



PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG

**PEDOMAN TEKNIS
SLIME KREATIF
(AKTIVITAS MEMBENTUK
BUNGA BAGI ANAK TK)
TAHUN 2025**

BAB I PENDAHULUAN

A. DASAR HUKUM

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan potensi anak sejak dini melalui kegiatan yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangannya.
2. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, yang menekankan pentingnya kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan aspek perkembangan anak, termasuk kreativitas dan keterampilan motorik halus.
3. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, yang mendorong penggunaan kegiatan bermain sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini.
4. Program kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, kemampuan motorik halus, serta imajinasi anak melalui kegiatan bermain yang edukatif dan menyenangkan.
5. Rencana kegiatan kelas dalam rangka memberikan pengalaman belajar yang kreatif melalui aktivitas membentuk bunga menggunakan slime.

B. LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap penting dalam perkembangan kemampuan kognitif, motorik, sosial, dan kreativitas anak. Pada usia taman kanak-kanak (TK), anak belajar melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan eksploratif. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain kreatif sangat diperlukan untuk merangsang perkembangan anak secara optimal.

Salah satu kegiatan yang dapat mendukung perkembangan tersebut adalah bermain slime. Slime merupakan bahan permainan yang memiliki tekstur lembut, elastis, dan mudah dibentuk sehingga sangat menarik bagi anak-anak. Melalui permainan slime, anak dapat melatih koordinasi tangan, kekuatan motorik halus, serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka.

Aktivitas membentuk bunga menggunakan slime menjadi salah satu bentuk kegiatan kreatif yang dapat membantu anak mengenal bentuk, warna, serta melatih kemampuan mereka dalam membuat karya sederhana. Selain itu, kegiatan ini juga dapat meningkatkan konsentrasi, kesabaran, serta rasa percaya diri anak ketika mereka berhasil membuat bentuk yang diinginkan.

Dengan demikian, kegiatan "Slime Kreatif: Aktivitas Membentuk Bunga bagi Anak TK" diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus edukatif, yang mampu mendukung perkembangan kreativitas dan keterampilan motorik halus anak melalui aktivitas bermain yang menarik.

C. TUJUAN

1. **Mengembangkan kreativitas anak**
Melalui aktivitas membentuk bunga menggunakan slime, anak-anak TK dapat mengekspresikan ide, imajinasi, dan kreativitas mereka secara bebas.

2. Meningkatkan keterampilan motorik halus
Proses memulung, menekan, dan membentuk slime membantu anak melatih koordinasi tangan-mata dan kekuatan otot tangan, yang penting untuk menulis dan aktivitas sehari-hari.
3. Mengenalkan konsep bentuk dan warna
Aktivitas ini memberikan pengalaman belajar secara menyenangkan, di mana anak-anak mengenal berbagai bentuk bunga dan kombinasi warna melalui media slime.
4. Mendorong kemampuan fokus dan kesabaran
Membuat bunga dari slime menuntut anak untuk mengikuti langkah-langkah secara bertahap, sehingga meningkatkan konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran.
5. Meningkatkan rasa percaya diri dan kemandirian
Hasil karya bunga slime yang mereka buat dapat memberikan rasa bangga dan percaya diri, serta memotivasi anak untuk mencoba hal-hal baru secara mandiri.

D. MANFAAT

Kegiatan Slime Kreatif: Aktivitas Membentuk Bunga memberikan berbagai manfaat bagi perkembangan anak TK. Aktivitas ini dapat mengasah kreativitas dan imajinasi anak, karena mereka bebas menciptakan bentuk bunga sesuai ide dan imajinasi mereka sendiri. Selain itu, proses membentuk slime membantu melatih motorik halus, seperti koordinasi tangan-mata dan kekuatan otot tangan, yang penting untuk kemampuan menulis dan melakukan kegiatan sehari-hari. Anak juga diperkenalkan pada berbagai warna dan bentuk, sehingga dapat mengenal konsep visual dengan cara yang menyenangkan. Kegiatan ini juga mendorong anak untuk lebih fokus dan sabar, karena pembuatan bunga dari slime membutuhkan perhatian dan ketelitian dalam mengikuti langkah-langkah. Di sisi lain, hasil karya yang berhasil mereka buat akan meningkatkan rasa percaya diri dan kemandirian anak. Bagi guru, kegiatan ini menjadi metode pembelajaran kreatif yang menarik, sekaligus media untuk mengamati kemampuan motorik, kreativitas, dan konsentrasi anak secara lebih nyata.

Selain itu, kegiatan ini juga menumbuhkan **nilai sosial**, karena anak dapat belajar berbagi ide, menghargai karya teman, dan bekerja sama jika dilakukan secara berkelompok. Dengan demikian, inovasi ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif, motorik, sosial, dan emosional anak secara menyeluruh.

E. KECEPATAN PEMANFAATAN INOVASI DAERAH

Kecepatan pemanfaatan inovasi "Slime Kreatif: Aktivitas Membentuk Bunga bagi Anak TK" termasuk sangat tinggi karena konsep dan media yang digunakan sederhana, aman, dan mudah diperoleh. Bahan-bahan utama untuk membuat slime, seperti lem, boraks atau pengganti aman, pewarna makanan, dan glitter, mudah didapatkan di pasaran dan harganya relatif terjangkau, sehingga guru atau pendidik tidak memerlukan waktu lama untuk mempersiapkannya. Selain itu, aktivitas membentuk bunga dari slime tidak memerlukan alat khusus atau proses yang rumit, sehingga sesi pembelajaran dapat langsung dilaksanakan tanpa persiapan panjang. Anak-anak dapat mulai berkreasi segera setelah bahan tersedia, dan guru dapat memberikan arahan sambil mengamati kemampuan motorik halus, kreativitas, konsentrasi, serta keterampilan sosial anak. Waktu yang dibutuhkan untuk satu sesi pun cukup singkat, biasanya antara 30-45 menit, yang sesuai dengan durasi fokus anak-anak TK, sehingga kegiatan ini dapat dilakukan secara rutin, baik sebagai bagian dari pembelajaran formal maupun kegiatan bermain kreatif. Kepraktisan dan kesederhanaan metode ini membuat inovasi cepat dimanfaatkan di berbagai situasi kelas, bahkan dapat diterapkan dalam kelompok kecil maupun secara individual. Selain itu, proses ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai kemampuan anak, sehingga setiap anak dapat merasakan keberhasilan dalam membuat bunga dari slime tanpa merasa frustrasi. Dengan demikian, inovasi ini tidak hanya **mudah dan cepat diterapkan**, tetapi juga

fleksibel, efisien, dan langsung memberikan manfaat bagi perkembangan kreativitas, motorik, serta kemampuan sosial anak TK.

BAB II

KERANGKA BERFIKIR

A. Kebaharuan

Kebaharuan dari inovasi "Slime Kreatif: Aktivitas Membentuk Bunga bagi Anak TK" terletak pada pendekatan pembelajaran yang menggabungkan media bermain modern dengan pengembangan kreativitas anak secara terstruktur. Secara tradisional, kegiatan seni di taman kanak-kanak biasanya menggunakan media seperti kertas, plastisin, cat air, atau tanah liat untuk membuat bentuk-bentuk sederhana. Meskipun metode tersebut telah terbukti efektif untuk melatih motorik halus dan imajinasi, inovasi ini memperkenalkan slime sebagai media utama, yang memiliki karakteristik unik: elastis, lentur, dan bisa dibentuk serta dimodifikasi sesuai keinginan anak. Slime tidak hanya memberikan pengalaman sensorik yang menyenangkan, tetapi juga memungkinkan anak untuk mengeksplorasi warna, tekstur, dan bentuk secara lebih bebas dibandingkan media tradisional. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, multisensorial, dan menantang imajinasi anak secara lebih kreatif.

Selain media yang inovatif, metode pembelajaran yang diterapkan juga berbeda dari metode konvensional. Aktivitas membentuk bunga dengan slime menekankan kombinasi antara seni, sains, dan keterampilan motorik. Anak-anak tidak hanya belajar membuat bentuk bunga, tetapi juga mempelajari cara menggabungkan warna, memperkirakan proporsi, dan memahami tekstur slime saat dibentuk. Dengan demikian, inovasi ini memberikan dimensi edukatif yang lebih holistik, karena anak dilibatkan secara kognitif, motorik, sosial, dan emosional sekaligus. Kebaharuan lainnya adalah fleksibilitas dan adaptabilitas inovasi ini; guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai kemampuan anak, mulai dari membentuk bunga sederhana hingga membuat rangkaian bunga yang lebih kompleks. Hal ini memungkinkan inovasi digunakan secara individual maupun kelompok, menumbuhkan keterampilan sosial, kemampuan bekerja sama, serta menghargai karya teman.

Aspek lain yang membuat inovasi ini baru adalah penggabungan aspek sensorik, kreatif, dan emosional. Slime sebagai media memberikan stimulasi sensorik melalui tekstur dan elastisitasnya, sehingga anak-anak dapat merasakan sensasi menyenangkan yang berbeda dari media konvensional. Pada saat yang

sama, mereka belajar mengekspresikan ide kreatif mereka melalui bentuk bunga, yang meningkatkan rasa percaya diri dan kepuasan pribadi. Inovasi ini juga mendorong anak untuk bersabar, fokus, dan berkreasi tanpa takut membuat kesalahan, karena sifat slime yang mudah diubah kembali memungkinkan anak untuk bereksperimen dan belajar dari kesalahan secara aman.

Dengan demikian, inovasi "Slime Kreatif: Aktivitas Membentuk Bunga bagi Anak TK" menghadirkan pendekatan pembelajaran kreatif yang modern, interaktif, dan multisensorial, yang belum banyak diterapkan di taman kanak-kanak secara luas. Kombinasi media baru, metode fleksibel, dan fokus pada perkembangan holistik anak menjadikan inovasi ini sangat relevan, menyenangkan, dan edukatif, sekaligus membuka peluang bagi pengembangan metode pembelajaran kreatif lainnya di masa depan.

B, DESAI INOVASI

1. Konsep Umum

Inovasi ini dirancang sebagai aktivitas kreatif berbasis media slime yang dapat membentuk bunga, ditujukan khusus untuk anak-anak TK. Tujuan utama desain inovasi adalah menggabungkan pembelajaran kreatif, sensorik, dan motorik halus dalam satu kegiatan yang menyenangkan dan edukatif. Kegiatan ini menekankan eksplorasi, imajinasi, dan keterampilan praktis anak, sehingga mereka dapat belajar sambil bermain.

2. Media dan Bahan

Bahan utama inovasi ini adalah slime buatan sendiri atau slime instan yang aman untuk anak-anak. Slime dapat diberi warna, glitter, atau tambahan manik-manik aman untuk memperkaya tekstur dan estetika. Selain slime, bahan tambahan lain termasuk alat bantu sederhana seperti cetakan bunga, stik pengaduk, dan alas plastik untuk menjaga kebersihan. Semua bahan dirancang aman, ramah anak, dan mudah diperoleh, sehingga guru dapat menyiapkannya dengan cepat.

3. Langkah-Langkah Aktivitas

Desain aktivitas dibagi menjadi beberapa tahap untuk memudahkan anak mengikuti proses:

- **Persiapan:** Guru menyiapkan slime, alat, dan media pendukung serta menjelaskan tujuan kegiatan secara singkat.
- **Eksplorasi:** Anak memegang, meremas, dan membentuk slime secara bebas untuk mengenal tekstur dan elastisitas.
- **Pembentukan Bunga:** Anak mulai membentuk bunga sederhana sesuai instruksi atau kreativitas sendiri, belajar menggabungkan warna dan bentuk.
- **Penyelesaian dan Evaluasi:** Anak menyelesaikan bunga, guru memberikan pujian dan menanyakan proses yang mereka lakukan untuk menumbuhkan refleksi dan rasa percaya diri.

4. Metode Pendampingan Guru

Guru berperan sebagai fasilitator dan pengarah, memberikan arahan langkah demi langkah, membantu anak yang kesulitan, serta mengamati perkembangan motorik, kreativitas, fokus, dan kemampuan sosial anak. Guru juga mendorong anak untuk bekerja sama dalam kelompok, menghargai hasil teman, dan mengekspresikan ide kreatif mereka.

5. Variasi dan Adaptasi

Desain inovasi ini fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kemampuan anak. Misalnya, untuk anak usia 4-5 tahun, guru dapat memberikan bentuk bunga sederhana, sedangkan untuk anak yang lebih besar, dapat menantang mereka membuat rangkaian bunga atau variasi bunga lebih kompleks. Aktivitas ini juga dapat dikembangkan untuk tema tertentu, misalnya bunga musiman atau bunga nasional.

6. Hasil yang Diharapkan

Anak dapat menghasilkan bunga dari slime yang unik sesuai kreativitas mereka, sambil melatih motorik halus, konsentrasi, imajinasi, dan kemampuan sosial. Guru memperoleh dokumentasi kemajuan anak secara langsung dan dapat menilai efektivitas metode inovatif ini.

BAB III

TAHAPAN PROSES PENCIPTAAN INOVASI

1. Identifikasi Kebutuhan dan Masalah

Tahap pertama dimulai dengan mengamati kebutuhan dan tantangan dalam pembelajaran anak TK. Guru atau inovator menilai bahwa anak-anak membutuhkan aktivitas kreatif yang menyenangkan, interaktif, dan mampu melatih motorik halus. Observasi menunjukkan bahwa media konvensional seperti kertas, plastisin, dan cat seringkali kurang menarik bagi sebagian anak dan kurang memberikan stimulasi sensorik yang lengkap. Dari analisis ini muncul ide untuk menghadirkan media baru berupa slime yang fleksibel dan dapat dibentuk menjadi berbagai bentuk, termasuk bunga.

2. Riset dan Pengumpulan Informasi

Setelah ide muncul, tahap selanjutnya adalah melakukan riset terkait bahan dan metode. Guru/inovator mencari informasi tentang slime aman untuk anak-anak, jenis pewarna yang tidak berbahaya, dan cara menambahkan elemen estetika seperti glitter atau manik-manik. Pada tahap ini juga dikaji teknik pembelajaran berbasis kreativitas dan sensorik yang sudah diterapkan di TK lain, sehingga inovasi yang akan dikembangkan memiliki nilai tambah dan kebaruan.

3. Perancangan Konsep Inovasi

Berdasarkan riset, dibuat rancangan kegiatan lengkap, mulai dari media, alat bantu, langkah aktivitas, hingga cara evaluasi hasil karya anak. Pada tahap ini ditentukan:

- Jenis slime dan bahan tambahan.
- Bentuk bunga yang bisa dibuat sesuai usia anak.
- Durasi dan alur kegiatan agar sesuai fokus anak TK.
- Peran guru sebagai fasilitator, pengamat, dan motivator.

4. Pembuatan Prototipe

Setelah rancangan siap, dilakukan pembuatan prototipe. Slime dicampur dan diwarnai sesuai rencana, kemudian dicoba untuk dibentuk menjadi bunga. Prototipe ini diuji untuk memastikan:

- Tekstur slime aman dan mudah dibentuk.
- Warna dan estetika menarik bagi anak-anak.
- Langkah pembuatan mudah diikuti oleh anak TK.

5. Uji Coba di Lingkungan TK

Tahap berikutnya adalah uji coba langsung di kelas TK. Anak-anak diberi slime dan diarahkan untuk membentuk bunga sesuai tahapan yang sudah dirancang. Guru mengamati:

- Sejauh mana anak dapat mengikuti instruksi.
- Tingkat kreativitas dan variasi bentuk yang dihasilkan.
- Reaksi anak terhadap media slime.

6. Evaluasi dan Penyempurnaan

Dari hasil uji coba, guru/inovator mengevaluasi kekuatan dan kelemahan inovasi. Misalnya, apakah durasi terlalu lama, apakah beberapa anak kesulitan membentuk bunga, atau apakah bahan slime perlu dimodifikasi. Berdasarkan evaluasi, dilakukan penyesuaian desain, bahan, atau metode pembimbingan agar inovasi lebih efektif, menyenangkan, dan aman.

7. Finalisasi dan Implementasi

Setelah penyempurnaan, inovasi siap diterapkan secara rutin di kelas. Pada tahap ini, guru dapat menyusun modul kegiatan, lembar observasi, dan dokumentasi hasil karya anak untuk memantau perkembangan motorik, kreativitas, dan kemampuan sosial anak secara berkelanjutan.

A. Sasaran kegiatan inovasi

1. Anak didik TK.
2. Guru TK.
3. Lingkungan sekolah dan sekitar.
4. Orang tua sebagai pendukung kegiatan.

B. Waktu Dan Tempat

- Waktu: Disesuaikan dengan kalender pembelajaran TK
- Tempat: Lingkungan sekolah TK dan lingkungan sekitar.

C. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini menggunakan **metode pembelajaran berbasis bermain (learning through play)** yang disesuaikan dengan kemampuan dan tahap perkembangan anak TK. Metode ini menekankan pada keterlibatan aktif anak melalui eksplorasi, kreativitas, dan praktik langsung

D. HASIL YANG DIHARAPKAN

1. Pengembangan Kreativitas Anak

Anak mampu mengeksplorasi imajinasi mereka dalam membentuk bunga dari slime dengan berbagai bentuk dan warna.

2. Peningkatan Motorik Halus

Anak terampil dalam meremas, menggulung, dan membentuk slime sehingga keterampilan motorik halusnya meningkat.

3. Peningkatan Konsentrasi dan Kesabaran

Anak belajar fokus dan sabar saat membuat bentuk bunga sesuai keinginan mereka.

4. Pengembangan Kemampuan Sosial dan Rasa Percaya Diri

Anak dapat memamerkan hasil karyanya kepada teman dan guru, meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan berinteraksi sosial.

5. Peningkatan Minat Belajar Melalui Bermain

Anak memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga termotivasi untuk mengikuti kegiatan edukatif lain dengan antusias.

BAB IV

PENUTUP

Kegiatan "Slime Kreatif: Aktivitas Membentuk Bunga bagi Anak TK" merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang menggabungkan kreativitas, imajinasi, dan keterampilan motorik halus anak melalui media bermain yang menyenangkan. Aktivitas ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang interaktif, tetapi juga membantu anak mengembangkan kemampuan sosial, rasa percaya diri, serta kemampuan berkonsentrasi dan bersabar.

Dengan diterapkannya metode pembelajaran berbasis bermain, diharapkan anak-anak dapat belajar sambil bermain secara efektif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Kegiatan ini dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dan orang tua dalam mendukung perkembangan anak usia dini.

Secara keseluruhan, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi sarana edukatif yang menyenangkan dan dapat terus dikembangkan untuk mendukung kreativitas dan potensi anak TK secara optimal.



**PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG**