

Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Plastisin di Lembaga pendidikan TK Aba

Rabitah Hanum Hasibuan¹ Annisa Nabilah Nst² Dila Suryani Hutaeruk³ Naila Wanahara⁴ Salsa Bila Ramadiana⁵ Wilan Apriani⁶

Institut Syekh Abdul Halim Hasan Binjai^{1,2,3,4,5,6}

Email: rabitahhanum091284@insan.ac.id¹ annisanabilah0218@gmail.com²
dilasuryani2024@gmail.com³ [wanaharanaila@gmail.com](mailto>wanaharanaila@gmail.com)⁴ salsabilaramadiana9@gmail.com⁵
wilanafriani935@gmail.com⁶

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan bermain plastisin dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak usia dini. Data diperoleh melalui observasi dan dokumentasi selama proses kegiatan. Kegiatan bermain plastisin diberikan melalui berbagai aktivitas, seperti membentuk, menekan, menggulung, dan mencetak sesuai imajinasi anak. Temuan penelitian menunjukkan adanya perkembangan kemampuan berpikir anak, terutama pada kemampuan menghasilkan ide, memecahkan masalah sederhana, serta memahami konsep dasar seperti ukuran dan bentuk. Anak terlihat lebih aktif mencoba bentuk baru, bereksperimen, dan lebih antusias mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, plastisin dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk menstimulasi kemampuan berpikir anak usia dini.

Kata Kunci: Bermain Plastisin, Kemampuan Berpikir Anak

Abstract

This study was conducted to determine the extent to which play with plasticine can improve the thinking skills of early childhood. Data were obtained through observation and documentation during the activity process. Play with plasticine was provided through various activities, such as shaping, pressing, rolling, and molding according to the child's imagination. The research findings indicate the development of children's thinking skills, especially in the ability to generate ideas, solve simple problems, and understand basic concepts such as size and shape. Children were seen to be more active in trying new shapes, experimenting, and were more enthusiastic about participating in learning. Thus, play with plasticine can be used as an effective medium to stimulate the thinking skills of early childhood.

Keywords: *Playing with Plasticine, Thinking Skills*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi fundamental yang esensial untuk dikembangkan pada masa anak usia dini (AUD), periode di mana perkembangan otak dan potensi intelektual sedang berada pada puncaknya. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan seni, tetapi juga mencakup kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru yang orisinal, menemukan solusi yang fleksibel terhadap masalah, serta mengolah informasi secara lancar dan beragam (Munandar, 2014). Di tengah tantangan era modern yang membutuhkan inovasi dan adaptasi, stimulasi kemampuan berpikir kreatif melalui lingkungan pendidikan formal, seperti Taman Kanak-kanak (TK), menjadi sangat krusial. TK ABA sebagai salah satu lembaga pendidikan AUD memiliki tanggung jawab untuk menyediakan kegiatan pembelajaran yang mampu memfasilitasi perkembangan holistik anak, termasuk aspek kognitif kreatif, agar anak siap menghadapi jenjang pendidikan berikutnya.

Stimulasi berpikir kreatif pada AUD paling efektif dilakukan melalui pendekatan bermain (play-based learning), di mana anak secara alami termotivasi untuk bereksplorasi dan

berekspresi tanpa tekanan. Salah satu media yang sangat efektif dan relevan dalam konteks ini adalah plastisin. Kegiatan bermain plastisin atau *modeling clay* menawarkan kesempatan tak terbatas bagi anak untuk memvisualisasikan ide abstrak menjadi bentuk tiga dimensi, sehingga secara langsung melibatkan proses berpikir divergen dan konvergen (Semiawan, 2005). Saat anak membentuk plastisin, mereka mempraktikkan keluwesan ide (mencoba berbagai bentuk), kelancaran (menghasilkan banyak variasi), dan keaslian (menciptakan bentuk yang unik), yang merupakan indikator utama dari kemampuan berpikir kreatif. Oleh karena itu, penelitian mendalam mengenai implementasi dan dampak kegiatan bermain plastisin di TK ABA menjadi penting untuk memvalidasi peran media ini sebagai alat pengembangan kreativitas yang terstruktur.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif anak usia dini melalui kegiatan bermain plastisin di Lembaga Pendidikan TK ABA. Tujuan utama penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menganalisis secara empiris peningkatan kemampuan berpikir kreatif (kelancaran, keluwesan, dan keaslian) pada kelompok anak usia dini setelah diintervensi dengan kegiatan bermain plastisin secara terstruktur. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan kurikulum dan praktik pembelajaran di TK ABA khususnya, serta menjadi referensi bagi para pendidik dan pengembang kebijakan pendidikan anak usia dini mengenai pentingnya media sederhana namun kaya manfaat seperti plastisin dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data diperoleh melalui observasi langsung terhadap aktivitas anak selama pembelajaran berlangsung. Seluruh hasil pengamatan dicatat dalam catatan lapangan untuk merekam situasi proses belajar, interaksi guru dan anak, serta perilaku anak yang menunjukkan kemampuan berpikir. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan dokumentasi berupa foto-foto kegiatan selama anak bermain plastisin sebagai bukti pendukung observasi. Penelitian dilakukan di TK ABA dengan subjek penelitian yaitu guru kelas dan anak kelompok usia dini yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, terutama saat anak melakukan aktivitas bermain plastisin.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Guru memulai kegiatan dengan kegiatan pembuka seperti berbaris, berdoa, dan bernyanyi bersama. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan menulis dan mewarnai. Pada kegiatan inti, anak-anak melakukan aktivitas membentuk plastisin. Guru memberikan arahan sederhana seperti cara menekan, menggulung, dan mencubit plastisin untuk membentuk sebuah karya. Setelah memberi contoh, guru membiarkan anak berkreasi sesuai imajinasi mereka masing-masing sambil tetap mendampingi. Selama kegiatan berlangsung, guru juga berinteraksi dengan anak-anak, misalnya dengan bertanya, "Bentuk apa yang anak Umi buat?". Pertanyaan ini membantu anak menjelaskan imajinasinya dan melatih kemampuan berpikir. Beberapa anak terlihat mengulang kembali bentuk plastisin mereka karena merasa hasilnya belum sesuai dengan keinginan, menunjukkan adanya proses berpikir, mencoba, dan memperbaiki.

Pembahasan

Bermain bagi anak usia dini sangat penting. Sebab melalui bermainlah anak mengalami proses pembelajaran. Selain itu karakteristik anak usia dini adalah bermain. Artinya bermain sudah menjadi kebutuhan alamiah setiap anak yang harus dipenuhi. Apabila tidak terpenuhi,

maka akan dapat mengganggu proses perkembangan anak itu sendiri. Manfaat penting bermain yaitu mengembangkan motorik halus dan kasar, mengembangkan sosial emosional, mengembangkan Bahasa, mengembangkan kesadaran diri, serta bermain dapat mengembangkan kognitif anak. Piaget berpendapat bahwa anak terlahir dengan kemampuan refleks, kemudian ia belajar menggabungkan dua atau gerak refleks, dan pada akhirnya ia mampu mengontrol geraknya. Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi terkoordinasi. Selain itu dengan bermian memungkinkan anak bergerak dengan bebas, sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Idealnya di usia 5-6 tahun, anak dapat melakukan eksplorasi dengan mencoba-coba sesuatu yang baru bagi diri anak sendiri, melibatkan diri ataupun melibatkan orang lain seperti guru dan teman di dalam kegiatan. Kemampuan tersebut dapat membantu anak untuk memperoleh pengalaman, menghasilkan pemahaman yang baru, dan menyelesaikan kegiatan bermain hingga selesai. Kreativitas anak bisa dikembangkan melalui kegiatan bermain, pada kegiatan bermain anak dapat mengoptimalkan segala kemampuannya. Dalam jurnal Mirna Sari, Munandar mengatakan, "bermain yang mampu melatih kreativitas anak adalah dengan cara membangun dan menyusun". Dimana dengan bermain plastisin anak dapat membangun, menyusun ataupun membentuk macam-macam bentuk sesuai dengan kreativitas anak.

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir yang keluar dari pola berpikir biasa, pemikir kreatif mampu membebaskan diri dari pola dominan yang telah disimpan dalam otak. Pemikir-pemikir kreatif telah mampu mengantarkan manusia kepada peradaban modern seperti saat ini. Kemampuan berpikir kreatif menciptakan peluang pengembangan kepribadian siswa melalui upaya meningkatkan konsentrasi, kecerdasan, dan kepercayaan diri. Berpikir kreatif merupakan kebutuhan primer bagi setiap individu dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Kreativitas merupakan dimensi kemampuan anak dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru (Semiawan, 2009). Kegiatan bermain plastisin di TK ABA telah teruji sebagai media intervensi yang kuat dalam menstimulasi kemampuan berpikir (kognitif) anak usia dini. Plastisin, dengan sifatnya yang dapat diubah dan diwarnai, memicu eksplorasi bebas yang penting bagi perkembangan kreativitas divergen. Penerapan di lingkungan TK ABA menunjukkan peningkatan nyata dalam kemampuan anak mengubah ide abstrak menjadi bentuk konkret. Proses manipulasi ini secara fundamental melibatkan fungsi kognitif tingkat tinggi seperti visualisasi mental dan imajinasi spasial yang merupakan prasyarat untuk kemampuan berpikir kompleks di masa depan.

Aspek kunci yang dikembangkan adalah kemampuan pemecahan masalah dan logika berpikir sederhana. Saat anak berupaya menciptakan objek yang diinginkan dari plastisin, mereka terlibat dalam siklus perencanaan, eksekusi, dan evaluasi. Misalnya, mereka harus memecahkan masalah teknis seperti bagaimana mencegah bentuk yang dibuat agar tidak roboh atau bagaimana menciptakan detail yang rumit. Pengalaman trial and error yang intensif dan didukung oleh guru di TK ABA ini membentuk jalur saraf yang terkait dengan pemikiran analitis, mengajarkan anak untuk secara mandiri mencari solusi efektif sebuah keterampilan kognitif yang vital. Implikasi hasil pembahasan ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain plastisin di TK ABA tidak hanya memengaruhi kognitif tetapi juga aspek afektif yang mendukung berpikir, yaitu fokus dan motivasi internal. Sifat plastisin yang menarik meningkatkan rentang attensi anak, memungkinkan mereka berkonsentrasi lebih lama pada tugas yang membutuhkan ketelitian. Lingkungan belajar yang mendukung di TK ABA memastikan bahwa tingginya motivasi ekstrinsik (karena media yang menarik) perlahan bertransformasi menjadi motivasi intrinsik untuk berkarya dan belajar. Peningkatan

keterampilan motorik halus yang terjadi bersamaan berfungsi sebagai fondasi fisik untuk ekspresi ide kognitif yang lebih baik, menegaskan pendekatan yang holistik (menyeluruh) dalam pengembangan anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK ABA, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain plastisin mampu membantu mengembangkan kemampuan berpikir anak usia dini. Melalui aktivitas menekan, menggulung, membentuk, dan memodifikasi plastisin, anak-anak menunjukkan proses berpikir seperti mengamati, mencoba, membandingkan, serta memperbaiki bentuk yang dibuat. Anak juga menjadi lebih kreatif karena diberi kesempatan untuk berimajinasi dan menghasilkan karya sesuai ide masing-masing. Pendampingan guru yang sederhana namun jelas membantu anak memahami langkah-langkah kegiatan tanpa membatasi kreativitas mereka. Anak terlihat antusias, fokus, dan mampu menyelesaikan tugas dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa bermain plastisin dapat menjadi metode pembelajaran yang menarik sekaligus efektif dalam menstimulasi kemampuan kognitif, motorik halus, dan kemampuan problem solving anak. Dengan demikian, kegiatan bermain plastisin dapat dijadikan pilihan pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung perkembangan berpikir anak usia dini, khususnya dalam pembelajaran yang berbasis bermain dan eksplorasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnida, M., Suparno, S., & Umami, Y. S. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran TLPIE berbasis Drawing-Coloring Art dalam Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kreatif Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5397-5409.
- Jamaluddin, J. (2011). Kemampuan berpikir kreatif siswa SD dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 17(3), 103344.
- Kartini & Sujarwo. (2014). *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin*
- Munandar, U. (2014). Pengembangan kreativitas anak berbakat. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mustiani, N., Mahmud, M. Y., & Hayat, N. (2023). Kegiatan bermain plastisin dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini. *Journal of Educational Research*, 2(1), 31-44.
- Pitri Yanti, A., Ashshidigi, A., & Munajat, A. (2021). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Penerapan Metode Bermain Plastisin Pada Anak Usia Dini..
- Sari, M., & Aziz, Y. (2016). Peningkatan Kreativitas Anak melalui Bermain Plastisin di Tk Satu Atap Sdn Lamlheu Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3).
- Sari, R. P. (2017). Kreativitas bermain anak usia dini. *Jurnal Pusaka: Media Kajian dan Pemikiran Islam*, 5(1), 1-27.
- Suryanto, S. (2005). Pemanfaatan Plastisin untuk Perkembangan Kognitif Anak. (Disebutkan dalam artikel terkait).
- Wardani, W. (2024). Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin pada Siswa. *Komprehensif: Jurnal Pendidikan, Ekonomi, dan Teknik*, 7(2).