

# **MENINGKATKAN KREATIVITAS MELALUI BERMAIN *PLAY DOUGH* PADA ANAK KELOMPOK A DI PAUD KENANGA 64 SANENREJO TAHUN PELAJARAN 2019 – 2020**

Miarti

Universitas Muhammadiyah Jember  
Jl. Karimata No. 49 Jember  
Miarti61584@gmail.com

## **ABSTRAK**

Latar belakang penelitian ini adalah kurang optimalnya kreativitas pada anak kelompok A di PAUD Kenanga 64 Sanenrejo. Hal ini dikarenakan media yang digunakan kurang mendukung untuk perkembangan kreativitas selain itu anak kurang fokus dalam melakukan kegiatan pembelajaran, anak tidak bisa diam dan sering berbicara dengan teman saat melakukan kegiatan pembelajaran. Anak juga tidak memiliki inisiatif sendiri dalam kegiatan bermain Hal ini membuat kreativitas anak tidak dapat berkembang secara optimal.

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah meningkatkan kreativitas melalui bermain *play dough* pada anak kelompok A di PAUD Kenanga 64 Sanenrejo. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan kreativitas melalui bermain *play dough* pada anak kelompok A di PAUD Kenanga 64 Sanenrejo.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ).pelaksanaan penelitian yaitu pada tanggal 09 Maret 2020 hingga 13 Maret 2020 pada anak kelompok A di PAUD Kenanga 64 Sanenrejo. Peneliti menggunakan dua metode pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi. Instrument yang digunakan adalah lembar observasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh hasil kreativitas anak meningkat setelah melakukan kegiatan bermain *play dough*. dimana pada siklus I persentase kreativitas anak sebesar 53% dan pada siklus II naik menjadi 90%.Simpulan penelitian ini adalah bermain *play dough* terbukti dapat menjadi pilihan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak. Kreativitas anak semakin meningkat disetiap pertemuan dan hasil yang diperoleh anak pun meningkat serta berhasil memenuhi kriteria kesuksesan.

**Kata Kunci** : Kreativitas anak, Bermain *play dough*.

## 1. PENDAHULUAN.

Anak usia dini adalah sosok individu unik, yang sedang menjalani suatu proses perkembangan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun (undang-undang SISDIKNAS, tahun 2003) dan usia 0-8 tahun menurut NAECY. Usia dini merupakan masa keemasan (*the golden age*), namun sekaligus periode yang sangat kritis dalam tahap perkembangan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia dini sangat menentukan kualitas kesehatan, kecerdasan dan kematangan emosional manusia pada tahap berikutnya, dengan demikian investasi pengembangan anak usia dini merupakan investasi yang sangat penting bagi sumber daya manusia yang berkualitas.

Beberapa cara atau metode yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas dan mengasah ketajaman daya kreasi anak, antara lain : aktif berapresiasi, gemar merenung, responsive terhadap kejadian sekeliling, sering berinisiatif, mendinamiskan otak, banyak membaca dan menulis. Dari semua cara atau metode yang disebutkan diatas tentunya memerlukan media atau sumber belajar, agar metode tersebut dapat terlaksana dengan baik. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini yaitu dengan menggunakan media *play dough*.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada anak kelompok A di PAUD Kenanga 64 Sanenrejo, terdapat permasalahan yang

terjadi pada kegiatan pengembangan kreativitas anak yaitu rendahnya kreativitas anak. Terlihat dalam kegiatan bermain plastisin, anak masih kebingungan karena tidak mempunyai ide dengan media plastisin tersebut. Anak hanya mencontoh dan tidak mau mencoba membuat bentuk lain dan cenderung pasif, tidak mempunyai inisiatif sendiri dalam melakukan kegiatan bermain. Selanjutnya kegiatan yang dilakukan anak hanya meremas - remas plastisin tersebut, apabila sudah bosan maka mereka meletakkannya. Selain itu plastisin juga kurang baik bagi anak karena mengandung bahan kimia, berbau, lengket dan kurang menarik.

Dengan sering mencontoh anak tidak dapat menuangkan imajinasinya. Berbagai upaya telah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas anak, seperti menggambar bebas, mewarnai, kolase dan lain-lain. akan tetapi belum didapat peningkatan kreativitas pada anak didik. Dari 19 anak hanya ada 2 anak yang dapat mengerjakan tugas tanpa dibantu oleh guru dan mengerjakan sesuai idenya sendiri, sedangkan yang lain masih dibantu oleh guru. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang mendukung perkembangan kreativitas anak, selain itu anak kurang fokus dan tidak bisa diam, saling berbicara dengan teman pada saat kegiatan pembelajaran, sehingga anak tidak bisa menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Selain itu seringkali anak diberi contoh pada kegiatan belajar, terutama dalam

mengembangkan kreativitas, hal ini menjadikan anak tidak mempunyai inisiatif sendiri dalam melakukan kegiatan bermain

Berdasarkan hasil tersebut diatas menunjukkan terdapat beberapa aspek kreatif yang belum berkembang pada anak secara optimal. Sesuai dengan indikator dari kreativitas yang belum dicapai oleh anak yaitu anak belum mampu membuat bentuk dengan menggunakan berbagai media, anak belum mampu mengkombinasikan warna pada kegiatan bermain serta anak belum mampu membuat bentuk sesuai imajinasinya. Hal ini perlu adanya kegiatan pembelajaran dan media yang mendukung kreativitas anak.

Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru dalam rangka memfasilitasi anak untuk dapat meningkatkan potensi kreatifnya yaitu melalui bermain *play dough*. Media ini dapat menjadi media yang menyenangkan bagi anak karena sifatnya yang elastis dan mudah dibentuk, serta aman bagi anak sangat memungkinkan digunakan untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk sesuai imajinasi.

Melalui media *play dough* anak dapat menuangkan semua ide kreatifnya dengan cara mencampur atau mengkombinasikan beberapa warna, membuat berbagai bentuk dan dapat menciptakan produk baru atau hasil karya yang berbeda dengan cara anak sendiri. Diharapkan dengan bermain *play dough* aspek perkembangan anak terstimulasi secara optimal karena permainan ini dapat

mengasah kreativitas dan imajinasi anak. Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “ Meningkatkan kreativitas melalui bermain *play dough* pada anak kelompok A di PAUD Kenanga 64 Sanenrejo (tahun pelajaran 2019 – 2020)“.

## 2. KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

Ditinjau dari aspek kehidupan pengembangan kreativitas sangatlah penting. Banyak permasalahan serta tantangan hidup menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dalam mencari pemecahan masalah yang imajinatif. Kreativitas yang berkembang dengan baik akan melahirkan pola pikir yang solutif yaitu keterampilan dalam mengenali permasalahan yang ada, serta kemampuan membuat perencanaan dalam mencari pemecahan masalah. Menurut Rachmawati (2011) kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode maupun karya nyata yang efektif berbeda bersifat *imajinatif, estetis, flekasibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas dan diferensiasi* yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Menurut Hurlock dalam Susanto (2011) kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah dalam bentuk gagasan atau obyek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru.

## 2.1 Tahap – Tahap Perkembangan Kreativitas

Setiap anak memiliki perkembangan dalam berkegiatan berbeda yang terdiri dari beberapa tahapan. Tahap – tahap perkembangan kreatif anak meliputi beberapa tingkatan. Para ahli berupaya menjelaskan bagaimana proses terjadinya pribadi kreatif. Teori yang berkembang untuk menjelaskan proses terbentuknya pribadi kreatif yaitu teori Wallas. Menurut Wallas dalam Suratno (2005) mengemukakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap yaitu : (1) Persiapan, (2) *Inkubasi*, (3) *Iluminasi*, (4) *Verifikasi*.

1. Tahap persiapan. Seseorang mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain, dan sebagainya
2. Tahap *inkubasi*. Tahap dimana individu melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar tetapi dalam alam pra sadar.
3. Tahap *iluminasi*. Tahap timbulnya "*insight*" atau "*Aha-Erlebnis*", saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.
4. Tahap *verifikasi* atau evaluasi. Tahap dimana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Disini

diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Dengan kata lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis). Sedangkan dalam STTPA ada beberapa indikator kreativitas yang dapat dicapai sesuai dengan tahapan usia anak Menurut Peraturan pemerintah No. 137 tahun 2014 ( STPPA) terdapat tahap – tahap perkembangan kreativitas yang tertuang dalam indikator dari aspek fisik motorik halus dan aspek seni pada anak usia 4-5 tahun yaitu :

- a. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni membuat bentuk menggunakan berbagai media
- b. Mengkombinasikan berbagai warna ketika bermain *play dough*
- c. Membentuk berdasarkan imajinasinya (misalnya dengan *play dough* atau tanah liat)

## 2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Hasil penelitian beberapa ahli diatas menunjukkan bahwa faktor-faktor dalam kreativitas meliputi : daya imajinasi, rasa ingin tahu dan orisinalitas (kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan tidak biasa) dapat mengimbangi kekurangan dalam daya ingat, daya tangkap, penalaran, pemahaman terhadap tugas dan faktor lain dalam intelegensi. Jadi, pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kreativitas sangatlah penting.

Setiap anak pada dasarnya memiliki potensi akan kreativitasnya. Oleh karena itu pendidik atau orang tua harus bisa meningkatkan kreativitas

dengan melakukan pengamatan dan penilaian secara terus menerus dan berkesinambungan sebagai alat pemantau keefektifan kemampuan berkegiatan.

### **2.3 Ciri-ciri Kreativitas**

Ditinjau dari sisi kreativitas, sebenarnya setiap orang memilikinya. Hal yang membedakan manusia satu dengan yang lain dari sisi kreatifnya adalah dikembangkan atau tidaknya. Salah satu hal tersebut yang nantinya membedakan manusia yang satu lebih kreatif dibanding manusia lainnya. Dalam kehidupan sehari-hari bersama anak kita dapat melihat ada anak yang diam dan selalu minta dibantu, sementara ada anak yang banyak akal dan idenya. Di lihat sepintas anak yang banyak ide dan akal tersebut termasuk golongan anak yang kreatif.

Anak kreatif yaitu anak yang pikirannya berdaya, penuh dengan inisiatif dan tidak selalu bergantung pada orang lain. Ketika anak mengekspresikan pikiran atau kegiatannya yang berdaya cipta, berinisiatif sendiri dengan cara yang original. Anak kreatif adalah anak yang mampu memberdayakan pikirannya untuk menghasilkan suatu produk secara kreatif. Suratno (2005).

### **2.4 Teknik Pengembangan Kreativitas**

Pada dasarnya anak memiliki kecenderungan berbakat dalam kreativitas dan mengungkapkan dirinya secara kreatif meskipun masing-masing orang berbeda sesuai dengan potensi yang dimiliki. Namun apabila tidak dipupuk dan dikembangkan maka bakat

atau kreativitas tersebut tidak akan berkembang secara optimal.

Bakat dan kreativitas akan tumbuh dan berkembang jika didukung dengan fasilitas dan kesempatan yang memungkinkan.

Untuk memaksimalkan kreativitas seseorang dapat dicapai melalui beberapa tindakan nyata. Menurut Nursito (2000) mengasah ketajaman daya kreasi dapat dilakukan dengan beberapa cara antara lain : aktif berapresiasi, gemar merenung, responsive terhadap kejadian sekeliling, sering berinisiatif, mendinamisasikan otak, banyak membaca dan menulis.

### **2.4 Makna Pengembangan Kreativitas**

Terdapat sejumlah alasan perlunya pengembangan kreativitas dilakukan sejak usia dini. Kreativitas begitu bermakna dalam hidup sehingga perlu dipupuk sejak dini. Oleh karena itu pengembangan kreativitas, cara – cara yang dapat memupuk, merangsang dan mengembangkannya menjadi sangat penting,

Selain itu juga ada beberapa fungsi dari kreativitas untuk anak usia dini. Menurut Montolalu (2009) pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana belajar yang menunjang untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak.

### **2.5 Bermain *Play dough***

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela,

tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Hurlock (1978).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan, dilakukan sepanjang hari dan merupakan kebutuhan bagi anak yang dapat menimbulkan kepuasan serta tidak ada paksaan didalamnya karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain,

## 2.6 Macam – Macam Bermain

Melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak, guru akan mendapat gambaran tentang tahap perkembangan dan kemampuan anak. Dengan bermain anak dapat belajar menjajaki, mengkonstruksi dan mencipta. Berbagai jenis bermain menurut Freeman dan Munandar (2000) yaitu :

1. Bermain *eksploratif*, meliputi eksplorasi diri sendiri dan juga eksplorasi lingkungan atau dunia seseorang.
2. Bermain *destruktif*, anak bereksperimen dengan benda – benda yang diperlakukan secara destruktif yaitu melempar, memecahkan, menendang, menyobek – nyobek atau membanting sesuatu.
3. Bermain *Kreatif*, anak menggunakan imajinasinya, pikiran, dan pertimbangan untuk mencipta sesuatu atau membuat kombinasi –kombinasi dari komponen alat permainan.
4. Bermain *Konstruktif*, dapat mengikuti proses eksplorasi material. Anak terlihat dalam

membentuk dan menggabungkan obyek.

## 2.7 Bermain *Playdough*

Pembelajaran kreativitas dapat diajarkan dengan cara bermain, Hill dalam Montolalu, dkk (2009) memperkenalkan sebuah masa “bekerja–bermain” dimana anak-anak dengan bebasnya mengeksplorasi benda-benda serta alat-alat bermain yang ada dilingkungannya, mengambil prakarsa serta melaksanakan ide-ide mereka sendiri. Dengan bermain *play dough* ini, anak belajar mencampur warna, membuat bermacam- macam bentuk, meremas, menggilik, menipiskan dan merampingkannya, ia membangun konsep tentang benda, perubahannya dan sebab akibat yang ditimbulkannya. Ia melibatkan indra tubuhnya dalam dunianya, mengembangkan koordinasi tangan dan mata dan mengeksplorasi konsep ruang dan waktu.

Menurut Anggraini dalam Haryani (2014:59) menyatakan permainan *Play dough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain *play dough* anak tidak hanya memperoleh kesenangan tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya, dengan membuat bentuk apapun sesuai kreaativitasnya masing - masing. Ismail dalam Novitasari (2009) menjelaskan bahwa *play dough* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang mudah digunakan oleh anak, multiguna, murah dan mudah mendapatkannya, aman tidak membahayakan, dapat digunakan

individu atau klasikal, warna menarik dapat dikombinasikan, memiliki kesesuaian ukuran, serta elastis dan ringan.

Dengan bermain *Play dough* anak dapat bermain sesuka hati sesuai dengan keinginan/ imajinasi mereka. Tugas guru sebagai fasilitator, yaitu memfasilitasi media untuk kegiatan bermain dengan baik. Hal ini dilakukan agar anak termotivasi untuk belajar dan dapat mengembangkan kemampuan kreativitasnya dengan optimal melalui bermain.

### 2.8 Tujuan dan Manfaat *Play dough*

Menurut Sumanto (2005) tujuan dari memanfaatkan lingkungan alam (Media *Play dough*) dalam pembelajaran di TK adalah:

- a. Agar pembelajaran bisa lebih efektif, dengan lingkungan yang sudah dikenal anak maka anak dapat menerima dan menguasai dengan baik.
- b. Agar pelajaran jadi relevan dengan kebutuhan siswa sesuai dengan minat dan perkembangannya.
- c. Agar lebih efisien murah dan terjangkau yakni dengan menggunakan bahan alam, seperti *play dough*

Dari beberapa tujuan dan manfaat bermain *play dough* diatas, maka guru perlu memfasilitasi kegiatan bermain dengan baik agar aspek perkembangan anak terstimulasi optimal. Dengan membuat vareasi dalam pembelajaran bermain *play dough* dan tentunya dengan kegiatan bermain, karena

pembelajaran yang disukai anak adalah melalui bermain maka metode bermain *play dough* sangat tepat untuk langkah awal pembentukan kreativitas. Diawali dengan membuat bermacam – macam bentuk dan mengkombinasikan beberapa warna dalam bentuk-bentuk tersebut.

Menurut Piaget dalam Sujono ( 2008 ) menyatakan bahwa pengetahuan bukan hanya berupa peniruan dari lingkungan anak melainkan lebih kepada mengonstruksi pemikiran. Pengetahuan adalah hasil dari pengonstruksian pemikiran secara aktif dengan membuat hubungan antara obyek satu dengan obyek lainnya. Dengan bermain *play dough* anak akan mempelajari bagaimana obyek dapat berubah posisi dan bentuknya, sesuai keinginan atau khayalan.

Beberapa aspek yang dapat dikembangkan dengan kegiatan bermain *play dough* yaitu :

- a. Perkembangan Motorik  
Penggunaan *play dough* dapat membantu anak melatih keterampilan motorik dengan tangan, ketika memanipulasi *play dough* dengan jari-jari mereka, contohnya keterampilan mencubit, meremas atau menyodok saat mereka bermain dengan *play dough*.
- b. Perkembangan Kognitif. Dengan menggunakan *play dough* dapat membantu anak dalam melatih imajinasi dan kemampuan kognitif seperti mencampur warna, imitasi, simbolisme dan pemecahan masalah . Hal ini membantu anak belajar lebih

banyak tentang lingkungan sekitar dan menirukan benda dengan *play dough*.

- c. Perkembangan Emosi. Dengan menggunakan *play dough* dapat membantu anak untuk tenang disaat frustrasi atau marah, Memegang dan meremas adonan bermain dapat menghasilkan efek menenangkan pada anak dan merasa nyaman dalam mengekspresikan diri.
- d. Perkembangan Sosial Dengan menggunakan *play dough* dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial saat bermain bersama dengan anak yang lain. Selain itu bermain *play dough* memberikan kesempatan bagi anak untuk latihan bekerja sama dan berbagi

Menggunakan media *play dough* memiliki kelemahan dan kelebihan. Kelebihan menggunakan *play dough* adalah bahannya murah, mudah didapat, dapat membuat sendiri. Dengan membuat sendiri mengajarkan anak untuk lebih mandiri dan lebih kreatif. Selain itu *play dough* juga aman bagi anak karena tidak mengandung bahan kimia. Kelemahannya yaitu *play dough* tidak bertahan lama, semakin lama disimpan akan berjamur karena tidak menggunakan bahan pengawet atau bahan kimia

## **2.9 Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Menggunakan Media *Play dough***

Proses pembelajaran yang cenderung “teacher centered” mengakibatkan kreativitas anak kurang

berkembang dengan baik, guru cenderung dominan dalam pembelajaran sehingga tidak ada kesempatan bagi anak untuk menggali potensi kreatif yang ada dalam dirinya. Pembelajaran pada anak usia dini menuntut anak dapat membaca menulis dan berhitung sehingga kreativitas anak kurang diperhatikan. Banyak cara yang dapat dilakukan guru agar kreativitas anak berkembang yaitu melalui kegiatan bermain atau menyediakan media pembelajaran untuk merangsang imajinasi anak.

Media *play dough* termasuk alat permainan edukatif karena memiliki ciri-ciri yang dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas. Oleh sebab itu, media *play dough* dinilai dapat meningkatkan kreatifitas anak. Dalam proses pembelajaran yang menggunakan media *play dough* pada anak usia dini, dengan metode bermain akan menyenangkan bagi anak. Anak akan lebih aktif, percaya diri, mampu mengungkapkan pendapatnya dan meningkatkan kreativitasnya. Pengembangan kreativitas merupakan bagian dari aspek perkembangan motorik dan seni.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa ide atau gagasan serta bentuk karya baru. Dalam mengembangkan kreativitas anak diperlukan kegiatan pembelajaran dengan cara bermain yang tepat, sehingga kemampuan anak dalam berkreasi dapat berkembang optimal. Pemberian kegiatan untuk meningkatkan kreativitas anak perlu menggunakan media yang menarik.



Pembelajaran yang menarik akan meningkatkan motivasi belajar anak dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga akan menumbuhkan daya imajinasi anak. Pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan menggunakan permainan *play dough*. Melalui bermain *play dough* anak dapat menuangkan ide maupun gagasannya dengan baik.

Dari dua jurnal penelitian terdahulu menunjukkan bermain *play dough* dapat meningkatkan kreativitas anak. Kelebihan dari penelitian kali ini permainan *play dough* ditambahkan kegiatan mengkombinasikan warna dengan mencampur beberapa *play dough* pada kegiatan bermain. Hal ini diharapkan dapat memotivasi anak untuk dapat berfikir lebih kreatif lagi. Jadi media *play dough* memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

### 2.10 Hipotesis Tindakant

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat diambil hipotesis bahwa kreativitas anak diduga dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain *play dough* di PAUD Kenanga 64 Sanenrejo pada anak kelompok A tahun pelajaran 2019-2020. Dengan media *play dough* menjadikan anak terinspirasi untuk menuangkan ide maupun gagasan sesuai imajinasinya, anak – anak dapat mengkombinasikan warna dan membuat bermacam – macam bentuk dengan media *play dough*.

### 3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), yang merupakan suatu penelitian terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi didalam sebuah kelas. Penelitian tindakan kelas ini dipilih karena kelas merupakan unit terkecil dan bagian terpenting dalam sistem pembelajaran di Sekolah. Penelitian Tindakan Kelas merupakan upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok anak dengan memberikan sebuah tindakan ( Treatment ) yang sengaja dimunculkan (Mulyasa, 2009). Melalui penelitian tindakan kelas, guru dapat menentukan sendiri bagaimana memilih strategi untuk meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan secara kolaborasi antara guru kelas dan peneliti dengan cara bekerja sama. Dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas dilakukan terus-menerus dalam proses pembelajaran.

Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bermain *play dough*. Peningkatan kreativitas anak diharapkan terjadi setelah guru maupun peneliti merancang kegiatan pembelajaran bermain anak melalui kegiatan bermain *play dough*. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian kreativitas anak setelah mendapatkan pembelajaran bermain *play dough*.

## SIKLUS I

Berdasarkan hasil pengamatan pada penelitian siklus I yang dilakukan selama tiga hari, terlihat adanya peningkatan dalam kegiatan mengembangkan kreativitas. Anak-anak melakukan kegiatan sesuai indikator 1 yaitu membuat bentuk binatang menggunakan media *play dough* dan menunjukkan adanya peningkatan yang baik dalam berkeaktivitas. Hal ini terlihat ada 10 anak yang mampu membuat bentuk binatang darat dengan media *play dough*. Pada kegiatan indikator ke 2, dalam mengkombinasikan warna. Terlihat anak-anak mulai dapat membuat 2 sampai 3 bentuk binatang, dengan warna yang berbeda dalam satu bentuk binatang. Anak-anak menggunakan beberapa warna, sehingga hasil dari bentuk binatang yang dibuat kelihatan lebih menarik dan lebih kreatif.

Sedangkan dalam membuat bentuk sesuai imajinasinya anak-anak juga mulai ada peningkatan. Dalam indikator ke 3 membuat bentuk sesuai imajinasinya, hal yang akan diamati oleh peneliti dan guru yaitu anak mampu membuat bentuk sesuai kreasinya sendiri. Dapat berupa bermacam-macam bentuk selain dari tema binatang darat yang telah disampaikan oleh guru. Terlihat ada beberapa anak yang mampu membuat bentuk sesuai kreasinya sendiri, yaitu membuat cabe, stroberi, membuat kura-kura, kupu-kupu, gurita dan lain-lain. Dari hasil pengamatan hari kedua oleh peneliti pada tiap indikator banyak mengalami peningkatan, ini berarti

dalam kegiatan siklus I hari kedua anak yang tuntas bertambah.

Melalui pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas dapat diketahui adanya peningkatan dalam kreativitas pada anak melalui kegiatan bermain *play dough*. Untuk mendapatkan hasil ketuntasan anak secara maksimal, kegiatan ini akan dilanjutkan dengan siklus II..

## SIKLUS II

Pada pertemuan siklus II anak melakukan kegiatan sesuai indikator 1 yaitu membuat bentuk binatang menggunakan media *play dough* dan menunjukkan adanya peningkatan yang baik. Hal ini terlihat anak-anak mampu membuat 2 bentuk binatang darat dengan media *play dough* sesuai indikator yang ingin dicapai oleh peneliti. Pada kegiatan indikator ke 2, dalam mengkombinasikan warna. Terlihat anak-anak mampu mengkombinasikan 3 warna dalam setiap bentuk yang dibuat, hal ini membuat hasil bentuk yang dibuat anak-anak kelihatan lebih menarik.

Sedangkan dalam membuat bentuk sesuai imajinasinya, ada peningkatan yang signifikan. Dalam indikator ke 3 membuat bentuk sesuai imajinasinya, hal yang akan diamati oleh peneliti dan guru yaitu anak mampu membuat 3 bentuk sesuai kreasinya sendiri. Dapat berupa bermacam-macam bentuk selain dari tema binatang darat yang telah disampaikan oleh guru. Terlihat anak-anak mampu membuat bentuk sesuai kreasinya sendiri seperti ; kue tart, ikan besreta telur ikan,, kupu- kupu dan lain sebagainya. Pada siklus II hari kedua

kriteria kesuksesan yang ingin dicapai peneliti yaitu 17 anak atau 90% ketuntasan dari 19 anak, sudah berhasil dengan baik. Berdasarkan capaian akhir penelitian ini, berarti penelitian berhenti pada siklus II hari kedua.

#### 4.1.2..3 Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa prosentase kreativitas anak yang awalnya pada siklus I yaitu 53% meningkat pada siklus II menjadi 90%. Peningkatan tersebut dikarenakan semangat belajar anak yang bertambah baik, karena guru maupun peneliti selalu memotivasi anak. Selain itu media yang disediakan pada siklus II juga lebih menarik dan cara penyampain guru dalam menjelaskan kegiatan bermain lebih menarik perhatian anak yaitu dengan menampilkan video dan gambar melalui media *labtop* sehingga menumbuhkan semangat belajar pada anak. Pada adonan *play dough* peneliti juga juga menambahkan gliter dan aroma melon. Hal ini untuk menumbuhkan semangat anak dalam melakukan kegiatan bermain dan untuk memotivasi anak dalam berkreaitivitas.

Pada pelaksanaan siklus II peneliti berkolaborasi dengan guru kelas menerapkan observasi untuk mengetahui hasil kemampuan kreativitas anak.

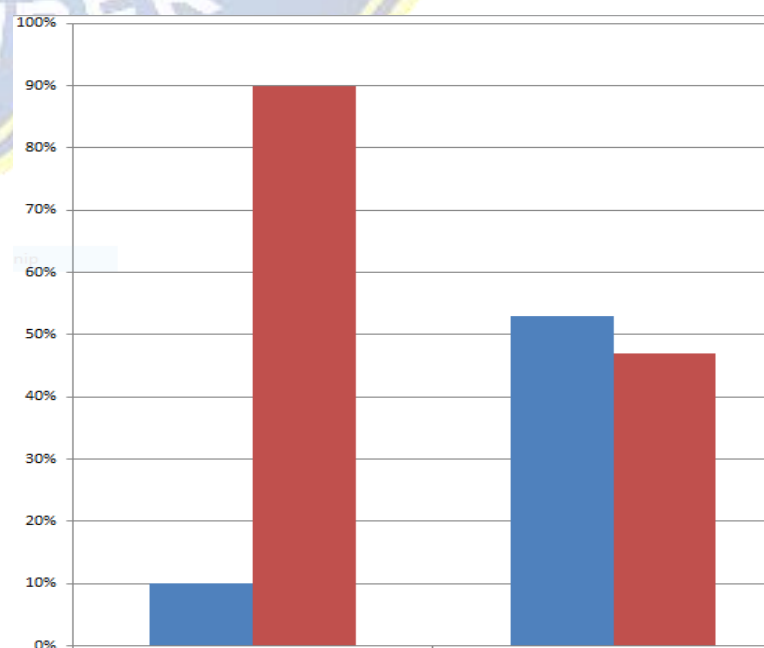
#### 4.2 Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dilakukan dengan menganalisis data yang dilakukan pada siklus I dan siklus II yang merupakan analisis terhadap data kemampuan kreativitas anak dan dilakukan dengan cara membandingkan

pencapaian prosentase keberhasilan yang diperoleh anak sebelum tindakan dilakukan, baik tindakan siklus I dan tindakan siklus II. Adapun rinciannya sebagai berikut :


Dari hasil penelitian yang dimulai dengan studi pendahuluan menunjukkan ada 2 anak yang sudah tuntas dalam kreativitas atau 10% dari 19 anak. Pada siklus I jumlah anak yang tuntas bertambah 10 anak, berarti ada 53% anak yang tuntas. Siklus II mencapai 90% , artinya dalam kegiatan meningkatkan kreativitas ada 17 anak yang sudah tuntas. Berdasarkan hasil akhir prosentase dari penelitian siklus II, kriteria kesuksesan yang ingin dicapai oleh peneliti sudah berjalan baik. Ini berarti peneliti tidak perlu melanjutkan ke siklus selanjutnya. Hasil dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4. 5 dimana terjadi peningkatan kreativitas yang signifikan dengan kegiatan bermain *play dough* pada anak kelompok A di PAUD Kenanga 64 Sanenrejo tahun pelajaran 2019-202.


#### Grafik 4.6. Rekapitulasi Hasil Penelitian Kemampuan Kreativitas



Studi Pendahuluan  
Siklus I Siklus  
II

Keterangan :

 = Tuntas

 = Tidak Tuntas

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak kelompok A di PAUD Kenanga 64 Sanenrejo dapat ditingkatkan dengan cara memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan bermain *play dough* yaitu dengan kegiatan membuat bentuk dan mengkombinasikan warna sesuai dengan imajinasi anak. Hal ini akan memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan potensi kreatifnya, dengan menuangkan ide-ide sesuai kreasi anak sendiri. Anak-anak belajar mengekspresikan diri melalui hasil karya yang telah dibuat melalui media bermain *play dough*, sehingga kemampuan kreativitas anak dapat berkembang optimal

## DAFTAR PUSTAKA

- Adrianto, Tuhana Taufik, 2013. *Cara Melejitkan IQ Kreatif Anak*. Yogyakarta : Kata Hati
- Anwar, Chairul. 2017. *Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Konteporer*. Yogyakarta : IRCiSoD
- Direktorat, 2010. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Kementrian Pendidikan Nasional
- Hanafi, dkk, 2018. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Jember : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jember
- Jatmiko, 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgrup*. Jakarta Diva Press
- Novitasari, N, 2009. *Efektivitas Media Play dough untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Materi Gunung Berapi*, UPI Bandung
- Nursito, 2000. *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta. Mitra Gama Media
- Moeslicatoen, 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Mulyasa, 2009. *Praktek Penelitian Tindakan Kelas..* Bandung. PT. Remaja Rosda Karya:
- Munandar, U, 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* , Jakarta.: Rineke Cipta
- Munandar, U. 2004. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Petunjuk bagi orang tua dan guru. Jakarta : PT.Grasindo
- Muntolalu. B.E.F.2012, *Bermain dan Permainan anak*. Tangerang : Universitas Terbuka
- Paizaluddin & Ermalinda 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Alfabeta Bandung

- Musbikin, I, 2006, *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*. Yogyakarta : Mitra Pustaka
- PERMENDIKBUD 137. Lampiran 1 Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
- Rachmawati, Y dan Kurniati, E, 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Roopharine, J.L & Jhonson, J.E. 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Berbagai Pendekatan*. Jakarta : Prenada Media Group
- Sanjaya, Wina, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Sujiono, Yuliani, 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks Permata Puri Media
- Sudono, 2006. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta : Grasindo
- Sumanto, 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Suratno, 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Susanto, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini* Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Titik, 2014. *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Kolase*. Jember : Program Pasca Sarjana UNMUH JEMBER