.



Gambar 3. Diagram hasil siklus 2

Berdasarkan diagram tersebut, terdapat peningkatan yang positif karena anak yang mulai berkembang (MB) berkurang dari 5 menjadi 1 anak. Selain itu, terdapat pula 4 anak yang naik tingkat dari BSH menjadi BSB dan melebihi ekspektasi. Di akhir siklus ini, dapat dijelaskan bahwa terdapat 21 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Oleh sebab itu, terdapat peningkatan aspek kreativitas anak usia 5-6 tahun di KB Srikandi dari 77% pada siklus 1 menjadi 96% pada siklus 2. Hal ini mengindikasikan bahwa strategi yang diterapkan pada tahap ini lebih efektif dalam merangsang dimensi-dimensi kreativitas, seperti kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi.

Refleksi Siklus 2 menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mengalami peningkatan dalam aspek kreativitas. Mayoritas peserta didik telah mencapai kategori berkembang sesuai harapan (BSH) hingga berkembang sangat baik (BSB), yang menandakan keberhasilan strategi pembelajaran yang diterapkan. Namun, masih terdapat satu anak yang menunjukkan capaian pada kategori mulai berkembang (MB), khususnya pada indikator originalitas dan elaborasi. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih individual, seperti pemberian stimulus tambahan atau bimbingan lebih intensif, agar perkembangan anak tersebut dapat lebih optimal. Meski demikian, secara umum pembelajaran dapat dikatakan berhasil karena telah melampaui ambang batas ketuntasan yang ditetapkan.

4. Kesimpulan

Penggunaan metode eksploratif dalam kegiatan membuat karya plastisin terbukti mampu meningkatkan kreativitas anak usia dini. Peningkatan terlihat pada indikator kelancaran, keluwesan, originalitas, dan elaborasi, yang secara umum menunjukkan hasil memuaskan. Setelah dua siklus yang dilakukan dengan memperbaiki permasalahan kurangnya pemberian ruang kebebasan, anak yang tidak fokus, dan anak yang kebingungan, tingkat kreativitas di kelas B KB Srikandi meningkat dari 59% menjadi 96%. Mayoritas anak mencapai kategori berkembang sesuai harapan hingga berkembang sangat baik, meskipun terdapat satu anak yang masih memerlukan bimbingan tambahan. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan yang memberi ruang kebebasan berekspresi mampu mendorong anak untuk lebih kreatif dan percaya diri dalam menghasilkan karya. Oleh sebab itu, pembelajaran dengan media plastisin yang eksploratif dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kreativitas anak secara kolektif.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada keluarga tercinta atas dukungan moral dan doa yang menjadi sumber kekuatan selama proses penyusunan artikel ini. Apresiasi juga penulis berikan kepada guru dan murid kelas B KB Srikandi, Kecamatan Bantur, Kabupaten Malang, yang telah berperan aktif dalam pelaksanaan penelitian dan memberikan data yang sangat berharga. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Ibu Mimah dan Ibu Sarah atas bimbingan, arahan, serta masukan yang konstruktif selama proses penelitian hingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Sebagai penutup, penulis berharap segala bantuan, dukungan, dan kontribusi yang telah diberikan menjadi amal kebaikan yang bernilai, serta semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pendidikan anak usia dini.

Daftar Pustaka

- Adinda, S. N., Hoernasih, N., & Muis, A. (2023). Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Belajar Kelompok Dalam Meningkatkan Keaktifan Komunikasi Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah*, 8(2), 124–134.
- Agustina, T. P., Sari, M., & Ahmad, S. (2024). Efforts to Increase the Creativity of Group B Children Through Project Methods in it Bintang Fajar Kindergarten Palembang. *Journal on Education*, 06(02), 12004–12014. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.5019>
- Asrori, & Rusman. (2020). Classroom Action Reserach Pengembangan Kompetensi Guru. In *Pena Persada*. Pena Persada.
- Diana, M. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Prenada Media Group.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. (2018). *Pengembangan Tema Pembelajaran*. www.paud.kemdikbud.go.id
- Endang, S. (2020). Penggunaan Media Playdough / Plastisin Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Bina Cerdas Desa Runggu. *Jurnal Pelangi*, 02(01), 75–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.52266/pelangi.v2i1.577>
- Fitri, C. A., Anggraini, E. S., Pasaribu, N., & Tria, R. A. (2024). 2024 Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mengatasi Hambatan Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Tunas Harapan 2024. *Jurnal Madani*, 2(9), 634–637.
- Fitri, N. D., & Hariani, I. T. (2019). Metode Fingermathic Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Trunojoyo*, 04(1), 569.
- Fuadi, N. (2021). Pengembangan Kemampuan Eksplorasi Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Bermain Plastisin di TKN Pembina Syamtalira Bayu. *ITQAN: Jurnal Ilmu-ilmu Kependidikan*, 12(2), 323–336. <https://doi.org/10.47766/itqan.v12i2.195>
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *The American Psychologist*, 444–454.
- Haryono, M., Sasongko, R. N., & Kristiawan, M. (2021). Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Melalui Media Plastisin Tepung Paud Okvikha Kota Bengkulu. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.31539/joes.v4i1.2200>
- Havigerová, J. M., Pohnětalová, Y., Strnadová, K., Kocourková, K., & Podubecká, D. (2021). Preschool Children's Drawings: Frequency and Theme Analysis. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 9(3), 70.

<https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.9n.3p.70>

- Minarni, Alim, M. L., & Fauziddin, M. (2023). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Plastisin Tepung Kelompok A TK AN Nur Hangtuah Perhentian Raja Kampar Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, 1(2), 86–93. <https://doi.org/10.37985/jpt.v1i3.198>
- Munandar, S. C. U. (2002). *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Gramedia Pustaka Utama.
- Nurbaeti, E., Nurhayati, N., & Iman. (2025). Implementasi media ajar plastisin untuk meningkatkan perkembangan kognitif mengenai bilangan pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan*, 6(1), 1–8.
- Nurlina, & Omalyah, S. (2024). Inovasi Pembelajaran dengan Bermain Plastisin untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Refleksi*, 2(2), 63–74.
- Prahesti, D. A., Kustiawan, U., & Tirtaningsih, M. T. (2023). Increasing Creativity Through Colorful Plasticine Playing Activities in Group B At Tk Taman Indria 01 Malang. *Golden Age : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 181–194. <https://doi.org/10.29313/ga:jpaud.v7i1.11749>
- Purba, P. B., & et al. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. In *Penelitian Tindakan Kelas*. Yayasan Kita Menulis.
- Purnama, S., Suci Rohmadheny, P., & Pratiwi, H. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Remaja Rosdakarya.
- Putri, H. S., Luthfy, P. A., & Karmila, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Dengan Tema Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Untuk Anak Usia Dini. *Incrementapedia : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 39–49. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol5.no2.a8229>
- Rahmawati, B., Nurul Aulia, S., Rosdiana, S., Zaenah, Y. I., & Zaenudin, Z. (2023). Isu tentang Jumlah Siklus Penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(1), 76–84.
- Sari, D., & Mahyuddin, N. (2023). Strategi Pendekatan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini dengan Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 685–708. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4074>
- Sari, M., Aziz, Y., & Yuhariati. (2016). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin di TK Satu Atap SDN Lamlheu Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 131–135. <https://jim.usk.ac.id/paud/article/view/435>
- Sit, M., Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani, Nurhayani, Sitorus, A. S., & Armayanti, R. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori dan Praktik. In *Perdana Publishing*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sumadaningsih, A. S., & Muniroh, S. M. (2024). Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B Ra.Al Ikhlas Bandungsari. *Prosina*, 1, 118–126.
- Supatminingrum, E. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Media Plastisin* (Pertama). Indocamp.

- Titik Mulat Widyastuti. (2016). *Perilaku Agresif Anak Usia Dini dan Cara Mengatasinya* (Vol. 4, Nomor 1). UPY Press. www.upy.ac.id
- Wati, K. I., Saparahayuningsih, S., & Yulidesni, Y. (2017). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Pembelajaran Membatik Menggunakan Media Tepung Pada Anak Kelompok B PAUD Aisyiyah III Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah POTENSI*, 2(2), 91–94. <https://doi.org/10.33369/jip.2.2>
- WIPO. (2024). *Global Innovation Index 2024 Result*. <https://www.wipo.int/web-publications/global-innovation-index-2024/en/gii-2024-results.html>
- Yanti, P., Ashshidigi, A., & Munajat, A. (2024). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Penerapan Metode Bermain Plastisin Pada Anak Usia Dini Di PAUD SPS Al-Hidayah Desa Pasir Panjang Kecamatan Ciracap Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 6(2), 96–107