

**KEGIATAN BERMAIN PLASTISIN TERHADAP PENINGKATAN KREATIFITAS
ANAK USIA DINI DI POCENTER
(PONOROGO EARLY EDUCATION CENTER)**

***PLASTICINE PLAY ACTIVITIES TO INCREASE CREATIVITY
EARLY CHILDREN IN POCENTER
(PONOROGO EARLY EDUCATION CENTER)***

Ubudiah Birul Walida^{1*}, Nurtina Irsad Rusdiani²

^{1*} Universitas Muhammadiyah Ponorogo

² Universitas Muhammadiyah Ponorogo

diahbirul@gmail.com^{1*}, Nurtinairsadrusdianiumpo@gmail.com²

ABSTRACT

This research aims to explain the learning process through plasticine games carried out at Pocenter. Furthermore, it explains the relationship between the implementation of plasticine games and increasing the creativity of early childhood at the Pocenter institution. The research method used was qualitative. Data collection techniques were carried out using interviews, observation and documentation. Primary sources for research include school principals and facilitators of the Pocenter early childhood education institution. The data analysis techniques in this research were carried out in four stages, namely, data collection techniques, data reduction techniques, data presentation techniques, and drawing conclusions. The results of this research show that the implementation of plasticine play activities carried out at Pocenter was very successful. This is characterized by children's enthusiasm for participating in learning activities. Furthermore, the stages in playing with plasticine are divided into three, namely, preparation, implementation and evaluation stages. These three stages provide an important role and are interrelated if viewed based on the previously formulated goal indicators, namely developing children's creative abilities. Playing with plasticine also has a good impact on creative abilities in young children. First, creative thinking includes training children's sensory abilities, developing thinking abilities, improving *self-esteem*, hone and develop language skills and develop social skills. Second, attitudes and feelings include curiosity, imagination, and feeling challenged by diversity or pluralism.

Keywords: *Playing with Plasticine, Creativity, Early Childhood, Pocenter*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pembelajaran melalui permainan plastisin yang dilakukan di Pocenter. Lebih lanjut adalah memaparkan keterkaitan pelaksanaan permainan plastisin terhadap peningkatan kreatifitas anak usia dini di lembaga Pocenter. Adapun metode penelitian yang dilakukan adalah kualitatif. Teknik pengambilan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sumber primer penelitian meliputi, kepala sekolah dan fasilitator lembaga pendidikan anak usia dini Pocenter. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam empat tahap yaitu, teknik pengumpulan data, teknik reduksi data, teknik penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan bermain plastisin yang dilakukan di Pocenter terbilang sangat berhasil. Hal ini ditandai dengan antusiasme anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut tahapan dalam bermain plastisin terbagi menjadi tiga yaitu, tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Ketiga tahapan tersebut memberikan peranan penting dan saling berkaitan jika ditinjau berdasarkan indikator tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya yaitu mengembangkan kemampuan kreatifitas anak. Bermain plastisin juga memiliki dampak baik bagi kemampuan kreatifitas pada anak usia dini. Pertama, berfikir kreatif meliputi melatih kemampuan sensorik anak, mengembangkan kemampuan berpikir, meningkatkan *self-esteem*, mengasah dan kemampuan berbahasa memupuk kemampuan sosial. Kedua, sikap dan perasaan meliputi Upaya rasa ingin tahu, Imajinatif, dan Merasa tertantang oleh kemajemukan atau pluralisme.

Kata Kunci: Bermain Plastisin, Kreatifitas, Anak Usia Dini, Pocenter

Article History:

Submitted	Accepted	Published
December 20 th 2024	Maret 10 th 2025	Maret 15 th 2025

PENDAHULUAN

Anak usia dini memiliki posisi penting dalam siklus kehidupan manusia. Pemupukan perilaku dan konsep berfikir dalam memecahkan masalah harus ditanamkan sejak dini. (Khasna and Zulfahmi 2024) Hal ini dimulai dari tahapan mengenal, memahami, dan memberikan pendapat terhadap bentuk atau benda yang ditemui. (Jumriatin and Anhusadar 2022) Pada dasarnya anak usia dini merupakan kategori usia keemasan sebab, menjadi pondasi dasar dalam pembentukan pola berfikir. (Wulandari 2022) Pendidikan anak usia dini merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh setiap manusia dalam rangka melakukan internalisasi pengetahuan dan sumbangsih pemenuhan pemahaman ilmu bagi anak. Tingkatan usia tersebut anak cenderung untuk mengenal dan melakukan pembelajaran pertamanya. Adapun dapat dimanfaatkan sebagai pondasi penggalan jati diri dan kemampuan yang berkaitan dengan minat bakat anak. Pola ini terbentuk dari adanya tiga tatanan yang saling berkaitan bagi setiap manusia yaitu, hubungan dengan diri pribadi, hubungan sosial antar teman, kelompok, dan masyarakat, dan hubungan kerohanian yang melibatkan jiwa kepada Tuhanya sebagai penciptanya-Nya. (Kristiana 2016).

Problematika yang terjadi berkaitan terhadap kemunduran dalam pendidikan karakter anak usia dini yang dipengaruhi ketidak seimbangan pemahaman dan penggunaan teknologi yang semakin maju. Perubahan tersebut dirasakan oleh sebagian besar orang tua yang memiliki kecenderungan memberikan gadget dan perangkat teknologi pada anak sejak dini. (Susanti and Desyandri 2022) Dampaknya terjadi ketidak sebandingan dengan keharusan dalam kepemilikan kemampuan kreatifitas bagi anak. Perilaku tersebut seperti, kurangnya interaksi antar sesama, kurangnya kepedulian sosial, dan kurangnya rasa empati. Indikasi penurunan disebabkan oleh timbulnya kemalasan akibat kurang sosialisasi dan pembiasaan sejak dini dari keluarga dan lingkungan tempat tinggal serta, meluasnya gaya hidup akibat kemajuan teknologi (Mery et al. 2022). Banyak anak usia dini memiliki semangat rendah untuk berperan dalam kegiatan yang bersifat kebersamaan dan sosial baik itu, menjaga kebersihan pribadi maupun lingkungan sekolah sebagai tempat menimba ilmu.

Perlunya peran pendidik sebagai solusi atas permasalahan tersebut untuk menciptakan media bermain yang aplikatif dan dapat diterapkan pada anak usia dini. Permainan tersebut adalah dengan menghidupkan nuansa tradisional ditengah-tengah modernitas zamam. Plastisin merupakan permainan yang diterapkan dalam dunia pendidikan anak usia dini sejak dulu. Hal ini terbukti efektif untuk menciptakan dunia anak yang penuh dengan kreatifitas. Jika ditinjau secara aspek motorik, anak dapat terbantu untuk mengembangkan melalui jenis permainan ini. Permainan plastisin merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan bahan lunak untuk dibentuk sedemikian rupa mengikuti model sebagai bahan ilustrasi. Anak akan mengembangkan imajinasi mereka kemudian menuangkannya melalui pengkreatifitasan anggota badan dengan membentuk benda seperti, binatang, tanaman, rumah, dan lain sebagainya. Anak juga dapat diberdayakan dengan memberikan pendapatnya setelah melakukan permainan ini.

Kreatifitas tentu dapat muncul dengan baik apabila anak usia dini dapat memanfaatkan peluang yang ada tentu dengan dibarengi andil dari fasilitator yaitu pendidik. Apabila kreatifitas ini muncul maka, anak dapat berkembang tidak hanya dari segi fisik semata akan tetapi juga berkembang dari segi kemampuan berfikir. Oleh sebab itu, pemilihan media yang tepat juga harus dibarengi dengan dukungan orang tua sebagai pilar sukses pembelajaran bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi sementara yang dilakukan oleh peneliti di lokasi penelitian yakni Pocenter mendapatkan hasil bahwa, program pengembangan permainan plastisin ini sudah dimulai dan dilaksanakan dengan baik. Akan tetapi tidak luput dari permasalahan dalam penerapannya. Adapun dilatarbelakangi adanya perilaku anak yang cenderung malas mengikuti kegiatan ini karena sudah terbiasa bermain ponsel di rumah. Lebih lanjut permasalahan ditemukan karena fasilitator sebagai pendidik kurang dalam melakukan manajemen kegiatan. Adanya metode dan pembiasaan yang monoton atau tradisional menjadi kendala utama dalam pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan proses pembelajaran melalui permainan plastisin yang dilakukan di Pocenter. Lebih lanjut adalah memaparkan keterkaitan pelaksanaan permainan plastisin terhadap peningkatan kreatifitas anak usia dini di lembaga Pocenter. Berangkat dari latar belakang yang telah dipaparkan diatas peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “kegiatan bermain plastisin terhadap peningkatan kreatifitas anak usia dini di Pocenter (Ponorogo Early Education Center).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan oleh peneliti sebagai dasar pijakan penyusunan dan kegiatan penelitian dilapangan adalah menggunakan kualitatif. (Fadli 2021) Metode ini berisi deskripsi dari hasil analisis terhadap data yang diperoleh dilapangan, sehingga bentuknya merupakan kata-kata dan bukan angka. (Mamang 2010, 26) Lebih lanjut prosedur penelitian yang dilakukan dengan metode kualitatif berisikan narasi deskripti yaitu, berbentuk perkata tertulis maupun lisan meliputi perilaku dan sikap dari orang-orang sebagai objek penelitian yang diamati. (Prastowo 2014, 22) Adapun penelitian yang dilakukan termasuk kedalam jenis penelitian lapangan atau secara lebih khusus dinamakan *field research*. Model penelitian lapangan sangat melibatkan peneliti sebagai instrumen utama yang terjun dilapangan dan melakukan penggalan data kepada objek atau responden.

Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh dari pendidik atau fasilitator yang berperan aktif dilapangan menjadi pamong bagi anak-anak usia dini pada lembaga *Ponorogo Early Education Center* atau Pocenter. Adapun data sekunder diperoleh dari hasil telaah informasi yang diperoleh peneliti melalui dokumen, sumber bacaan, jurnal, internet, dan sumber lainnya yang dapat dijamin kredibilitasnya. (Mamang 2010, 26) Tahapan pengumpulan data dilakukan dengan wawancara kepada objek penelitian yaitu guru atau fasilitator di lokasi penelitian yaitu Pocenter. Sedangkan pengumpulan data selanjutnya dilakukan dengan observasi untuk melihat sikap dan perilaku objek dilapangan. Tahapan pengumpulan data terakhir adalah dokumentasi yaitu pengambilan dokumen pendukung sebagai bahan dukung dalam penelitian. (Sugiono 2016) Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam empat tahap yaitu, teknik pengumpulan data,

teknik reduksi data, teknik penyajian data, dan penarikan kesimpulan. (Miles, Huberman, and Saldana 2014, 16).

Alasan peneliti mengambil lokasi penelitian di *Ponorogo Early Education Center* atau Pocenter merupakan lembaga pendidikan bagi anak usia dini dimana didalamnya terdapat fasilitator yang berperan sebagai pendidik. Budaya modernitas daalam lembaga pendidikan ternyata tidak selamanya tepat dan efisien bagi anak-anak. Oleh sebab itu Pocenter dalam memantik nalar anak, kepekaan sosial, dan keterampilan pada pembelajarannya mengajarkan berbagai permainan tradisional dan manual yang jauh dari kata digitalisasi termasuk yaitu, bermain plastisin. Walau demikian seberapa tingkat keberhasilan bermain plastisin terhadap peningkatan kreatifitas anak masih perlu ditinjau dan dikaji secara lebih mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan bermain plastisin bagi anak usia dini di Ponorogo Early Education Center

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dilapangan terhadap kegiatan bermain plastisin di Ponorogo Early Education Center atau disebut sebagai Pocenter ditemukan hasil bahwa, permainan plastisin dilakukan sebagai salah satu tahapan belajar pada anak usia dini. Permainan plastisin memiliki keunikan tersendiri yang dapat memantik anak usia dini dalam mengikuti pembelajaran. Pada dasarnya kegiatan ini dipersiapkan sebagai salah satau kegiatan langsung dengan fasilitator untuk memandu pembelajaran. Permainan seperti ini bertujuan untuk merangsang daya motorik anak sehingga melalui gerakan fisik dalam merangkai bentuk dapat secara langsung merancang nalar berfikir anak.

Fasilitator menemukan bahwa, anak usia dini perlu pengembangan keterampilan yang berkaitan dengan kemampuan kreatifitas. Hal ini sebagai solusi bagi orang tua yang hanya memberikan perangkat teknologi seperti hp, tablet, dan laptop bagi anak usia dini. Padahal jika ditinjau berdasarkan usia pemberian teknologi semacam ini untuk pembelajran tidak dapat secara maksimal memberikan dampak perkembangan bagi anak. Nyatanya anak yang cenderung termanipulasi oleh kesibukan teknologi memiliki perilaku yang kurang baik dalam menganalisis sosial dan lingkunganya. Anak cenderung menyendiri dan asyik dengan permainanya tanpa dapat membiasakan diri untuk berkelompok dan bekerja sama dengan teman sebaya. Akibatnya anak mudah malas, tidak menangkap instruksi, dan memiliki latar belakang berfikir yang sulit dikendalikan dan diarahkan.

Permainan plastisin sama halnya dengan metode permainan lainnya dirancang untuk memberikan kualitas perkembangan yang baik bagi anak. Karena selain membentuk dan meniru gambar tentu anak akan bisa berekspresi sedemikian rupa dengan memanfaatkan naluri imajinasinya. Hal ini juga membantu anak dalam mengenal alam karena dalam permainan plastisin tersebut anak diminta untuk membentuk binatang, aneka sayuran, benda, dan bentuk lainnya.

Adapun hasil wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah Pocenter yaitu Miss Eka Bkti Dwi Lestari beliau mengatakan “permainan tradisional ataupun permainan yang memiliki bentuk mengasah kreatifitas anak usia dini secara langsung seperti, permainan plastisin merupakan program pendidikan yang dilakukan di lembaga ini”. Melalui pendapat tersebut secara tidak

langsung dapat ditelaah bahwa, dampak adanya permainan plastisin ini sangat baik dalam perkembangan anak usia dini. Lebih lanjut pendapat selanjutnya disampaikan oleh Miss Putri Ampolina sebagai fasilitator bahwa, “Model pembelajaran dengan bermain merupakan salah satu tujuan utama kami dalam mengarahkan kemampuan pada anak usia dini. Permainan plastisin dipilih karena sangat mudah digunakan dan diaplikasikan secara langsung di lapangan kepada anak”.

Hasil observasi yang dilakukan di lapangan mendapati fakta bahwa, kegiatan bermain plastisin dilakukan dengan tiga tahapan yang dapat dijabarkan sebagai berikut;

Pertama, adalah tahapan persiapan yang dilakukan melalui fasilitator dengan melakukan rapat terlebih dahulu. Fasilitator melakukan penjabaran awal dengan melakukan diskusi kepada orang tua dimana menghasilkan gambaran pelaksanaan pembelajaran dengan mengembangkan daya kreatifitas anak melalui permainan. Selanjutnya, fasilitator berdiskusi terkait dengan model permainan yang dipilih kemudian, sepakat untuk menyusun rencana pembelajaran melalui permainan plastisin.

Kedua, adalah tahapan pelaksanaan permainan plastisi yang dipandu oleh fasilitator. Kegiatan ini dimulai dengan persiapan yaitu, persiapan bahan ajar. Fasilitator menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan dalam pembelajaran seperti plastisin, mangkuk, gunting, contoh gambar binatang, benda dan tanaman yang nantinya akan digunakan anak dalam membentuk plastisin. Kemudian fasilitator juga mempersiapkan alat pengeras suara yang akan digunakan untuk memandu kegiatan permainan. Pengeras suara juga dibutuhkan untuk menampilkan video animasi maupun video yang berkaitan dengan bahan ajar. Pengeras suara juga dimanfaatkan oleh fasilitator untuk melakukan ice breaking di tengah-tengah kegiatan pembelajaran agar anak tidak jenuh. Tahapan pelaksanaan selanjutnya adalah persiapan kelas yang dilakukan dengan penataan ruangan oleh fasilitator. Kemudian, fasilitator mempersiapkan anak untuk berbaris di depan ruang kelas untuk selanjutnya diarahkan memasuki kelas dengan beralaman terlebih dahulu kepada fasilitator dan teman sebaya. Hal ini sangat bermanfaat terlebih mendukung anak dalam memupuk rasa kepedulian sosial. Kegiatan selanjutnya guru mengarahkan anak untuk duduk ditempat dan meja masing-masing. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan berdoa sebelum pembelajaran. Permainan plastisin dimulai dengan guru mengenalkan alat dan bahan yang akan digunakan, sebagai fasilitator guru akan menjelaskan masing-masing kegunaan alat dalam kegiatan permainan plastisin. Kemudian guru memberikan contoh gambar yang akan digunakan oleh murid membentuk model dengan media plastisi. Selanjutnya, guru mendemonstrasikan cara menggunakan plastisin. Tahapan pelaksanaan yang terakhir adalah guru mempersilahkan murid untuk memulai membentuk plastisin yang tersedia dengan mencontoh gambar yang telah diberikan.

Ketiga, adalah tahapan evaluasi dari pembelajaran plastisin yang telah dilakukan. Fasilitator akan meminta hasil bentuk benda yang telah dilakukan oleh anak melalui media plastisin. Hal ini dilakukan untuk memberikan penilaian seberapa besar daya kreativitas anak dan juga seberapa besar kemampuan motorik anak dalam menerima rangsangan dan perintah oleh fasilitator. kemudian anak diminta mengungkapkan perasaannya setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Fasilitator juga akan meminta beberapa murid untuk mengungkapkan pendapatnya dan presentasi sederhana mengenai bentuk yang telah mereka buat melalui media plastisin. Tahapan terakhir dari evaluasi fasilitator akan melakukan observasi sebagai bahan evaluasi terkait

dengan pengembangan bahan ajar, kekurangan, dan mencari solusi atas permasalahan yang timbul di kelas.

Permainan plastisin bagi anak usia dini tentu tidak hanya sebatas media pembelajaran semata. Akan tetapi juga terdapat sederet manfaat yang akan didapatkan oleh anak. Berikut merupakan berbagai manfaat yang ditemukan setelah adanya kegiatan pembelajaran melalui permainan plastisin.

Manfaat Belajar dengan Bermain Plastisin pada Anak Usia Dini di Pcenter

No.	Manfaat	Deskripsi
1.	Melatih kemampuan sensorik anak	Bermain plastisin nyatanya dapat meningkatkan kemampuan sensorik anak. Hal tersebut dirasakan baik oleh anak sendiri kemudian fasilitator dan orang tua. Anak akan lebih mudah mengamati, memahami, menganalisis, kemudian mendeskripsikan benda dan lingkungan sekitar
2.	Mengembangkan kemampuan berpikir	Permainan plastisin memaksa anak untuk berfikir bagaimana mereka melihat dan memahami bentuk yang tersaji dalam gambar kemudian dapat diaplikasikan dengan membentuk benda tersebut kedalam media plastisin
3.	Meningkatkan kreatifitas	Selain memiliki manfaat untuk meningkatkan motorik anak, permainan plastisin ternyata mampu merangsang berfikir lalu dituangkan dengan fisik untuk membentuk benda.
4.	Mengasah kemampuan berbahasa	Bermain plastisin tentunya juga melibatkan komunikasi dengan banyak orang misalnya fasilitator dan juga teman sebaya. Oleh sebab itu adanya permainan ini nyatanya juga dapat membentuk anak dalam mengasah kemampuan berbahasa.
5.	Memupuk kemampuan sosial	Tidak hanya soal bermain akan tetapi permainan plastisin dapat membentuk kemampuan sosial anak. Hal ini karena adanya interaksi dengan fasilitator dan teman sebaya. Permainan plastisin mengajarkan gotong royong karena antar anak akan saling membantu.
6.	Melatih keuletan dan kesabaran	Permainan plastisin tentu juga akan melatih keuletan peserta didik. Permainan ini mengajarkan ketelatenan dan kesabaran karena anak harus berproses dengan teliti membentuk sebuah benda seperti contoh gambar yang telah diberikan oleh fasilitator
7.	Memberikan rasa percaya diri	Permainan plastisin membentuk anak agar memiliki kepercayaan diri. Anak dituntut untuk mampu secara

mandiri agar bisa mengikuti instruksi fasilitator dalam permainan ini. Fasilitator juga akan mempersilahkan siswa berbagi pendapatnya di dalam kelas. Hal ini ternyata dapat bermanfaat dalam memupuk rasa percaya diri.

Bermain plastisin yang dilakukan oleh *Ponorogo Early Education Center* bagi peserta didik yang masih dalam usia dini memberikan manfaat yang luar biasa baik terhadap perkembangan kemampuan fisik motorik anak. Permainan ini merupakan salah satu model pendidikan yang diterapkan dalam lembaga sebagai upaya untuk merangsang nalar berfikir dan meningkatkan kemampuan kreatifitas anak usia dini. Berbagai tahapan yang dilakukan mulai dari persiapan hingga evaluasi nyatanya dapat bermanfaat bagi pembelajaran itu sendiri. Oleh sebab itu permainan plastisin tentu merupakan pembelajaran yang relevan untuk diterapkan bagi anak usia dini khususnya di lembaga pendidikan Pocenter.

Dampak adanya kegiatan bermain plastisi terhadap penguatan kreatifitas anak usia dini di Ponorogo Early Education Center

Permainan plastisin tentu didalamnya terdapat serangkaian kegiatan pembelajaran yang berarti bagi anak usia dini. Tidak hanya bermain yang menyenangkan namun lebih jauh permainan plastisin memiliki dampak yang luar biasa terhadap perkembangan yang dihadapi anak seperti kemampuan dalam kreatifitas. Anak dapat lebih mudah mendapatkan rangsangan dan pemahaman bagaimana cara menyelaraskan antara fisik dan motoriknya hingga terbentuk pola yang dituangkan melalui media plastisin. Hal inilah yang dimanfaatkan oleh fasilitator di Ponorogo Early Education Center dimana dalam penerapannya dilapangan dapat mewujudkan keinginan orang tua untuk perkembangan anaknya. Pembelajaran sekarang memang memerlukan pembudayaan permainan kreatif yang tidak melulu berbasis digitalisasi. Anak usia dini tentu tidak akan berhasil maksimal dan cocok dengan digitalisasi mengingat usia mereka yang masih labil. Oleh sebab itu, menjadi penting jika lembaga pendidikan seperti Pocenter ini merumuskan permainan plastisin sebagai salah satu media belajar.

Penggunaan plastisin tentu tidaklah terlalu rumit, benda ini dapat dibentuk dengan berbagai model yang dapat meniru sesuai dengan bentuk aslinya. Peran fasilitator dalam permainan plastisin ini diperlukan untuk mendemonstrasikan penggunaannya, memandu jalannya permainan, dan tentunya melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Permainan plastisin yang diterapkan oleh fasilitator pada lembaga Pocenter tentu sangat dibutuhkan dalam rangka menunjang pembentukan kreatifitas yang bertujuan pada pengembangan keterampilan peserta didik. Apabila ditinjau dari perspektif kreatifitas maka, permainan plastisin sangatlah relevan karena, anak akan belajar mengembangkan ide dan imajinasinya. Bagaimana dalam proses membentuk plastisin hingga sampai pada pengungkapan apa yang mereka bentuk kepada teman sebayanya.

Berikut dibawah ini merupakan dampak kreatifitas yang diperoleh akibat adanya kegiatan permainan plastisin yang dilakukan pada anak usia dini di lembaga pendidikan Pocenter.

Dampak Kreatifitas Bermain Plastisin bagi Anak Usia Dini

No.	Dampak	Identifikasi Dampak
1.	Daya berpikir kreatif atau kognitif	Melatih kemampuan sensorik anak, Mengembangkan kemampuan berpikir, Meningkatkan <i>self-esteem</i> , Mengasah kemampuan berbahasa Memupuk kemampuan sosial
2.	Sikap dan perasaan atau afektif	Upaya rasa ingin tahu Imajinatif Merasa tertantang oleh kemajemukan atau pluralisme

Permainan plastisin ternyata mampu memberikan dampak dalam kreatifitas anak secara lebih mendasar. Hal ini tentu menjadi kebutuhan bagi anak. Tahap perkembangan yang memang dialami oleh anak menjelang usia remaja tentu akan dipengaruhi dengan internalisasi pengetahuan pada usia dini. Oleh sebab itu permainan plastisin sangat membantu bagi anak dalam mengembangkan dirinya sebagai bekal kemampuan beraktifitas, rangsangan, kepekaan sosial, dan kepedulian lingkungan dimasa yang akan datang.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa pelaksanaan kegiatan bermain plastisin yang dilakukan di Poccenter terbilang sangat berhasil. Hal ini ditandai dengan antusiasme anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut tahapan dalam bermain plastisin terbagi menjadi tiga yaitu, tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Ketiga tahapan tersebut memberikan peranan penting dan saling berkaitan jika ditinjau berdasarkan indikator tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya yaitu mengembangkan kemampuan kreatifitas anak.

Bermain plastisin juga memiliki dampak baik bagi kemampuan kreatifitas pada anak usia dini. Pertama, berfikir kreatif meliputi melatih kemampuan sensorik anak, mengembangkan kemampuan berpikir, meningkatkan *self-esteem*, mengasah dan kemampuan berbahasa memupuk kemampuan sosial. Kedua, sikap dan perasaan meliputi Upaya rasa ingin tahu, Imajinatif, dan Merasa tertantang oleh kemajemukan atau pluralisme.

DAFTAR PUSTAKA

- Alini. 2017. “Pengaruh Terapi Bermain Plastisin (Playdought) Yang Mengalami Hospitalisasi Di Ruang Perawatan Anak RSUD Bangkinang Tahun 2017.” *Jurnal Akuntansi* 11 (2): 1–10.
- Chatib, Munif. 2011. *Gurunya Manusia: Menjadikan Semua Anak Istimewa Dan Semua Anak Juara*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Fadli, Muhammad Rijal. 2021. “Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif.” *Humanika* 21 (1): 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>.
- Guslinda, and Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Hariyanto, and Suryono. 2011. *Belajar Dan Pembeajaran Teori Dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Hasan, Maimunah. 2010. *Membangun Kreativitas Anak Secara Islami*. Yogyakarta: Bintang Cemerlang.
- Ismail, A. 2006. *Education Games Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Jumriatin, Jumriatin, and Laode Anhusadar. 2022. “Finger Painting Dalam Menstimulus Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini.” *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* 4 (1): 31–49. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v4i1.815>.
- Khasna, Fadzilatul, and Muhammad Nofan Zulfahmi. 2024. “Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Penerapan Media Buku Pop-Up.” *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 6 (2): 40. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v6i2.2673>.
- Kristiana, Dian. 2016. “2 JI II (I) (2017) INDRIA Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah Dan Sekolah Awal Peningkatan Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Kesenian Reyog Ponorogo,” no. I, 12–27.
- Mamang, Sangadji Etta. 2010. *Metode Penelitian Pendekatan Praktis Dalam Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Mery, Mery, Martono Martono, Siti Halidjah, and Agung Hartoyo. 2022. “Sinergi Peserta Didik Dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.” *Jurnal Basicedu* 6 (5): 7840–49. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3617>.
- Miles, M B, A M Huberman, and J Saldana. 2014. *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*. 3rd ed. USA: Sage Publications.
- Moradkhah, Vahid, and Mahboobeh Alborzi. 2016. “Relationship between Emotional Awareness and Social Creativity in Primary School Students.” *International Journal of Medical Research & Health Sciences* 5 (S): 222–28. www.ijmrhs.com.
- Mustiani, Nabila, Mahmud MY., and Najmul Hayat. 2023. “Kegiatan Bermain Plastisin Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini.” *Journal of Educational Research* 2 (1): 31–42. <https://doi.org/10.56436/jer.v2i1.200>.
- Prastowo, Andi. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*.

Yogyakarta: Ar Ruzz Media.

- Ritonga, Juliana. 2023. "Pengaruh Bermain Inplastisin Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Dipaud An-Nish Padang." *Qolam Lil Athfal Stit AL-Bukhary*.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Supriyadi. 2001. *Kreativitas Kebudayaan & Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, Deni, and Desyandri Desyandri. 2022. "Dampak Penggunaan Metode Finger Painting Terhadap Perkembangan Seni Anak Usia Dini." *Aulad: Journal on Early Childhood* 5 (3): 365–72. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i3.403>.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Swartz. 2005. *Playdought: Whats Standart Young Chidern*. New York: Mc Graw-Hill.
- Triharso, Ahmad. 2013. *Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wulandari, Wahyu. 2022. "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional 'Gempuran.'" *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 4 (2): 56. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i2.924>.