

## **Pengembangan Kemampuan Eksplorasi Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Bermain Plastisin di TKN Pembina Syamtalira Bayu**

**Noval Fuadi**

Institut Agama Islam Negeri Lhokseumawe

email: novalfuadi@iainlhokseumawe.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.47766/itqan.v12i1.195>

### **ABSTRACT**

*The purpose of applying the plasticine playing method is expected to be able to develop the fine motor skills of children aged 5-6 years so that they are able to draw according to their ideas, imitate shapes, use stationery correctly, cut according to patterns, paste pictures correctly, express themselves through detailed drawing movements and perform exploration with various media and activities. Qualitative research approach with the type of classroom action research. Sources of data in this study were children in the B3 group at Pembina Syamtalira Bayu TKN which consisted of 18 children and one teacher in the B3 group at Pembina Syamtalira Bayu TKN. Data collection techniques used are observation, documentation, and interviews. Data analysis techniques are data reduction, describing data, and making conclusions. The results obtained are: 1) through initial observations, it was found that 12 children had not been able to arrange blocks as expected and only 6 children were able to arrange blocks into building shapes like those made by the teacher and could make various other buildings themselves so that it can be concluded that children's exploration abilities undeveloped. 2) After taking action in cycle 1, the condition of children's exploration abilities changed for the better with details: (a) 0% developed very well, (b) 16.67% developed as expected, (c) 15% began to develop, and (d) 0% undeveloped. 3) Based on the results in the second cycle, the results obtained are: (a) 94.44% of children's ability levels are very well developed, (b) 5.6% are developing as expected, (c) 0% are starting to develop, and (d) 0% are not yet developed. The success rate of children's exploration abilities can be said to be successful very good predicates. Besides being able to develop fine motor skills for children, the application of the play method can also develop children's logical thinking skills in recognizing shapes, sizes, or colors in the process of forming plasticine. In addition, teachers.*

*Keywords: Exploration Ability, Playing Plasticine, Children 5-6 Years Old*

### **ABSTRAK**

Tujuan penerapan metode bermain plastisin diharapkan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia 5-6 tahun agar mampu menggambar sesuai gagasannya, meniru bentuk, menggunakan alat tulis dengan benar, menggunting sesuai pola, menempel gambar dengan tepat, mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail dan melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. Pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Sumber data dalam penelitian ini adalah anak kelompok B3 di TKN Pembina Syamtalira

Bayu yang terdiri dari 18 anak dan satu guru kelompok B3 TKN Pembina Syamtalira Bayu. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan wawancara. Teknik analisis data reduksi data, mendeskripsikan data dan membuat kesimpulan. Hasil yang diperoleh yaitu: 1) melalui observasi awal, ditemukan 12 anak belum mampu menyusun balok sesuai harapan dan hanya 6 anak yang bisa menyusun balok menjadi bentuk bangunan seperti yang di buat oleh guru dan bisa membuat berbagai bangunan lainnya sendiri sehingga dapat disimpulkan kemampuan eksplorasi anak belum berkembang. 2) Setelah dilakukan tindakan pada siklus 1, kondisi kemampuan eksplorasi anak mengalami perubahan ke arah yang lebih baik dengan rincian: (a) 0% berkembang sangat baik, (b) 16,67% berkembang sesuai harapan, (c) 15% mulai berkembang, dan (d) 0% belum berkembang. 3) Berdasarkan hasil pada siklus II diperoleh hasil: (a) 94,44% tingkat kemampuan anak berkembang sangat baik, (b) 5,6% berkembang sesuai harapan, (c) 0% mulai berkembang, dan (d) 0% belum berkembang. Tingkat keberhasilan kemampuan eksplorasi anak dapat dikatakan berhasil dengan predikat baik sekali. Selain dapat mengembangkan motorik halus bagi anak, penerapan metode bermain juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis anak dalam mengenal bentuk, ukuran ataupun warna dalam proses membentuk plastisin. Selain itu, guru juga dapat mengembangkan sendiri alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran.

*Kata Kunci: Kemampuan Eksplorasi, Bermain Plastisin, Anak Usia 5-6 Tahun.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah salah satu pendidikan yang diselenggarakan oleh sebuah lembaga pendidikan yang ditujukan kepada anak usia 0 sampai 6 tahun yang bertujuan untuk memberikan pembinaan dan stimulasi bagi aspek perkembangan anak yaitu memberikan pembinaan aspek moral agama, aspek sosial emosional, aspek kognitif, aspek fisik motorik, aspek bahasa dan aspek seni. Melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) semua pembinaan tersebut dilakukan untuk menyiapkan kematangan perkembangan anak sehingga anak mampu menjelajah pendidikan lebih lanjut dan lebih terarah. Semua pembinaan perkembangan anak baik dilakukan melalui jalur formal, jalur nonformal ataupun jalur informal dilakukan untuk memberikan stimulus kepada anak yang menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna sejak dini melalui belajar sambil bermain yang mendukung dan mengembangkan potensi-potensi dalam diri anak yang sesuai dengan aspek perkembangan anak.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun, yang dilakukan melalui stimulasi pendidikan untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan

---

lebih lanjut (Fuadi, 2021). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dilakukan melalui jalur formal yaitu: Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), melalui jalur nonformal yaitu: Tempat Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB), dan melalui jalur informal adalah keluarga. Melalui jalur-jalur tersebut dilakukan pembinaan pada anak sejak usia dini (Lety Suharti, 2012).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu penyelenggaraan pendidikan anak yang dilakukan dalam bentuk formal, yaitu Taman Kanak-Kanak (TK), TK adalah salah satu bentuk Satuan Pendidikan Anak Usia Dini yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun. Sasaran pendidikan TK dibagi dalam dua kelompok belajar berdasarkan usia, yaitu kelompok A untuk usia 4-5 tahun dan kelompok B untuk anak usia 5-6 tahun. Pengelompokan ini bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya (Yuliani Nurani Sujiono, 2013).

Para pendidik di Taman Kanak-Kanak berkewajiban untuk memberikan fasilitas melalui upaya pendidikan, pelatihan, dan pembinaan terhadap berbagai potensi yang dimiliki anak dalam meningkatkan berbagai kemampuannya. Pendidikan Anak Usia Dini pada hakikatnya merupakan pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan memberikan fasilitas pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, yang menekankan pada seluruh pengembangan semua aspek kepribadian dalam diri anak. Oleh karena itu, Pendidikan Anak Usia Dini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Sebagai lembaga formal, Pendidikan Anak Usia Dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak pada aspek kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik motorik, dan seni (Suyadi dan Maulidya Ulfa, 2013).

Karakteristik Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini adalah optimalisasi perkembangan anak yang meliputi: aspek nilai-nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, seni, kognitif dan fisik motorik. Salah satu perkembangan motorik adalah motorik halus. Dengan berkembangnya motorik halus, diharapkan setiap anak dapat menggunakan pensil, gunting, dapat melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan serta melakukan kegiatan lainnya yang melibatkan anak dalam penguasaan otot-otot halus juga kecermatan mata dan tangan.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 pada tingkat pencapaian perkembangan kemampuan

motorik halus, bahwa usia 5-6 Tahun anak seharusnya sudah mampu menggambar sesuai gagasannya, meniru bentuk, menggunakan alat tulis dengan benar, menggunting sesuai pola, menempel gambar dengan tepat, mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail dan melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (Permen Pendis No. 58, 2009). Dari uraian yang telah dikemukakan, dapat dipahami bahwa anak usia 5-6 dituntut untuk mampu bereksplorasi sendiri dalam melakukan suatu kegiatan dengan menggunakan berbagai media yang ada di sekitar mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal di Taman Kanak-kanak Negeri (TKN) Pembina Syamtalira Bayu Kabupaten Aceh Utara, pada kegiatan bermain balok terdapat 12 anak belum mampu menyusun balok sebagaimana yang dicontohkan guru. Misalnya guru mencontohkan menyusun balok menjadi bentuk rumah, menara, dan kereta api, ditemukan beberapa anak masih kebingungan untuk membedakan bentuk-bentuk bangunan balok. Hanya 6 anak yang dapat menyusun balok menjadi bentuk bangunan seperti yang dicontohkan oleh guru, bahkan mereka mampu menyusun balok sehingga menjadi berbagai bentuk bangunan lainnya secara mandiri.

Dari fenomena tersebut, disimpulkan, bahwa sebagian besar anak masih kesulitan untuk mengeksplorasi motorik halus mereka terhadap media yang ada. Diketahui, bahwa salah satu faktor penyebab kurangnya perkembangan motorik halus yaitu orang tua maupun guru kurang memberikan stimulus kepada anak untuk mendorong aspek perkembangannya serta kurang menariknya kegiatan yang diberikan untuk mengasah kemampuan motoriknya (Kamala & Chandra, 2020).

Banyak anak-anak masih ragu-ragu dalam mengeksplorasi bakat dan kemampuannya, sehingga mengakibatkan ketidakmampuan dalam menyusun balok menjadi berbagai bentuk bangunan. Disimpulkan juga, bahwa kemampuan eksplorasi anak belum optimal, sehingga perlu adanya tindakan pengembangan dengan cara dan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Adapun salah satu cara yang dapat digunakan adalah melalui bermain plastisin. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diketahui peningkatan kemampuan eksplorasi anak usia 5-6 tahun TKN Pembina Syamtalira Bayu melalui bermain plastisin.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, karena penelitian ini ingin mengetahui data yang mendalam secara alamiah tentang

---

bermain plastisin untuk meningkatkan kemampuan eksplorasi di TKN Pembina Syamtalira Bayu. Penelitian mengenai peningkatan kemampuan eksplorasi anak melalui bermain plastisin merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dijelaskan oleh Kurt Lewin dalam (Dimiyati, 2013), bahwa dalam I siklus terdiri 4 tahap, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah anak kelompok B3 di TKN Pembina Syamtalira Bayu Aceh Utara yang terdiri dari 7 anak laki-laki, 11 anak perempuan, dan guru kelompok B3 TKN Pembina Syamtalira Bayu. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara. Teknik analisis data melalui tiga tahap. Pertama, reduksi data, tahap kedua mendeskripsikan data, dan tahap ketiga adalah membuat kesimpulan berdasarkan deskripsi data (Sanjaya, 2012).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Kemampuan Eksplorasi

Dalam kehidupan sehari-hari, banyak anak-anak yang melakukan eksplorasi terhadap lingkungannya, baik dengan benda, binatang, tanaman, manusia, peristiwa atau suatu kejadian (Mulyasa, 2012). Membiarkan anak memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar mereka memungkinkan mereka melakukan eksplorasi Anak dikategorikan sebagai sosok yang kreatif dan penjelajah yang ulung.

Eksplorasi merupakan kemampuan anak dalam memperoleh ide baru dan pengalam baru saat melakukan suatu kegiatan. Ide kreatif sering kali muncul dari eksplorasi atau penjelajahan anak terhadap suatu benda. Eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melihat, memahami, merasakan, dan pada akhirnya membuat suatu hal yang menarik perhatian mereka. Eksplorasi dapat pula dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman baru dan situasi yang baru yang dilakukan dengan cara menjelajahi atau mengunjungi suatu tempat untuk mengunjungi suatu tempat untuk mempelajari hal tertentu sambil mencari kesenangan atau sebagai hiburan dalam bermain, yang bertujuan untuk mengelaborasi dan menggunakan kemampuan analisis sederhana dalam mengenal suatu objek (Rachmawati, 2010).

Eksplorasi memungkinkan anak memperoleh pengetahuan baru melalui penjelajahan dan penemuan yang dilakukan dari berbagai kegiatan dan benda-

benda yang dimanfaatkan. Sehingga dengan hasil penemuan tersebut anak dapat mengelaborasi dan menyimpulkan apa saja yang didapatkan dari hasil penjelajahannya dengan media dan kegiatan yang ada di sekitar mereka. Dari kegiatan eksplorasi anak, ide yang memukau akan timbul dari mereka, hal tersebut dapat terjadi karena mereka diberikan kesempatan untuk mengamati, memeriksa, membedakan pada kegiatan eksplorasi yang dilakukan. Mengamati dunia sekitar secara langsung adalah hal yang biasa dilakukan saat kegiatan eksplorasi (Nurlaela, 2021).

Setiap kegiatan yang dilakukan anak baik itu dengan benda, binatang, tumbuhan bahkan dengan diri sendiri merupakan aktivitas penyelidikan yang menyenangkan bagi anak. Eksplorasi dilakukan untuk memperoleh gambaran dan informasi bagi pendidik terkait hal apa yang akan terjadi bila sebuah benda dimainkan, atau apa yang akan terjadi pada anak jika plastisin diremas-remas atau ditekan-tekan.

Dari tindakan tersebut, di sisi lain, anak juga memperoleh pengetahuan dan pemahaman, bahwa jika plastisin ditekan dari berbagai sisi maka akan terbentuk apa saja yang dihayalkan oleh anak sesuai dengan gerakan tangan yang dilakukannya. Oleh sebab itu, eksplorasi disebut sebagai kemampuan anak dalam menyelidik suatu hal yang ada di sekitar mereka, sehingga dengan penyelidikan tersebut diperoleh ide kreatif dan pengalaman baru.

Dari beberapa penjelasan terkait pengertian eksplorasi, dapat disimpulkan bahwa eksplorasi dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk mendapatkan pengetahuan baru dan dapat memiliki wawasan informasi yang lebih banyak serta kreatif dalam menumbuhkan pengetahuan lebih mendalam, dan memperjelas pengetahuan yang dimiliki. Eksplorasi memungkinkan anak memanfaatkan motorik halus dan menemukan pengetahuan lebih banyak dan terbaru dari penjelajahan imajinasi serta keterampilan penguasaan otot halus yang dilakukan anak.

Eksplorasi mempengaruhi perkembangan anak melalui empat cara yang berbeda, yaitu: 1) eksplorasi memberi kesempatan pada anak untuk menemukan hal yang baru, 2) eksplorasi merangsang rasa ingin tahu anak, 3) eksplorasi membantu anak mengembangkan keterampilannya, dan 4) eksplorasi dapat mendorong anak untuk mempelajari keterampilan baru (Yuliani Nurani Sujiono, 2013).

Berdasarkan hasil penelitian, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media plastisin dapat memberikan kesempatan kepada anak dalam membuat bentuk-bentuk yang diinginkan sehingga anak dapat mempresentasikan

---

imajinasinya dalam berbagai bentuk. Anak terlihat antusias dalam mengikuti dan mendengarkan arahan guru saat memperkenalkan media plastisin. Penerapan kegiatan bermain plastisin ini tidak hanya mengembangkan motorik halus anak tetapi jelas terlihat berpengaruh terhadap perkembangan yang lain seperti kognitif, sosial emosional dan juga perkembangan bahasa anak. Setiap kegiatan yang disusun disesuaikan dengan aspek perkembangan bagi anak usia dini yaitu kognitif, fisik-motorik, bahasa, nilai agama dan moral, sosial emosional dan seni (Fuadi, 2022).

Dari beberapa cara eksplorasi yang mempengaruhi perkembangan anak, maka dapat dilakukan cara atau metode pembelajaran yang mampu mendorong anak untuk bermain dan bereksplorasi. Dengan contoh-contoh yang dilakukan guru, maka anak akan mengamati dan mengawasi. Untuk itu, para guru dapat menunjukkan dan mendemonstrasikan cara bereksplorasi agar anak lebih termotivasi.

Setiap anak mengeksplorasi sendiri objek atau kegiatan baru dari apa yang dilihat dan diamatinya. Eksplorasi akan terbentuk melalui tiga tahapan yang mudah dikenali dan diingat, yaitu 3M (manipulasi, menguasai, dan memaknai). Melalui tahapan perkembangan tersebut setiap anak diperbolehkan mengeksplorasi sendiri objek dan kegiatan baru. Jika anak dipaksa melakukan seperti cara guru, tanpa disadari hal tersebut telah memutuskan proses pembelajaran mereka. Guru seharusnya memberi keluawesan dan kesempatan kepada anak untuk mencoba sendiri berbagai hal yang diimajinasikannya. Dengan ketiga tahapan tersebut lebih memudahkan anak mengeksplorasi bakat sesuai minat dan kemampuan yang dimilikinya (J Beaty Janice, 2013).

## **2. Hakikat Bermain Plastisin**

Dunia anak adalah dunia bermain, dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, mengeksplorasi diri dan menemukan hal yang baru. Bermain, bagi merupakan suatu hal yang menyenangkan. Bermain dapat dilakukan dengan alat atau tanpa alat. Anak dapat menggunakan segala sesuatu yang ada di dekatnya untuk bermain atau hanya dengan dirinya sendiri, misalnya dengan jari-jari tangannya (Yus, 2011).

Dengan bermain anak dapat mengeksplor dan berinovasi untuk mengembangkan dirinya. Bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan diri (Purnomo, 2020). Dengan bermain tiap anak dapat mengamati, mengukur, membandingkan, mengeksplorasi, meneliti dan

melakukan banyak hal lainnya. Situasi seperti ini sering dilakukan tanpa disadari bahwa ia telah melatih dirinya dalam beberapa kemampuan tertentu.

Dengan bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup (Moeslichatoen, 2004). Dengan bermain anak dapat melakukan koordinasi mata dan tangan untuk melatih kelenturan otot kecil, seperti: membentuk, melipat, menggambar, dan sebagainya. Dengan demikian hampir semua kegiatan yang dilakukan anak adalah bermain. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan benda-benda (Suyadi dan Maulidya Ulfa, 2013).

Menggunakan plastisin pada anak usia dini diharuskan extra pengawasan oleh guru. Mengingat plastisin mengandung bahan kimia yang tentunya berbahaya bagi anak. Efek yang akan berpengaruh bagi anak minimalnya adalah iritasi kulit, apalagi plastisin dimainkan atau dibentuk secara langsung dengan tangan. Apalagi jika penggunaan plastisin pada anak jenjang TPA atau pun KB. Jika plastisin tersebut termakan, ditakutkan anak akan mengalami keracunan. Untuk menghindari efek buruk dari penggunaan plastisin yang berbahan kimia seperti zat lilin, pendidik dapat merancang atau membuat plastisin yang aman untuk dimainkan anak yaitu dengan menggunakan bahan-bahan yang aman seperti tepung terigu, air, dan garam. Agar plastisin dari tepung terigu ini disenangi oleh anak maka guru dapat menambahkan pewarna makanan. Plastisin yang dibuat dari bahan-bahan tersebut dapat dijadikan solusi bagi guru agar kegiatan bermain plastisin aman bagi anak.

Bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain, mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitar mereka merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Bermain menjadi salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini. Pendekatan bermain tentu tidak luput dari penggunaan strategi, metode, materi, dan media yang menarik. Tidak memaksakan anak untuk mengitu metode seperti yang diinginkan guru dan membiarkan anak bermain, merupakan sebuah pengajaran metode yang bijak untuk mendapatkan kesempatan pada mereka belajar melalui bermain. Dengan metode dan media yang sesuai minat anak dapat membangkitkan motivasi anak dalam belajar.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam bermain anak melakukan berbagai kegiatan yang berguna, baik melatih jari-jemari, bereksplorasi, meneliti dan memecahkan masalah. Situasi seperti ini sering dilakukan oleh anak ketika bermain. Tanpa disadari bahwa anak telah melatih

---

dirinya dalam beberapa kemampuan seperti melatih kemampuan gerakan motorik halus dengan berbagai kegiatan dalam bermain.

Sesuai dengan pengertian bermain, maka bermain memberi fungsi yang sangat baik bagi perkembangan anak usia dini, antara lain adalah: 1) perkembangan fisik, 2) dorongan berkomunikasi, 3) penyaluran bagi energi emosional, 4) penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, 5) sumber belajar, 6) rangsangan bagi kreativitas, 7) perkembangan wawasan diri, 8) belajar bermasyarakat, 9) standar moral, 10) belajar bermain sesuai dengan jenis kelamin, 11) perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan (Latif, 2013).

Fungsi-fungsi yang dijelaskan diatas, sangat jelas terlihat dalam pelaksanaan penelitian. Dengan bermain plastisin, guru telah menyediakan pelayanan yang sesuai dengan tumbuh kembang anak. Menyediakan berbagai pelayanan dan kebutuhan anak usia dini yang menitik beratkan pada peletakan pondasi dasar, sehingga dengan penyelenggaraan pendidikan tersebut dapat memfasilitasi berbagai aspek perkembangan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun, dengan adanya berbagai fasilitas dan pelayanan tersebut sehingga anak mendapatkan pembelajaran lebih bermakna sejak usia dini (Fuadi, 2020).

Dari beberapa fungsi bermain bagi perkembangan anak usia dini di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain bagi anak usia dini tidak hanya meningkatkan perkembangan sosial dan kognitif anak, tetapi bermain juga memberi fungsi bagi perkembangan bahasa, kreativitas, kepribadian, eksplorasi, emosional, moral dan fisik motorik anak. Bermain juga berfungsi menyempurnakan keterampilan-keterampilan yang dipelajari anak dan menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari baik yang bersifat masalah emosional, sosial, intelektual maupun fisik.

Salah satu alat yang dapat dijadikan media bermain bagi anak adalah plastisin. Plastisin/*clay* (tanah liat) merupakan salah satu bahan yang dipergunakan untuk membentuk model tiga dimensi. Plastisin merupakan bahan yang mengasyikkan bagi anak TK dengan menekan dan membentuk sehingga anak mengamati terjadinya perubahan bentuk.

Dengan menekankan jari-jari tangannya pada plastisin, anak akan mendapatkan gambar sesuai arahan yang dibentuk anak. Keterampilan anak dengan bermain plastisin semakin lama semakin meningkat, ia dapat membuat bentuk ular, telur, keranjang, piring, binatang, orang, dan masih banyak bentuk

benda lain yang dapat dieksplorasi anak sesuai imajinasi dan keterampilan jari-jari tangannya.

Plastisin adalah benda lunak yang bisa ditekan-tekan, di remas-remas, dibentuk, dicetak sesuai keinginan dan imajinasi anak (Sari, Reni Puspita, Haenilah, Een Yayah, Sofia, 2015). Bentuk plastisin yang lunak lebih memudahkan dan menyenangkan anak dalam berkreasi. Dengan tekstur plastisin yang lembut dan empuk memudahkan anak membentuk apa saja yang diinginkan sesuai imajinasi dan kemampuannya. Sehingga bermain dengan membentuk plastisin, anak dapat membangun dan membentuk apa saja dalam rangka meningkatkan aspek perkembangan, salah satunya adalah kemampuan motorik halus dalam mengeksplorasi bakatnya.

Anak-anak merasa senang setelah bermain plastisin, karena hal tersebut menjadi suatu cara bermain bagi anak untuk bereksplorasi berbagai bentuk yang diperoleh, seperti bentuk buah-buahan, bentuk binatang dan sebagainya, apalagi ketika bentuk tersebut ditanggapi oleh teman atau pun guru mereka. Bermain plastisin dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh kegembiraan, yang ditandai dengan beberapa ciri, seperti: kebebasan untuk bergerak, bereksperimen, dan berlomba. Plastisin menjadi media yang mudah untuk diperoleh karena biasa dan banyak dijual di toko dengan berbagai macam warna dan mudah dibentuk, bentuk yang lunak yang dapat dilakukan berulang-ulang. Dengan media plastisin anak dapat belajar meremas, menggilik, menipiskan dan merampingkan, membangun konsep tentang benda, melibatkan koordinasi tangan dan mata, mengenali kekebalan benda dan bereksplorasi.

Menerapkan kegiatan bermain plastisin bagi anak usia dini, menurut (Moeslichatoen, 2004) diperlukan langkah-langkah bermain sebagai berikut:

- a. Kegiatan Pra-bermain; (1) penyiapan siswa dalam melakukan kegiatan, (2) penyiapan bahan dan peralatan yang diperlukan dalam bermain plastisin, (3) guru membagikan peralatan kegiatan kepada anak.
- b. Kegiatan Bermain; (1) dengan bimbingan guru masing-masing anak mengambil plastisin, (2) guru mencontohkan benda seperti piring, lalu guru membuat sebuah piring dengan membentuk plastisin, (3) kemudian anak melakukan kegiatan bermain plastisin sesuai imajinasi anak, (4) setelah selesai melakukan tanya jawab pada anak atas bentuk yang sudah dibuat dari plastisin, (5) merapikan alat bermain.
- c. Kegiatan Penutup; (1) menarik perhatian dan membangkit minat anak tentang kegiatan, (2) menghubungkan kegiatan anak dengan pengalaman, (3) memahami seberapa aktif anak dalam kegiatan.

Dari beberapa urutan langkah-langkah bermain bagi anak usia dini yang dijelaskan di atas dapat dipahami bahwa dalam menerapkan kegiatan bermain pada anak usia dini tidak sekedar membiarkan anak bermain saja, tetapi juga diperlukan langkah-langkah yang diterapkan untuk memudahkan anak dalam bermain. Dengan langkah-langkah yang dijelaskan tersebut memungkinkan anak lebih mudah bermain, walaupun tanpa bantuan orang lain.

### **3. Kemampuan Eksplorasi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Plastisin di TKN Pembina Syamtalira Bayu**

Penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dengan tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan/tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil yang diperoleh pada siklus ini melalui data berupa lembaran observasi. Dari data lembaran observasi tersebut hasilnya digunakan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada anak. Analisis data dalam penelitian ini terjadi secara interaktif baik sebelum, saat, dan sesudah penelitian.

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti telah melakukan analisis yaitu menentukan rumusan masalah yang muncul. Selanjutnya analisis juga dilakukan pada saat pengambilan data kemampuan awal anak. Analisis sebelum penelitian ini bertujuan mengetahui sejauh mana permasalahan dan kemampuan anak sehingga diperoleh hasil sebagaimana yang tertera pada tabel berikut:

**Tabel 1: Kemampuan Eksplorasi Anak Siklus I**

No	Kemampuan Eksplorasi Anak	Kondisi awal		Siklus I	
		F	%	F	%
1	Berkembang Sangat Baik	-	-	-	-
2	Berkembang Sesuai Harapan	-	-	3	16,67
3	Mulai berkembang	6	33,33	15	83,33
4	Belum berkembang	12	36,67	-	-
	Jumlah	18	100	18	100

Berdasarkan hasil data yang terdapat pada tabel 1, kondisi awal siswa yang berkembang sangat baik berjumlah 0% anak, berkembang sesuai harapan 0%, mulai berkembang 33,33% dan belum berkembang sebesar 66,67%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus 1, kondisi kemampuan eksplorasi anak

mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Secara terperinci, data yang diperoleh adalah sebagai berikut: berkembang sangat baik sebesar 0%, berkembang sesuai harapan, sebesar 16,67%, mulai berkembang sebesar 15%, dan anak yang belum berkembang menurun menjadi 0%.

**Tabel 2: Kemampuan Eksplorasi Anak Siklus II**

No	Kemampuan Eksplorasi Anak	Kondisi awal		Siklus I		Skus II	
		F	%	F	%	F	%
1	Berkembang Sangat Baik	-	-	-	-	17	94,44
2	Berkembang Sesuai Harapan	-	-	3	16,67	1	5,6
3	Mulai berkembang	6	33,33	15	83,33	-	-
4	Belum berkembang	12	66,67	-	-	-	-
	Jumlah	18	100	18	100	18	100

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus II sebagai mana tabel 2, diperoleh hasil tingkat kemampuan berkembang anak sangat baik, yakni 94,44%, berkembang sesuai harapan sebesar 5,6%, mulai berkembang sebesar 0%, dan anak yang dalam katagori belum berkembang sebesar 0%. Dengan menggunakan acuan tingkat ketuntasan hasil belajar yang dikemukakan oleh (Sudjana & Kusumah, 2008), bahwa batas ketuntasan secara klasikal dari hasil belajar anak adalah 75-80%. Adapun tingkat keberhasilan kemampuan eksplorasi anak dari penelitian ini dikategorikan berhasil dengan kriteria “baik sekali”.

## KESIMPULAN

Plastisin sebagai media bermain pada anak usia 5-6 tahun memberi fungsi yang sangat baik bagi perkembangan, antara lain adalah: 1) perkembangan fisik, 2) dorongan berkomunikasi, 3) penyaluran bagi energi emosional, 4) penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, 5) sumber belajar, 6) rangsangan bagi kreativitas, 7) perkembangan wawasan diri, 8) belajar bermasyarakat, 9) standar moral, 10) belajar bermain sesuai dengan jenis kelamin, dan 11) perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan.

Dalam menerapkan kegiatan bermain pada anak usia dini diperlukan langkah-langkah yang memungkinkan anak usia dini lebih mudah bermain, walaupun tanpa bantuan orang lain sebagai berikut: 1) Kegiatan Pra-bermain, dikakukan dengan: penyiapan siswa, penyiapan bahan dan peralatan yang diperlukan, guru membagikan peralatan kegiatan kepada anak. 2) Kegiatan

---

Bermain dilakukan dengan: guru membimbing anak dalam mengambil plastisin, guru mencontohkan dalam membangun bentuk benda dari plastisin, guru mempersilakan anak melakukan kegiatan bermain plastisin sesuai imajinasinya, guru menanyakan pada anak atas bentuk yang mereka buat, dan guru mengajak anak untuk merapikan alat bermain. 3) Kegiatan Penutup dilakukan dengan: guru menarik perhatian anak dan membangkit minat mereka terkait kegiatan yang telah dilakukan, guru menghubungkan kegiatan anak dengan pengalaman, dan guru memahami seberapa aktif anak dalam kegiatan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa melalui bermain plastisin dapat mengembangkan kemampuan eksplorasi anak usia 5-6 tahun di TKN Pembina Syamtalira Bayu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan eksplorasi anak yaitu tingkat kemampuan berkembang sangat baik 94,44%, berkembang sesuai harapan 5,6%, mulai berkembang tidak ada atau 0% dan anak yang katagori belum berkembang tidak ada atau 0%. Dengan menggunakan acuan tingkat ketuntasan hasil belajar yang dikemukakan oleh Nana Sudjana (2008), yakni batas ketuntasan secara klasikal dari hasil belajar anak ialah 75-80%. Adapun tingkat keberhasilan kemampuan eksplorasi anak dari penelitian tersebut berhasil dengan kriteria ketuntasan "baik sekali".

## DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati, J. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*. Kencana.
- Fuadi, N. (2020). Penggunaan Media Kancing dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Pembina Bereuen. *Jurnal Seulanga, Vol 1 No 2*. <https://doi.org/10.47766/seulanga.v1i2.958>
- Fuadi, N. (2021). Persepsi Pendidik PAUD terhadap Tes Masuk di Tingkat Sekolah Dasar. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan, 12*(163-172). <https://doi.org/https://doi.org/10.47766/itqan.v12i1.44>
- Fuadi, N. (2022). Development of Children's Activity Sheets Based on Aceh Cultural Diversity for Early Childhood Education. *Journal of Education and Teaching Learning (JETL), Vol 4 No 1*. <https://doi.org/https://doi.org/10.51178/jetl.v4i1.433>
- J Beaty Janice. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Prenada Media Group.
- Kamala, D., & Chandra, R. D. A. (2020). 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.

- Latif, M. (2013). *Orientasi Baru PAUD*. Prenada Media Group.
- Lety Suharti. (2012). *Implementasi Pendidikan Karakter di PAUD*. Mitra Sarana.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak Kanak*. Rineka Cipta.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Remaja Rosda Karya.
- Nurlaela, E. dan A. R. A. (2021). Pemanfaatan Teknologi pada Kegiatan Eksplorasi untuk Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, Vol 4, No, 666-671.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/ceria.v4i6.p%25p>
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58, (2009).
- Purnomo, R. G. (2020). *Peningkatan inisiatif anak melalui kegiatan bermain konstruktif pada anak usia 5-6 tahun di RA Yapita Kabupaten Pasuruan*. Universitas Negeri Malang.
- Rachmawati, Y. dan E. K. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Kencana.
- Sanjaya, W. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Kencana Prenada Media Group.
- Sari, Reni Puspita, Haenilah, Een Yayah, Sofia, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Bermain Plastisin Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *FKIP UNILA, Vol 1 No 3*.
- Sudjana, N., & Kusumah, H. A. (2008). *Proposal Penelitian di Perguruan Tinggi*.
- Suyadi dan Maulidya Ulfa. (2013). *Konsep Dasar PAUD*. PT. Remaja Rosda Karya.
- Yuliani Nurani Sujiono. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks Permata Puri Media.
- Yus, A. (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak Kanak*. Kencana Prenada Media Group.