

Volume 2 Issue 1 (2024) Pages 126-155
WALADI: Wawasan Belajar Anak Usia Dini

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
METODE BERMAIN PLASTISIN PADA SISWA TK LAB STAI
YPBWI SURABAYA**

Istikhakimi^{1✉}

¹STAI YPBWI Surabaya

Abstrak:

Pendidikan merupakan proses pemberdayaan yang diharapkan mampu memberdayakan peserta didik menjadi manusia yang cerdas, manusia berilmu dan berpengetahuan serta terdidik. Pemberdayaan siswa dilakukan melalui proses belajar, proses pelatihan, proses memperoleh pengalaman atau melalui kegiatan lainnya. Melalui proses belajar siswa diharapkan memperoleh pengalaman memecahkan masalah dan mampu mengembangkan potensi serta kreativitas berpikirnya dengan metode belajar mandiri. Penelitian ini bertujuan : (1) Untuk mengetahui bagaimanakah Upaya meningkatkan kreatifitas anak Melalui metode bermain plstisin Pada Anak Usia Dini di TK Lab STAI YPBWI Surabaya. (2) Untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat dalam meningkatkan kreatifitas anak Melalui metode bermain plstisin Pada Anak Usia Dini di TK Lab STAI YPBWI Surabaya. (3) Untuk mengetahui adanya pengaruh peningkatan kreatifitas anak Melalui metode bermain plstisin Pada Anak Usia Dini di TK Lab STAI YPBWI Surabaya terhadap kegiatan sehari-hari anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data diambil melalui wawancara, pengamatan dan angket untuk orang tua siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreatifitas anak usia dini dapat ditingkatkan melalui bermain Plastisin. Kegiatan belajar menggunakan metode bermain plastisin dapat menjadikan anak lebih bergerak dan mengolah grekan tangan dan jari sehingga mampu menyampaikan pikirannya menjadi sebuah karya dan prodak dai pikiran dan kreatifitas anak oleh karena itu bermain plastisin dapat meningkatkan kreatifitas anak. Bermain Plastisin menjadi salah satu kegiatan latihan dalam meningkatkan kemampuan motorik dan dapat meningkatkan Kreatifitas anak. Melalui kegiatan bermainan plastisin anak bisa mengekspresikan imajinasinya, dan tidak terasa bahwa anak sedang belajar dalam mengolah dan meningkatkan kemampuan motorik halusny.

Kata Kunci ; Kreatifitas Anak , Metode Bermain Plastisin

Copyright (c) 2024 Istikhakimi

✉Corresponding author :

Email Address : isti45@gmail.com

Perum Rewwin, Jl. Wedoro PP Blok PP No.66, Wedoro, Kec. Waru, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61253

Received 15-06-2023, Accepted 11-06-2024, Published 29-07-2024

A. Pendahuluan

Meningkatkan kemampuan anak diperlukan strategi/ metode yang dapat menggerakkan kemampuan berpikir anak dan menyenangkan bagi anak. Untuk meningkatkan kemampuan anak dapat dilakukan dengan berbagai metode namun metode yang sering diterapkan di Pendidikan anak usia dini adalah dengan cara bermain. Bermain sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak, karena di dalam bermain anak dapat mengembangkan semua potensi yang unggul dalam diri anak. Selain dapat mengembangkan kemampuan diri anak, bermain juga memberikan kebahagiaan yang tak terhingga bagi anak. Kemampuan anak usia dini akan berkembang apabila diberikan rangsangan/ stimulasi yang baik.

Salah satu kebijakan pendidikan yang diterapkan di Indonesia adalah kebijakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Pendidikan berkualitas yang ditanamkan semenjak dini merupakan salah satu kunci untuk membentuk manusia yang berkualitas baik mental maupun intelektual. Karena karakter dan kecerdasan seseorang sangat dipengaruhi oleh pendidikan yang didapat sejak ia masih kecil dan pengalaman masa kecilnya akan sangat berpengaruh untuk bekal kehidupan hingga ia dewasa nanti. Mudyaharjo memaparkan pendidikan merupakan usaha yang sengaja dan terencana untuk membantu perkembangan dan potensial anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang pribadi dan sebagai seorang masyarakat.¹

¹ Mulyasa. *Manajemen PAUD*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm, 198.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh berkembangnya anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, motorik, akal pikir, emosional, dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.²

Pendidikan anak usia dini merupakan tempat belajar sekaligus bermain bagi anak. Anak diajarkan mengenal aturan, disiplin, tanggung jawab dan kemandirian dengan cara bermain. Anak juga diajarkan bagaimana mereka harus menyesuaikan diri dengan lingkungannya, berempati dengan temannya, tentunya juga berlatih bekerja sama dengan anak yang lain. Suyanto menyatakan bahwa melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi, daya pikir anak terangsang untuk perkembangan emosi, sosial dan fisik. Setiap anak memiliki kemampuan dan ketertarikan bermain yang berbeda tergantung dari perkembangan anak.³ Dari permainan biasanya akan menimbulkan fantasi-fantasi besar oleh anak, dan tentu akan semakin menambah rasa ketertarikan anak pada mainan tersebut. Montolalu mengatakan bahwa bermain anak-anak mempunyai pengaruh yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala kegiatan, kepuasan, kreativitas dan imajinasi-nya.³

Dengan demikian, anak dapat menjadi lebih kreatif melalui kegiatan bermain, Nugraha Mengatakan pengembangan kreativitas pada anak prasekolah atau usia dini merupakan tujuan terpenting

² Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2015), hlm. 16.

³ Suyanto, S. *Dasar-Dasar Pendidikan 1anak usia dini*. (Yogyakarta: Hikayat, 2010), hlm, 114.

³ Montolalu, B.E.F. dkk. *Bermain dan Permainan Anak*. (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), hlm, 19

yang mesti diakomodasi kurikulum, karena anak yang kreatif akan mampu mengaplikasikan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotornya secara lebih luas, melalui berbagai gagasan, untuk kemampuan atau keterampilan, produk benda sesuatu atau bentuk pertanyaan-pertanyaan.⁴

Menurut Susanto: "Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya".⁵ Perkembangan kreativitas setiap anak berbeda-beda, anak akan berkreativitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki dirinya. Pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan teras untuk berfikir kreatif, karena dengan kreativitas anak mampu menghasilkan karya yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya.

Masa anak merupakan masa belajar yang potensial. Kurikulum untuk anak usia dini/TK harus benar-benar memenuhi kebutuhan anak dan sesuai dengan tahap perkembangan serta dirancang untuk membuat anak mengembangkan potensinya secara utuh. Kreativitas anak dimungkinkan akan tumbuh dan berkembang dengan baik apabila lingkungan keluarga, rumah maupun sekolah turut menunjang mereka dalam mengekspresikan kreativitasnya. Lingkungan memiliki pengaruh yang besar dalam perkembangan kreativitas anak. Kreativitas seorang anak tidak akan berkembang jika lingkungan tidak mendukung. Dalam era

⁴ Nugraha, A, dkk.. *Materi pokok kurikulum & bahan belajar TK*. (Jakarta: Universitas Terbuka. 2008), hlm, 38.

⁵ Suyanto, S. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*....., hlm, 112

globalisasi ini, orang tua harus banyak melihat dan mengetahui bagaimana perkembangan anak, seperti perkembangan kreativitas anak.

Kreativitas Anak dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, melalui bermain anak dapat mengoptimalkan seluruh kemampuannya. Kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kreativitas anak salah satunya yaitu dengan bermain plastisin. Montolalu menyatakan bahwa: "Bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasinya".⁶ Sedangkan menurut Well Mina dalam Rochayah, "Plastisin/lilin malam juga termasuk *clay* (tanah liat), biasanya untuk mainan anak banyak dijual di toko dengan banyak warna dan mudah dibentuk".⁷ Plastisin adalah benda lunak yang bisa ditekan-tekan, diremas-remas, dibentuk, dicetak sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak. Sehingga dengan bermain plastisin dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak.

Hurlock mengemukakan 5 alasan bahwa masa anak usia dini adalah waktu yang tepat dan ideal untuk menstimulasi motorik halus yaitu :¹⁰ (1) Tubuh anak lebih lentur ketimbang anak remaja (2) Anak belum banyak memiliki ketrampilan yang berbenturan dengan ketrampilan yang baru (2) Secara keseluruhan anak lebih berani encoba sesuatu yang baru (3) Anak bersedia mengulang sesuatu tindakan hingga pada otot terlatih untuk melakukan secara efektif (4) Anak memiliki tanggung jawab dan

⁶ Montolalu, B.E.F. dkk. *Bermain dan Permainan Anak*....., hlm, 20

⁷ Rochayah, Siti. "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cillacap". *Skripsi*. (Purwokerto; Universitas Muhammadiyah Purwokerto Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2012), hlm, 20.

kewajiban yang lebih kecil, maka mereka lebih banyak mempelajari ketrampilan.

Torrance dkk, menyimpulkan bahwa kelompok siswa yang kreativitasnya tinggi tidak beda dalam prestasi sekolah dengan siswa yang inteligensinya tinggi.⁸ Selain itu secara umum orang lebih mengutamakan kecerdasan IQ saja padahal kreativitas penting, hal ini juga terjadi di kelas, dalam konteks pembelajaran yang ada pada siswa PPT Cahaya Harapan, kreativitas anak masih rendah, hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas ketrampilan apapun masih banyak terlihat anak yang hanya mencontoh dan tidak berani/ tidak mau mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada. Selain itu anak didik banyak yang terlihat bosan, mengantuk, kurang tertarik, dan bahkan ada yang main sendiri saat mengerjakan ketrampilan seperti menggambar, mewarnai, menjiplak, menggunting atau ketrampilan lainnya. Padahal jika anak tidak bosan mengerjakan ketrampilan, hasil kegiatan atau prakarya anak dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Dengan ketrampilan tangan anak dapat memanipulasi bahan, kreativitas.⁹ dan imajinasi anak pun terlatih karenanya. Selain itu kerajinan tangan dapat membangun kepercayaan diri anak.¹⁰

Dalam mengembangkan kreativitas anak perlu digunakan cara-cara tertentu agar kreativitas tersebut dapat berkembang dalam diri anak. Salah satunya yaitu dengan menerapkan permainan. Permainan adalah salah satu media pembelajaran yang

⁸ Torrance (1959) dkk. Tuckman, B.W. (1972). *Conducting education researc*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc

⁹ Hurlock (1978: 156) Kirk, R.E. (1993). *Exspermental Design: Procedure For The Behavioral Sciences*. California. Broks Cole Publishing Company

¹⁰ Yuliani Nurani dan Sujiono, B.. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. (Jakarta: PT Indeks, 2009), hlm, 20.

dapat mengembangkan kreativitas, meningkatkan motivasi dan dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh pada saat belajar

Media pembelajaranpun memiliki peran yang penting dalam pengembangan kreativitas anak. Namun, sekarang ini media pembelajaran di Pendidikan anak usia dini yang dapat meningkatkan kreativitas anak masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru memberikan sebuah kertas kosong dimana seluruh anak diminta untuk menggambar, sebagian besar anak tampak bingung, apa yang akan digambar di kertas tersebut. Seharusnya anak PAUD Kelompok B dengan usia 4- 5 tahun menurut menu pembelajaran anak usia dini, sudah mampu menciptakan berbagai desain/gambar.¹¹ Selain itu, Media pembelajaran yang disediakan tidak menarik atau kurang efektif dimana media pembelajarannya hanya terpaku pada lembar kegiatan siswa (LKS) atau bersifat tekstual, sehingga proses pembelajaran terlihat monoton dan membuat anak cepat bosan untuk mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu disediakan media yang dapat memfasilitasi perkembangan kreativitas anak yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

Permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah media plastisin. Swartz mengatakan bahwa plastisin merupakan bahan yang digunakan untuk bermain oleh anak-anak di kelas. Plastisin memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi anak-anak, namun bukan hanya aktivitas “bersenang-senang”.¹² Melalui media ini, guru dapat

¹¹ Lloyd, B. & Howe, N. (2003). “Solitary play and convergent and divergent thinking skills in.” *Preschool Children. Journal Early Childhood Research Quarterly*, 18, 22-41.

¹² Swartz, M.I. *Playdough: what's standard. young children*. (New York: Mc Graw Hill. 2005), hlm, 59.

menggunakan sebagai pembelajaran awal dan sebagai salah satu cara untuk mengobservasi perkembangan anak dalam berbagai area perkembangan. Ismail mengatakan bahwa media plastisin dapat melatih sekaligus mengembangkan kreativitas anak. Sebab, dengannya anak dapat melakukan aktivitas eksplorasi dalam membuat berbagai bentuk model secara bebas dan spontan.¹³ Media plastisin merupakan bahan pokok untuk bermain anak usia dini selain itu, plastisin juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi anak.

Pengembangan kreativitas anak sangat perlu dikembangkan kepada anak sejak dini agar anak matang ketika memasuki usia sekolah. Anak siap menghadapi permasalahan yang muncul. Setiap media permainan dapat difungsikan secara multiguna dan memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan pada anak, media plastisin juga dapat melatih daya pikir anak. Anak dapat mengeksplorasi dan mencari informasi tentang segala sesuatu yang belum mereka ketahui. Ismail menyatakan bahwa plastisin dapat melatih sekaligus mengembangkan kreativitas anak. Sebab, dengannya anak dapat melakukan aktivitas eksplorasi dalam membuat berbagai bentuk model secara bebas dan spontan.¹⁴ Bermain dengan plastisin, anak-anak dapat mengekspresikan kreativitas mereka dengan menemukan serta membuat gaya-gaya unik dari cara berekspresi masing-masing. Setiap hasil karya bermain dengan plastisin akan berbeda dari satu anak dan lainnya, sama halnya dengan perbedaan dalam penampilan maupun kepribadiannya masing-

¹³ Ismail, A. *Education games menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hlm, 222.

¹⁴ Ismail , A. *Education games menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif.....*, hlm,222

masing anak. Manfaat bermain menggunakan media plastisin anak dapat mengkoordinasikan jari-jari tangan, melenturkan otot-otot jari tangan, melatih keuletan dan kesabaran serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi eksperimental* atau eksperimen semu, karena penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk melihat pengaruh dari suatu perlakuan. Tuckman mengatakan bahwa penelitian kuasi eksperimen seperti halnya penelitian murni namun subjek penelitian tidak dipilih secara acak.¹⁵ Kirk juga menyatakan bahwa penelitian kuasi eksperimen didasarkan atas alasan praktis dan etis (etika).¹⁶

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah semi Penelitian Tindakan Kelas dengan analisis kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas atau (*Classroom Action Research*) adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.¹⁷ Penelitian Tindakan Kelas juga membentuk proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang

¹⁵ Tuckman, B.W. *Conducting education research*. (New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc. 1972), hlm, 113.

¹⁶ Kirk, R.E. (1993). *Exsperimental design: procedure for the behavioral sciences*. (California; Brooks Cole Publishing Company. 1995),hln,6.

¹⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi VI,(Jakarta; Rineka Cipta, , 2006), hlm. 13

terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.¹⁸ Penelitian Tindakan Kelas juga merupakan penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktek pembelajaran di kelas melalui tindakan yang sengaja dimunculkan. Tindakan yang digunakan dalam penelitian ini ialah berupa media Bermain Plastisin.

Selain itu Penelitian ini Juga tergolong penelitian kualitatif deskriptif. Adapun yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah suatu proses yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai dengan kondisi objektif di lapangan tanpa adanya manipulasi, serta jenis data yang dikumpulkan terutama data kualitatif.¹⁹

Peneliti memilih metode Penelitian Tindakan Kelas berbasis penelitian kualitatif deskriptif karena mempertimbangkan masalah yang dihadapi adalah masalah yang timbul dalam proses pembelajaran. Sehingga penelitian ini merupakan cara yang strategis untuk memperbaiki layanan kependidikan yang harus dilaksanakan dalam konteks pembelajaran di kelas dan peningkatan kualitas program sekolah secara keseluruhan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif, sehingga dalam pelaksanaannya dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru TK Lab STAI YPBWI Surabaya. Dalam penelitian ini, guru dan peneliti bekerja sama dalam membuat perencanaan (RKH), selanjutnya guru bertugas melaksanakan pembelajaran di kelas sedangkan peneliti melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan, selanjutnya peneliti dan

¹⁸ Wijaya Kusuma, Sanjaya dkk.. *Mengenal Penelitian Tindakan kelas*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hlm, 26

43

¹⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, , hlm. 140

guru melakukan diskusi untuk merefleksikan kekurangan dan kelebihan kegiatan yang telah dilaksanakan.

Tempat penelitian merupakan sumber diperolehnya data yang dibutuhkan untuk masalah yang akan diteliti. Penelitian ini dilakukan di TK Lab STAI YPBWI Surabaya, Rewwin Waru Surabaya. Untuk mendapatkan data yang lengkap dan valid, membutuhkan waktu dan tenaga cukup lama. Penelitian kali ini kami mulai dari bulan Agustus 2023 sampai dengan Januari 2024. Kurun waktu tersebut digunakan peneliti untuk melakukan observasi guna mengetahui kemampuan awal kemampuan membaca permulaan anak, melakukan perencanaan (menyusun RKH, menyiapkan media kartu kata bergambar, dan menyiapkan instrumen pengamatan), pelaksanaan tindakan penelitian, melakukan pengamatan dan refleksi.

C. Hasil Penelitian dan Diskusi

1. Peningkatan Kreatifitas Anak.

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang , ide-ide baru, dan melihat adanya

kemungkinan.²⁰ Menurut Munandar, Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.²¹ Menurut Suratno kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat asli/ original.²² Menurut Nursisto kreativitas adalah kemampuan untuk berhayal. Misalkan anak berhayal merayakan hari ulang tahunnya, maka dengan sendirinya pikiran yang terbayang adalah roti ulang tahun yang cantik.²³

Kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir *divergent*) adalah kemampuan yang berdasarkan data atau informasi yang menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, di mana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban. Secara operasional, kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.²⁴

Berdasarkan pandangan National Advisory Committees UK, kreativitas memiliki empat karakteristik yaitu, (1) berfikir dan bertindak imajinatif, (2) seluruh aktifitas imajinatif itu

²⁰ Dadan Suryana, *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Prenada Media Grup, 2018), hlm. 206

²¹ Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta. (1999), hlm, 6.

²² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* hlm. (Jakarta; Kencana, 2006), hlm, 119-120.

²³ Nursisto, *Kiat Menggali Kreativitas*, (Yogyakarta: Mitra Gama Widya., 1999), hlm, 37.

²⁴ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), hlm. 60

memiliki tujuan yang jelas, (3) melalui proses yang dapat melahirkan sesuatu yang orsinal dan (4) hasilnya harus dapat memberikan nilai tambah. ²⁵ Keempat karakteristik tersebut harus merupakan suatu kesatuan yang utuh. Oleh karena itu agar kreativitas dapat tumbuh dan berkembang dengan baik, maka dalam melaksanakan pembelajaran, seorang guru harus lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk mengambil peran yang lebih aktif dan kreatif dalam suasana belajar yang menyenangkan, bersikap terbuka dan menghargai minat dan gagasan yang muncul dari anak, memberi kesempatan selebar-lebarnya untuk memikirkan dan mengembangkan ide dan memberikan kesempatan sebanyak mungkin kepada anak untuk berperan serta dalam menentukan pilihan dan tujuan. ²⁶

Menurut Munandar menekankan perlunya kretivitas dipupuk sejak dini, disebabkan beberapa faktor di bawah ini : (1) Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia. (2) Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya. (3) Kretivitas atau berfikir kreatif sebagai suatu kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah. Hal inilah yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan di sekolah yang masih menjadi fokus perhatian adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran (4) Bersibuk diri secara kreatif tidak

²⁵ Diana Mutia, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Ar Ruzz Media, 2012), hlm. 98-99

²⁶ Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas.....*, hlm, 46

hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. (4) Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya secara individu serta kualitas hidup seluruh umat manusia.²⁷

Menurut Nursisto berkembangnya kemampuan siswa untuk menggali kreativitas akan menjadikan anak akan percaya diri, mengurangi rasa takut salah, serta rendah diri. Apabila sudah timbul rasa percaya diri dan hilangnya rasa rendah diri maka siswa akan jadi optimis.²⁸ Dengan begitu siswa lebih semangat mengikuti semua pelajaran di sekolah. Dengan tujuan dan fungsi pengembangan kreativitas sebagaimana yang telah dipaparkan di atas maka ruang lingkup dalam pengembangan kreativitas harus ada pada pendidikan taman kanak - kanak.

2. Metode belajar Permainan plastisin

Menurut kelompok belajar BB Clay Designs, arti kata clay adalah tanah liat. ²⁹ Clay plastisin adalah lilin/malam yang digunakan anak untuk bermain, plastisin dapat digunakan berulang-ulang karena tidak untuk dikeraskan. Tanah liat adalah materi alam yang dapat diolah dan dibentuk menjadi macam tembikar atau kita sebut juga keramik. Sedangkan menurut Well Mina plastisin / lilin malam juga termasuk keluarga clay, biasanya untuk mainan anak banyak

²⁷) Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat.....*, hlm, 31

²⁸ Nursisto, *Kiat Menggali Kreativitas*, (Yogyakarta: Mitra Gama Widya., 1999), hlm, 109

²⁹ Bk2009. Belajar Dengan Lilin Plastisin. Tersedia di <http://bk2009.wordpress.com/2010/11/30/belajar-dengan-lilin-plastisin> Bk2009. Belajar Dengan Lilin Plastisin. Tersedia di <http://bk2009.wordpress.com/2010/11/30/belajar-dengan-lilin-plastisin> kel-5 / diakses tanggal 23 Juni 2012. kel-5/ diakses tanggal 23 Juni 2012.

dijual di toko dengan banyak warna dan mudah dibentuk.⁴⁰ Bentuk akhirnya tetap lunak dan dapat diolah kembali.

Hampir semua kegiatan di TK bisa memotifasi anak untuk melakukan percobaan dan kreatif. Salah satu contohnya adalah dengan mengenalkan anak dengan seni rupa. Sumanto, menyatakan pembelajaran seni rupa di TK harus sejalan dengan hakekat dan fungsi seni sebagai alat pendidikan adalah dengan mempertimbangkan aspek edukatif, psikologis, karakteristik materi dan ketersediaan sumber belajar.³⁰

Plastisin adalah adonan lunak dengan berbagai warna yang dapat dibuat menjadi bentuk yang lain. Bermain merupakan konsep yang tidak mudah untuk dijabarkan menurut Johnson, dalam Tedjasaputra. Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang.³¹ Bermain konstruktif adalah kegiatan dimana anak mencoba untuk membangun sesuatu, seperti benteng yang dibuat dari balok atau membuat bentuk buah-buahan dengan media seperti menggunakan plastisin.³²

Dengan bermain plastisin ini, anak belajar meremas, menggilik, menipiskan dan merampingkannya, ia membangun konsep tentang benda, perubahannya dan sebab akibat yang ditimbulkannya. Ia melibatkan indra tubuhnya dalam dunianya, mengembangkan koordinasi tangan dan mata, mengenali kekekalan benda, dan mengeksplorasi

³⁰ Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, (Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005)hlm, 186.

³¹ Wilda Maria Noviyanty, *Terapi Bermain Playdough/Malam Edukatif Untuk Anak Usia 3-5 Tahun* <http://wildamaria.blogspot.co.id/> (diakses 23 Juni 2024)

³² Santrock. John. W. *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Erlangga,2007), hlm 17.

konsep ruang dan waktu.³³ Pestalozzi percaya bahwa cara belajar yang terbaik untuk mengenal berbagai konsep adalah dengan melalui berbagai pengalaman, antara lain dengan merasakan dan menyentuhnya.

Plastisin dapat meningkatkan kecerdasan ruang dan gambar karena plastisin bisa membuat bentuk sesuai khayalan anak-anak. Menurut Teori Primary Mental Abilities yang dikemukakan oleh Thurstone dalam Yuliani Nurani Sujiono,dkk berpendapat bahwa kognitif merupakan penjelmaan dari kemampuan primer yang salah satunya adalah pemahaman ruang (*Spatial Factors*).³⁴

Selain itu keterampilan, kreativitas anak dapat ditingkatkan dengan bermain plastisin membuat berbagai macam bentuk, karena cara berfikir anak TK/RA atau usia 5-6 tahun perkembangan kognitifnya sedang beralih dari fase praoperasional ke fase konkret operasional. Cara berfikir konkret berpijak pada pengalaman akan benda-benda konkret, bukan berdasarkan pengetahuan atau konsep-konsep abstrak.³⁵ Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa anak usia dini belajar paling baik dengan “Indria” (indranya). Dengan menyentuh, meremas, memukul, atau memegang plastisin anak akan dapat membuat berbagai bentuk apapun yang sering dijumpainya, bahkan mereka dapat memanipulasinya menjadi berbagai bentuk yang diinginkan.

³³ Badruzaman, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK*. (Jakarta. Penerbit Universitas Terbuka, 2009), hlm, 16.

³⁴ Sujiono, Nuraini Yuliani. *Konsep Dasar Pendidikan PAUD*. (Jakarta: Idektif, 2009), hlm. 17

³⁵ Slamet Suyanto, *Strategi Pendidikan Anak*, (Yogyakarta: Penerbit Hikayat, 2008), hlm. 11

Karena pembelajaran yang disukai anak adalah melalui bermain maka metode bermain plastisin sangat tepat untuk langkah awal pembentukan kreativitas karena diawali dengan proses melemaskan plastisin dengan meremas, merasakan, menggulung, memipihkan, dll. Piaget menyatakan bahwa pengetahuan bukan hanya berupa peniruan dari lingkungan anak melainkan lebih kepada mengonstruksi pemikiran.³⁶ Piaget dalam Furth menyatakan bahwa pengetahuan adalah hasil dari pengonstruksian pemikiran secara aktif dengan membuat hubungan antara obyek satu dengan obyek lainnya.³⁷

Media pembelajaran Plastisin memiliki banyak manfaat bagi anak. Diantaranya adalah sebagai berikut : (1) Melatih kemampuan sensorik. Salah satu cara anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan, dengan bermain plastisin anak belajar tentang tekstur dan cara menciptakan sesuatu. (2) Mengembangkan kemampuan berfikir. Bermain plastisin bisa mengasah kemampuan berfikir anak. (2) Berguna meningkatkan *Self esteem*. Bermain plastisin merupakan bermain tanpa aturan sehingga berguna untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak, sekaligus mengajarkan tentang pemecahan masalah. (2) Mengasah kemampuan berbahasa. Meremas, berguling, dan memutar adalah beberapa kata yang sering didengar anak saat bermain plastisin. (3) Memupuk kemampuan sosial. Hal ini karena dengan bermain bersama memberi kesempatan berinteraksi

³⁶ E.Foreman 1193 dalam Yuliani Nurani dan Sujiono, B. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. (Jakarta: PT Indeks, 2009), hlm 56.

³⁷ Yuliani Nurani dan Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2008), hlm, 132.

yang akrab, dan bisa belajar bahwa bermain bersama sangat menyenangkan.

Langkah-langkah dalam bermain platisin, dijabarkan sebagai berikut; (1) Berikan kepada setiap anak, sebungkah plastisin mainan seukuran buah apel atau jeruk. (2) Remas platisin hingga menjadi bentuk lingkaran kecil dengan ketebalan sekitar 1 inci. (3) Pahat sebuah desain pada permukaan platisin yang datar dengan menggunakan gagang permen atau batang prakarya. (4) Kuas desain dengan cat atau celupkan desain itu ke dalam cat. (5) Tekan desain ke atas kertas untuk dicetak.

Untuk mengatasi kotornya tanah liat anak menggunakan celemek plastic dan disediakan tempat cuci tangan beserta lap agar sewaktu pembelajaran selesai anak dengan mudah dapat segera membersihkan tangannya. Penyampaian materi oleh guru supaya berhasil mencapai tujuannya perlu memperhatikan masalah yang paling penting disamping materi pelajaran yaitu penggunaan metode pangajaran dan salah satu metodenya yaitu media plastisin.

Kreativitas yang berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang solutif yaitu ketrampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan dalam mencari pemecahan masalah. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya, tetapi hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode yang dapat menarik perhatian siswa sehingga materi tersebut

dapat memotivasi siswa untuk belajar dan metode yang dimaksudkan adalah media plastisin.

Clay plastisin adalah lilin/malam yang digunakan anak untuk bermain, plastisin dapat digunakan berulang-ulang karena tidak untuk dikeraskan, contoh dari media plastisin adalah tanah liat. Tanah liat adalah materi alam yang dapat diolah dan dibentuk menjadi macam tembikar atau kita sebut juga keramik. Dengan bermain plastisin ini, anak belajar meremas, menggilik, menipiskan dan merampingkannya, ia membangun konsep tentang benda, perubahannya dan sebab akibat yang ditimbulkannya. Ia melibatkan indra tubuhnya dalam dunianya, mengembangkan koordinasi tangan dan mata, mengenali kekekalan benda, dan mengeksplorasi konsep ruang dan waktu.

Jenis *clay* bermacam-macam yaitu plastisin malam, *paper clay*, *clay roti*, *polymer clay*, *jumping clay*, *gypsum*, *clay* asli atau tanah liat. Plastisin tepung termasuk dalam macam dan jenis *clay*. Saat ini tanah liat atau lempung sudah jarang ditemukan. Selain jarangya tanah liat ini bisa ditemukan, tanah liat seringkali membuat kotor, sehingga anak enggan untuk menggunakannya. Namun, saat ini *clay* dibuat dengan bahan yang mudah didapat dan tentunya lebih bersih. Bahannya hanya terbuat dari tepung terigu, tepung tapioka, tepung beras, dan lem kayu. Plastisin tepung memiliki struktur yang sangat liat dan elastis, sehingga sangat mudah dibentuk menjadi bentuk yang diinginkan. Hanya dengan dianginanginkan dan mengeringkannya, plastisin tepung yang sudah dibentuk lama-kelamaan akan mengeras.

3. Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, pada umumnya anak mempunyai kreativitas, akan tetapi kreativitas itu kurang mendapat perhatian sehingga tidak dapat berkembang secara optimal. Kreativitas anak masih rendah bila dibandingkan dengan yang seharusnya. Anak usia 4-6 tahun yang pada umumnya senang bertanya, senang mencoba hal-hal baru. Namun pada kelas tersebut anak-anak kurang berani bertanya dan takut menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Hal ini dapat terlihat ketika mengerjakan tugas\ ketrampilan apapun masih banyak terlihat anak yang hanya mencontoh dan tidak berani bertanya dan mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada. Hal ini mungkin disebabkan karena media yang digunakan kurang menarik dan bervariasi sehingga anak kurang termotivasi dan aktif.

Pada intinya anak menyukai suasana kegiatan dengan variasi pembelajaran yang dilakukan, sehingga memunculkan hal-hal ataupun tantangan yang baru. Untuk itu kegiatan kreatifitas anak harus dikembangkan dan diperkaya dengan inovasi-inovasi yang baru, agar dapat memotivasi dan menarik anak untuk melakukannya.

Melalui teknik bermain Plastisin ini mampu mengembangkan kemampuan kreatifitas anak. Anak Kreatif

yaitu anak yang mampu memperdayakan pikirannya untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah dan ide yang mempunyai maksud dan tujuan yang di tentukan. Ketika anak mengekspresikan pikirannya atau kegiatannya yang berdaya cipta, berinisiatif sendiri, dengan caracara yang original, maka kita dapat mengatakan bahwa mereka itu adalah anak yang kreatif.

Hasil analisis data penelitian tersebut membuktikan adanya perbedaan yang signifikan mengenai kreativitas anak sebelum dan sesudah menggunakan media plastisin. Penggunaan media plastisin terbukti lebih mampu untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun. Hal ini terlihat bahwa ketika mengerjakan kegiatan keterampilan yang diberikan masih banyak terlihat anak yang hanya mencontek kegiatan temantemannya dan anak tidak berani menambahkan bentuk lain dari contoh yang sudah ada, anak didik banyak yang mulai bosan dengan kegiatan tersebut, sehingga banyak anak yang lebih memilih ngobrol dengan temannya ketika mengerjakan keterampilan menjiplak, menggambar dan menggunting, disini terlihat kurangnya kreativitas anak yang muncul dikarenakan proses pembelajaran yang monoton. Namun setelah diberikan media pembelajaran plastisin kreativitas anak mulai meningkat, hal ini disebabkan karena, ketika proses pembelajaran berlangsung anak-anak sangat antusias dan kelihatan anak-anak senang ketika menggunakan media plastisin sebagai alat pembelajarannya, hal tersebut terlihat pada kegiatan mereka disaat meremas, memukul-mukul dan mencabik-cabik sampai membentuk media plastisin yang sesuai dengan yang diinginkannya.

Namun pada saat kegiatan media balok di PPT Cahaya Harapan Surabaya anak Aktif namun tidak semua anak ikut mengerjakan tugas keterampilan seperti menyusun sebuah bangunan hingga membentuk rumah, gedung, waduk, menara dan lain-lain. Selain itu, media balok yang diberikan pada setiap anak hanya 50 buah sehingga tidak sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan yaitu dalam permainan balok setiap anak mendapatkan 100 buah balok, namun hal tersebut tidak diterapkan, kurangnya kebebasan pada anak untuk memilih balok-balok yang akan digunakan dalam kegiatan permainannya, disebabkan guru kurang profesional alasannya para guru kurang bersedia untuk menata balok-balok tersebut pada tempat yang sudah di tentukan.

Ketika bermain plastisin, anak merasa bebas untuk membuat berbagai bentuk yang ia suka. Sehingga tidak terlihat adanya pengaruh bermain plastisin terhadap kreatifitas anak. Berdasarkan hasil penelitian, juga dapat dilihat bahwa nilai kreativitas individu lebih rendah jika dibandingkan kelompok anak yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran balok. Hal ini karena anak yang bermain secara individu masih lebih berfokus pada plastisinnya masing-masing. Tidak adanya diskusi dengan teman, membuat mereka lebih memusatkan perhatian pada plastisin dan imajinasinya sendiri.

Anak prasekolah yang bermain secara individu cenderung pasif, memiliki korelasi negatif dengan kreativitasnya. Selama observasi pada anak yang bermain secara individu, peneliti melihat sebagian besar anak selalu

mengubah bentuk plastisin yang telah mereka buat. Jika pada awalnya mereka telah membuat Suatu bentuk hingga jadi, namun karena kurang puas dengan bentuk yang telah dibuat, mereka meremas bentuk tersebut hingga hanya menjadi sebuah bulatan. Bulatan plastisin tersebut kemudian dibentuk ulang menjadi bentuk baru yang berbeda dengan bentuk sebelumnya. Sebagian besar anak melakukan hal tersebut lebih dari 2 kali. anak tidak memiliki tujuan yang pasti sejak awal akan membuat bentuk apa, sehingga mereka sering mengubah bentuk plastisin yang telah jadi. Anak-anak tidak menggunakan waktu bermain secara individu mereka untuk kegiatan yang memiliki tujuan yang pasti.

Kegiatan bermain plastisin tanah liat yang mencakup empat indikator: anak mampu membuat bentuk yang sama, anak mampu membuat bentuk tanpa bantuan, anak mampu menghasilkan banyak bentuk, dan anak dapat menambahkan bagian-bagian yang lebih rinci. Kegiatan bermain plastisin tanah liat untuk mengembangkan kreativitas anak dapat dikembangkan melalui bermain, karna bermain memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dengan gagasan-gagasan berunya baik yang menggunakan alat bermain maupun tidak, Clay atau tanah liat yang bersumber dari bahan dasar alam yang dapat meningkatkan kreativitas anak dengan sifatnya yang liat bisa buat dan dibentuk apa saja sesuai dengan imajinasi anak.

Kegiatan bermain plastisin dipilih karena pada dasarnya anak senang bermain dan melakukan kegiatan, anak akan menciptakan sesuatu yang baru ketika anak melakukan

kegiatan yang bersifat sebuah permainan tidak ada ketakutan untuk gagal karena tidak ada istilah kegagalan kesempatan kepada anak untuk melakukan banyak hal untuk memfasilitasi perkembangan dan belajar secara optimal serta dapat membangun pengetahuan anak melalui kegiatan bermain. Selain alasan di atas ada alasan penting anak perlu melatih kemampuan kreativitas melalui kegiatan bermain plastisin tanah liat dengan bentuk-bentuk yang variatif salah satunya kegiatan bermain plastisin tanah liat yang menyenangkan, tidak membosankan dan lebih menarik perhatian anak saat melihat contoh-contoh bentuk yang ingin dibuat.

Penelitian yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan bermain plastisin tanah liat yang mana kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain. Dari teori tersebut peneliti menerapkan 4 indikator yaitu : anak mampu membuat bentuk yang sama, anak mampu membuat bentuk tanpa bantuan, anak mampu menghasilkan banyak bentuk, dan anak dapat menambahkan bagian-bagian yang lebih rinci.

D. Kesimpulan

Pembelajaran melalui metode bermain media Plastisin dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas anak pada anak didik di TK Lab STAI YPBWI Surabaya pada tahun ajaran 2023/2024. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata ketuntasan pencapaian kemampuan kreatifitas anak pada sebelum tindakan adalah 20% menjadi 50% pada siklus 1 dan setelah beberapa perbaikan pada siklus II

mencapai 80%. Hasil kemampuan kreativitas anak sebelum penerapan metode bermain plastisin tanah liat masih kurang. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain dengan menggunakan plastisin tanah liat dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

Media pembelajaran memiliki kontribusi dalam meningkatkan kreativitas perkembangan kecerdasan anak usia dini (prasekolah), maka guru diharapkan menggunakan media pembelajaran plastisin dan balok secara berkelanjutan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini agar pencapaian perkembangan anak terus meningkat. Bagi para pendidik penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan refleksi bahwa pembelajaran dengan menggunakan media plastisin yang semula ditanggapi dengan keragu-raguan dan kecemasan telah menghasilkan hasil yang optimal, yaitu pola berfikir dan imajinasi anak semakin berkembang. Melalui penelitian ini bisa meyakinkan para guru untuk meneruskan media pembelajaran ini sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Para pendidik juga harus lebih proaktif dengan menambah warna mencari informasi baru tentang media pembelajaran lain serta cara mengembangkan kreativitasnya.

Bagi penelitian selanjutnya diharapkan di dalam proses pemberian suatu perlakuan dilakukan dalam kurun waktu yang lebih lama, secara berkelanjutan dan di seluruh tingkatan usia. Media pembelajaran plastisin sangat kompleks, masih banyak yang dapat diteliti dan dianalisa untuk masing-masing aspek, serta pola pembelajarannya. Karena keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti, penelitian selanjutnya diharapkan dapat

mengangkat kembali permasalahan yang ada tetapi dengan metode, teknik, strategi, dan media yang lain serta tindakan yang berbeda agar dapat memberikan masukan atau temuan baru khususnya dalam meningkatkan kreativitas anak sehingga dapat mengembangkan potensi anak secara optimal.

E. Daftar Pustaka

- Afiffudin dan Beni Ahmad Saebani, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Pustaka Setia, Bandung, 2009,
- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknyahlm.* (Jakarta; Kencana, 2006)
- Amal Abdussalam Al Khalili, *Mengembangkan Kreativitas Anak*, (Jakarta: Pustaka Al Kautsar, 2005)
- Badru Zaman,. Asep Hery Hernawan dan Cucu Eliyawati. *Media dan Sumber Belajar*
- Badruzaman, dkk. *Media dan Sumber Belajar TK.* (Jakarta. Penerbit Universitas Terbuka, 2009)
- Behavioral Sciences. California. Broks Cole Publishing Company. Broks Cole Publishing Company. 1995)
- Cholid Narbuko dan Abu Ahmadi, *Metodologi Penelitian*, Bumi Aksara, Jakarta, 2007,
- Dadan Suryana, *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Prenada Media Grup, 2018)
- Depdiknas. 2003. *Standar Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini.* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003)
- Diana Mutia, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010)

- Hurlock, E. B. *Perkembangan Anak Jilid 1* (Terj: Meitasari Tjandrasa dan Muslichach Zarkasih). (Jakarta: Erlangga, 1999)
- Ismail, A. *Education games menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. (Jakarta: Kencana Pranada Media Grup, 2010)
- Kirk, R.E. (1993). *Exspermental design: procedure for the behavioral sciences*. (California;
- Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung; Rosda, 207).
- Lloyd, B. & Howe, N. (2003). "Solitary play and convergent and divergent thinking
- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005)
- Masganti, dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*, (Medan:
- Montolalu, B.E.F. dkk. *Bermain dan Permainan Anak*. (Tangerang Selatan: Universitas
- Muhammad, *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam Pendekatan Kuantitatif*, (Jakarta; Raja
- Mulyasa. *Manajemen PAUD*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012)
- Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta. (1999)
- Munandar, Utami , *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, (Jakarta;
- Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: Remaja Rosdakarya Offset, 2015)

- Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012)
- Nugraha, A, dkk.. *Materi pokok kurikulum & bahan belajar TK*. (Jakarta: Universitas
- Nursisto, *Kiat Menggali Kreativitas*, (Yogyakarta: Mitra Gama Widya., 1999)
- Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi*, 2005)
- Putra, Nusa. *Penelitian Kualitatif: Proses dan Aplikasi*. (Jakarta: Indeks Publishing, 2012),
- Rochayah, Siti. "Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin Pada
- Santrock. John. W. *Perkembangan Anak*. (Jakarta: Erlangga, 2007)
- Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cillacap". Skripsi*. (Purwokerto; Universitas Muhammadiyah Purwokerto Fakultas Keguruan dan Ilmu
- Slamet Suyanto, *Strategi Pendidikan Anak*, (Yogyakarta: Penerbit Hikayat, 2008)
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Alfabeta, Bandung, 2005
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*,
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi VI,
- Sujiono, Nuraini Yuliani. *Konsep Dasar Pendidikan PAUD*. (Jakarta: Idektif, 2009)
- Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, (Jakarta: Diretur Pembinaan

- Susan, W. *Understanding creativity early Childhood*; (London. Sage, 2010)
- Suyanto, S. *Dasar-Dasar Pendidikan 1anak usia dini*. (Yogyakarta: Hikayat, 2010)
- Swartz, M.I. *Playdough: what's standard. young children*. (New York: Mc Graw Hill. 2005)
- Taman Kanak-Kanak. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009)
- Torrance (1959) dkk. Tuckman, B.W. (1972). *Conducting education researc*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc
- Tuckman, B.W. *Conducting education researc*. (New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc. 1972)
- Wijaya Kusuma, Sanjaya dkk.. *Mengenal Penelitian Tindakan kelas*. (Jakarta: Rineka Cipta,
- Yeni Rachmawati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-*
- Yuliani Nurani dan Sujiono, B, *Metode Pengembangan Kognitif*. (Jakarta: Universitas Terbuka. 2008)
- Yuliani Nurani dan Sujiono, B.. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. (Jakarta: PT
- Tassa Marita Fitra Dayanti, *Uniknya Otak Anak Seperti Spons*, 2019,p.1,(<https://www.liputan6.com/health/read/2543843/uniknya-otak-anakseperti-spons>)
- Bk2009. *Belajar Dengan Lilin Plastisin*. Tersedia <http://bk2009.wordpress.com/2010/11/30/belajar-dengan-lilin-plastisin> Bk2019.
- Belajar Dengan Lilin Plastisin*. Tersedia di <http://bk2019.wordpress.com/2020/11/30/belajar->

dengan-lilin-plastisin kel-5 / diakses tanggal 23 Juni 2020.

kel-5/ diakses tanggal 23 Juni 2020.

Wilda Maria Noviyanty, Terapi Bermain Playdough/Malam Edukatif Untuk Anak Usia 3-5 Tahun
<http://wildamaria.blogspot.co.id/> (diakses 23 Juni 2020)