

Indonesian Journal of Early Childhood Education (IJECE)

2962-6838 [Online] 2963-3346 [Print]

Tersedia online di: <https://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/IJECE>

Model Permainan Plastisin Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Kelas B2 di RA Raihana Paniki Dua Kecamatan Mapanget Kota Manado

Merriam Listiany Modeong

Nurhida Lasompo

nurhida.lasompo@iain-manado.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model permainan plastisin untuk mengembangkan kreativitas anak kelompok B2 di RA Raihana Manado. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tiga siklus penelitian, setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Tahapan-tahapan yang digunakan pada setiap siklus meliputi: perencanaan, tindakan, evaluasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, unjuk kerja dan dokumentasi. Hasil penelitian menyatakan bahwa dengan menggunakan model permainan plastisin perkembangan kreativitas pada anak di kelompok B2 RA Raihana mengalami perkembangan. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan presentase ketuntasan belajar dari siklus I yaitu 50% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 77% demikian pula pada siklus III meningkat menjadi 99%. Adapun aspek-aspek lainnya yang turut meningkat selain kreativitas anak yaitu, nilai agama dan moral, motorik, imajinasi, sosial-emosional, kognitif, bahasa, seni, serta memperluas wawasan anak melalui belajar sambil bermain dengan media utama yaitu plastisin.

Kata kunci: model permainan, media plastisin, kreativitas anak

Abstract

This study aims to determine the application of the plasticine game model to develop the creativity of group B2 children at RA Raihana Manado. This type of research is Classroom Action Research (PTK) with three research cycles, each cycle consisting of three meetings. The stages used in each cycle include: planning, action, evaluation, and reflection. Data collection methods used are observation, interviews, performance and documentation. The results of the study stated that by using the

plasticine game model, the development of creativity in children in group B2 RA Raihana had progressed. The results of data analysis showed an increase in the percentage of learning completeness from cycle I, namely 50%, then increased in cycle II to 77% as well as in cycle III increased to 99%. As for other aspects that have also increased besides children's creativity, namely, religious and moral values, motor, social-emotional, cognitive, language, art, and broadening children's horizons through learning while playing with the main media, namely plasticine.

Keywords: game model, plasticine media, children's creativity.

Pendahuluan

Kreativitas memiliki peran penting bagi anak didik guna menghasilkan gagasan-gagasan yang inovatif. Kreativitas selain mampu melatih anak sejak dini untuk menyelesaikan permasalahan juga menjadi kebutuhan anak. Kreativitas anak perlu digali dan dikembangkan, dikenali, dirangsang dan diekspresikan dengan tepat sejak usia dini (Mansur, 2007).

Salah satu amanat luhur yang tercantum dalam UUD 1945 adalah, mencerdaskan kehidupan bangsa. Setiap manusia memiliki potensi kecerdasan, tanggung jawab pendidik adalah untuk memupuk dan mengembangkan potensi tersebut secara sistematis. Langkah pemerintah diwujudkan melalui UU 20/2003 dalam pasal 1 butir 14 yang terkait dengan pembinaan anak usia 0-6 tahun .

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “golden age” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat, hingga 80% dari keseluruhan otak orang dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar-dasar perilaku seseorang telah mulai terbentuk pada usia tersebut (Santrock, 2009). Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.

Salah satu cara mengembangkan kreatifitas anak yaitu melalui pendidikan anak usia dini (PAUD). Pendidikan formal seperti TK/RA atau yang setara terdapat bidang-bidang pengembangan yang menjadi tujuan penting dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah pengembangan kreativitas anak (Suratno, 2005).

Namun demikian, sebagian besar lembaga pendidikan lebih mengutamakan kecerdasan intelektual (IQ) saja, padahal kreativitas juga berperan penting dalam meningkatkan prestasi belajar. Kreativitas sangat dibutuhkan karena banyak permasalahan serta tantangan hidup yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dan kepiawaian dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Torrance, menyimpulkan bahwa kelompok siswa yang kreativitasnya tinggi tidak berbeda dalam hal prestasi belajar dengan siswa yang inteligensinya tinggi (Santrock, 2009).

Masalah tersebut juga terjadi di kelas peneliti. Berdasarkan pengamatan peneliti, kreativitas anak masih rendah. Hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas keterampilan, masih banyak terlihat anak yang hanya mencontoh dan tidak berani mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada. Selain itu anak didik banyak yang terlihat bosan, mengantuk, kurang tertarik dan bahkan ada yang bermain sendiri.

Upaya dalam mengatasi rendahnya kreativitas anak dapat dilakukan dengan berbagai metode pembelajaran. Model pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini, dengan menggunakan kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak. Anak usia dini berada pada tahap pra-operasional, yaitu belum bisa berpikir secara abstrak. Untuk itu, metode bermain sangat efektif diterapkan dalam proses pembelajaran pada anak, karena anak akan lebih mudah memahami kegiatan yang diberikan oleh guru. Dari uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak di RA Raihana Manado melalui penerapan model permainan plastisin.

Kajian Teori

Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik, dan berada pada suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Selama ini orang dewasa mengidentikkan anak usia dini sebagai orang dewasa mini, masih polos dan belum bisa berbuat apa-apa karena belum mampu berpikir. Pandangan ini berdampak pada pola perlakuan yang diberikan pada anak, antara lain sering memperlakukan anak sebagaimana orang dewasa.

Anak usia dini menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 Nomor 20 Tahun 2003 Ayat 1 adalah anak yang berada pada rentang usia 0 sampai 6 tahun, sedangkan menurut kajian ilmu PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara, kategori anak usia dini sampai dengan usia 8 tahun. Terlepas dari perbedaan usia tentang kategori anak usia dini, anak usia dini adalah kelompok anak yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam artian memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang berupa koordinasi motorik kasar dan halus, kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan spiritual), sosioemosional, dan bahasa komunikasi yang khusus (Muhaya, 2009). Sedangkan menurut Augusta; “Anak usia dini adalah individu yang unik di mana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut (Agusta, 2012).

Anak usia dini memiliki karakteristik antara lain; a) memiliki rasa ingin tahu yang besar, b) merupakan pribadi yang unik, c) suka berfantasi dan berimajinasi, d) masa paling potensial untuk belajar, e) menunjukkan sikap egosentris, f) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, g) sebagai bagian dari makhluk sosial, penjelasannya adalah sebagai berikut (Aisyah, 2008). Rentang perhatian anak usia 5 tahun untuk dapat duduk tenang memperhatikan sesuatu adalah sekitar 10 menit, kecuali hal-hal yang biasa membuatnya senang. Anak sering merasa bosan dengan satu kegiatan saja. Bahkan anak mudah sekali mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain yang dianggapnya lebih menarik (Berg, 2006). Anak yang egosentris biasanya lebih banyak berpikir dan berbicara tentang diri sendiri dan tindakannya yang bertujuan untuk menguntungkan dirinya, misalnya anak masih suka berebut mainan dan menangis ketika keinginannya tidak dipenuhi. Anak sering bermain dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya. Melalui bermain ini anak belajar bersosialisasi.

Beberapa prinsip perkembangan anak usia dini yaitu sebagai berikut; aspek-aspek perkembangan anak seperti aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif satu sama lain saling terkait secara erat. Perkembangan anak tersebut terjadi dalam suatu urutan yang berlangsung dengan rentang bervariasi antar anak dan juga antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi. Perkembangan berlangsung ke arah kompleksitas, organisasi, dan internalisasi yang lebih meningkat. Pengalaman pertama anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak. Perkembangan dan belajar dapat terjadi karena dipengaruhi oleh konteks sosial

dan kultural yang merupakan hasil dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun social tempat anak tinggal. Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan ketika mereka mengalami tantangan. Sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak serta merefleksikan perkembangan anak yaitu dengan bermain. Melalui bermain anak memiliki kesempatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya sehingga anak disebut dengan pembelajar aktif (Berdecamp; Coople, 1997). Anak akan berkembang dan belajar dengan baik apabila berada dalam suatu konteks komunitas yang *aman* (fisik dan psikologi), menghargai, memenuhi kebutuhan kebutuhan fisiknya, dan aman secara psikologis. Anak menunjukkan cara belajar yang berbeda untuk mengetahui dan belajar tentang suatu hal yang kemudian mempresentasikan apa yang mereka tahu dengan cara mereka sendiri.

Konsep Bermain Plastisin

Bermain plastisin merupakan konsep yang tidak cukup mudah untuk dijelaskan (Jhonson, 2010). Banyak pendapat beragam terhadap permainan ini. Bermain merupakan aktifitas olah raga yang menyenangkan untuk bersenang-senang (Sukinta, 2021). Bermain pada anak-anak adalah aktifitas untuk mengembangkan kemampuan sertaimajinasi anak, melalui permainan anak-anak dapat melatih kretivitasnya. Sedangkan anak-anak yang berpartisipasi atau aktif dalam permainan menunjukkan bahwa tingkat kretivitasnya sangat tinggi. Bermain plastisin merupakan permainan menyenangkan anak-anak menggunakan bahan bertekstur yang bisa dibentuk serta memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan terhadap anak. Sehingga dapat memicu terbangunnya kretivitas dalam diri anak-anak (Howard, 2003). Permainan ini memiliki pengaruh yang besar terhadap kreatifitas anak baik ditinjau secara individu ataupun perorangan terlebih terhadap anak usia dini.

Bermain plastisin juga dapat menstimulus kemampuan motorik anak, untuk dapat mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak, maka perlu adanya stimulasi yang tepat agar dapat menunjang perkembangan tersebut dengan optimal maka baiknya dengan cara latihan sambil bermain, salah satunya yaitu melalui kegiatan bermain plastisin (Pamadhi, 2008). Selain dengan permainan edukatif, bermain plastisin juga dapat menstimulus perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Dengan bermain plastisin, slime, kolase, finger painting dan kain flanel dapat

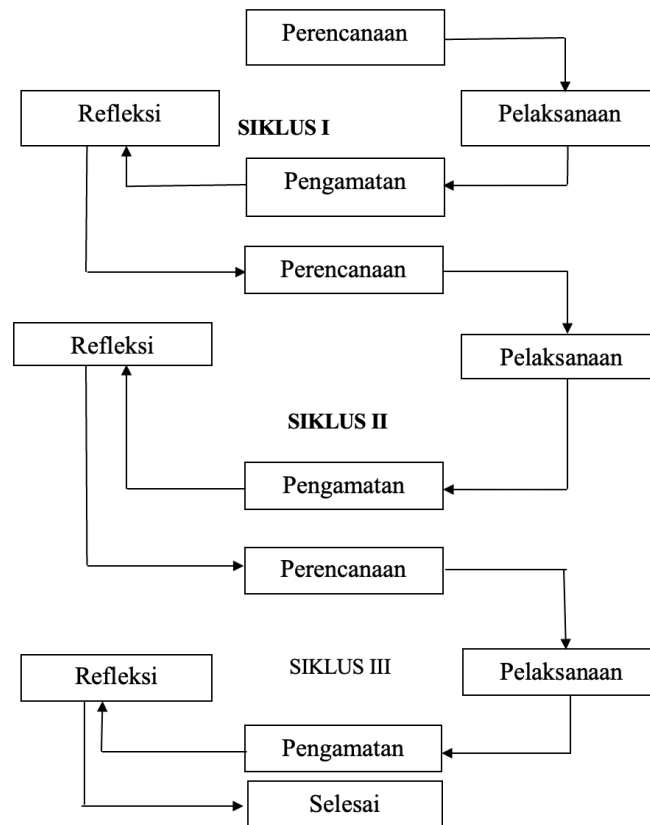
menstimulus terjadinya perkembangan motorik halus pada usia 4-5 tahun dengan hasil yang berbeda-beda (Syarifah, 2020). Bermain plastisin peserta didik dapat mengembangkan kreativitas, seni, pengenalan konsep warna, menambah wawasan, mengembangkan imajinasi dan keterampilan motorik. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan bermain plastisin dapat menstimulus kemampuan motorik halus anak, sehingga kemampuan kreativitasnya menjadi lebih meningkat (Mangunwijaya, 2019).

Metode

Metode penelitian pada dasarnya cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Penelitian tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sugiono, 2016). Menurut Suyanto, Penelitian Tindakan Kelas sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional (Suyanto, 2012).

Desain penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Arikunto. Dengan siklus yang mempunyai empat langkah, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada hakikatnya model ini berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus. Oleh karena itu, pengertian siklus pada penelitian ini adalah suatu putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2015).

Penelitian ini dilaksanakan di RA Raihana kota Manado, dan waktu penelitian dilaksanakan pada saat jam pembelajaran dengan beberapa siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas B2 RA Raihana Paniki Dua Kecamatan Mapanget Kota Manado. Dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang.



Gambar 1 : Bagan Siklus PTK

Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes yang terdiri dari pretest dan posttest, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis komparatif, yaitu memadukan hasil siklus pertama dan kedua, hal-hal yang belum dapat dicapai pada siklus pertama, dijadikan dasar untuk menyusun rencana pembelajaran pada siklus kedua. Jika hasil siklus kedua meningkat, dan indikator-indikator pembelajaran tertentu sudah dapat berhasil baik.

Hasil

Pra-Tindakan

Hasil penelitian pra-tindakan ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yaitu 2,3% dan nilai ketuntasan belajar yang didapat oleh siswa yaitu 33,3% berada di kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui bahwa kemampuan kreativitas siswa masih berada pada taraf kurang berkembang atau rendah. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk merumuskan penyebab timbulnya

permasalahan. Dari hasil observasi peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran masih kurang melakukan pembelajaran dalam bentuk bermain atau percobaan yang mengacu pada pengembangan kreativitas anak.

Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus pertama ini peneliti melakukan tiga kali pertemuan, dalam satu kali pertemuan terdapat dua jam pembelajaran yaitu 2x45 menit. Kegiatan dalam tiga pertemuan ini dijelaskan sebagai berikut; Melakukan koordinasi dengan guru kelas dan proses pembelajaran yang akan peneliti lakukan; Kegiatan belajar mengajar sesuai dengan RKH (Rencana Kegiatan Harian), yang telah dibuat oleh peneliti; Mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian, Media, alat dan bahan, lembar penilaian hasil observasi dan lembar catatan kegiatan; Tindakan dan observasi, selanjutnya sesuai dengan jam yang ditentukan yang sesuai dengan RKH dan metode Pembelajaran, maka peneliti memberikan contoh sebagai bimbingan anak untuk melakukan percobaan di dalam kelas, kemudian membentuk anak dalam kelompok team kerja, membagikan bahan dan memulai melakukan pembelajaran bersama-sama dari langkah-langkahnya sebagai berikut; Anak duduk di tempat duduk masing-masing yang telah di siapkan oleh peneliti; Kemudian penulis membagikan adonan plastisin kepada setiap anak dan setiap anak diberikan kebebasan untuk memilih warna plastisin yang mereka mau; Setelah selesai membagikan plastisin peneliti memberikan sedikit arahan dan tanya jawab perihal plastisin; Kemudian peneliti memberikahn arahan sekaligus contoh untuk membentuk plastisin menjadi bagian-bagian kecil yang diinginkan, dan; Memberikan kebebasan kepada setiap siswa untuk membentuk adonan plastisin menjadi sesuatu bentuk sesuai dengan kreativitas siswa itu sendiri.

Guru menilai keberhasilan atau kegagalan pencapaian tujuan bermain tanah liat yang digunakan pada Siklus 1, namun masih memiliki kekurangan. Pada siklus I nilai nilai mencapai 2,81% dan siswa mencapai nilai rata-rata 2,5% namun pada siklus I tingkat ketuntasan 50% dan separuh siswa tidak tuntas dalam pembelajaran kreativitas plastisin.

Hasil penelitian pada siklus 1 ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yaitu 2,50% dan nilai ketuntasan belajar yang didapat oleh siswa yaitu 50%. Berdasarkan

hasil penelitian tersebut diketahui bahwa pada siklus 1 telah ada perkembangan siswa dilihat dari kenaikan presentase ketuntasan belajar dari pra tindakan sebesar 31,2% naik menjadi 50 % dan kelincahan jari jemari anak dalam membentuk bagian-bagian plastisin belum terlalu baik. Selanjutnya pada siklus II akan dilakukan kegiatan pembelajaran yang lebih intensif dengan metode pembelajaran bermain plastisin.

Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus kedua ini peneliti melakukan tiga kali pertemuan, dalam satu kali pertemuan terdapat dua jam pembelajaran yaitu 2x45 menit. Kegiatan dalam tiga pertemuan ini dijelaskan sebagai berikut; 1) Melakukan koordinasi dengan guru terkait materi dan proses pembelajaran yang akan peneliti lakukan; 2) Kegiatan belajar mengajar sesuai dengan RKH (Rencana Kegiatan Harian), yang telah dibuat oleh peneliti; 3) Mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian, Media, alat dan bahan, lembar penilaian hasil observasi, lembar kegiatan siswa dan lembar catatan kegiatan.; 4) Tindakan dan observasi, selanjutnya sesuai dengan jam yang ditentukan yang sesuai dengan RKH dan metode bermain, maka peneliti memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk melakukan kreativitas bersama sesuai dengan apa yang ingin di buat. Peneliti membagikan bahan dan memulai melakukan pembelajaran bersama-sama dari langkah-angkahnya bermain plastisin sebagai berikut; 1) Anak duduk di tempat duduk masing-masing yang telah di siapkan oleh peneliti; 2) Kemudian penulis membagikan adonan plastisin kepada setiap anak dan setiap anak diberikan kebebasan untuk memilih warna plastisin yang mereka mau; 3) Setelah selesai membagikan plastisin peneliti memberikan sedikit arahan dan tanya jawab perihal plastisin; 4) Kemudian peneliti memberikahn arahan sekaligus contoh untuk membentuk plastisin menjadi bagian-bagian kecil yang di inginkan dan; 5) Memberikan kebebasan kepada setiap siswa untuk membentuk adonan plastisin menjadi sesuatu bentuk sesuai dengan kreativitas siswa itu sendiri.

Guru menilai keberhasilan atau kegagalan pencapaian tujuan metode permainan Plastisin yang digunakan pada Siklus II, namun masih terdapat beberapa kekurangan. Namun pada siklus II terdapat peningkatan dengan hasil penilaian mencapai 3,23%.

Hasil survei siklus II dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa sebesar 3,05 dan integritas belajar yang dicapai siswa sebesar 77,77%. Berdasarkan hasil belajar, siswa dapat melihat bahwa mereka telah mengalami kemajuan pada siklus kedua. Hal ini dapat dibuktikan dengan kemampuan kreativitas siswa, dengan persentase kemahiran belajar dari siklus II meningkat dari 50% menjadi 77%. Singkat kata, membuat bentuk baru seperti ular dan telur, cetakan, dan siput dari plastisin terlihat bagus, dan bentuknya mulai membaik, menunjukkan peningkatan kemampuan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya. Selain itu, pada siklus III kegiatan pembelajaran lebih intensif dilakukan dengan menggunakan metode bermain tanah liat, namun penerapannya untuk anak berbeda.

Siklus III

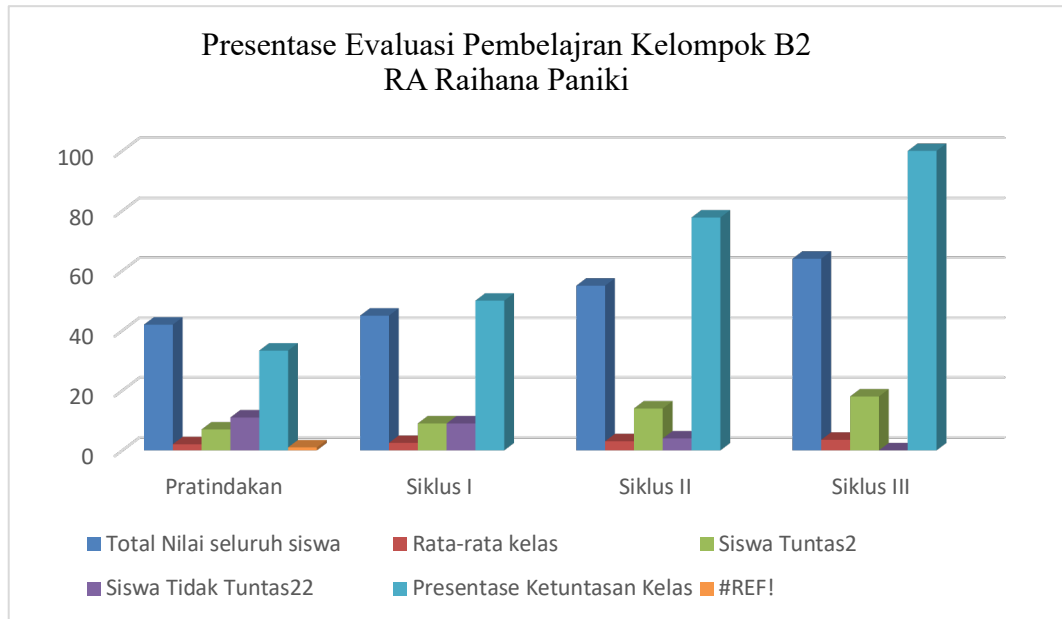
Pelaksanaan tindakan siklus pertama ini peneliti melakukan tiga kali pertemuan, dalam satu kali pertemuan terdapat dua jam pembelajaran yaitu 2 x 45 menit. Kegiatan dalam tiga pertemuan ini dijelaskan sebagai berikut; Melakukan koordinasi dengan guru terkait materi dan proses pembelajaran yang akan peneliti lakukan; Kegiatan belajar mengajar sesuai dengan RKH (Rencana Kegiatan Harian), yang telah dibuat oleh peneliti; Mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian, Media, alat dan bahan, lembar penilaian hasil observasi, Lembar Kegiatan siswa dan lembar catatan kegiatan.; Tindakan dan observasi, selanjutnya sesuai dengan jam yang ditentukan yang sesuai dengan RKH dan metode bermain, maka peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan pembelajaran bersama-sama di depan kelas, membagikan bahan dan memulai melakukan pembelajaran. Langkah-langkahnya percobaannya sebagai berikut; 1) Anak duduk di tempat duduk masing-masing yang telah di siapkan oleh peneliti; 2) Kemudian penulis membagikan adonan plastisin kepada setiap anak dan setiap anak diberikan kebebasan untuk memilih warna plastisin yang mereka mau; 3) Setelah selesai membagikan plastisin peneliti memberikan sedikit arahan dan tanya jawab perihal plastisin; 4) Kemudian peneliti memberikahn arahan sekaligus contoh untuk membentuk plastisin menjadi bagian-bagian kecil yang diinginkan; dan 5) Memberikan kebebasan kepada setiap siswa untuk membentuk adonan plastisin menjadi sesuatu bentuk sesuai dengan kreativitas siswa itu sendiri.

Hasil penelitian pada siklus III ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yaitu 3,55% dan nilai ketuntasan belajar yang didapat oleh siswa yaitu 100 Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui bahwa pada siklus III telah ada perkembangan siswa dilihat dari kenaikan presentase ketuntasan belajar dari siklus ke II sebesar 77% naik menjadi 100% dan hal lain juga ditunjukkan dengan kemampuan siswa yang terlihat cekatan dalam membuat berbagai bentuk kreativitas dari plastisin, membuat bagian-bagian tertentu seperti membuat bangsa, dll.

Berdasarkan hasil diatas, dapat dinyatakan pada siklus III tingkat kreativitas siswa sudah meningkat sangat baik, dimana siswa mendapatkan nilai yang memuaskan, adapun peningkatan siswa sebagai berikut; Dengan menggunakan metode bermain plastisin, peserta didik telah mampu mengembangkan kreativitas siswa; Siswa dapat mengembangkan kemampuan kreativitasnya sehingga kedepanya bisa lebih berkembang dari yang sekarang; Siswa dapat saling bekerjasama dan berinteraksi dengan teman sekelasnya dalam kegiatan pembelajaran, dan; Siswa mendapatkan nilai yang memuaskan dari evaluasi yang diberikan

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara dengan siswa-siswa kelas B2 di RA Raihan merasa senang dan antusias dengan adanya metode pembelajaran Bermain yang diterapkan. Lembar kerja yang dikerjakan oleh siswa kelas B2 RA Raihan Kota manado adalah menulis angka 1 sampai 20, dan dilanjutkan dengan pengenalan warna-warna mulai dari warna sayuran, bentuk-bentuk sayur, buah, dan beberapa jenis hewan, agar siswa bisa membedakan jenis-jenis warna dan bentuk dengan baik dan benar seperti pada langkah-langkah pembelajaran Sehingga dapat dikatakan bahwa selain mempraktikkan secara langsung namun siswa juga memahami secara teori langkah-langkah dan warna serta bahan yang digunakan.



Gambar 2 : Analisis Hasil Evaluasi Pembelajaran dari Pra sampai Siklus III

Berdasarkan gambar 2, dapat dilihat hasil yang diperoleh pada tahap pra tindakan yaitu nilai rata-rata siswa 2,06% dengan jumlah nilai keseluruhan 33%, sedangkan ketuntasan belajar secara keseluruhan adalah 33,33%, dari hasil ini diketahui rendahnya skor yang diperoleh pada pra tindakan, hal tersebut dikarenakan kurang ada latihan langsung mengenai kemampuan kreativitas siswa.

Dengan menerapkan metode bermain untuk melatih kemampuan kreativitas Siswa, siswa sangat antusias dan tertarik untuk berlatih kemampuan kreativitas mereka, khususnya yang biasanya dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Setelah peneliti menerapkan metode pembelajaran bermain plastisin dengan melakukan kegiatan mengembangkan kreativitas dengan media plastisin untuk melatih kemampuan motorik halus siswa, pada siklus I siswa mendapatkan nilai rata-rata 2,50 dengan nilai keseluruhan 30, sedangkan nilai ketuntasan belajar siswa yaitu 50%. Pada siklus I dapat dikategorikan sedang, sebab siswa baru melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain plastisin yang terfokus pada melatih pengembangan kreativitas, sehingga pada siklus I masih belum dapat dikatakan berhasil dan peneliti melanjutkan ke siklus II. Hal tersebut bertujuan agar hasil kemampuan kreativitas siswa siswa dapat meningkat. Penelitian siklus II, nilai

rata-rata keseluruhan 3,05 dengan jumlah nilai keseluruhan 43, hal ini terlihat lebih meningkat daripada siklus I, dengan nilai ketuntasan belajar siswa 77%, sehingga dapat dikategorikan tinggi, namun masih terdapat beberapa siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran. Selanjutnya peneliti melanjutkan ke siklus III yang bertujuan untuk melatih kemampuan siswa yang belum tuntas.

Penelitian pada siklus III, nilai rata-rata keseluruhan 3,55 dengan jumlah nilai 51, hal ini terlihat lebih meningkat daripada siklus II, dengan nilai ketuntasan belajar siswa mencapai 99%, sehingga dapat dikategorikan sangat tinggi. Demikian tindakan pada siklus III ini telah dapat meningkatkan kemampuan Kreativitas siswa khususnya kemampuan yang berkaitan dengan keterampilan sehari-hari untuk mendukung kemandirian siswa.

Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa menggunakan metode pembelajaran dengan menggunakan media plastisin dapat meningkatkan kemampuan pengembangan kreativitas pada anak didik di RA Raihan Kota Manado.

Simpulan

Pada siklus I, II, dan III yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik anak yang semula ketuntasannya 33%, pada Siklus I peneliti belum mendapatkan hasil yang maksimal yaitu ketuntasan sebesar 50%, namun pada siklus II sudah mulai nampak peningkatan yang signifikan yaitu 77%, dan selanjutnya pada siklus III peningkatan telah mencapai hasil yang maksimal yaitu 99% ketuntasan. Berdasarkan hasil percobaan melalui tiga siklus yaitu siklus I, II dan III, adapun aspek-aspek nilai yang muncul dan berkembang pada peserta didik yaitu, nilai agama dan moral, social-emosional, kognitif, imajinatif, bahasa, dan seni. Dengan demikian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan menerapkan Model Permainan Plastisin dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini berhasil dan dapat mengembangkan kemampuan belajar peserta didik juga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran.

Referensi

- Agusta. Konsep Dasar Pendidik Anak Usia Dini, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2012).
Aisyah, Sitti dkk. Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008).

- Arikunto, Suharsimi. Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015).
- Berg, Konsep Konseling Group dan Prosedur, (New York: Routledge, 2006).
- Bredekamp dan Copple. Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs, (WDC: NAEYC, 1997).
- Howard. The Theory of Multiple Intelligence, (New York: Basic Books, 2003).
- Jhonson. Colaborative Learning, Terj. Ellen Gunawan dan Imam Nurmawan, (Bandung: Nusa Media, 2010).
- Mangunwijaya. Mengalir Dari Hati: Penelitian Tindakan Kelas, (Yogyakarta: PT Kanisius, 2019)
- Mansur. Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam, (Yogyakarta: Putaka Pelajar, 2007).
- Pamadhi, Hajar Pamadhi. Seni Keterampilan Anak, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008).
- Santrock, John. Perkembangan Anak. Edisi Kesebelas, (Jakarta: Erlangga, 2007).
- Sukinta. Mengembangkan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Plastisin Rasa, (Yogyakarta: Anonim, 2021).
- Sugiono. Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D (CET.XVIII); (Bandung: Alfabeta, 2016).
- Suratno. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005).
- Suyanto. Penelitian Tindakan Kelas, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012).
- Syarifah, Anita. Mengembangkan Motorik Halus Anak Prasekolah dengan Paper Toys, (Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2020).