

KAJIAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DALAM KEGIATAN BERMAIN ADONAN SABUN

Misbah laila¹
Neni Triana²

ABSTRAK

Masalah penelitian ini adalah bagaimana hubungan kegiatan bermain adonan sabun dengan kreativitas pada anak usia dini. Kreativitas sangat penting bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Anak usia taman kanak-kanak masih sering mengalami kesulitan dalam kegiatan perkembangan kreativitas: mewarnai kaligrafi, dimana rata-rata hasil mewarnai anak hampir sama dengan yang dicontohkan guru. Begitupun dalam pengembangan kreativitas lainnya, membuat bunga-bunga dengan palstisin anak-anak hanya mampu menirukan bunga-bunga yang dicontohkan guru.

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Kepustakaan (Library Research) yang dilakukan dengan mengumpulkan data-data atau berdasarkan karya tulis ilmiah yang menghubungkan penelitian dengan literatur yang ada untuk memecahkan suatu masalah, yaitu dengan mengumpulkan data-data dan mengkaji bahan-bahan kepustakaan yang digunakan antara lain; buku-buku teks, jurnal ilmiah, hasil-hasil penelitian dalam bentuk skripsi, dan internet, serta sumber-sumber lainnya yang relevan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hubungan kegiatan bermain adonan sabun terhadap kreativitas anak usia dini.

Hasil penelitian menjelaskan bahwa kreativitas anak perlu dikembangkan, karena menjadikan anak lebih kreatif, bisa memecahkan masalah, memberi solusi dan dapat memberikan manfaat yang dilakukan melalui kegiatan bermain adonan sabun dan membantu anak menuangkan ide-ide atau bakat yang dimiliki anak untuk memberikan pengalaman bagi anak dalam bermain adonan sabun menjadi benda-benda yang bisa dimanfaatkan serta membantu meningkatkan kreativitas pada anak.

Kata kunci: Kreativitas, bermain, adonan sabun

¹ Dosen STIT Syekh Burhanuddin Pariaman

² Dosen STIT Syekh Burhanuddin Pariaman

A. PENDAHULUAN

Kreatif didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan atau proses timbulnya ide baru. Pada ininya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, dalam karya baru maupun kombinas dengan hal yang sudah ada, dan semuanya relatif berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya. Sebenarnya, ada banyak pengertian kreativitas, misalnya ada yang mengartikan kreativitas sebagai upaya melakukan aktivitas baru dan mengagumkan. Di lain pihak, ada yang menganggap bahwa kreativitas adalah menciptakan inovasi baru yang mencengangkan.

Faktor penentu tumbuh dan berkembangnya kreativitas anak di sekolah/lembaga terletak kepada guru, selain kelengkapan sarana, media, dan kekayaan sumber belajar anak yang disediakan di sekolah. Guru yang membimbing anak usia dini haruslah sosok yang kreatif. Guru harus belajar dan berusaha menjadikan dirinya sosok kreatif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis di TK menunjukkan bahwa kreativitas pada anak masih perlu mendapatkan banyak stimulasi³. Hal ini terbukti dari sebagian besar anak mengalami kesulitan saat dalam melakukan pembelajaran dikelas, karena media yang di pakai gurunya hanya media balok-balok dan anak menjadi bosan karena itu saja yang mereka lihat. Dan masih diperlukan media baru yang sesuai dengan

³ Observasi di TK Pembina Senin, 30 september 2019

permasalahan yang terjadi dalam pengembangan kreativitas anak yaitu melalui kegiatan bermain adonan sabun yang kegiatannya sangat menarik dan inovatif. Dalam hal ini masih banyak anak-anak yang kurang kreatif dalam mengerjakan kegiatannya disekolah. Untuk itulah kegiatan bermain adonan sabun dapat membuat anak lebih kreatif. Anak juga dapat lebih banyak mengenal warna dan bentuk.

Kreativitas merupakan pengalaman dalam mengepresikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain. Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkan dalam pemecahan masalah. Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.⁴

Kreativitas untuk anak usia dini dilakukan melalui bermain, oleh karena itu diperlukan strategi yang tepat dalam mengembangkan kreativitas tersebut. Imajinasi dan seni sangat berkaitan dengan kreativitas, karena melalui imajinasi dan seni anak akan berfikir dan akan menghasilkan suatu ide atau produk yang bersifat orisinil.

Dalam Al-Qur'an sesuai firmanNya pada surat An-nisa' ayat 100 sebagai berikut :

⁴Yeni Rachmawati, *Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak*. (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2017) hal. 13-14

وَمَنْ يُهَاجِرْ فِي سَبِيلِ اللَّهِ يَجِدْ فِي الْأَرْضِ مُرَافًا كَثِيرًا وَسَعَةً
وَمَنْ يَخْرُجْ مِنْ بَيْتِهِ مُهَاجِرًا إِلَى اللَّهِ وَرَسُولِهِ ثُمَّ يُدْرِكُهُ
الْمَوْتُ فَقَدْ وَقَعَ أَجْرُهُ عَلَى اللَّهِ وَكَانَ اللَّهُ غَفُورًا رَحِيمًا

﴿سورة النساء﴾ ١٠٠

Artinya : Barang siapa berhijrah di jalan Allah, niscaya mereka mendapati di muka bumi ini tempat hijrah yang luas dan rezeki yang banyak. Barangsiapa keluar dari rumahnya dengan maksud berhijrah kepada Allah dan Rasul-Nya, kemudian kematian menimpanya (sebelum sampai ke tempat yang dituju), maka sungguh telah tetap pahalanya di sisi Allah. Dan adalah Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.

Dari penjelasan ayat diatas bahwa anak akan mengalami tumbuh kembang dan akan melalui kehidupan didunia diluar dengan berjalan atau berhijrah dijalan Allah SWT. Proses tumbuh kembang pada anak tidak lepas dari pengaruh *neore sensomotorik*. Hal ini dikenal dalam bentuk perkembangan dan selanjutnya berpengaruh terhadap perkembangan fisik. Salah satunya yaitu perkembangan kreativitas anak.⁵

Banyak hal yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak untuk meningkatkan kreativitas anak. Salah satu diantaranya adalah

⁵ Q.S An-nisa ayat 100

pengembangan kreativitas anak melalui bermain. Para ilmuwan telah menunjukkan bahwa bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga, karena ketika bermain anak dapat mendorong imajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya.⁶

Kenyataan yang kita hadapi dilapangan tepatnya dalam proses pembelajaran, guru sering mengabaikan kreativitas dan lebih menitik beratkan pada pengembangan intelektual anak. Sehingga sering anak hanya pintar secara teori, namun tidak bisa mempatkan ilmu mereka dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan mereka tidak mendapat pengalaman langsung yang merangsang kreativitasnya. Mereka kurang di stimulasi sehingga mereka selalu ragu dan takut untuk bertindak. Anak selalu takut jika apa yang mereka lakukan salah dan tidak sesuai dengan yang diinginkan guru atau orang tua mereka.

Ini menyebabkan anak tidak mempunyai rasa percaya diri. Kreativitas berasal dari kata kreatif yang artinya memiliki daya cipta, dan memiliki kemampuan untuk menciptakan, sedangkan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu.⁷ Kreativitas adalah kemampuan

⁶ Wiwik Windasari, Ari Sofia dan Mamam Surahman, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek*. Di akses pada tanggal 20 November 2019 jam 15.30 Wib.

⁷Ulfa marina Br Lubis dan Nurminah , *Pengaruh Permainan Konstruktif Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun di RA Fatimah Kec.*

seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Menyadari anak umur 5-6 adalah dunia bermain maka konsep pendidikan untuk anak usia dini ditaman kanak-kanak di rancang dalam bentuk bermain. Intinya bermain adalah belajar, dan belajar adalah bermain. Taman kanak-kanak telah mengakui nilai bermain yang mendidik dengan mencakup permainan dan olahraga, drama, seni suara, dan seni rupa yang teratur dalam kurikulum. Pada era globalisasi banyak permainan yang diciptakan dengan menggunakan teknologi yang canggih untuk anak, akan tetapi masih banyak para orang tua yang belum memanfaatkan bahkan mengabaikan permainan sebagai media untuk anak. Sering orang tua melarang anaknya untuk bermain akan tetapi ada juga yang sudah memanfaatkannya.

Bermain dapat meningkatkan daya ingat anak karena bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak yang bertujuan untuk anak dapat mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama dan menjunjung tinggi sportivitas. Dengan banyak hal, mengenal aturan, dan suka

Besitang – Kab. Langkat T.A 2016-2017. Di akses pada tanggal 19 November 2019 jam 11.10 Wib.

bekerja sama anak akan semakin terlatih untuk daya ingat anak.⁸

Bermain sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak, karena di dalam bermain anak dapat mengembangkan semua potensi yang unggul dalam diri anak. Bermain bagi anak-anak mempunyai arti yang sangat penting karena melalui bermain anak dapat menyalurkan segala keinginan dan kepuasan, kreativitas, dan imajinasi. Kreativitas anak bisa dikembangkan melalui kegiatan bermain, pada kegiatan bermain anak dapat mengoptimalkan segala kemampuannya.⁹

Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Bermain memiliki pengaruh terhadap perkembangan otak anak. Kegiatan bermain dimana anak mencoba untuk membangun sesuatu, seperti benteng yang dibuat dari balok atau gambar rumah yang dibuat dengan kertas dan pensil warna.¹⁰

⁸Tadkiroatun Musfiroh, *Kreativitas Anak Usia Dini dan Implikasinya dalam Pendidikan*. Jurnal.<http://www.tadkiroatun.education>. Di akses pada tanggal 20 November 2019 jam 16.00 Wib.

⁹Mirna Sari, *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin di TK Satu Atap SDN Lamleu Kabupaten Aceh Besar*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, 2016. Di akses pada tanggal 20 November 2019 jam 15.00 Wib.

¹⁰Dynna Wahyu Perwita Sari, *Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Bermain Secara Individu dan Kelompok*. 2013. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan, Di akses pada tanggal 20 November 2019 jam 14.30 Wib.

Bermain dapat dilakukan dengan cara bermacam-macam. Bermain bagi anak dapat menggunakan media yang telah disediakan seperti/krayon, plastisin, atau yang tersedia di alam seperti tanah liat, lilin, playdough, daun tumbuh-tumbuhan dan sebagainya. Kita juga dapat memanfaatkan berbagai macam bahan yang ada di sekitar kita, salah satunya bermain adonan sabun.

Dengan bermain adonan sabun yang perlu diperhatikan untuk membuat berbagai bentuk hiasan adalah adonan yang *kalis*, yaitu adonan yang mudah dibentuk dan tidak menempel ditangan ketika digunakan proses pembuatan. Untuk itu harus diperhatikan jumlah tepung yang di tambahkan selama proses pembuatan adonan. Jika adonan masih terasa lengket ketika di pegang tambahkan sejumlah tepung sampai adonan benar-benar kalis.

B. METODE PENELITIAN

Dilihat dari tempat pelaksanaan, penelitian ini termasuk penelitian kepustakaan (*libarary research*), yaitu meneliti bahan-bahan kepustakaan atau literatur yang berkaitan dengan masalah penelitian dengan memilih, membaca, menelaah dan meneliti buku-buku atau sumber tertulis lainnya yang relevan dengan judul penelitian yang terdapat dalam sumber-sumber pustaka, yang dapat dijadikan sumber rujukan untuk menyusun suatu laporan ilmiah.¹¹¹¹

¹¹Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta :Rineka Cipta, 2011), hal.. 95

Adapun beberapa sumber yang digunakan antara lain; buku-buku teks, jurnal ilmiah, hasil-hasil penelitian dalam bentuk skripsi, dan internet, serta sumber-sumber lainnya yang relevan.

Pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan teknik dokumentasi yaitu mengadakan survey bahan kepustakaan untuk mengumpulkan bahan-bahan, dan studi literatur yakni mempelajari bahan-bahan yang berkaitan dengan objek penelitian. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Terdapat beberapa cara atau teknik dalam mengumpulkan data, diantaranya adalah observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan metode dokumentasi sebagai alat untuk pengumpul data karena penelitian ini adalah penelitian kepustakaan. Dengan kata lain, teknik ini digunakan untuk menghimpun data-data

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan metode analisis dokumen atau analisis isi (*content analysis*), analisis isi berarti metode apapun yang digunakan untuk kesimpulan melalui usaha menemukan karakteristik pesan dan dilakukan secara objektif dan sistematis.

Adapun langkah-langkah analisis data yaitu sebagai berikut :

1. Memilih dan menetapkan pokok bahasan yang akan di kaji
2. Mengumpulkan data-data yang sesuai dengan pokok bahasan
3. pokok bahasan melalui buku-buku maupun sumber lainnya
4. Menganalisis dan mengklarifikasi
5. Mengkomunikasikannya dengan kerangka teori yang di gunakan

C. PEMBAHASAN

1. Kegiatan Bermain Adonan Sabun Anak Usia Dini

Seorang anak dapat dikatakan kreatif ialah jika ia telah memenuhi syarat kelancaran (*fluency*) dan keluwesan (*flexibility*) dalam menemukan pemecahan masalah atas sebuah permasalahan. Anak akan memunculkan berbagai ide alternatif yang disebut melakukan *fluency*. Lebih lanjut anak akan mempertimbangkan solusi yang terbaik. Ketika anak menginginkan sesuatu, maka ia membutuhkan kelancaran. Lalu anak melakukan berbagai pemikiran dan pertimbangan, bagaiman agar yang dilakukan berhasil. Ia akan memilih salah satu alternatif solusi yang ada dalam pemikirannya. Anak melakukan keluwesan karena

konteks mulai berbicara. Ternyata, akan terdapat halangan-halangan dalam pelaksanaannya. Jika kemudian anak itu berhasil menyelesaikan masalahnya, maka ia disebut kreatif.

Adonan sabun untuk membuat berbagai bentuk hiasan adalah adonan yang *kalis*, yaitu adonan yang mudah dibentuk dan tidak menempel ditangan ketika digunakan proses pembuatan. Untuk itu harus diperhatikan jumlah tepung yang di tambahkan selama proses pembuatan adonan. Jika adonan masih terasa lengket ketika di pegang tambahkan sejumlah tepung sampai adonan benar-benar kalis. Biasanya perbandingan tepung dengan sabun adalah 1:1.¹²

Sabun dapat diukur menurut imajinasi nya, sehingga dapat menghasilkan berbagai bentuk yang unik. Bentuk-bentuk ini dapat berupa vas bunga, mobil-mobilan, miniature pohon, buah-buahan, dan sebagainya. Daya imajinasi dan kreativitas seseorang anak tidak terbatas. Jika yang pertama gagal, maka berikutnya kita akan mendapatkan hal yang lebih baik.¹³

Bahan dan peralatan yang digunakan diantara lain:

1. Tepung terigu
2. Sabun batang

¹² Abdul latief, *membuat aneka kreasi dari sabun* (Jakarta : Puspa Swar, 2002) hal.8

¹³ Sugi hartati, *seni ukir sabun teknik dasar dan ide kreasi cantik* (Yogyakarta: C.V Andi Offset 2013) hal.1

3. Mangkok
4. Pewarna
5. Air
6. Parutan
7. Ampalas
8. Kain bersih

Dalam melakukan kegiatan bermain adonan sabun, ada bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu:

1. Guru menyampaikan tujuan kegiatan bermain adonan sabun kepada anak.
2. Guru memperjelas apa yang harus dilakukan oleh setiap anak aturan-aturan yang harus diikuti oleh anak dalam melakukan kegiatan sesuai tema (tema: tanaman, sub tema: buah apel).
3. Guru menyiapkan bahan dan peralatan yang diperlukan, seperti menyiapkan mangkok, tepung, sendok plastic, sabun, pewarna, air, dan tepung .
4. Semua anak menuju tempat yang sudah disediakan.
5. Guru membimbing anak dalam melakukan kegiatan bermain adonan sabun untuk membuat produk atau karya yang diinginkan.
6. Anak membuat bagian-bagian buah apel dan mengkombinasikan warna, serta menghias sesuai imajinasi anak dengan bentuk yang diinginkannya.
7. Setelah kegiatan selesai setiap anak menata kembali bahan dan peralatan yang digunakan.

8. Guru menarik perhatian dan membangkitkan minat anak, serta menghubungkan pengalaman anak dalam kegiatan yang baru saja dilakukan dengan pengalaman lain.

Dari beberapa gambar anak dalam kegiatan bermain adonan sabun di atas, anak terlihat fokus dan cermat dalam membentuk adonan menjadi buah-buahan. Kegiatan bermain adonan tersebut dapat dilakukan anak berulang-ulang kali dan berbagai macam karya yang dibuat anak sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak. Dalam kegiatan bermain adonan sabun anak menggunakan tepung, sabun, pewarna dan membentuk adonan tersebut sesuai dengan apa yang mereka inginkan . Jadi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain adonan sabun dapat mengembangkan kreativitas anak, karena anak dapat membentuk berbagai macam bentuk kreasi dari adonan sabun.

Kegiatan bermain adonan sabun untuk anak usia dini tidak dilakukan dengan teknik yang kompleks, namun dengan tahap yang sederhana kepada anak usia dini. Bermain adonan sabun yang diajarkan dapat mengembangkan kreativitas anak karena anak mampu membentuk berbagai macam karya. Selain kreativitas anak yang dikembangkan, bermain adonan sabun juga dapat digunakan sebagai alat untuk melatih logika, belajar matematika, dan melatih konsentrasi pada anak usia dini.

Penelitian yang mendukung bahwa peningkatan kemampuan

Kreativitas anak didapat dari kegiatan bermain adonan sabun adalah penelitian yang dilakukan oleh Oktavianti Wella, berdasarkan penelitian dengan metode eksperimen dalam bentuk pendekatan kuantitatif dengan judul “*Pengaruh Bermain Playdough terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Raudhatul Islamiyah Kecamatan Bram Itam Kabupaten Tanjung Jabung Barat*” menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan bermain playdough mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan melalui bermain playdough mengalami peningkatan yang signifikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perkembangan kreativitas anak usia dini melalui bermain playdough karena dalam kegiatan bermain playdough, akan diberi dorongan untuk berimajinasi, disediakan sarana yang menarik untuk anak, berkaitan dengan lingkungan, seperti gambar yang berbentuk gambar binatang, bunga dan lainnya.

Bahan untuk bermain playdough yang mudah di dapatkan dan tidak berbahaya. Anak bebas untuk mengembangkan imajinasinya, anak dapat membentuk berbagai macam bentuk yang ingin dibuatnya. Bisa dibentuk menjadi menjadi berbagai bentuk benda-benda

disekitar anak sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak.

Jadi hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain playdough anak dapat membentuk sesuatu yang diinginkan sehingga terciptalah kreativitas anak selain itu juga untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak, kosentrasi dan kesabaran. Bermain playdough merupakan cara media pembelajaran yang paling cocok digunakan untuk perkembangan kreativitas anak. Selain itu juga mendorong sikap mandiri anak sehingga anak mampu menyelesaikan tugasnya tanpa banyak bergantung pada orang lain. Dengan bermain adonan sabun maka kreativitas anak akan meningkat dengan sendirinya tanpa adanya paksaan. Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain adonan sabun merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang menarik yang dapat dilaksanakan untuk perkembangan kreativitas anak usia dini. Karena secara tidak langsung bermain adonan sabun dapat memberikan dampak positif bagi kemampuan kreativitas anak sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang baru, bermanfaat dan inovatif.

2. Hubungan kreativitas anak dalam kegiatan bermain adonan sabun

Kegiatan bermain adonan sabun ini dapat meningkatkan kreativitas anak, dapat dilihat saat melakukan kegiatan anak menjadi aktif, kreatif, dan

imajinatif. Kreativitas anak juga akan muncul ketika anak mampu menciptakan karya-karya nya sendiri seperti : membuat mobil-mobilan, bunga-bunga, dan buah-buahan sesuai yang di inginkan dengan warna –warna yang menarik.

Selain meningkatkan kreativitas anak dengan bermain adonan sabun juga bisa melatih perkembangan motorik halus anak ketika anak menggerakkannya dengan kedua tangannya. Perkembangan sosem ketika anak mau berbagi dengan temannya dan sabar dalam melakukan kegiatan tersebut. Perkembangan kognitif ketika anak berdiskusi dengan temannya dan gurunya. Dan perkembangan bahasa ketika anak bisa mengeja satu persatu nama-nama karya yang mereka buat dan mengulang kata-kata tersebut.

Hal ini sesuai dengan pendapat Hanafi & Sujarwo “Pembelajaran aktif dimulai ketika anak menggunakan tubuh dan semua indera untuk mengeksplorasi bahan disekitar. Dalam kegiatan ini, anak memilih apa yang harus dilakukan dan bahan untuk digunakan sesuai dengan keinginannya sendiri. Anak yang menikmati menciptakan produk yang unik tumbuh sebagai individu yang dapat berpikir secara mandiri, menemukan solusi berbeda untuk masalah dan apa yang dapat mereka lakukan.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan seorang guru harus memiliki kemampuan merancang dan

mengimplementasikan berbagai metode yang bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Salah satunya yaitu dengan kegiatan bermain adonan sabun dapat meningkatkan kreativitas produk anak, dapat membuat anak kreatif dalam berkreasi dan juga berimajinasi.

Penelitian yang mendukung bahwa peningkatan kreativitas pada anak usia dini yang didapat dari kegiatan bermain adonan sabun adalah penelitian yang dilakukan oleh Intan Rahayu dan Farida Mayar, berdasarkan penelitian dengan metode eksperimen dalam bentuk pendekatan kuantitatif dengan judul “*Pengaruh Tanah Liat Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Ditaman Kanak-Kanak Aisyiyah 29 Tanjung Aur Padang*” menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan bermain dengan menggunakan tanah liat mengalami peningkatan setelah diberi tes perbuatan melalui kegiatan bermain tanah liat mengalami peningkatan yang signifikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perkembangan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan bermain tanah liat karena dalam kegiatan bermain tanah liat, akan diberi dorongan untuk berimajinasi, disediakan sarana yang menarik untuk anak, berkaitan dengan lingkungan, seperti gambar yang berbentuk gambar binatang, bunga dan lainnya.

Bahan untuk bermain dengan tanah liat yang mudah di dapatkan dan tidak berbahaya. Dengan tanah liat anak bebas untuk mengembangkan imajinasinya, anak dapat membentuk berbagai macam bentuk yang ingin dibuatnya. Tanah liat bisa dibentuk menjadi menjadi berbagai bentuk benda-benda disekitar anak sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak.

Jadi hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan tanah liat anak dapat membentuk sesuatu yang diinginkan sehingga terciptalah kreativitas anak. Anak kreatif adalah anak yang mampu menciptakan sesuatu ide yang baru. Kegiatan bermain dengan tanah liat merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang menarik yang dapat dilaksanakan untuk perkembangan kreativitas anak usia dini. Kemampuan kreativitas anak dapat menghasilkan suatu yang baru, bermanfaat dan inovatif.

Disini penulis membahas tentang bermain adonan sabun. berdasarkan penelitian dengan menggunakan metode library resarch dalam bentuk pendekatan kualitatif dengan judul “*Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Bermain Adonan Sabun.*“

Komponen-komponen yang dapat meningkatkan kreativitas anak dengan kegiatan bermain adonan sabun, yaitu:

1. Anak dilatih dan dirangsang dalam menggunakan berbagai media yang ada disekitarnya.
2. Bahan-bahan untuk adonan mudah diperoleh dan tidak berbiaya.
3. Mudah dilakukan karena berbagai media dapat dirangkum dalam kegiatan tersebut.
4. Anak bebas berimajinasi dan berkreasi dengan apa yang ada dipikrannya serta menciptakan karyanya sendiri.
5. Anak senang dan tertarik dalam melakukan kegiatan

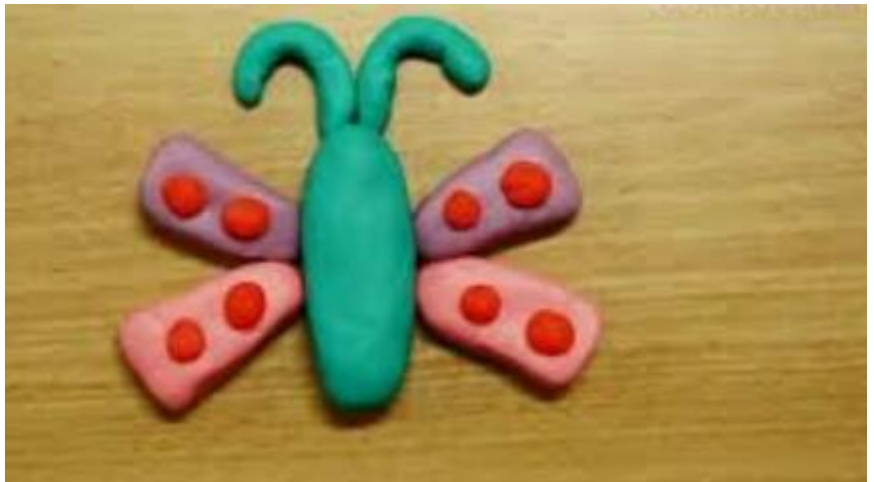
Indikator pencapaian perkembangan kreativitas yang akan dicapai saat anak melakukan kegiatan bermain adonan sabun, yaitu:

1. Mampu menghasilkan suatu produk
2. Mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi
3. Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan
4. Mampu merangkai bentuk dan mengkombinasikan warna
5. Menghias sesuai imajinasi dengan bentuk yang diinginkan.

Banyak kreasi yang dapat dibuat dari kegiatan bermain adonan sabun yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 7. Kupu-kupu dari adonan sabun
Sumber : Google. Kegiatan bermain adonan sabun diakases
pada tanggal 16 juli 2020 jam 13.00 Wib



Gambar 8. Capung dari adonan sabun
Sumber : Google. Kegiatan bermain adonan sabun diakases
pada tanggal 16 juli 2020 jam 13.00 Wib



Gambar 11. Bunga dalam bentuk angka dari adonan sabun
Sumber : Google. Kegiatan bermain adonan sabun
diakases pada tanggal 16 juli 2020 jam 13.00 Wib

Berdasarkan gambar diatas bahwa dengan kegiatan bermain adonan sabun ini dapat mengembangkan berbagai kecerdasan anak, karena anak dapat berfikir dan berimajinasi bentuk, bahan, dan warna apa yang akan di buatnya. Sehingga membuat anak kreatif dalam membuat bentuk adonan sabun dengan beragam bentuk yang berbeda. Jadi, dalam kegiatan bermain adonan sabun dapat mengembangkan kreativitas anak dan merangsang daya imajinasi anak. Selain itu, juga menyenangkan bagi anak dapat merangsang keaktifan pada anak. Kegiatan ini dapat dijadikan alternatif kegiatan pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis yang telah diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan kreativitas pada

anak usia dini melalui kegiatan bermain adonan sabun yaitu:

1. Salah satu perkembangan yang harus di fasilitasi oleh guru adalah bermain untuk meningkatkan perkembangan kreativitas anak.. Perkembangan kreativitas anak juga perlu dikembangkan, karena menjadikan anak lebih kreatif, bisa memecahkan masalah, memberi solusi dan manfaat yang dilakukan melalui kegiatan bermain adonan sabun, karena dengan kegiatan bermain adonan sabun ini anak dapat menciptakan sesuatu.
2. Perkembangan kreativitas pada anak usia dini kreatif, bermanfaat, unik, menarik melalui kegiatan bermain adonan sabun dapat membantu anak untuk menuangkan ide-ide atau bakat yang dimiliki anak dan memberikan pengalaman bagi anak dalam bermain adonan sabun menjadi benda-benda yang bisa dimanfaatkan serta membantu dalam meningkatkan kreativitas pada anak. Oleh karena itu, dengan kegiatan ini dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan karyanya sendiri, ataupun membuat kreasi yang baru dari benda yang telah ada sebelumnya serta dapat mengembangkan dan meningkatkan kreativitas produk anak, membuat anak aktif dalam berkreasi dan juga berimajinasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Fathoni, Abdurahmat. (2011). *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*, Jakarta :Rineka Cipta.
- Hartati, Sugi. (2013). *Seni Ukir Sabun teknik dasar dan ide kreasi cantik*.Yogyakarta. ANDI OFFSET
- Latief, Abdul. (2004). *Membuat Aneka Kreasi dari Sabun*. Jakarta: PuspaSwara.
- Musfiroh, Tadkiroatun.*KreativitasAnak Usia Dinidan Implikasinya dalam Pendidikan*. pada tanggal 9 Januari 2019 jam 16.00 Wib.
- Nazir, Moh. (2014). *Metode Penelitian*, Bogor :Ghalia Indonesia.
- Purnama, Sigit dkk . *Pengembangan alat permainan edukatif anak usia dini*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sari, Mirna. (2016). PeningkatanKreativitas Anak Melalui Bermain Plastisindi TK Satu Atap SDN Lamlheu Kabupaten Aceh Besar.*Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1)*, Hal 131-135. Diunduh pada tanggal 9 Januari 2019 jam 15.00 Wib.
- Sari, Dynna WahyuPerwita. *Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Bermain Secara Individu dan Kelompok*. Di unduh pada tanggal 20 september 2019 jam 11.15 Wib.
- Widasari, Wiwik, dkk. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Proyek*. Diunduh pada tanggal 10 januari 2019 jam 15.30 Wib.