

Inovasi Pembelajaran dengan Bermain Plastisin untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Nurlina^{1✉}, Omalyah S²

¹Universitas Muhammadiyah Kendari, Indonesia

²TK Kuncup Sorumba, Indonesia

Abstrak—Rendahnya kreativitas anak usia dini menjadi tantangan dalam pembelajaran di PAUD. Penelitian ini bertujuan mengembangkan inovasi pembelajaran melalui bermain plastisin untuk meningkatkan kreativitas anak. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari satu guru dan 15 anak kelompok B di TK Kuncup Sorumba. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kreativitas anak, dengan ketercapaian meningkat dari 67% pada siklus 1 menjadi 80% pada siklus 2. Bermain plastisin terbukti efektif dalam mendorong anak menghasilkan bentuk yang lebih bervariasi, mengekspresikan ide orisinal, serta mengembangkan fleksibilitas dan elaborasi dalam berpikir. Inovasi ini dapat diterapkan di PAUD untuk memperkaya pembelajaran berbasis bermain, merangsang kreativitas, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif serta menyenangkan.

Kata Kunci—Inovasi Pembelajaran, Bermain Plastisin, Kreativitas, Anak Usia Dini

Abstract— The low creativity of early childhood is a challenge in learning in early childhood education. This research aims to develop learning innovations through plasticine play to increase children's creativity. This research uses Classroom Action Research (CAR) with two cycles that include planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of one teacher and 15 children in group B at Kuncup Sorumba Kindergarten. Data is collected through observation and documentation. The results of the study showed an increase in children's creativity, with achievement increasing from 67% in cycle 1 to 80% in cycle 2. Playing plasticine has been shown to be effective in encouraging children to produce more varied shapes, express original ideas, and develop flexibility and elaboration in thinking. These innovations can be applied in early childhood education to enrich play-based learning, stimulate creativity, and create a more interactive and fun learning environment.

Keywords— *Learning Innovation, Plasticine Play, Creativity, Early Childhood*

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



Penulis Korespondensi:

Nama Penulis : Nurlina

Email: Email Penulis : nurlina@umkendari.ac.id

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada tahap perkembangan emas (*golden age*), di mana stimulasi yang diberikan akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan kreativitas (Halimah et al., 2021). Kreativitas merupakan kemampuan anak dalam mengekspresikan ide, menciptakan sesuatu yang baru, serta menemukan solusi dari berbagai permasalahan dengan cara yang unik (Salma & Nurlina, 2024). Berpikir kreatif membantu anak menemukan cara baru dalam menyelesaikan masalah dan menyesuaikan diri dengan berbagai situasi di sekitarnya (Behnamnia, Kamsin, & Ismail, 2020). Oleh karena itu, Pendidikan Anak Usia Dini harus dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang dapat merangsang kreativitas mereka melalui berbagai aktivitas bermain yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Kreativitas dalam perkembangan anak usia dini berkontribusi pada kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan inovasi. Aktivitas kreatif seperti melukis, mewarnai, membentuk dan membuat kerajinan memerlukan koordinasi tangan yang akurat (Carbajal & Baranauskas, 2020). Anak-anak yang memiliki kreativitas tinggi cenderung lebih ekspresif, mandiri, dan mampu menemukan solusi alternatif dalam berbagai situasi (Ernst & Burcak, 2019). Oleh karena itu, stimulasi kreativitas perlu dilakukan sejak dini melalui berbagai inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Salah satu bentuk permainan yang dapat merangsang kreativitas anak usia dini adalah bermain plastisin. Aktivitas ini memberikan kebebasan bagi anak untuk membentuk berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi mereka, sekaligus melatih koordinasi tangan dan mata serta keterampilan motorik halus (Imamah & Muqowim, 2020; Iffah & Aulina, 2024). Selain itu, bermain plastisin juga memungkinkan anak untuk bereksplorasi dengan warna, tekstur, dan bentuk, yang dapat memperkaya pengalaman sensorik mereka (Oktaviani et al., 2021). Dengan demikian, metode bermain plastisin menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak secara menyenangkan dan interaktif.

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang perlu distimulasi sejak dini melalui berbagai aktivitas bermain yang menyenangkan dan bermakna (Hasanah et al., 2021). Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak adalah bermain plastisin, karena aktivitas ini memungkinkan anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, serta mengembangkan keterampilan motorik halus mereka (July, 2020; Fuadi, 2021; Hartati et al., 2023). Namun, dalam praktiknya, masih banyak pendidik yang belum memanfaatkan metode ini secara optimal dalam pembelajaran di PAUD. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menerapkan metode bermain plastisin sebagai strategi dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Kurangnya pemanfaatan metode bermain plastisin dalam pembelajaran di PAUD dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti keterbatasan pemahaman pendidik mengenai manfaatnya, minimnya sarana dan prasarana yang mendukung, serta kecenderungan untuk menggunakan metode pembelajaran yang lebih konvensional (Istikhakimi, 2024). Padahal, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa aktivitas bermain berbasis eksplorasi, seperti bermain plastisin, dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar serta mendorong mereka untuk berpikir lebih kreatif (Maatoke et al., 2025). Oleh karena itu, diharapkan pendidik dapat memahami dan mengimplementasikan metode bermain plastisin

secara lebih optimal guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan menyenangkan bagi anak usia dini.

Penerapan metode bermain plastisin dalam pembelajaran di PAUD tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kreativitas anak, tetapi juga membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Melalui kegiatan ini, anak-anak belajar untuk bekerja sama, berbagi alat, serta menghargai hasil karya teman-temannya. Selain itu, aktivitas membentuk plastisin dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan, sehingga anak merasa lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide-ide mereka (Fatimah et al., 2023). Dengan demikian, metode ini tidak hanya berperan dalam aspek kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan emosional anak usia dini secara holistik.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa metode bermain plastisin efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2024) menemukan bahwa aktivitas bermain plastisin mampu merangsang daya imajinasi anak serta meningkatkan kemampuan mereka dalam menciptakan bentuk-bentuk yang unik dan bervariasi. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Kamala & Chandra (2021) mengungkapkan bahwa bermain plastisin tidak hanya berdampak pada kreativitas, tetapi juga membantu dalam pengembangan keterampilan motorik halus anak. Penelitian lain oleh Nuareni et al. (2023) menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran, karena mereka lebih termotivasi untuk bereksplorasi dan mencoba hal-hal baru. Temuan-temuan ini menguatkan bahwa bermain plastisin merupakan salah satu strategi yang dapat diterapkan secara efektif di PAUD untuk mengembangkan kreativitas anak secara optimal.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Lia & Sari (2021) menunjukkan bahwa bermain plastisin dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi anak usia dini. Dalam studinya, menemukan bahwa anak-anak yang terlibat dalam aktivitas bermain plastisin menunjukkan peningkatan dalam berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau solusi kreatif dalam menyelesaikan tugas. Sementara itu, penelitian oleh Puling et al. (2023) mengungkapkan bahwa bermain plastisin juga dapat meningkatkan konsentrasi dan ketekunan anak dalam menyelesaikan suatu karya. Dengan demikian, berbagai penelitian sebelumnya mendukung bahwa metode bermain plastisin dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi kreativitas anak usia dini serta meningkatkan aspek-aspek perkembangan lainnya.

Hasil pengamatan di kelompok B TK Kuncup Sorumba, Kecamatan Ranomeeto, Kabupaten Konawe Selatan, menunjukkan bahwa kreativitas anak masih rendah. Sebagian besar anak kurang inovatif dalam bermain, cenderung hanya mengikuti instruksi guru, dan kesulitan mengekspresikan ide serta imajinasi mereka secara bebas. Selain itu, mereka kurang percaya diri dalam mengembangkan gagasan kreatif dan jarang mencari solusi alternatif dalam permainan. Anak-anak juga tampak malu-malu atau ragu dalam mengungkapkan ide baru. Dari 15 anak, hanya 6 anak atau 40% yang menunjukkan kreativitas yang baik, sementara 9 anak lainnya atau 60% masih rendah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa tingkat kreativitas anak belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75%.

Beberapa faktor yang menghambat perkembangan kreativitas anak antara lain terbatasnya kesempatan untuk bereksplorasi, metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru, serta kurangnya variasi media dan stimulasi yang mendukung pengembangan

kreativitas. Selain itu, lingkungan yang kurang mendorong keberanian anak untuk berekspresi juga menjadi kendala, di mana anak cenderung takut melakukan kesalahan atau mendapat penilaian negatif. Faktor lain seperti minimnya interaksi sosial yang mendorong kerja sama dan berbagi ide juga berkontribusi terhadap rendahnya kreativitas anak.

Untuk mengatasi hambatan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis eksplorasi, salah satunya melalui metode bermain plastisin. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Sofiah & Katoningsih (2023) menunjukkan bahwa bermain plastisin tepung warna dapat melatih perkembangan fisik motorik halus anak dan memicu kreativitas mereka. Selain itu, studi yang dilakukan oleh Iffah & Aulina (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan metode *Plasticine-Based Activities* secara signifikan meningkatkan keterampilan motorik halus serta kemampuan berpikir kreatif pada anak. Penelitian lain oleh Diana Puspita Sari mengungkapkan bahwa bermain plastisin dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Teluk Dalam Kecamatan Mataram Baru Kabupaten Lampung Timur. Aktivitas ini memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksperimen dengan berbagai bentuk, tekstur, dan warna, sehingga dapat merangsang imajinasi dan kreativitas mereka. Selain itu, bermain plastisin juga melatih anak untuk berpikir fleksibel, mencari solusi kreatif, serta meningkatkan rasa percaya diri dalam mengekspresikan ide (Mutmainah et al., 2025). Dengan penerapan metode yang tepat dan dukungan lingkungan belajar yang kondusif, diharapkan kreativitas anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tahap perkembangannya (Behnamnia, Kamsin, Ismail, et al., 2020).

Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain plastisin, tetapi juga memiliki dampak yang lebih luas dalam konteks pendidikan anak usia dini secara keseluruhan. PAUD tidak hanya berperan dalam mempersiapkan anak untuk jenjang pendidikan formal berikutnya, tetapi juga dalam membangun fondasi karakter, keterampilan, dan pola pikir kreatif yang akan membantu mereka berkembang secara optimal. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki relevansi yang besar dalam mendukung pengembangan program pembelajaran PAUD yang lebih inovatif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Dengan menitikberatkan pada stimulasi kreativitas melalui aktivitas bermain plastisin, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendorong anak untuk lebih aktif bereksplorasi dan mengekspresikan ide-ide mereka dengan percaya diri.

2. METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan oleh pendidik atau praktisi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan yang sistematis dan reflektif (Fitria et al., 2019). PTK bertujuan untuk memecahkan masalah yang muncul dalam proses pembelajaran, dengan melibatkan guru, peserta didik, serta komponen pembelajaran lainnya dalam upaya perbaikan (Utomo et al., 2024). Proses PTK dilakukan dalam beberapa siklus, di mana setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, untuk memastikan adanya perubahan positif dalam pembelajaran dan perkembangan peserta didik (Fitria et al., 2019).

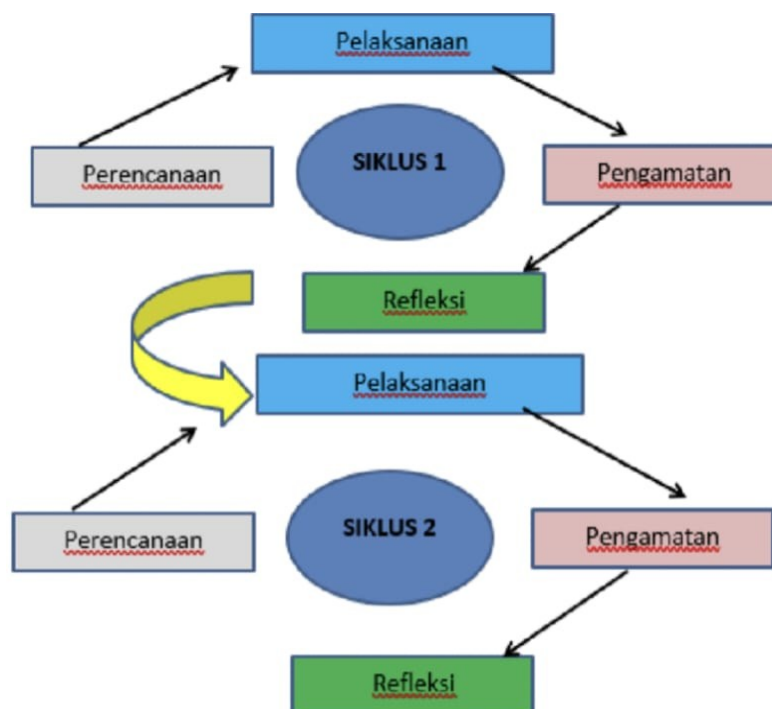
Dalam penelitian ini, PTK digunakan untuk menerapkan inovasi pembelajaran bermain plastisin sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini di kelompok B TK Kuncup Sorumba Kecamatan Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan. Peneliti melibatkan guru dan

peserta didik dalam proses perbaikan pembelajaran, dengan fokus pada pengamatan terhadap perkembangan kreativitas anak setelah penerapan inovasi pembelajaran bermain plastisin tersebut.

Proses penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari empat tahapan utama. Tahap perencanaan meliputi perancangan kegiatan bermain plastisin, penentuan indikator kreativitas yang diukur, serta penyusunan instrumen observasi dan dokumentasi. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, metode bermain plastisin diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini dengan bimbingan guru. Setelah itu, dilakukan tahap observasi, di mana perkembangan kreativitas anak diamati dan dicatat selama kegiatan berlangsung. Terakhir, pada tahap refleksi, hasil observasi dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas metode yang digunakan serta menentukan langkah perbaikan dalam siklus berikutnya.

Sebagai bagian dari kriteria evaluasi, kreativitas anak dinilai berdasarkan indikator perkembangan kreativitas yang mencakup kemampuan berpikir divergen, ekspresi imajinatif, keberanian dalam bereksperimen, dan fleksibilitas dalam bermain. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, dokumentasi aktivitas anak, serta wawancara dengan guru untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif terkait efektivitas inovasi pembelajaran dengan bermain plastisin. Melalui pendekatan PTK, diharapkan dapat tercipta pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermanfaat bagi perkembangan kreativitas anak.

Berikut diagram alur proses penelitian yang menggambarkan tahapan dalam setiap siklus PTK:



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Melalui pendekatan ini, diharapkan pembelajaran menjadi lebih inovatif, menyenangkan, serta memberikan dampak positif terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini, baik dalam aspek eksplorasi ide, keberanian berekspresi, maupun kemampuan berpikir kreatif secara mandiri. Selain itu, dengan adanya evaluasi berkelanjutan dalam setiap siklus, inovasi

pembelajaran bermain plastisin ini dapat terus disempurnakan agar lebih sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti sebelum melaksanakan tindakan perbaikan, tahap pertama yang dilakukan adalah observasi untuk mendapatkan gambaran awal mengenai kondisi dan potensi anak dalam hal kreativitas. Pengamatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah utama yang perlu ditangani serta memahami sejauh mana anak dapat mengembangkan ide dan imajinasinya melalui kegiatan bermain. Selain itu, observasi ini juga memberikan kesempatan bagi guru untuk berkolaborasi dalam menentukan subjek penelitian dan merancang langkah-langkah perbaikan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Dengan demikian, langkah awal ini sangat penting untuk menyusun strategi pembelajaran yang tepat.

Sebelum memulai tindakan, langkah awal yang dilakukan adalah observasi pendahuluan terhadap kemampuan kreativitas anak di kelompok B TK Kuncup Sorumba. Dalam proses ini, guru dilibatkan sebagai mitra untuk merancang kegiatan pembelajaran dan menentukan subjek yang menjadi fokus penelitian. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari 15 anak yang diamati, hanya 6 anak yang menunjukkan tingkat kreativitas yang baik dalam melakukan berbagai kegiatan bermain, sementara 9 anak lainnya masih kesulitan untuk mengekspresikan ide dan imajinasi mereka secara bebas. Secara klasikal, nilai rata-rata kreativitas anak sebesar 40%, yang jauh lebih rendah dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75%. Temuan ini menjadi dasar penting bagi peneliti dan guru untuk merencanakan tindakan perbaikan yang lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain plastisin.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan tersebut, peneliti dan guru sepakat untuk melakukan tindakan perbaikan melalui penerapan metode bermain plastisin. Metode ini dipilih karena diyakini dapat merangsang kreativitas anak dengan cara yang menyenangkan dan dapat dilakukan dalam konteks bermain yang lebih terbuka. Dalam pelaksanaannya, anak-anak diberi kesempatan untuk berkreasi dengan plastisin, mengembangkan ide-ide mereka, serta berimajinasi dengan bebas tanpa terbatas oleh instruksi yang kaku. Dengan harapan, melalui aktivitas ini, anak-anak dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas mereka secara bertahap dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan.

Peneliti bersama guru memutuskan untuk menerapkan metode bermain plastisin dalam upaya perbaikan proses pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak. Dalam PTK ini, terdapat 6 indikator penilaian yang menjadi fokus peningkatan, yaitu: (1) anak mampu membuat bentuk plastisin yang berbeda (kelancaran), (2) anak mampu membuat bentuk plastisin secara detail dan proporsional (kelancaran), (3) anak mampu memunculkan ide-ide baru dalam membuat bentuk dengan plastisin (orisinalitas), (4) anak mampu mengekspresikan daya imajinasinya dengan plastisin (orisinalitas), (5) anak mampu menunjukkan apresiasi terhadap keindahan dalam bentuk plastisin yang dibuat (fleksibilitas), dan (6) anak mampu menjelaskan atau menceritakan gagasan atau ide tentang bentuk plastisin yang dibuatnya (elaborasi). Indikator-indikator ini dirancang untuk mengukur perkembangan kreativitas anak dalam proses pembelajaran menggunakan metode bermain plastisin.

Setelah penerapan metode bermain plastisin, dilakukan evaluasi untuk melihat sejauh mana perubahan yang terjadi pada kemampuan kreativitas anak. Evaluasi ini dilakukan dengan membandingkan hasil pada siklus pertama dan siklus kedua. Tabel 1 berikut ini menunjukkan hasil perbandingan rekapitulasi data penerapan metode bermain plastisin dalam meningkatkan kreativitas anak, yang mencakup perubahan frekuensi dan persentase predikat perkembangan kreativitas anak. Melalui tabel ini, kita dapat melihat perkembangan yang signifikan pada beberapa kategori, yang menjadi indikator keberhasilan dalam penerapan metode tersebut.

Tabel 1. Perbandingan Rekapitulasi Data Penerapan Metode Bermain Plastisin untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak

No	Kategori	Frekuensi		Persentase	
		Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2
1	Jumlah anak yang memperoleh predikat Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	4	0%	27%
2	Jumlah anak yang memperoleh predikat Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	10	8	67%	53%
3	Jumlah anak yang memperoleh predikat Mulai Berkembang (MB)	5	3	33%	20%
4	Jumlah anak yang memperoleh predikat Belum Berkembang (BB)	0	0	0%	0%
Presentase		15	15	100%	100%
Presentase Keberhasilan Anak (BSB+BSH)		10	12	67%	80%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat adanya peningkatan signifikan pada kemampuan kreativitas anak setelah penerapan metode bermain plastisin. Pada siklus pertama, tidak ada anak yang memperoleh predikat Berkembang Sangat Baik (BSB), namun pada siklus kedua, sebanyak 4 anak atau 27% berhasil mencapai predikat BSB. Selain itu, meskipun jumlah anak yang memperoleh predikat Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mengalami penurunan dari 67% pada siklus pertama menjadi 53% pada siklus kedua, jumlah anak yang memperoleh predikat Mulai Berkembang (MB) juga menurun, dari 33% pada siklus pertama menjadi 20% pada siklus kedua. Secara keseluruhan, persentase keberhasilan anak yang memperoleh predikat BSB dan BSH meningkat dari 67% pada siklus pertama menjadi 80% pada siklus kedua. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain plastisin berhasil meningkatkan kreativitas anak dalam berbagai aspek, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan lebih lanjut.

Hasil yang diperoleh pada siklus 1 menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak mencapai 67%, namun masih terdapat beberapa tantangan dalam proses pembelajaran. Anak-anak belum sepenuhnya fokus saat mengikuti kegiatan, dan mereka masih mengalami kesulitan dalam membentuk berbagai model menggunakan plastisin. Beberapa anak membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikan tugas karena belum terbiasa dengan cara memanipulasi plastisin dengan baik. Selain itu, dukungan dan motivasi dari guru pada siklus pertama belum maksimal, sehingga beberapa anak tampak kurang antusias dalam mengikuti kegiatan dan mengembangkan kreativitas mereka.

Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi selama siklus 1, dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan dalam meningkatkan kreativitas anak belum tercapai sepenuhnya. Oleh karena itu, guru dan peneliti melakukan diskusi bersama untuk mengidentifikasi kelemahan yang terjadi selama pelaksanaan siklus 1. Beberapa faktor yang menjadi perhatian adalah kurangnya fokus anak-anak dalam kegiatan serta rendahnya motivasi untuk berpartisipasi aktif. Berdasarkan temuan ini, peneliti bersama guru merencanakan perbaikan pada metode pembelajaran untuk siklus 2, dengan harapan dapat lebih efektif dalam merangsang kreativitas dan meningkatkan keterlibatan anak dalam proses bermain plastisin.

Pada siklus 2, pelaksanaan pembelajaran berjalan lebih lancar tanpa adanya kelemahan yang terdeteksi, hal ini berkat perbaikan yang dilakukan oleh guru berdasarkan evaluasi dari siklus sebelumnya. Guru berhasil menciptakan suasana yang lebih menarik dan memotivasi anak-anak untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan bermain plastisin. Anak-anak menjadi lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide-ide kreatif mereka dan mampu menciptakan berbagai bentuk yang lebih beragam. Dengan peningkatan yang signifikan ini, hasil keseluruhan pada siklus 2 mencapai 80%, melampaui target keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%. Pencapaian ini menunjukkan bahwa intervensi yang diterapkan telah efektif dalam meningkatkan kreativitas anak, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data yang tercantum dalam Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB), dengan jumlah mencapai 12 anak atau sekitar 80%. Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa metode bermain plastisin yang diterapkan selama siklus 2 berhasil meningkatkan kreativitas anak, sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengembangkan kemampuan kreativitas mereka. Keberhasilan ini tercapai karena anak-anak semakin aktif dalam berekspresi, menunjukkan ide-ide kreatif, dan lebih percaya diri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, yang sebelumnya tidak terlihat pada siklus pertama. Hal ini memperlihatkan bahwa pendekatan yang lebih optimal dapat memberikan dampak positif dalam pengembangan kreativitas anak usia dini.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak

Setelah dianalisis secara mendalam melalui perbandingan hasil siklus pertama dan kedua, terlihat adanya perkembangan signifikan pada kreativitas anak melalui kegiatan bermain plastisin. Grafik 1 menggambarkan perubahan persentase pencapaian indikator

kreativitas anak selama kedua siklus penelitian. Pada siklus pertama, meskipun ada peningkatan, hasil yang tercapai masih berada di bawah standar keberhasilan minimal. Namun, pada siklus kedua, terlihat adanya lonjakan yang signifikan, yang mengindikasikan efektivitas metode bermain plastisin dalam merangsang kreativitas anak secara lebih optimal

Analisis akhir menunjukkan bahwa ketercapaian indikator kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan bermain plastisin telah meningkat hingga mencapai 80%. Pada siklus kedua, berhasil mencapai standar keberhasilan minimal 75%, dengan persentase hasil peningkatan mencapai 80%, sehingga penelitian ini dihentikan setelah siklus 2. Kesuksesan peningkatan pada siklus kedua ini sejalan dengan temuan penelitian Endang (2020) dan penelitian Setiyowati & Munawaroh (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media plastisin dalam kegiatan bermain dapat membantu mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak dengan cara yang efisien. Temuan ini memberikan penguatan bagi penelitian terkini dalam menerapkan metode serupa untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain plastisin.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kreativitas anak setelah penerapan metode bermain plastisin, dengan ketercapaian meningkat dari 67% pada siklus pertama menjadi 80% pada siklus kedua. Peningkatan ini terlihat dalam indikator kreativitas seperti kelancaran, orisinalitas, fleksibilitas, dan elaborasi, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan berpikir kreatif anak (Guilford dalam Dina et al., 2024). Menurut Piaget, anak usia dini berada dalam tahap praoperasional, di mana mereka lebih banyak belajar melalui pengalaman langsung dan eksplorasi (Pakpahan & Saragih, 2022). Bermain plastisin memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksperimen dengan bentuk, tekstur, dan warna, yang secara langsung merangsang imajinasi serta meningkatkan kemampuan berpikir divergen mereka (Majumdar, 2020).

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran (Zakaria et al., 2025). Dalam kegiatan bermain plastisin, anak-anak tidak hanya bekerja secara mandiri, tetapi juga berinteraksi dengan teman sebaya dan guru, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial serta meningkatkan kepercayaan diri dalam mengekspresikan ide-ide kreatif mereka (Suhartanti et al., 2019). Hal ini diperkuat oleh penelitian Iffah & Aulina (2024) yang menemukan bahwa metode *Plasticine-Based Activities* mampu meningkatkan keterampilan motorik halus, kreativitas, dan berpikir kreatif anak secara signifikan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain plastisin terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Penerapan metode ini tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik halus anak, tetapi juga merangsang imajinasi dan kemampuan berpikir kreatif mereka. Keberhasilan yang dicapai pada siklus kedua memberikan bukti kuat bahwa dengan pemilihan media yang tepat, perkembangan kreativitas anak dapat ditingkatkan secara signifikan. Oleh karena itu, disarankan agar inovasi pembelajaran dengan bermain plastisin ini dapat diterapkan secara lebih luas di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini untuk mendukung perkembangan kreativitas secara maksimal.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan bermain plastisin. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan signifikan

dari siklus pertama ke siklus kedua. Pada siklus pertama, anak-anak mulai beradaptasi dengan kegiatan bermain plastisin, tetapi tingkat kreativitas mereka belum mencapai standar keberhasilan yang ditetapkan. Meskipun terdapat perkembangan, pencapaian indikator kreativitas masih di bawah 75%, sehingga perlu dilakukan perbaikan strategi pembelajaran pada siklus berikutnya. Pada siklus kedua, dilakukan optimalisasi metode bermain plastisin dengan pendekatan yang lebih bervariasi dan stimulatif. Hasilnya, kreativitas anak mengalami peningkatan yang lebih signifikan, dengan persentase ketercapaian indikator mencapai 80%. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa bermain plastisin mampu merangsang daya imajinasi, eksplorasi, dan ekspresi kreatif anak secara lebih efektif. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa bermain plastisin merupakan strategi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. Sebagai rekomendasi, pendidik disarankan untuk mengembangkan variasi aktivitas bermain plastisin, seperti mengombinasikan plastisin dengan media lain seperti kertas gambar, stik es krim, atau benda alam, guna memberikan pengalaman eksplorasi yang lebih kaya bagi anak. Selain itu, pendidik dapat mendorong keterlibatan aktif anak dengan memberikan tantangan kreatif, seperti membentuk objek berdasarkan cerita atau konsep tertentu, serta mengadakan sesi diskusi kecil untuk merangsang imajinasi dan keberanian berekspresi. Dengan strategi yang lebih inovatif, kegiatan bermain plastisin dapat semakin optimal dalam menstimulasi perkembangan kreativitas anak usia dini.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada TK Kuncup Sorumba yang telah memberikan dukungan dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini. Penghargaan yang sebesar-besarnya juga disampaikan kepada para pendidik serta seluruh anak didik yang telah berpartisipasi aktif dalam penelitian ini. Tanpa kerja sama dan kontribusi dari berbagai pihak, penelitian ini tidak akan dapat berjalan dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Behnamnia, N., Kamsin, A., & Ismail, M. A. B. (2020). The landscape of research on the use of digital game-based learning apps to nurture creativity among young children: A review. *Thinking Skills and Creativity*, 37(May), 100666. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100666>
- Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., & Hayati, A. (2020). The effective components of creativity in digital game-based learning among young children: A case study. *Children and Youth Services Review*, 116(March), 105227. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105227>
- Carbajal, M. L., & Baranauskas, M. C. C. (2020). Analyzing the socioenactive dimensions of creative learning environments with preschool children. *IHC 2020 - Proceedings of the 19th Brazilian Symposium on Human Factors in Computing Systems*. <https://doi.org/10.1145/3424953.3426510>
- Dina, P. A., Wahyuseptiana, Y. I., & Nupiyanti, D. (2024). Strategi Menciptakan Anak Usia Dini Kreatif Melalui Bahan Alam. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(4), 40–51.



- Endang, S. (2020). Penggunaan Media Playdough/Plastisin Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Bina Cerdas Desa Runggu. *Jurnal Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 02(01), 75–113.
- Ernst, J., & Burcak, F. (2019). Young children's contributions to sustainability: The influence of nature play on curiosity, executive function skills, creative thinking, and resilience. *Sustainability (Switzerland)*, 11(15), 1–22. <https://doi.org/10.3390/su11154212>
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56. <https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>
- Fitria, H., Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2019). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas. *Abdimas Unwahas*, 4(1), 14–25. <https://doi.org/10.62509/ji.v1i1.20>
- 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>
- Halimah, Sahitumbi, M., & Nurlina. (2021). Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, 3(2), 113–128. <https://doi.org/10.51454/jimsh.v3i2.138>
- Hartati, N., Amalia, R., & Pahrul, Y. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Dengan Kegiatan Bermain Plastisin. *JURNAL PENDIDIKAN TUNTAS*, 1(3), 114–120.
- Hasanah, A., Hikmayani, A. S., & Nurjanah, N. (2021). Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 275–281.
- Iffah, N., & Aulina, C. N. (2024). Enhancing Fine Motor Skills and Fostering Creativity in Children through Plasticine-Based Activities. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16(3), 3465–3473. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i3.4852>
- Imamah, Z., & Muqowim. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Berpikir Kritis pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Loose Part. *YINYANG: Jurnal Studi Islam, Gender Dan Anak*, 15(2), 263–277.
- Istikhakimi. (2024). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa TK Lab STAI YPBWI Surabaya. *WALADI: Wawasan Belajar Anak Usia Dini*, 2(1), 126–155.
- July, J. (2020). Penilaian Kreativitas Anak melalui Metode Bermain. *Jambura Early Childhood Education Journal*, 2(2), 79–84. <https://doi.org/10.37411/jecej.v2i2.154>
- Kamala, D., & Chandra, R. D. A. (2021). Kajian Wacana Upaya Meningkatkan Motorik Halus Melalui Kegiatan Bermain Plastisin pada Anak Usia 5–6 Tahun. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 4(1), 35–42. <https://doi.org/10.31537/jecie.v4i1.494>
- Lia, N. F. A., & Sari, S. S. (2021). Paikem Model Pembelajaran Alternatif Bagi Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1(1), 19–34. <https://doi.org/10.21580/joece.v1i1.6612>
- Maatoke, M., Rajangawa, D., Surwuy, G. S., & Rumaruson, F. A. (2025). Penggunaan Alat Peraga Sederhana Untuk Melatih Kreativitas Anak Di TK Pelita Wahai. *Crossroad Research Journal*, 2(1), 1–15.
- Majumdar, A. (2020). Role of Play in Child Development. *International Journal of Technical Research & Science*, 05(04), 9–16. <https://doi.org/10.30780/ijtrs.v05.i04.002>
- Mutmainah, S., Pradana, P. H., & Hadiprayogo, B. (2025). The Effect of Plasticine Media in

- Improving Children's Fine Motor Skills. *Jurnal Smart Paud*, 8(1), 253–260.
- Nuareni, I., Nuriska, S., & Fitrunnisa, S. (2023). Permainan Lilin Plastisin Sebagai Stimulasi Motorik Halus Anak dalam Persiapan Menulis. *Indonesian Journal of Society Engagement*, 3(3), 155–163. <https://doi.org/10.33753/ijse.v3i3.111>
- Oktaviani, S., Priyantoro, D. E., & Hasanah, U. (2021). Penggunaan Media Plastisin Dalam Mengembangkan Motorik Halus Di Kb Nurul Arif. *IJIGAEd: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 2(1), 31–53. <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v2i1.3781>
- Pakpahan, F. H., & Saragih, M. (2022). Theory Of Cognitive Development By Jean Piaget. *Journal of Applied Linguistics*, 2(2), 55–60. <https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.79>
- Puling, I., Tabun, N. L., & Khotimah, N. (2023). Pengenalan Bentuk, Ukuran, dan Warna Melalui Bermain Playdough Pada TK/Anak Usia Dini 4-6 Tahun. *AURA: Jurnal Pendidikan Aura*, 4(2), 229–242. <https://doi.org/10.37216/aura.v4i1.999>
- Salma, S., & Nurlina, N. (2024). Strategi Manajemen Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 65–74. <https://doi.org/10.24853/yby.8.1.65-74>
- Sari, R. N. (2024). Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Permainan Playdough Di TK Andini Sukarama Bandar Lampung. In *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Setiyowati, E., & Munawaroh, I. (2024). Optimalisasi Media Plastisin dalam Pengembangan Kreativitas Anak usia Dini. *Early Stage: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 109–116.
- Sofiah, & Katoningsih, S. (2023). *Colored Flour Plasticine Media as a Means of Early Childhood Creativity Development*. 2, 2123–2132. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-086-2_170
- Suhartanti, I., Rufaida, Z., Setyowati, W., & Ariyanti, F. W. (2019). Stimulasi Kemampuan Motorik Halus Anak Pra Sekolah. In *E-Book Penerbit STIKes Majapahit*.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 1–19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Zakaria, Z. N., Osman, Z., & Mohamad, A. N. (2025). Kepentingan Kemahiran Sosial Kanak-Kanak Prasekolah Melalui Permainan Kreatif. *EDUCATUM – Journal of Social Science*, 11(1), 19–27.