

Implementasi Media *Clay* dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Pembina Pangkalbalam

Annisa Meiliandari¹, Dilla Yunesti²

¹ Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

Info Artikel :

Diterima 1 Juni, 2024
Direvisi 15 Juni, 2024
Dipublikasikan 21 Juni 2024

Kata Kunci:

Media *Clay*,
Anak Usia 4-5 Tahun,
Mengembangkan Kreativitas
pada Anak

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa pentingnya peningkatan kemampuan kreativitas dalam perkembangan kognitif terhadap anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan menggunakan media *clay*. Dengan demikian, disebabkan pengembangan media *clay* yang terjadi pada anak belum berkembang dan anak belum dapat menguasai kemampuan kognitif kecerdasan dan kelancaran dalam berfikir. Selain itu dalam mengembangkan kreativitas anak sudah sedikit mencapai hampir keseluruhan berkembang sesuai dengan harapan. Oleh karena itu, penelitian ini menjelaskan implementasi media *clay* dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Pembina Pangkalbalam. Penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian kualitatif dengan metode pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu wawancara mendalam kepada kepala sekolah yang peneliti teliti dan 2 guru kelas. Serta diperkuat dengan observasi dan dokumentasi kegiatan yang ada saat penelitian. Subjek penelitian yaitu anak perempuan 5 peserta didik dan anak laki-laki 4 peserta didik. Teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa implementasi media *clay* dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Pembina Pangkalbalam yaitu menunjukkan adanya keberhasilan dengan adanya peningkatan secara bertahap pada kemampuan anak dalam kegiatan membentuk menggunakan *clay*. Peningkatan kreativitas dalam kegiatan membentuk menggunakan *clay* terlihat dari indikator yang meliputi aspek perkembangan anak. Peningkatan kemampuan anak dalam kegiatan membentuk menggunakan *clay* dalam pelaksanaan Berkembang Sesuai Harapan, anak dinyatakan dalam indikator mulai konsisten dalam kegiatan belajar dan mendapat bintang 3 skornya 70-79.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author.

Koresponden:

Annisa Meiliandari, Dilla Yunesti
Email: meiliandaria@gmail.com, yunestidilla@gmail.com

Pendahuluan

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional dikemukakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar anak secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Mulyasa, 2014: 35).

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan secara menyeluruh mencakup semua aspek perkembangan dengan memberikan stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan dasar kehidupan tahap berikutnya. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menepati kedudukan sebagai *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Fadlillah, 2016: 19).

Usia dini ialah kelompok yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik yaitu pola pertumbuhan dan perkembangan, inteligensi, sosial emosional, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Jadi dapat dipahami bahwa anak usia

dini adalah anak yang berkisar antara usia 0 – 6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya. Seperti yang dijelaskan dalam Al-Quran bahwa anak adalah hiasan hidup di dunia bagi manusia.

Tujuan pendidikan secara umum adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal, sehingga anak dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi penuh, sesuai dengan kebutuhan pribadi dan kebutuhan masyarakat. Setiap orang memiliki bakat dan kemampuan yang berbeda. Dulu orang biasanya mengartikan “anak berbakat” sebagai anak yang memiliki tingkat kecerdasan (IQ) yang tinggi. Namun, sekarang makin disadari bahwa yang menentukan keberbakatan bukan hanya inteligensi melainkan juga kreativitas dan motivasi untuk berprestasi (Munandar, 2016: 6).

Elizabeth B. Hurlock berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya berupa kegiatan imajinatif atau sintesa pemikiran yang hasilnya bukan rangkuman, melainkan merupakan pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru (Hurlock, 2012: 4).

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik. Semakin tinggi kreativitas yang dimiliki seseorang, semakin tinggi pula prestasi akademik yang diraihinya (Fakhriyani, 2016: 193). Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kreativitas memegang pengaruh penting dalam kehidupan seseorang. Karena itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak dini. Namun terkadang kreativitas anak bisa terhambat karena kurangnya pelatihan dan kurangnya imajinasi anak dalam membentuk, sehingga antusiasme anak dalam berkreasi dapat berkurang.

Berdasarkan pada hasil pengamatan awal dan hasil wawancara dengan guru kelas dapat dilihat bahwa ada 5 anak yang belum berkembang kreativitasnya di TK Pembina Pangkalbalam pada tahun 2022. Peneliti pun menanyakan pada saat proses pembelajaran media apa saja yang digunakan guru untuk meningkatkan kreativitas anak. Disana guru sudah menggunakan media *clay* untuk bisa diwarnai, dalam rangka melatih kreativitas anak. Dalam menyelesaikan karya yang dibuat anak masih membutuhkan bantuan dari guru, anak belum mampu membuat bentuk yang bervariasi, anak belum mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Karena pada saat anak diminta untuk berimajinasi anak masih belum bisa mengeluarkan imajinasinya sendiri dalam kegiatan bermain *clay*.

Dalam mengembangkan kreativitas anak, perlu digunakan cara-cara tertentu agar kreativitas tersebut dapat berkembang dalam diri anak. Salah satunya yaitu dengan menerapkan media permainan *clay*. Permainan adalah salah satu media pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas, meningkatkan motivasi dan dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh pada saat belajar.

Media pembelajaran pun memiliki peran yang penting dalam pengembangan kreativitas anak. Namun, sekarang ini media pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang dapat meningkatkan kreativitas anak masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru memberikan sebuah kertas kosong dimana seluruh anak diminta untuk menggambar, sebagian besar anak tampak bingung, apa yang akan digambar di kertas tersebut. Selain itu, media pembelajaran yang disediakan tidak menarik atau kurang efektif dimana media pembelajarannya hanya terpaku pada lembar kegiatan siswa (LKS) sehingga kegiatan pembelajaran menjadi monoton dan membuat anak cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu disediakan media yang dapat memfasilitasi perkembangan kreativitas anak yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak salah satunya adalah media *clay*.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Pembina Pangkalbalam dalam menggunakan media *clay* dari 9 anak, ada 3 anak atau 30% Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hal ini terlihat dari menunjukkan kemampuan kreativitas anak dalam membuat bentuk *clay* dari bahan yang sudah disiapkan yaitu pada penggunaan media *clay*, pada perkembangan Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 anak atau 20% dimulai saat proses pembelajaran menggunakan media *clay* 2 anak ini menyimak apa yang disampaikan oleh guru dan mengikuti proses pembuatan *clay*, sementara 4 anak atau 40% Belum Berkembang (BB) hal ini terlihat dari masih belum maksimal dalam berkreasi membuat kreativitas dengan menggunakan tepung pada media *clay*, dan sesuai indikator pencapaian

perkembangan kreativitas anak usia 4-5 tahun, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 0% dengan jumlah anak 0.

Dalam mengatasi upaya permasalahan tersebut, peneliti berupaya dan berinisiatif untuk mengembangkan kegiatan belajar melalui penggunaan media *clay* yang terbuat dari bahan yang mudah di dapat yakni tepung. Sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu mengembangkan kreatifitas pada anak TK Pembina Pangkalbalam. Peneliti memilih media *clay* sebagai bahan yakni tepung, yang mana bahan tersebut mudah didapatkan serta harga tepung juga sangat ekonomis tentunya dapat memudahkan perkembangan awal anak untuk belajar sambil bermain, sehingga media *clay* ini aman untuk dijadikan media pembelajaran bagi guru.

Berdasarkan kondisi dan masalah yang ada dilapangan sebelumnya, peneliti langsung menarik kesimpulan yakni meneliti yang berjudul Implementasi Media *Clay* Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Pembina Pangkalbalam penting dilakukan, karena pada umumnya anak di TK Pembina Pangkalbalam bermasalah pada kreatifitas, dimana kreatifitas anak-anak di TK Pembina Pangkalbalam kurang berkembang.

Metode

Adapun jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian kualitatif. Karena peneliti ingin menjelaskan bagaimana implementasi media *clay* dalam mengembangkan kreativitas pada anak usia 4-5 tahun di TK Pembina Pangkalbalam. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan fenomena sosial secara jelas dan cermat, maka metode yang digunakan yaitu metode kualitatif bersifat deskriptif. Penelitian ini dilakukan di TK Pembina Jl. Pangkalarang, Kel. Ketapang, Kec. Pangkalbalam, Kota Pangkalpinang Prov. Kepulauan Bangka Belitung, karena pada lokasi itulah ketika peneliti turun langsung ke lapangan muncul sebuah fenomena dan masalah yang akan peneliti teliti berdasarkan topik penelitian dan berdasarkan hasil observasi juga, masih terdapat kurangnya keterampilan dan kreativitas anak dalam pembelajaran permainan *clay*. Sehingga perlu diadakannya penelitian terkait judul yang peneliti buat apakah hal tersebut dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas anak atau tidak.

Subjek penelitian ini yaitu anak-anak kelas A yakni usia 4-5 tahun di TK Pembina Pangkalbalam yang berjumlah 9 orang anak untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh penelitian dalam melengkapi data data yang diperlukan peneliti. Sumber data dalam penelitian ini akan diambil dari sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer yaitu hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru yang mengajar, dan anak anak yang ada di TK Pembina Pangkalbalam. Sedangkan sumber data sekunder dari sumber kedua seperti buku, artikel, skripsi, jurnal, *e-book*, data-data yang ada di TK Pembina dan lain-lain sebagainya. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu wawancara yang mendalam kepada guru kelas di kelompok A. Serta diperkuat dengan observasi dan dokumentasi kegiatan saat penelitian. Sedangkan Teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Media adalah sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa bentuk cetak maupun non-cetak. Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Itu berarti bahwa media memiliki posisi yang strategis sebagai bagian integral dari pembelajaran. Integral dalam hal ini mengandung pengertian bahwa media itu merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak akan pernah terjadi (Mudlofir dan Rusydiyah, 2017: 124). Karena pembelajaran yang disukai anak adalah melalui bermain sambil belajar maka metode permainan *clay* sangat tepat untuk langkah awal pembentukan keterampilan motorik halus anak karena diawali dengan proses melempaskan *clay* dengan meremas, merasakan, menggulung, memipihkan, dan lain-lain.

Clay adalah semacam tepung terigu dengan campuran bahan tertentu yang bisa lumer mirip adonan kue, sehingga mudah dibentuk. Anak-anak dan para ibu menggemari *clay* karena tidak mengotori tangan. Kita dapat membentuknya menjadi bermacam-macam, seperti bingkai foto, tempat lilin, tempat pernak-pernik, hiasan ikat rambut, dan lain-lain sebagainya sesuai dengan keinginan (Margaretha, 2008: 2). Dengan demikian, *Clay* merupakan Alat Permainan Edukatif bertekstur lunak berbahan dasar tepung yang memiliki

kesamaan seperti *Clay* asli atau tanah liat yang mudah dibentuk sesuai kreasi anak, *clay* merupakan permainan yang aman untuk anak dan mudah didapatkan karena harganya terjangkau, *clay* dapat mengeras apabila diangin-anginkan.

Menurut Brainbridge bermain menggunakan *clay* memiliki beberapa manfaat untuk anak diantaranya membantu dalam mengasah kemampuan otak kanan anak dalam berkreaitivitas, meningkatkan daya imajinasi, dan melatih kerja syaraf motorik anak (Aryanti, 2017: 4). Sedangkan menurut Yudistira, manfaat permainan *clay* diantaranya: *pertama*, melatih kemampuan dan kekuatan tangan. Anak-anak usia 3 tahun keatas mulai membutuhkan aktivitas yang melatih gerak serta kekuatan tangannya karena sebentar lagi mereka akan mulai memegang gelas sendiri atau melakukan kegiatan lain yang membutuhkan keterampilan tangan, bermain *clay* melatih mereka mengenali beberapa gerak tangan seperti menekan, menggenggam, menusuk dengan jari, melintir, meremas, menggulung, memotong, dan sebagainya. *Kedua*, melatih kreativitas dan imajinasi. Pikiran anak-anak dipenuhi imajinasi tanpa batas. *clay* seperti halnya lego, bisa menjadi media bagi mereka untuk menuangkan kreativitasnya. *Ketiga*, meningkatkan interaksi sosial. Bermain plastisin bersama membuat anak berinteraksi dengan guru dan teman sebaya yang sama-sama asyik bermain plastisin. Anak memiliki kesempatan untuk belajar berkomunikasi dengan lingkungan sekitar baik suara maupun bahasa tubuh. *Keempat*, terapi. Menekan, meremas, serta memilin *clay* dapat menjadi cara untuk menyalurkan emosi yang biasanya ditunjukkan dengan memukul. *Kelima*, menyenangkan. Beragam warna yang tersedia serta kebebasan berekspresi menjadi kelebihan utama yang membuat aktivitas ini begitu menyenangkan (Yudistira, 2019).

Jenis *clay* bermacam-macam yaitu plastisin malam, *paper clay*, *clayroti*, *polymerclay*, *jumping clay*, *gypsum clay* asli atau tanah liat. Plastisin tepung termasuk dalam macam dan jenis *clay*. Kelebihan dan keunikan *clay* dari tepung kue adalah bahan dasar mudah dibuat. Kalau pun enggan untuk membuat bahannya pembaca dapat membeli yang sudah jadi. Model-modelnya unik dapat dibuat sesuai dengan keinginan kita, lebih lembut dan detail hingga dapat dibentuk unik mirip aslinya, jika salah satu mudah mengulanginya. Asalkan telaten dan tekun pastilah tidak sulit membuatnya (Yudistira, 2019). Dapat dipahami, *Clay* ini jika kotor dapat dibersihkan dengan kuas halus boleh kering ataupun basah, asalkan tidak direndam di dalam air. Untuk menjaga kebersihannya bisa disimpan di ruang kaca. Namun, jika sudah amat kotor silahkan bisa mengulang untuk membuatnya lagi karena tidak sulit. Selain itu, juga sebagai latihan untuk mempermahir keterampilan motorik pada tangan kita.

Dalam penerapan media *clay* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Pembina Pangkalbalam guru terlebih dahulu menentukan rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan media *clay* sudah diterapkan sesuai dengan langkah-langkah dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Pembina Pangkalbalam, hal ini terlihat dari sebagian anak-anak bersemangat dan antusias mengikuti kegiatan bermain media *clay*. Penerapan media *clay* yang dilakukan di TK Pembina Pangkalbalam menggunakan media *clay* media yang terbuat dari bahan utamanya tepung, sagu, lem fox, minyak goreng, pewarna makanan dan air sehingga sangat mudah digunakan karena *clay* adalah benda lunak yang dapat diperasperas, ditarik-tarik, ditekan, digulung, dan dibentuk sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak. Sehingga aman bila digunakan dengan anak saat bermain, *clay* pun mempunyai berbagai macam warna sehingga mampu membuat anak lebih tertarik dalam bermain sambil belajar, dibandingkan dengan anak-anak belajar hanya menggunakan papan tulis ataupun buku majalah saja.

Implementasi yang dilakukan guru terhadap media *clay* dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun yaitu dengan melakukan tahapan pengorganisasian/penyusunan sebelum masuk pada proses pembelajaran, adapun tahapan ini yang dilakukan oleh guru TK Pembina Pangkalbalam yaitu mengetahui prosedur/ tahapan pelaksanaan permainan *clay*, mengetahui kondisi lingkungan sekitar, persiapan, dan yang terakhir alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan sebelum melakukan proses pembelajaran, guru harus mengetahui terlebih dahulu isi dan tujuan dalam pelaksanaan pembelajaran permainan *clay* yang akan dilakukan pada hari itu, dengan mengacu pada pembelajaran yang disesuaikan oleh TK Pembina Pangkalbalam tersebut.

Proses implementasi pada media *clay* dalam mengembangkan kreativitas anak sangatlah berpengaruh terhadap seluruh aspek perkembangan serta kecerdasan yang dimiliki oleh anak. Implementasi media *clay* dalam mengembangkan kreativitas anak adalah suatu cara yang dilakukan oleh lembaga pendidikan pada saat melakukan proses belajar mengajar, terutama di lembaga TK Pembina Pangkalbalam yang menggunakan cara pembelajaran media *clay* dalam mengembangkan kreativitas anak pada proses KBM

berlangsung, upaya yang dilakukan oleh guru yaitu untuk mendidik, membimbing, mengajarkan, serta mengayomi anak TK sesuai dengan apa yang dimiliki oleh anak tersebut. Implementasi media *clay* dalam mengembangkan kreativitas anak ini adalah mengajak anak lebih meningkatnya keterampilan dalam berkreativitas pada saat pembelajaran.

Persentasi Hasil Akhir Dokumentasi Implementasi Media *Clay* dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun di TK Pembina Pangkalbalam

NO	Kreteria Penilaian	Jumlah	Persentasi
1.	BB (Belum Berkembang)	0 Anak	0%
2.	MB (Mulai Berkembang)	3 Anak	33%
3.	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	4 Anak	44%
4.	BSB(Berkembang Sangat Baik)	2 Anak	22%
Jumlah		9 Anak	99%

Berdasarkan hasil data akhir diatas dapat peneliti simpulkan bahwa dari 9 anak di TK Pembina Pangkalbalam dengan kriteria BB (Belum Berkembang) Sebanyak 0 anak dengan persentase 0% pada hasil akhirnya tidak ada lagi anak yang dibantu dan dilihat oleh guru, maka dari itu pada data akhir ini anak yang belum berkembang sudah 0%. MB (Mulai Berkembang) Sebanyak 3 anak dengan persentase 33% pada tahap ini anak masih di lihat dan di amati oleh guru dan juga dalam membuat kreasi bentuk dari media *clay* berlangsung masih di bantu oleh guru takut nya anak mengalami kesulitan. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) ada 4 anak dengan persentase 44% untuk hasil akhir ini ialah anak sudah berrkembang sesuai harapan membuat kreasi sesuai dengan kreativitas dalam membuat bentuk dari media *clay*, dan BSB (Berkembang Sangat Baik) ada 2 anak dengan persentase 22% sudah bisa melakukan semuanya tanpa bantuan dari guru. Sehingga kreativitas anak mengalami peningkatan setelah diterapkannya media *clay* di TK Pembina Pangkalbalam.

Kreativitas dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Kreativitas juga berhubungan dengan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur, data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Proses kreatif meliputi tahap, persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Menurut Hurlock kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman akan tetapi dapat berupa hasil anak (Hurlock, 2012: 4). Kreativitas mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh anak dari pengalaman baik dari sekolah, keluarga maupun lingkungan masyarakat. Kreativitas harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, misalkan saja anak akan membuat bentuk buah-buahan, tujuan kita adalah untuk mengenalkan macam-macam bentuk buah kepada anak.

Dalam hal ini, dalam proses pembelajaran guru harus bisa menggunakan metode yang sangat menyenangkan serta dapat diterima oleh anak. Metode/cara merupakan bagian yang terpenting bagi proses pembelajaran ialah termasuk juga dari bagian strategi kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, metode yang akan dipilih oleh guru harus berdasarkan strategis kegiatan yang sudah dipilih langsung dan ditentukan oleh pihak lembaga TK/PAUD.

Kesimpulan

Implementasi yang dilakukan guru terhadap media *clay* dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun yaitu dengan melakukan tahapan pengorganisasian/penyusunan sebelum masuk pada proses pembelajaran, adapun tahapan ini yang dilakukan oleh guru TK Pembina Pangkalbalam yaitu mengetahui

prosedur/ tahapan pelaksanaan permainan *clay*, mengetahui kondisi lingkungan sekitar, persiapan, dan yang terakhir alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan sebelum melakukan proses pembelajaran, guru harus mengetahui terlebih dahulu isi dan tujuan dalam pelaksanaan pembelajaran permainan *clay* yang akan dilakukan pada hari itu, dengan mengacu pada pembelajaran yang disesuaikan oleh TK Pembina Pangkalbalam tersebut. Kegiatan permainan dalam rangka untuk memudahkan anak dalam belajar yang diterapkan oleh guru masih menggunakan kegiatan yang mengandalkan bahan dasarnya yaitu tepung pada saat melakukan proses pembelajaran dan kegiatan bermain juga sering dibantu dengan alat dan bahan lainnya seperti pewarna, lem, cat akrilik dan alat lain sebagainya, tujuannya ini tidak terlepas dari mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak.

Hasil dari Implementasi media *clay* dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di TK Pembina Pangkalbalam telah berkembang sesuai dengan harapan, hal ini dapat dilihat dari hasil mengamati dari setiap proses berjalannya kegiatan ini. Akan tetapi, terdapat beberapa anak yang pencapaian perkembangannya mulai berkembang. Hal ini juga, dikarenakan dengan menggunakan implementasi yang diterapkan oleh guru sudah mulai meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak usia 4-5 Tahun di TK Pembina Pangkalbalam tersebut.

Referensi

- Aryanti, Feby. 2017. *Bermain Clay Tepung Terhadap Kemampuan Mempertahankan Interaksi Sosial Anak Autis Pada Taman Kanak-Kanak*. Jurnal Pendidikan Khusus. Universitas Negeri Surabaya.
- Fadlillah, Muhammad. 2016. *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta, arrus Media.
- Fakhriyani, Diana Vidya. 2016. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini". Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains. Vol. 4. No. 2.
- Hurlock, Elizabeth B. 2012. *Perkembangan Anak*. Ed. 2. Jakarta: Erlangga.
- Margaretha, Onny. 2008. *Kreasi Cantik Dari Clay*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Mudlofir, Ali. dan Evi Fatimatur Rusydiyah. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif: dari teori ke Praktik*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Mulyasa. 2014. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Munandar, Utami. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Ed. 3. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Yudistira, Ivan Bagus. 2019. *Sensori Motor Bermain Plastsin Tepung*. p.1. (<https://tkalam.com/sensori-motor-bermain-plastsin-tepung.html>).
- Pendidikan Anak Usia Dini. Vol 4. No 2.
- Zainudin. 2010. "Kematangan Psikologis dalam Membangkitkan Minat Belajar Siswa". *Jurnal* Vol. 09. No. 2.
- Mashar, Rhiana. 2011. *Emosional Anak Usia Dini dan Strategi Perkembangannya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Unak Usia Dini*, (Jakarta Kencana:Prenadamedia Group).
- Sunarto. dan Hartono, Agung. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Khuriyah, Marfuatun. 2014. "Upaya Peningkatan Berbahasa Anak melalui Metode Bercerita di RA Muslimat NU Pasuruan 2 Mortoyudan Magelang". *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Suanan Klijaga Yogyakarta.
- Kurnia, Rita. 2009. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Jakarta: Cendekia Insani.

- Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Jumiyati. 2015. "Penggunaan Metode Bercerita sebagai Sarana Penanaman Nilai Moral pada Anak Usia Dini di PAUD Gajahwong, Timoho, Yogyakarta". *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*. Vol. 14. No. 1.
- Arikunto, Suharsimi. dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Permendiknas RI. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Nomor 146 Tahun 2014*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tadzkiroatun. 2005. *Keterampilan Berbicara Anak*. Jakarta: Depdiknas.
- Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak*. Jakarta: Depdiknas.