

BERMAIN MENGGUNAKAN MEDIA CLAY TEPUNG DI PAUD PRADNYA WHERDHI JEMBRANA

Oleh :

Cadex Agus Arya Gunawan, I Wayan Sudiarta, I Gusti Made Budiarta

Jurusan Pendidikan Seni Rupa
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

E-Mail : gunawanarya83@gmail.com, sudiartanik1969@yahoo.com, gustiarta97@yahoo.com.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan proses pembelajaran melalui kegiatan bermain menggunakan media *clay* tepung di Paud Pradnya Wherdhi Jembrana dan (2) Mendeskripsikan hasil karya anak-anak dalam kegiatan bermain menggunakan media *clay* tepung di Paud Pradnya Wherdhi Jembrana.

Penelitian ini menggunakan metode: (1) observasi (2) wawancara dan (3) dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif.

kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara mengajak anak untuk bermain membentuk bebas secara individu sesuai kelasnya masing-masing. Sementara itu hasil karya siswa akan dipilih dan dianalisis lebih lanjut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) pada penelitian ini proses pembelajaran dilakukan menggunakan media yang mudah untuk dibuat dengan mempertimbangkan keamanan dan keefektifan penggunaan media tersebut, melalui kegiatan bermain sehingga meningkatkan motivasi anak dalam mengikuti proses pembelajaran serta merangsang daya cipta anak; (2) teknik yang digunakan pada hasil karya anak yaitu, teknik pilin, pijit dan pencampuran warna. Dimana teknik ini sebelumnya diajarkan oleh guru untuk mempermudah anak dalam proses membentuk; (3) objek yang paling banyak dibuat adalah objek yang terdapat disekitar lingkungan tempat tinggal mereka, sehingga mempermudah anak untuk mewujudkan bentuk yang ingin dibuat; (4) pada analisis karya, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kreativitas dan merangsang syaraf serta motorik anak, dimana melalui kegiatan bermain anak mampu mengembangkan kemampuannya berdasarkan imajinasi dalam mengekspresikan diri. Melalui karya yang dibuat dapat dilihat bahwa anak sudah mampu membuat bentuk mewakili bentuk yang terdapat di alam, walaupun warna yang di gunakan tidak sepenuhnya persis pada objek aslinya, dikarenakan anak masih berfokus pada bentuk yang ingin di buat.

Kata kunci : *clay* tepung, media pembelajaran, metode pembelajaran.

Abstract

This study aims to (1) describe the process of learning through playing activities by using clay flour media at Ecd Pradnya Wherdhi Jembrana and (2) describe the work of children in playing activity by using the clay flour media in Ecd Pradnya Wherdhi Jembrana.

This study uses methods : (1) observation (2) interview and (3) documentation. The data has been analyzed by using qualitative descriptive method.

The learning activity has been done by encouraging children to play free form individually according to each class. Meanwhile the student's work will be selected and analyzed for more information. The result of the study shows that (1) in this research the learning process is done by using a media which is easy to be made by considering the security and effectiveness of the use of the media, through playing activity that increases children's motivation to participate in the learning process and stimulates children's creation; (2) the

techniques used on the work of children namely, helical, massage technique and mixing color. This technique previously has been taught by the teacher to make it easier for children in the process of forming; (3) the object made is mostly object which is located around the environment where they live, in order to make it easier for the children to realize the form that they want to make; (4) In the analysis of the work, the use of appropriate learning media can enhance the creativity and stimulate the child's nerves and motor, which through children's play activities able to develop their ability based on the imagination in expressing themselves. Through the work made can be seen that the child is able to create a form that representing the form contained in nature, although the color in use is not entirely exactly with the original object, because the child is still focused on the shape that want to be made.

Key Words : clay flour, learning media. learning methods

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan tahap awal di jenjang formal dimana anak-anak belajar sambil bermain sebelum memasuki pendidikan sekolah dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Upaya tersebut dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan melalui jalur formal, nonformal dan informal.

Tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU SISDIKNAS tersebut dapat menjadi pijakan keberhasilan proses pendidikan nasional dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk mencapai hal tersebut maka diperlukan pendidikan yang dimulai sejak usia dini.

Anak-anak tidak akan lepas dari kegiatan bermain yang menjadi hak setiap anak, melalui bermain anak dapat memperoleh manfaat begitu besar terutama untuk perkembangan aspek-aspek yang ada pada diri anak seperti : fisik, motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional dan nilai-nilai moral. Bermain merupakan kegiatan yang amat disukai oleh anak-anak secara berulang serta dapat menimbulkan kesenangan baik dari inisiatifnya sendiri maupun orang lain sehingga dapat merangsang daya cipta, imajinasi, bersosialisasi, bertingkah laku dan memecahkan masalah anak.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam meningkatkan kemampuan anak adalah media *clay* tepung. *Clay* dalam arti sesungguhnya adalah tanah liat, namun selain terbuat dari tanah liat, *clay* juga ada yang terbuat dari bermacam-macam bahan tetapi adonannya memiliki sifat seperti *clay* (liat/dapat dibentuk). Penggunaan media *clay* tepung dapat digunakan dalam kegiatan membentuk dikarenakan memiliki tekstur mirip dengan pastisin lilin, bahan dasar pembuatan *clay* ini mudah didapat dan *clay* yang berbahan dasar tepung aman bagi anak. Kelebihan *clay* tepung daripada plastisin lilin atau malam yaitu *clay* tepung dapat mengeras bila diangin-anginkan, sehingga anak diharapkan dapat mengapresiasi karyanya dengan baik.

Penggunaan *clay* tepung sebagai salah satu media pembelajaran digunakan di Paud Pradnya Wherdhi Jembrana, guna meningkatkan daya cipta anak selama proses pembelajaran melalui kegiatan bermain dengan cara membentuk. Dimana sejalan dengan hal tersebut, media *clay* tepung dipergunakan untuk membantu dan mempermudah guru dalam kegiatan belajar mengajar, serta membuat anak semakin antusias mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian terhadap pelaksanaan pembelajaran melalui kegiatan bermain *clay* tepung agar kegiatan tersebut dapat diterapkan pada lingkungan yang lebih luas, sehingga dapat meningkatkan berbagai kegiatan yang bervariasi, aman serta mudah diterapkan dalam proses pembelajaran di lingkungan pendidikan.. Lebih jauhnya peneliti ingin mengetahui permasalahan-permasalahan yang muncul dalam kegiatan bermain menggunakan media *clay* tepung. Adapun lokasi penelitian bertempat di Paud Pradnya Werdhi Jembrana.

Adapun rumusan masalah dari penelitian adalah (1) Bagaimana proses Pembelajaran melalui kegiatan bermain di PAUD Pradnya Werdhi Jembrana? (3) Bagaimana hasil karya anak-anak dalam kegiatan bermain menggunakan media *clay* tepung di Paud Pradnya Wherdhi Jembrana?

Tujuan penelitian ini (1) Mendeskripsikan proses pembelajaran melalui kegiatan bermain menggunakan media *clay* tepung di Paud Pradnya Wherdhi Jembrana. (2) untuk mengetahui hasil karya anak-anak dalam kegiatan bermain menggunakan media *clay* tepung di Paud Pradnya Wherdhi Jembrana.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, teknik wawancara dan, pendokumentasi.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data domain dan taksonomi kemudian hasil karya anak-anak dianalisis menggunakan teori yang dikemukakan oleh teori Viktor Lowenflod tentang perkembangan anak pada masa prabagan yaitu umur 4-7 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

(1) Proses Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Bermain Menggunakan Media Clay Tepung Di Paud Pradnya Werdhi Jembrana.

1) Pada kelas kelompok A

1. Guru Memperkenalkan dan Mempersiapkan Media *Clay* Tepung.



Gambar 1. Mempersiapkan Media *Clay* Tepung
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Sebelum melakukan proses pembelajaran melalui kegiatan bermain menggunakan media *clay* tepung, guru mempersiapkan media *clay* tepung yang akan digunakan dengan membuka satu persatu *clay* tepung yang masih terbungkus dan kemudian di diletakkan kedalam sebuah wadah sebagai alas yang di lakukan didepan anak didik dengan tujuan memancing rasa penasaran anak terhadap media *clay* tepung yang akan di gunakan, kemudian *clay* tepung tersebut di bagi sesuai sesuai warna berdasarkan jumlah anak yang terdapat di dalam kelas.

Selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan beserta media yang digunakan, agar anak mengetahui apa saja bahan yang digunakan untuk membuat media *clay* tepung tersebut sehingga dapat menambah pengetahuan anak.

2. Guru Membagikan Media *Clay* Tepung.



Gambar 2. Membagikan Media *Clay* Tepung
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Setelah seluruh warna *clay* tepung di bagi, dilanjutkan dengan membagikannya kepada setiap anak secara merata sesuai dengan jumlah warna yang telah disediakan. Kegiatan pembagian *clay* tepung ini di sertai dengan pertanyaan oleh guru kepada anak mengenai warna apa yang mereka suka serta sesuatu yang mereka sukai dengan tujuan meningkatkan keantusiasan anak dalam proses pembelajaran, disamping itu kegiatan bertanya ini selain meningkatkan keantusiasan anak juga sebagai salah satu cara guru untuk melihat respon anak

untuk memulai kegiatan pembelajaran dan mengarahkan pembelajaran sesuai sesuai tujuan yang ingin dicapai selama proses pembelajaran.

3. Guru Memberikan Demonstrasi Penggunaan Bahan *Clay* Tepung.



Gambar 3. Pemberian Demonstrasi Penggunaan Media *Clay* Tepung
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Setelah semua anak mendapatkan *clay* tepung, selanjutnya guru memberikan demonstrasi mengenai bentuk dan teknik yang mudah dibuat oleh anak, adapun teknik yang diajarkan diantaranya bagaimana cara memilin *clay* tepung dan membuat bentuk dengan cara dipijit. Adapun bentuk-bentuk sederhana yang didemonstrasikan oleh guru di kelas seperti bentuk siput yang dibuat dengan cara memilin *clay* tepung menjadi memanjang dan kemudian di gulung sehingga membentuk sebuah siput, selain itu ada pula bentuk jamur yang di buat dengan cara dipijit-pijit secara langsung. Disisi lain walaupun diberikan demonstrasi oleh guru tidak semua anak mengikuti bentuk yang di demonstrasikan dimana sebagian besar anak membuat bentuk dengan cara mereka sendiri sesuai keinginan masing-masing dari anak tersebut.

4. Guru Mengamati Dan Mengontrol Proses Kerja Anak-Anak.



Gambar 4. Mengamati Proses Kerja Anak-Anak
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Pada saat proses pembelajaran melalui kegiatan bermain menggunakan media *clay* tepung, guru selalu mengontrol dan mengamati setiap proses yang dilakukan oleh anak baik dalam proses membuat karya maupun dalam proses berinteraksi dengan temannya. Melalui kegiatan ini guru menjadi dapat mengetahui kondisi dan perkembangan setiap anak pada saat bermain.



Gambar 5. Kegiatan Bermain *Clay* Tepung
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Proses pembelajaran pada kelompok A dapat dikatakan sangat aktif, dimana anak antusias dalam kegiatan bermain menggunakan media *clay* tepung ini, keaktifan anak dapat dilihat ketika mereka tidak bosan membuat bermacam-macam bentuk yang berbeda sesuai imajinasinya serta ekspresinya. Selain itu dalam proses bermain anak aktif membuat bentuk dengan cara berkomunikasi melalui diskusi dengan temannya mengenai bentuk yang dibuat. Sesekali dalam kegiatan bermain, bentuk yang di buat seperti hewan dan tumbuhan yang telah selesai dibuat akan di mainkan oleh anak tersebut sehingga membuat ruang kelas menjadi semakin ramai karena terjadi interaksi antara anak yang secara tidak langsung meningkatkan sosial emosional dari anak tersebut. Adapun teknik yang di gunakan oleh anak dalam membuat bentuk selama proses bermain ini sangat beragam mulai dari memijit, memilin, membuat bola, memukul serta menambah dan mengurangi media *clay* tepung yang di gunakan.

Selama proses pembelajaran penggunaan metode bermain dapat dikatakan cukup efektif dimana selama proses bermain anak dapat lebih mengeluarkan ekspresinya, komunikasi serta mengembangkan aspek-aspek yang ingin dicapai yang merupakan tujuan dari sebuah proses pembelajaran, selain itu penggunaan media juga sangat penting untuk diperhatikan demi meningkatkan keantusiasan anak agar dapat mengembangkan kemampuan serta pengetahuan selama proses pembelajaran seperti halnya penggunaan media *clay* tepung dikarenakan media ini memiliki sifat yang lembab serta mudah di bentuk sehingga dapat merangsang motorik anak.

5. Evaluasi Hasil Karya Bermain *Clay* Tepung



Gambar 6. Evaluasi Hasil Karya Bermain *Clay* Tepung
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Setelah semua anak menyelesaikan kegiatan bermain *clay* tepung selesai, langkah selanjutnya adalah mengapresiasi hasil kerja anak-anak, yakni dengan mengambil beberapa karya untuk apresiasi, anak diminta untuk bercerita tentang karya yang anak buat di depan teman-temannya. Adapun penilaian dilakukan guru dengan melihat proses dan hasil kerja siswa, guru membagi penilaian menjadi 4 kriteria sesuai dengan pencapaian anak pada kompetensi dasar.

- a. Anak yang belum berkembang (BB) dalam proses dan karya, akan diberi skor nilai bintang 1, pada karya dan administrasinya.
- b. Anak yang mulai berkembang (MB) dalam proses dan karya, akan diberi skor nilai bintang 2, pada karya dan administrasinya.
- c. Anak yang telah berkembang sesuai harapan (BSH) dalam proses dan karya, akan diberi skor nilai bintang 3 pada karya dan administrasinya.
- d. Anak yang telah berkembang sangat baik (BSB) dalam proses dan karya, akan diberi skor nilai bintang 4, pada karya dan administrasinya.

2) Pada kelas kelompok B

1. Guru Mempersiapkan *Clay* Tepung Yang Akan Digunakan.



Gambar 7. Guru Mempersiapkan *Clay* Tepung
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Sebelum melakukan proses pembelajaran melalui kegiatan bermain menggunakan media *clay* tepung, guru mempersiapkan media *clay* tepung yang akan digunakan dengan membuka satu persatu *clay* tepung yang masih terbungkus kantung pelastik yang diletakkan kedalam sebuah wadah sebagai alas, kegiatan membuka media *clay* tepung dari kantung plastik dilakukan di depan peserta didik dimana tujuannya untuk mamncing rasa penasaran anak terhadap media *clay* tepung, walaupun sebelumnya sudah pernah dilakukan ketertarikan terhadap media masih terlihat ketika anak melihat warna dan teksur dari media *clay* tepung tersebut. Setelah seluruh *clay* tepung dibuka selanjutnya semua warna *clay* tepung yang ada dibagi sesuai jumlah anak yang terdapat di dalam kelas agar setiap anak mendapatkan dengan jumlah warna yang sama.

2. Guru Membagikan Media *Clay* Tepung.



Gambar 8. Guru Membagikan Media *Clay* Tepung
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Setelah seluruh warna *clay* tepung di bagi, dilanjutkan dengan membagikannya kepada setiap anak secara merata sesuai dengan jumlah warna yang telah disediakan. Kegiatan pembagian *clay* tepung ini di sertai dengan pertanyaan oleh guru kepada anak mengenai media yang digunakan dengan tujuan meningkatkan keantusiasan anak dalam proses pembelajaran, disamping itu kegiatan melalui bertanya dapat menjadi salah satu cara guru untuk menyampaikan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai selama proses pembelajaran salah satunya mengajak anak untuk menghitung jumlah *clay* tepung yang didapatkan oleh setiap anak. Setelah anak mendapatkan *clay* tepung selanjutnya anak langsung membuat bentuk sesuai dengan keinginan dan imajinasi mereka sendiri, walaupun belum ada perintah dari guru yang disebabkan keantusiasan anak untuk membuat bentuk menggunakan media *clay* tepung, adapun teknik yang digunakan anak untuk membuat bentuk diantaranya dengan memilin dan memijit.

3. Guru Mengamati Dan Mengontrol Proses Kerja Anak-Anak.



Gambar 9. Mengamati Proses Kerja Anak-Anak.
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Pada saat proses pembelajaran melalui kegiatan bermain menggunakan media *clay* tepung, guru selalu mengontrol dan mengamati setiap proses yang dilakukan oleh anak baik dalam proses membuat karya maupun dalam proses berinteraksi dengan temannya. Di mana peran guru pada kelompok B selama proses pembelajaran melalui bermain *clay* tepung sebatas memberikan masukan serta pujian terhadap karya anak yang bertujuan memberikan rangsangan terhadap kreatifitas anak selama proses membuat karya, selain itu guru tidak memberikan demonstrasi dalam membuat bentuk dikarenakan sebelumnya sudah pernah di berikan demonstrasi pembuatan bentuk pada tingkatan kelas kelompok A.



Gambar 10. Kegiatan Bermain *Clay* Tepung
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Selama berlangsungnya proses bermain pada kelompok B anak lebih banyak asik membuat bentuk sesuai dengan keinginan masing-masing, walaupun demikian interaksi sesama anak, guru dan anak di dalam kelas tetap terjadi di mana sesekali anak mengobrol dengan temannya berupa tanya jawab mengenai bentuk yang masing-masing mereka buat sedangkan interaksi yang terjadi antara anak dan guru terjadi ketika anak menanyakan kepada guru mengenai bentuk yang telah di buat dan peran guru disini memberikan pujian terhadap karya yang dibuat

oleh anak tersebut sebagai bentuk apresiasi guru kepada anak. Disamping itu terdapat pula anak yang lebih banyak mengobrol serta mengganggu temannya sehingga pada akhirnya membuat anak tersebut gelisah ketika melihat temannya yang telah selesai membuat beberapa bentuk.

Dari beberapa karya pada saat proses bermain dapat dilihat bahwa karya yang dibuat memiliki bentuk yang bervariasi serta lebih rapi, dimana teknik yang digunakan oleh anak selama membuat karya dilakukan dengan cara memilin *clay* tepung, memijit serta melakukan penambahan dan pengurangan bahan pada karya yang dibuat. Selama proses pembelajaran penggunaan metode bermain dapat dikatakan cukup efektif dimana selama proses bermain anak dapat lebih berkreasi, mengeluarkan ekspresinya, komunikasi serta mengembangkan aspek-aspek yang ingin dicapai yang merupakan tujuan dari sebuah proses pembelajaran, selain itu penggunaan media juga sangat penting untuk meningkatkan kemampuan serta pengetahuan anak selama proses pembelajaran seperti halnya dalam menggunakan media *clay* tepung dikarenakan media ini memiliki sifat yang lembab serta mudah di bentuk sehingga dapat merangsang motorik anak.

4. Evaluasi Hasil Karya



Gambar 11. Evaluasi Hasil Karya *Clay* Tepung
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Setelah semua anak menyelesaikan kegiatan bermain *clay* tepung, langkah selanjutnya adalah mengapresiasi dan mengevaluasi hasil kerja anak-anak, yakni dengan mengambil beberapa karya untuk diapresiasi, dimana anak diminta untuk bercerita tentang karya yang anak buat di depan teman-temannya. Penilaian dilakukan guru dengan melihat proses dan hasil kerja siswa, dimana guru membagi penilaian menjadi 4 kriteria sesuai dengan pencapaian anak pada kompetensi dasar.

- a. Anak yang belum berkembang (BB) dalam proses dan karya, akan diberi skor nilai bintang 1, pada karya dan administrasinya.
- b. Anak yang mulai berkembang (MB) dalam proses dan karya, akan diberi skor nilai bintang 2, pada karya dan administrasinya.
- c. Anak yang telah berkembang sesuai harapan (BSH) dalam proses dan karya, akan diberi skor nilai bintang 3 pada karya dan administrasinya.
- d. Anak yang telah berkembang sangat baik (BSB) dalam proses dan karya, akan diberi skor nilai bintang 4, pada karya dan administrasinya.

(2) Hasil Karya Pelaksanaan Bermain Menggunakan Media *Clay* Tepung Di Paud Pradnya Werdhi Jembrana.

1) Kelas kelompok A

1. Tema Aku



Gambar 12.
Karya *Clay* Tepung Made Yunda Arimarta
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Karya Made Yunda Arimarta, Usia 5 Tahun, anak ini berada pada masa pra-bagan, dimana dia membuat karya berbentuk bayi dengan tema aku. Menurut teori Vicktor Lowenfield, warna yang digunakan dalam karya ini belum sesuai dengan realita dimana warna digunakan berdasarkan keinginan anak pada saat itu yakni merah, pink, hijau, kuning, ungu dan abu-abu. Pada karya yang dibuat oleh yunda bentuk bayi yang dibuat sudah mulai dikenali dimana bentuk anggota tubuh yang dibuat sudah cukup lengkap seperti kepala, badan, kaki dan tangan, selain itu kedetaian pada karya juga sudah mulai terlihat melalui penambahan mata, hidung dan topi pada bagian kepala serta baju dan kancing pada bagian badan. Kreativitas pada adak sudah dapat dilihat pada hasil karya yang dibuat walaupun penggunaan warna belum sesuai realita namun pembuatan bentuk sudah dapat dikenali, adapun proses pembuatannya dilakukan dengan menggabungkan bagian-perbagian setiap warna sambil di pijit-pijit.

2. Tema Tumbuhan



Gambar 13

Karya *Clay Tepung* I Putu Okta Gani Merta
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Karya I Putu Okta Gani Merta, Usia 6 Tahun, anak ini berada pada masa pra-bagan, membuat karya berbentuk jamur dengan tema tumbuhan. berdasarkan teori Vicktor Lowenfield, warna yang digunakan dalam karya ini menggunakan warna yang di sukai pada saat itu yaitu warna abu-abu dan merah. Bentuk karya yang dibuat sudah mewakili bentuk yang terdapat di alam diamana, terdiri dari batang dan bagian tas jamur selain itu ditambahkan pula warna merah pada bagian atasnya sebagai motif dari jamur tersebut. Dari segi warna karya yang dibuat masih kurang bervariasi selain itu warna merah belum menyatu dengan bagian atas jamur. Dimana kreativitas anak masih perlu dikembangkan sehingga anak mampu berkerasi dalam menggunakan berbagai warna dalam membuat sebuah karya dan bentuk yang di buat semakin bervariasi.

3. Tema Hewan



Gambar 14

Karya *Clay Tepung* Vj Vico Kaisar Sw ijaya
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Karya Vj Vico Kaisar Swijaya, Usia 5 Tahun, dimana anak membuat karya berbentuk ulat bulu dengan tema hewan, anak pada usia ini berada pada masa pra-bagan. Menurut teori Vicktor Lowenfield, warna yang digunakan tidak berhubungan dengan bentuk yang di buat bukan berarti anak tidak mengerti akan warna melainkan anak masih berfokus pada bentuk yang akan di buat. Karya yang dibuat vj vico sudah mewakili bentuk yang terdapat di alam diamana diaman bentuk ulat bulu yang dibuat dipertegas dengan bentuk memanjang disertai bentuk runcing pada bagian atas sebagai bulu dari ulat tersebut. karya ini dibuat secara spontan dengan mencampurkan

seluruh warna *clay* tepung yang diberikan menjadi satu dengan cara di remas dan dilanjutkan dengan memilinya hingga berbebtuk memanjang, setelah itu barulah di tambahkan potongan *clay* tepung pada bagian atasnya.

4. Tema Kendaraan



Gambar 15

Karya *Clay* Tepung Ni Putu Cantika Agustinia lestari
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Karya Ni Putu Cantika Agustinia lestari, Usia 5 Tahun, anak ini berada pada masa pra-bagan, membuat karya berbentuk mobil dengan tema kendaraan. Berdasarkan teori Vicktor Lowenfield, penggunaan warna yang digunakan dalam karya ini hanya menggunakan warna yang di sukai anak pada saat itu dimana penggunaan warna tidak berhubungan dengan bentuk yang di buat. Karya yang dibuat sudah mirip dengan bentuk aslinya dimana bentuk mobil dibuat persegi panjang dengan cara dipijit yang kemudian diberikan roda pada setiap sisinya. Kesadaran akan bentuk objek yang di buat sudah mulai terlihat pada karya ini dimana ukuran dari badan dan roda mobil sudah mulai dipertimbngkan.

5. Tema Makanan dan Minuman



Gambar 16

Karya *Clay* Tepung Vj Vico Kaisar Sw ijaya
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Karya Vj Vico Kaisar Swijaya, Usia 5 Tahun, dimana anak membuat karya berbentuk telur mata sapi dengan tema makanan, anak pada usia ini berada pada masa pra-bagan. Menurut teori Vicktor Lowenfield, warna belum terlaui realitis dimana penggunaan warna berdasarkan keinginan anak pada saat itu. Karya yang dibuat vj vico sudah mewakili bentuk aslinya, warna yang digunakan sudah mirip dengan warna aslinya disebabkan melalui proses melihat yang bergabung dengan imajinasi anak sehingga menjadi karya imajinatif yang berbentuk telur mata sapi namun terdapat mata dan wajah senyum di dalamnya. Adapun cara pembuatan karya ini yaitu dengan menggabungkan dua warna *clay* tepung berbeda yang di pukul menjadi satu hingga bentuknya pipih serta ditambahkan mata dan senyum dengan cara di toreh menggunakan jari.

6. Tema Rumah



Gambar 17

Karya *Clay* Tepung I Kadek Putra Antika
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Karya I Kadek Putra Antika, Usia 6 Tahun, anak ini berada pada masa pra-bagan, dimana kayanya bertema rumah dengan bentuk rumah siput. Menurut teori Vicktor Lowenfield,

penggunaan warna pada masa ini tidak belum sepenuhnya mewakili bentuk yang terdapat di alam di mana di mana pemilihan warna sesuai keinginan anak pada saat itu. Kadek putra antika adalah salah satu anak yang kreatif, dapat dilihat dari karya yang dibuat sudah mewakili bentuk yang terdapat di alam di mana di mana perkembangan konsep pada diri anak sudah mulai berkembang terlihat dari karya rumah yang dihalamannya terdapat seekor siput. Adapun proses pembuatan karya ini dengan cara menyatukan *clay* tepung berbeda warna yang dipijit dan diremas sambil melakukan penambahan serta pengurangan bahan pada saat membentuk.

2) Kelas kelompok B

1. Tema Aku



Gambar 18
Karya *Clay* Tepung I Gede Rian Putra Pratama
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Karya I Gede Rian Putra Pratama, Usia 6 Tahun, anak ini berada pada masa pra-bagan, karya yang dibuat berbentuk ultramen dengan tema aku. Berdasarkan teori Vicktor Lowenfield, warna yang di gunakan pada masa ini belum sesuai dengan aslinya dikarenakan anak pada masa ini masih terpengaruh oleh warna yang di gunakan pada saat itu. Karya yang di buat bentuknya sudah mewakili bentuk yang terdapat di alam di mana, sesuai dengan tema aku disini anak mulai mengenal anggota tubuh seperti kepala, badan, tangan dan kaki serta penambahan detail berupa mata dan rambut. Kreatifitas anak pada karya ini terlihat dari penggunaan warna serta bentuk karya yang cukup detail, dimana karya ini dibuat dengan cara menyatukan beberapa *clay* tepung berbeda warna dengan cara di pijit sambil melakukan penambahan dan pengurangan bahan.

2. Tema Tumbuhan



Gambar 19
Karya *Clay* Tepung Ni Komang Decintya Arumi Galih
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Karya Ni Komang Decintya Arumi Galih, Usia 7 Tahun, anak ini berada pada masa pra-bagan, membuat karya berbentuk jamur dengan tema tumbuhan. Berdasarkan teori Vicktor Lowenfield, penggunaan warna pada masa ini belum sesuai dengan aslinya dimana anak menggunakan warna sesuai keinginannya pada saat itu. Penggunaan warna pada karya ini lebih mendekati penggambaran sebuah pohon dimana warna hijau di gunakan pada bagian atas sedangkan warna orange digunakan pada bagian bawah. Pada karya ini terlihat anak sudah berusaha membuat bentuk mewakili bentuk yang terdapat di alam di mana, dari proses

pembuatan karya dapat dilihat anak sudah mulai dapat mengontrol jari-jarinya diaman dia membuat bentuk dengan cukup rapi dan teratur yang dilakukan dengan cara memijit bahan hingga membentuk jamur serta kreatifitas anak tersebut terlihat dari penambahan detail pada bagian atas jamur tersebut.

3. Tema Hewan



Gambar 20.
Karya *Clay* Tepung I Putu wahyu Darma Pratama
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Karya I Putu wahyu Darma Pratama, Usia 7 Tahun, anak ini berada pada masa pra-bagan, di mana karya berbentuk burung dengan tema hewan. Berdasarkan pada teori Vicktor Lowenfield, penggunaan warna pada masa ini belum sesuai dengan aslinya karena masih dipengaruhi oleh keinginan serta imajinasi anak tersebut. Dari bentuk karya yang di buat oleh wahyu darma pratama dapat diketahui bahwa anak tersebut termasuk anak yang kreatif, terlihat dari bentuk burung yang di buat sudah mewakili bentuk yang terdapat di alam di mana di mana burung tersebut memiliki anggota tubuh yang lengkap dan warna yang menarik. Kreatifitas anak dalam pembuatan karya ini sudah mulai terlihat dari warna yang di gunakan cukup beragam walaupun belum sesuai dengan aslinya, namun di sisi lain dapat dilihat bahwa anak telah mencoba mewujutkan bentuk dan warna dari burung yang pernah dilihat di mana burung tersebut memiliki warna yang berbeda-beda pada sayapnya, selain itu pengembangan ide anak juga dapat dilihat dari penambahan sarang serta telur burung. Adapun teknik yang digunakan dalam pembuatan karya ini dengan cara menambah, mengurangi dan memijit *clay* tepung secara langsung

4. Tema Kendaraan



Gambar 21.
Karya *Clay* Tepung I Komang Jiwa Arta Yasa
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Karya I Komang Jiwa Artayasa, Usia 6 Tahun, anak ini berada pada masa pra-bagan, di mana dia membuat karya berbentuk bus dengan tema kendaraan. Menurut teori Vicktor Lowenfield, warna yang digunakan dalam pembuatan karya ini hanya menggunakan warna yang di sukai pada saat itu yakni ungu, putih, pink, kuning, oranye dan hijau, di mana keterkaitan antara penggunaan warna dengan bentuk pada karya ini tidak memiliki hubungan dikarenakan anak masih berfokus pada bentuk bukan warna. Bentuk yang dibuat pada karya ini belum mewakili bentuk yang terdapat di alam, walaupun demikian beberapa bagian dari bentuk bus yang dibuat sudah dapat dikenali seperti pada bagian tempat pengemudi dan skop dari bus tersebut. Adapun proses pembuatan bus ini terdiri dari gabungan beberapa pilinan *clay* tepung yang di rangkai menjadi badan dan skop yang kemudian ditambahkan bola *clay* tepung dan hiasan sebagai tempat dari pengemudi.

5. Tema Rumah



Gambar 22.

Karya *Clay*Tepung I Kadek Gerad Mahayasa
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Karya I Kadek Gerad Mahayasa, Usia 7 Tahun, karya yang dibuat berbentuk rumah dengan tema rumah, anak ini berada pada masa pra-bagan. Berdasarkan teori Vicktor Lowenfield, penggunaan warna tidak berhubungan dengan hasil karya yang dibuat bukan berarti anak tidak memahami warna melainkan anak masih berfokus pada bentuk yang akan dibuat. Penggunaan warna pada karya yang dibuat oleh kadek gerad merupakan pencampuran dari seluruh warna yang diberikan menjadi satu sehingga hasil karya menjadi penuh dengan warna. Kadek gerad merupakan anak yang ekspresif sehingga bentuk karya yang di buat belum mewakili bentuk yang terdapat di alam diamana, walaupun demikian pada beberapa bagian telah terdapat bentuk yang menjelaskan bagian dari rumah seperti bagian dasar pondasi rumah dan atap dari rumah. Adapun proses pembuatan karya ini yaitu dnegan mencampurkan seluruh warna *clay*tepung menjadi satu dengan cara di remas-remas dan kemudian dibentuk dengan cara dipiji-pijin sambil dilakukan penambahan serta pengurangan bahan.

6. Tema permainan



Gambar 23.

Karya *Clay*Tepung Kadek Panji Ragawa
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Karya Kadek Panji Ragawa, Usia 6 Tahun, karya yang dibuat berbentuk prosotan dengan tema prmainan, dimana anak ini berada pada masa pra-bagan. Berdasarkan teori Vicktor Lowenfield, warna yang digunakan dalam karya ini hanya menggunakan warna apa yang di su kai pada waktu itu yakni pink dan oranye. Karya yang dibuat ini sudah mewakili bentuk yang terdapat di alam, dimana karya yang di buat bergabung dengn imajinasi anak yang ditunjukkan dengan bentuk siput yang sedang meluncur di perosotan. Kadek panji bisa dikatakan sebagai salah satu anak yang kreatif diaman dia telah mampu membuat bentuk mewakili bentuk yang terdapat di alam dengan gabungan dari imajinasinya sehingga tercipta bentuk karya yang menarik.

7. Tema Kebudayaan



Gambar 23

Karya *Clay*Tepung I Kadek Gerad Mahayasa
(Sumber : Dokumentasi Peneliti)

Karya I Kadek Gerad Mahayasa, Usia 7 Tahun, dimana karya yang dibuat berbentuk ogoh-ogoh dengan tema kebudayaan, anak ini berada pada masa pra-bagan. Menurut teori Vicktor

Lowenfield, dimana penggunaan warna dipengaruhi oleh keinginan anak pada saat itu, karya ogoh-ogoh yang dibuat sesuai dengan kreatifitas dari anak tersebut diaman dia bersifat ekspresif sehingga dalam proses pembuatan karya dibuat dengan spontan dengan menggabungkan secara langsung *clay* tepung berbeda warna menjadi sebuah karya. Walaupun demikian pengembangan ide yang coba dibuat anak tetap terlihat pada karya yang dibuat melalui bentuk-bentuk yang berfariasi serta warna-warna yang beragam.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengamatan langsung di lapangan. Dapat disimpulkan bahwa, penerapan metode bermain dalam proses pembelajaran anak-anak di Paud Pradnya Werdhi Jembrana berlangsung dengan baik, dimana melalui kegiatan bermain anak lebih leluasa untuk menyalurkan ekspresinya dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu melalui kegiatan bermain menggunakan media *clay* tepung dapat meningkatkan aspek-aspek yang terdapat pada diri anak yang menjadi tujuan dari pembelajaran itu, diantaranya motorik, kognitif, sisoal emosional, agama dan bahasa, Hal ini bisa dilihat selama proses pembelajaran berlangsung dan dari hasil karya yang dibuat anak-anak di Paud Paradnya Werdhi Jembrana. Dimana dalam pemilihan warna pada proses pembelajaran melalui kegiatan bermain menggunakan media *clay* tepung sudah dikuasai terlihat dari sebagian besar anak-anak sudah memakai banyak warna secara bervariasi, walaupun warna tersebut tidak mewakili realitas alam. Bentuk- .yang di buat sangat berfariasi dan sudah mewakili keinginan anak berdasarkan kreatifitas serta imajinasi anak. Hal ini mencerminkan bahwa anak-anak Paud Pradnya werdhi Jembrana sudah mampu menyalurkan idenya menjadi sebuah bentuk mewakili bentuk di alam pada masanya sesuai teori menurut Viktor Lowenfeld / W. Lambert Brittain.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini penulis dapat memberikan saran diaman hasil penelitian ini dapat menjadi inspirasi dalam penggunaan metode serta media pembelajaran yang berfariasi, mudah di buat serta aman bagi peserta didik di jenjang PAUD, yang sangat penting demi kemajuan siswa. Selain itu hasil penelitian juga dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut mengenai kegiatan pembelajaran di PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Latif, Mukhtar, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini : Teori Dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana, Prenada Media Group.
- Lowenfeld. Viktor / W. Lambert Brittain. 1970. *Creative and Mental Growth*. Amerika Serikat : The Macmillan Company
- Mutiah, Dian. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Prabawa, Yoga Nurhidayat. 2016. "Peningkatan Keterampilan Membuat Clay Menggunakan Bahan Tepung Bagi Siswa Tunarungu Kelas II C SLB Negeri 2 Bantul". *Skripsi*. (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Pendidikan Luar Biasa Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Tersedia pada <http://eprints.uny.ac.id/42054/>. Diakses pada tanggal 8 Januari 2017 pukul 14.11 WITA
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta : Dicti Art Lab & Djagad Art House.