

## **PENERAPAN MEDIA *PLAYDOUGH* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI**

Sri Handayani<sup>1</sup>, Aini Indriasih<sup>2</sup>, dan Sumarno<sup>3</sup>  
[shadayani@ecampus.ut.ac.id](mailto:shadayani@ecampus.ut.ac.id), [ainiindriasih@ecampus.ut.ac.id](mailto:ainiindriasih@ecampus.ut.ac.id),  
[sumarno@ecampus.ut.ac.id](mailto:sumarno@ecampus.ut.ac.id)  
UPBJJ UT Semarang

### **Abstrak**

Kreativitas memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan anak. Melalui kreativitas, anak dapat berkreasi sesuai dengan bakat ataupun kemampuan, anak dapat memecahkan suatu masalah dan dapat meningkatkan kualitas hidupnya dimasa yang akan datang. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi yang dapat mengembangkan kreativitas anak, salah satunya melalui penggunaan media *playdough*. Dalam kenyataan kreativitas anak usia dini belum berkembang dengan baik, anak usia dini belum lancar dalam mengungkapkan ide atau gagasan. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat kreativitas anak usia dini dengan menerapkan media *playdough*, perbedaan tingkat kreativitas anak usia dini sebelum dan sesudah menggunakan media *playdough*. Adapun metode yang digunakan adalah metode pre eksperimen one group pre-test dan post-test design dimana subyek penelitiannya adalah anak usia dini kelompok A dengan jumlah 10 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan tingkat kreativitas anak berada pada kategori rendah (65%). Sedangkan setelah menggunakan media *playdough*, tingkat kreativitas anak mengalami peningkatan yang baik (86%). Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa media *playdough* memberikan pengaruh yang signifikan. Dengan demikian dapat direkomendasikan bagi guru untuk penggunaan media *playdough* dapat digunakan sebagai alternative untuk mengembangkan kreativitas pada anak secara efektif. Bagi sekolah agar dapat memfasilitasi dengan menyediakan media pembelajaran lain yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

**Kata Kunci:** Media *Playdough*, Kreativitas

### **A. PENDAHULUAN**

Pada dasarnya anak telah memiliki potensi kreatif sejak lahir kedunia ini. Devito (Supriyadi,1994:15) menyatakan bahwa setiap orang lahir dengan potensi kreatif walaupun tingkatannya berbeda-beda dan dapat dikembangkan serta dipupuk. Kreativitas seorang anak terlihat dari rasa ingin tahunya yang besar. Bakat kreatif tersebut dimiliki oleh semua orang tanpa terkecuali dan yang lebih penting lagi bakat tersebut dapat meningkat jika dipupuk sejak dini. Jika bakat kreatif ini tidak dipupuk tidak akan

berkembang menjadi bakat terpendam yang tidak dapat diwujudkan. Kreativitas memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan anak, anak dapat berkreasi sesuai dengan bakat ataupun kemampuannya yang dapat menompang hidup yang akan datang. Munandar (1985:45) mengutarakan pentingnya kreativitas bagi anak adalah (a) dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya dan perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia (b) kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah merupakan bentuk pemikiran sampai saat ini kurang perhatian dalam pendidikan (c) kreatif ini bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan tetapi juga memberikan kepuasan bagi individu (d) kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Demikian juga Hurlock (1978:6) mengatakan bahwa kreativitas dapat memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar, penghargaan yang mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya. Pengembangan kreativitas pada anak usia dini merupakan tujuan penting yang mungkin diakomodasi kurikulum, karena anak yang kreatif akan mampu mengaplikasikan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotornya secara lebih luas, melalui berbagai gagasan untuk kemampuan dan keterampilan, produk benda atau pernyataan (Nugroho, 2008:38). Masa anak merupakan masa belajar yang potensial. Kurikulum untuk anak usia dini harus benar-benar memenuhi kebutuhan anak dan sesuai dengan tahap perkembangan dan dirancang untuk membuat anak mengembangkan potensinya secara utuh.

Kreativitas anak dimungkinkan akan tumbuh dan berkembang dengan baik apabila lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah turut menunjang mereka dalam mengekspresikan kreativitasnya. Lingkungan mempunyai pengaruh yang besar terhadap perkembangan kreativitas anak. Senada dengan hal di atas Supriyadi (1994:2) mengungkapkan bahwa kreativitas seseorang muncul bukan hanya karena dorongan instrinsiknya, melainkan perlu iklim lingkungan yang memungkinkan anak merasa aman untuk berkarya, berimajinasi, mengambil prakarsa, yang semuanya akan ada risikonya. Pada kenyataannya pembelajaran di TK masih cenderung bersifat "*teacher centered*", guru cenderung berperan dominan dalam pembelajaran. Guru mengarahkan anak untuk belajar sesuai dengan apa yang diinginkan dan lebih menyukai hasil karya anak sesuai dengan apa yang diperintahkan sehingga anak tidak ada kesempatan untuk memilih jenis kegiatan yang sesuai dengan minat anak akibatnya kreativitas anak tidak berkembang.

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam pengembangan kreativitas anak, pembelajaran pada anak usia dini dibuat menyenangkan, menarik, dan membuat anak kreatif melalui bermain. Perkembangan kreativitas pada anak dapat berkembang dengan optimal jika diberikan stimulasi yang tepat. Kegiatan pembelajaran dibuat menyenangkan, menarik perhatian anak dan membuat anak nyaman agar proses pembelajaran dapat lebih efektif. Salah satu metode yang dapat memberikan kesenangan pada anak dan membuat anak kreatif adalah bermain. Bermain merupakan metode efektif untuk mengembangkan kreatifitas anak (Rachmawati & Kurniati, 2005:55). Proses pembelajaran dengan kegiatan menyenangkan bagi anak yaitu melalui bermain dan diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Moeslichatoen (2004:32) mengatakan bahwa kegiatan bermain dapat mengembangkan kreativitasnya yaitu bahwa kegiatan bermain dapat mengembangkan

keaktivitasnya yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan ,memanfaatkan imajinasi/ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan lain-lain Rachmawati & Kurniati (2005:90) mengungkapkan bahwa pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui menciptakan produk salah satunya adalah media *playdough*. Definisi tentang *playdough*, sebagaimana dikemukakan oleh Einon (Novitasari,2009:13) yaitu *playdough* adalah suatu benda yang lembut, dapat membuat anak-anak terdiam cukup lama ketika mengerjakannya, warnanyapun bermacam-macam (seperti warna pelangi) tetapi bahannya mudah rapuh dan kotorannya dapat menempel pada karet.

Media *playdough* merupakan salah satu permainan edukatif karena dapat mendorong imajinasi anak . (Dwirosanti,2008). Media *playdough* ini akan membuat anak suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya. Anak dilatih untuk menggunakan imajinasi untuk membuat atau menciptakan suasana bangunan atau benda sesuai dengan khayalannya seperti angka, abjad, binatang dan lain-lain. Pembelajaran di anak usia dini dituntut untuk menguasai kemampuan menulis, membaca dan berhitung sehingga pengembangan kreativitas anak belum berkembang dengan optimal. Dari uraian diatas permasalahan yang ada adalah apakah ada perbedaan yang signifikan kreativitas anak usia dini dalam menggunakan media *playdough* sedang tujuan penelitian yang diharapkan ada peningkatan kreativitas anak usia dini dengan menggunakan media *playdough* dalam pembelajaran.

## **B. PEMBAHASAN**

### **1. Definisi Kreativitas**

Supriyadi (1994:7) mengungkapkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada. Menurut Gordon dan Browne (Moeslichatoen, 2004:19) kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki. Munandar (1985:50) mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang mencerminkan kelancaran dan keluwesan dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi

Suatu gagasan. Berdasarkan pernyataan diatas kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru baik yang berupa karya nyata ataupun gagasan yang mempunyai manfaat dalam memecahkan masalah. Faktor yang mempengaruhi kreativitas ,menurut Gratia (2009:4 ) mengatakan bahwa kreativitas seseorang berkembang dipengaruhi oleh faktor internal (diri sendiri) dan factor eksternal (lingkungan). Faktor internal seperti kondisi kesehatan fisik, tingkat kecerdasan dan kesehatan mental. Sedangkan faktor lingkungan yang mendukung perkembangan kreativitas bahwa orang tua atau guru yang harus, (1) mau menerima anak apa adanya dan memberi kepercayaan pada anak (2) bersikap empati kepada anak artinya mereka memahami pikiran, perasaan dan perilaku anak (3) memberi kesempatan pada anak untuk mengungkapkan pikiran, perasaan dan pendapatnya (4) memupuk sikap dan minta anak anak dengan berbagai kegiatan yang positif (5) menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang memungkinkan anak

mengembangkan keterampilannya dalam membuat karya yang produktif-inovatif ([www.bpplsp-reg-1.go.id](http://www.bpplsp-reg-1.go.id)).

Sedangkan ciri-ciri kreativitas, menurut Munandar (1985:51) mengutarakan ciri-ciri kreativitas yaitu aptitude (berpikir kreatif) dan afektif (sikap dan perasaan). Ciri-ciri aptitude yaitu kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, elaborasi, atau perincian sedangkan ciri-ciri afektif, seperti rasa ingin tahu, tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko, berani untuk dikritik oleh orang lain, tidak mudah putus asa, menghargai keindahan, mempunyai rasa humor, ingin mencari pengalaman-pengalaman baru, dan menghargai diri sendiri maupun orang lain. Supriyadi (1994:55) mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dibedakan kedalam ciri kognitif dan non kognitif. Ciri kognitif termasuk berpikir kreatif, yaitu orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri non-kognitif yaitu motivasi, sikap dan kepribadian kreatif.

## **2. Pengertian Media *Playdough***

Eliyawati (2005:104) menyatakan bahwa istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti : perantara” yaitu perantara sumber pesan (asource) dengan penerima pesan (areceiver). Briggs (Eliyawati ,2005:105) menyatakan bahwa media merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pendidikan seperti buku, film, video, slide dll. Contoh media tersebut dapat dikatakans ebagai media pendidikan jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat atau sarana yang digunakan oleh sumber pesan/guru sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan/materi pendidikan kepada penerima pesan/siswa seperti: buku, film, video dan sebagainya. Media *playdough* merupakan salah satu alat permainan edukatif karena dapat mendorong imajinasi anak (Dwirosanty,2008). Definisi *playdough* yang diuatrakan Eion (Novitasari,2009) adalah suatu bahan yang lembut, dapat membuat anak-anak terdiam cukup lama ketika mengerjakannya, walaupun bermacam-macam seperti warna pelangi dan kotorannya dapat menempel di karpet. Lebih lanjut Ismail (Novitasar,2009) menjelaskan bahwa *playdough* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang mudah digunakan oleh anak, multiguna, murah dan mudah mendapatkannya, aman tidak membahayakan, awet dan tahan lama, dapat digunakan individu atau klasikal, warna menarik dapat dikombinasikan, memiliki kesesuaian ukuran, serta elastis dan ringan. *Playdough* termasuk kedalam alat permainan edukatif untuk anak usia dini karena media ini memenuhi ciri-ciri sebagai berikut (Eliyawati,2005:63) :

- a. Ditujukan untuk anak usia dini
- b. Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek anak usia dini
- c. Digunakan berbagai cara, bentukdan bermanfaat multi guna
- d. Aman tidak berbahaya bagi anak
- e. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas anak
- f. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan
- g. Mengandung nilai pendidikan

Peran Media *Playdough* Terhadap Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. Nichols (2009:2) mengatakan bahwa media *playdough* memiliki peran terhadap aspek-aspek perkembangan anak yaitu :

a. Perkembangan Motorik

Penggunaan *playdough* dapat membantu anak melatih keterampilan motorik dengan tangan, ketika memanipulasi *playdough* dengan jari-jari mereka, contohnya keterampilan mencubit, meremas atau menyodok saat mereka bermain dengan *playdough*.

b. Perkembangan Kognitif.

Dengan menggunakan *playdough* dapat membantu anak dalam melatih imajinasi dan kemampuan kognitif seperti imitasi, simbolisme dan pemecahan masalah. Hal ini membantu anak belajar lebih banyak tentang lingkungan sekitar dan menirukan benda dengan *playdough*.

c. Perkembangan Emosi.

Dengan menggunakan *playdough* 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 *playdough* dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial saat bermain bersama dengan anak yang lain. Selain itu bermain *playdough* memberikan kesempatan bagi anak untuk latihan bekerja sama dan berbagi ([www.ehow.com](http://www.ehow.com))

### **3. Cara Membuat *Playdough***

Mainan edukatif tidak selalu mahal. *Playdough* adalah salah satu media yang tidak mahal dan dapat dibuat sendiri. Eion (2002:60) menjelaskan cara pembuatan *playdough* adalah sebagai berikut :

- a. Dua cangkir tepung, satu cangkir garam, dua sendok the minyak, dua sendok teh *cream of tartar*, satu cangkir air dan sedikit pewarna makanan.
- b. Campurkan tepung trigu dengan air yang sudah diberi pewarna makanan, aduk sampai rata, masukan garam, *cream of tartar* dan minyak goreng. Panaskan adonan diatas kompor dengan api kecil sampai kental dan kalis (tidak lengket di panci). Setelah dingin pisahkan gumpalan adonan menjadi beberapa bagian. Warnai setiap bagian dengan warna berbeda, *playdough* siap digunakan.

### **4. Kreativitas anak usia dini dalam menggunakan Media *Playdough***

Proses pembelajaran yang cenderung “*teacher centered*” mengakibatkan kreativitas anak kurang berkembang dengan baik, guru cenderung dominan dalam pembelajaran sehingga anak tidak ada kesempatan 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 dilakukan guru agar kreativitas anak berkembang yaitu melalui kegiatan bermain atau menyediakan media pembelajaran yang dapat merangsang imajinasi anak. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan Moeslichatoen (2004:32)

bahwa melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi/ekspresi diri anak, memecahkan masalah, mencari cara baru dan lain-lain. Rachmawati dan Kurniati (2005:90) mengatakan bahwa pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui menciptakan produk (hasta karya). Kreativitas anak akan berkembang secara optimal jika anak mendapat kesempatan yang banyak untuk mengeksplorasi lingkungan atau benda-benda yang ada disekitarnya. Kreativitas anak akan tumbuh dan berkembang dengan baik apabila lingkungan keluarga, masyarakat maupun sekolah ikut menunjang anak untuk mengekspresikan kreativitasnya. Maria Montessori (Syaodih,2005:8) mengatakan bahwa anak usia 3-6 tahun merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode dimana suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, diarahkan sehingga perkembangannya tidak terlambat. Oleh karena itu perkembangan kreativitas harus diberikan sejak dini, dengan kreativitas anak dapat berkreasi sesuai dengan bakatnya, dapat memecahkan suatu masalah dan dapat meningkatkan kualitas hidupnya dimasa yang akan datang. Media *playdough* ini membuat anak suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya. Anak dilatih untuk menggunakan imajinasi untuk menciptakan suatu bangunan sesuai dengan khayalannya seperti angka, buah-buahan, binatang, rumah dan lain-lain. Hal ini menunjukkan bahwa media *playdough* merupakan salah satu stimulus yang tepat dalam mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak. Munandar (1985:45) mengatakan bahwa kreativitas bagi anak sangat penting karena dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya, kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat berbagai macam kemungkinan dalam menyelesaikan masalah, dapat memberikan kepuasan pada diri sendiri, lingkungan serta dapat meningkatkan kualitas hidupnya kelak.

Anak akan belajar lebih bermakna jika dia merasa senang dalam kegiatan pembelajaran. Media *playdough* merupakan media yang dapat membuat anak merasa senang untuk belajar dan dapat memunculkan kreativitas. Menurut Lisa Babers (2008:3) menyatakan bahwa dengan bermain *playdough* orang tua dapat mengenal ukuran dan mendorong imajinasi ketika anak menciptakan sesuatu sesuai dengan keinginannya, bermain *playdough* juga memberi kegiatan yang menyenangkan dan waktu bermain terstruktur bagi anak, pada saat yang sama ketika mereka belajar dan berkembang secara fisik maupun kognitifnya. Media *playdough* termasuk alat permainan edukatif karena memiliki ciri-ciri yang dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas. Oleh sebab itu, media *playdough* dinilai dapat meningkatkan kreatifitas anak. Hal ini proses pembelajaran yang menggunakan media *playdough* pada anak usia dini, dengan metode bermain akan menyenangkan, anak lebih aktif, percaya diri, mampu mengungkapkan pendapatnya dan meningkatkan kreativitas anak. Anak menjadi lebih aktif, percaya diri dan bebas mengungkapkan pendapatnya sendiri. Jadi media *playdough* memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Tabel 1.1  
Desain Pre- Eksperimen

Pre-test	Treatment	Post-test
01	X	02

(Arikunto,2006:85)

Keterangan :

01 = pre-test, sebelumdiberiperlakuan

X = perlakuan, penggunaan media playdough

02 = post-test, sesudahdiberiperlakuan.

Tabel 1.2.  
Tingkat Kreativitas Anak sebelum dan sesudah Menggunakan Media *Playdough*

Data	Nilai
NilaiMaksimumAktual	267
Rata-rata	133,5
StandarDeviasi	44,5

Tabel 1.3.  
Kategorisasi Tingkat Kreativitas Anak Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media *Playdough*

Kategori	Interval
Tinggi Sekali	$X \geq 200$
Tinggi	$156 \leq X < 200$
Rata - rata	$111 \leq X < 156$
Rendah	$67 \leq X < 111$
Rendah sekali	$X \leq 67$

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. (Arikunto,2006:130). Adapun populasi dalam penelitian iniadalah anak usia dini dari TK Tunas Putra Rembang.

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono,2004). Sedangkan (Arikunto,2006:13) mengungkapkan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah semua populasi di kelompok B dengan jumlah 10 siswa.

### C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh media *playdough* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dinidi TK Tunas Putra Penyajian data berkenaan dengan (1) kondisi awal tingkat kreativitas anak usia dini sebelum menggunakan media playdough (2) kondisi akhir tingkat kreativitas anak setelah menggunakan media playdough (3) pengaruh media playdough dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan merupakan hasil tingkat kreativitas yang diukur dengan menggunakan pre-tes dan pos-tes. Pemberian pre-tes untuk

mengukur tingkat awal kreativitas anak, sedangkan pos-tes untuk mengukur tingkat akhir kreativitas anak.

**Hasil Penelitian**

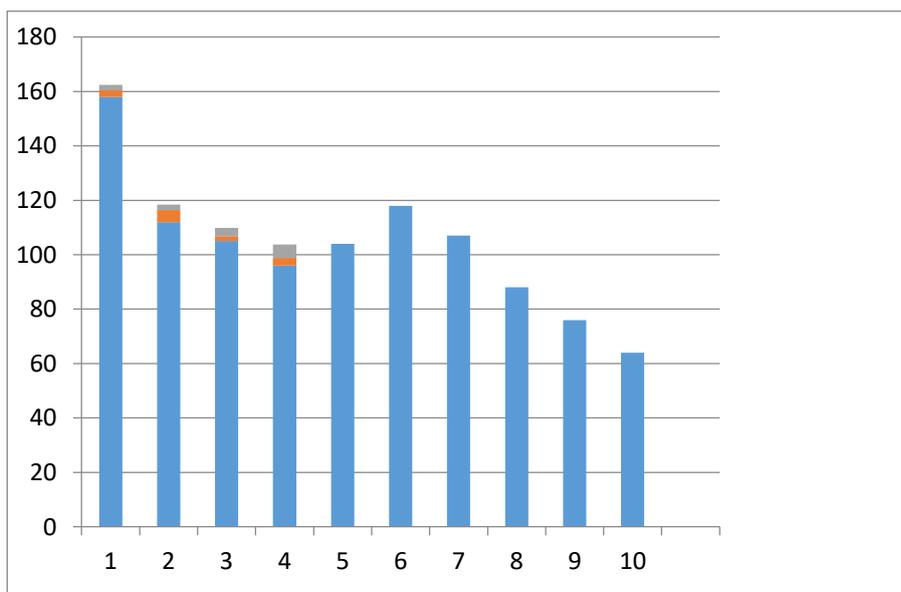
**1. Kondisi Awal Tingkat Kreativitas Anak Usia Dini TK Tunas Putra Sebelum Menggunakan Media *Playdough***

Kondisi awal sebelum menggunakan media *playdough* ada satu anak yang tingkat kreativitasnya rendah sekali, ada enam anak yang ada pada tingkat kreativitasnya kategori rendah , sedang ada dua anak yang ada pada tingkat kreativitas kategori rata-rata dan satu anak yang ada pada kategori kreativitas tinggi. Untuk lebih jelasnya tentang kreativitas anak sebelum menggunakan media *playdough* dapat dilihat pada table 1.4 berikut :

Tabel 1.4. Tingkat Kreativitasnya Anak Usia Dini sebelum menggunakan Media *Playdough*.

No	Nama	JK	Pre-tes	Kategori
1	Muhamad Adam	Laki-laki	158	Tinggi
2	Sutrisno	Laki-laki	112	Rata-rata
3	Devan Agung	Laki-laki	105	Rendah
4	Budiyono	Laki-laki	96	Rendah
5	Ramandika	Laki-laki	104	Rendah
6	Budiman	Laki-laki	118	Rata-rata
7	Ramandika	Laki-laki	107	Rendah
8	Zaky Pratama	Laki-laki	88	Rendah
9	Lafitatuliyah	Perempuan	76	Rendah
10	Farel Akbar	Perempuan	64	RendahSekali

Untuk lebih jelasnya tingkat kreativitas anak usia dini sebelum menggunakan media *playdough* disajikan pada grafik 1.1 berikut ini :



Grafik . 1.4. Tingkat Kreativitas Anak Usia Dini Sebelum Menggunakan Media *Playdough*

Dari grafik di atas terlihat bahwa skor tingkat kreativitas anak sebelum menggunakan media *playdough* yang paling tinggi adalah 158 dan skor tingkat kreativitas yang paling rendah adalah 64.

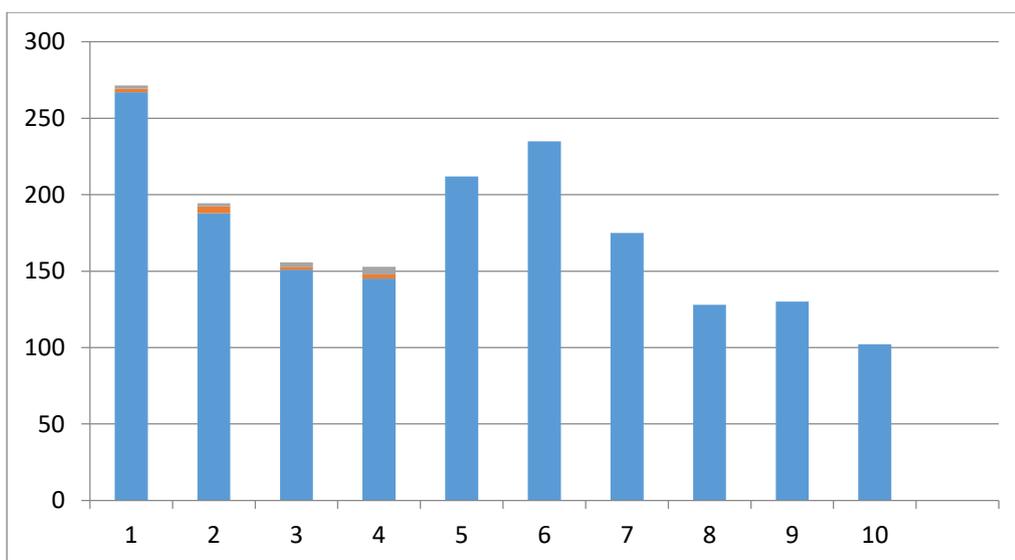
**2. Kondisi Akhir Tingkat Kreativitas Anak Usia Dini TK Tunas Putra Setelah Menggunakan Media *Playdough***

Kondisi akhir setelah menggunakan media *playdough* didapat bahwa terdapat lima anak usia dini yang tingkat kreativitasnya berada pada kategori tinggi sekali dan lima anak usia dini yang berada pada tingkat kreativitas kategori rendah. Untuk lebih jelaskan tentang tingkat kreativitas anak setelah menggunakan media *playdough* dapat dilihat pada table 1.5 berikut :

Tabel 1.5. Tingkat Kreativitasnya Anak Usia Dini setelah menggunakan Media *Playdough*.

No	Nama	JK	Pos-tes	Kategori
1	Muhamad Adam	Laki-laki	267	Tinggi Sekali
2	Sutrisno	Laki-laki	188	Tinggi Sekali
3	Devan Agung	Laki-laki	151	Rendah
4	Budiyono	Laki-laki	145	Rendah
5	Ramandika	Laki-laki	212	Tinggi Sekali
6	Budiman	Laki-laki	235	Tinggi Sekali
7	Ramandika	Laki-laki	175	Tinggi Sekali
8	Zaky Pratama	Laki-laki	128	Rendah
9	Lafitatuliyah	Perempuan	130	Rendah
10	Farel Akbar	Perempuan	102	Rendah

Untuk lebih jelasnya tingkat kreativitas anak usia dini setelah menggunakan media *playdough* pada Grafik 1.2 berikut ini :



Grafik 1.2 Tingkat Kreativitas Anak Usia Dini Setelah Menggunakan Media *Playdough*

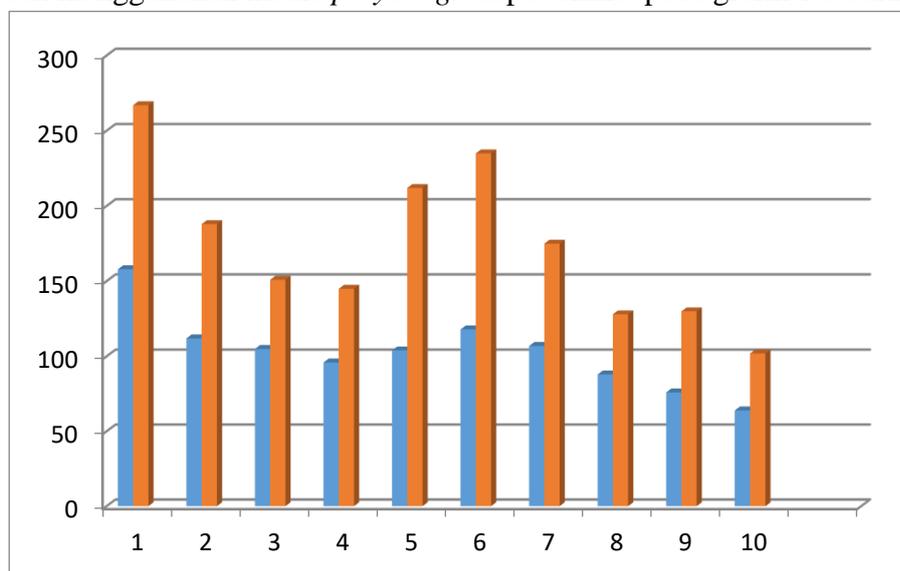
Perbandingan Tingkat Kreativitas Anak Usia Dini sebelum dan sesudah menggunakan Media Playdough dapat dilihat pada tabel berikut ini. Dari grafik di atas, terlihat bahwa skor tingkat kreativitas setelah menggunakan media *playdough* yang paling tinggi adalah 267 dan skor tingkat kreativitas setelah menggunakan media *playdough* yang paling rendah adalah 102.

Hasil penelitian yang diperoleh adalah bahwa terdapat peningkatan kreativitasnya pada anak usia dini sebelum dan setelah menggunakan media *palydough*. Tabel 1.6 berikut akan menyajikan peningkatan kreativitasnya anak tersebut.

Tabel 1.6. Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini TK Tunas Putra Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media *Playdough* .

No	Nama	JK	Pre-tes	Pos-tes	Peningkatan
1	Muhammad Adam T	Laki-laki	158	267	109
2	Deva Agung Budiyo	Laki-laki	112	188	76
3	Zaky Pratama	Laki-laki	105	151	46
4	M Arfan Ramadika	Laki-laki	96	145	49
5	Farel Akbar Budiman	Laki-laki	104	212	108
6	Barbry Kristalin	Perempuan	118	235	117
7	Anak Agung Ayu	Perempuan	107	175	68
8	Nayla Latifa Fauziah	Perempuan	88	128	40
9	Raniyah Atala Alia Musa	Perempuan	76	130	54
10	Chernisyah Zahra	Perempuan	64	102	38

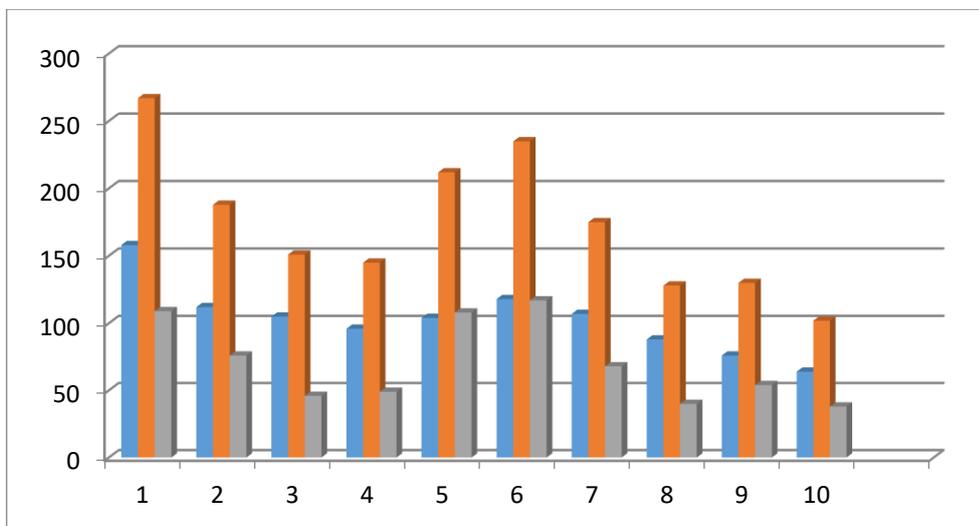
Bila diuraikan dalam bentuk grafik maka perbandingan kreativitas anak sebelum dan sesudah menggunakan media *playdough* dapat dilihat pada grafik 1.3 berikut ini :



Grafik 1.3 Perbandingan Skor Kemampuan Anak Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media *Playdough*

Dari grafik di atas terlihat perbedaan yang signifikan antara tingkat kreativitas sebelum dan sesudah menggunakan media *playdough*. Selanjutnya berikut ini didisajikan grafik peningkatan kemampuan anak usia dini setelah menggunakan media *playdough*.

Dibawah ini dipaparkan peningkatan skor kemampuan anak sesudah menggunakan media *playdough* pada grafik 1.4. sebagai berikut :



Grafik 1.4. Peningkatan Skor Kemampuan Anak Usia Dini Sesudah Menggunakan Media *Playdough*

Dari grafik di atas, terlihat ada peningkatan skor pada kemampuan anak sesudah menggunakan media *playdough* (pos-tes) , terlihat bahwa peningkatan skor yang paling tinggi yaitu 117 peningkatan dari hasil skor kemampuan awal dan kemampuan akhir setelah menggunakan media *playdough*.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data maka peneliti mendiskripsikan pembahasan untuk menjawab rumusan masalah yang sebelumnya telah diajukan, yaitu sebagai berikut :

### 1. Tingkat Kreativitas Anak Usia Dini TK Tunas Putra Sebelum Menggunakan Media *Playdough*

Berdasarkan hasil penelitian , pada kondisi awal tingkat kreativitas anak usia dini belum berkembsng dengan baik, nilai tertinggi 158 dan nilai terendah adalah 64. Hal ini terlihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa ada satu mahasiswa yang tingkat kreativitasnya rendah sekali, satu mahasiswa yang tingkat kreativitasnya dalam kategori tinggi, sedang dua mahasiswa masuk dalam kategori rata-rata pada tingkat kreativitasnya dan enam mahasiswa pada tingkat kreativitas kategori tendah. Hal tersebut dipengaruhi oleh kurangnya stimulasi guru dalam mengembangkan kreativitas anak, dapat dilihat dari proses pembelajaran yang kurang baik perencanaannya dan tidak menarik sehingga kurang dapat memunculkan minat anak.

Pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher centred*) sehingga anak kurang memiliki kesempatan untuk menggali potensi kreatif yang ada pada diri anak. Selain itu penyebab lain yang mengakibatkan kreativitas anak belum berkembang dengan baik adalah sistem pendidikan di TK terlalu menitik beratkan pada nilai akademik yaitu

menuntut anak menguasai kemampuan membaca, menulis dan menghitung sehingga pengembangan kreativitas kurang diperhatikan. Banyak cara yang dilakukan guru untuk mengembangkan kreativitas anak, misalnya kegiatan bermain atau dengan menyediakan media pembelajaran yang dapat merangsang imajinasi anak. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan Moeslichatoen (2004:32) bahwa melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya dengan melakukan kegiatan yang mendukung kelenturan, memanfaatkan imajinasi, pemecahan masalah, memecahkan masalah, mencari cara baru dll. Kreativitas anak dimungkinkan akan tumbuh berkembang dengan baik apabila lingkungan keluarga, rumah dan sekolah ikut menunjang anak untuk mengekspresikan kreativitasnya. Lingkungan rumah dan sekolah harus bisa merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas harus diberikan sejak dini, dengan kreativitas anak dapat berkreasi sesuai dengan bakatnya, dapat memecahkan masalah dan dapat meningkatkan kualitas hidupnya yang akan datang.

## **2. Tingkat Kreativitas Anak Usia Dini TK Tunas Putra Sesudah Menggunakan Media *Playdough***

Kondisi akhir tingkat kreativitas anak usia dini sesudah menggunakan media *playdough* mengalami peningkatan yang cukup baik, nilai tertinggi adalah 267 dan nilai terendah adalah 102. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa lima anak berada pada kategori rendah dalam tingkat kreativitasnya dan lima anak lagi pada tingkat kreativitas yang kategorinya tinggi. Berdasarkan hasil postes peningkatan kreativitas ternyata hanya ada dua kelompok kategori peningkatan kreativitas yaitu lima anak masuk dalam kelompok rendah dan lima anak lagi masuk dalam kategori tinggi selaki, hal ini kelihatan bahwa tingkat kreativitas anak itu tidak sama antar satu dengan yang lain.

Dari hasil pos-tes diatas peningkatan kemampuan setiap anak berbeda-beda, ini berarti setiap orang memiliki tingkat kreativitas yang tidak sama. Media *playdough* ini termasuk alat permainan edukatif karena dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas anak usia dini. Media *playdough* ini membuat anak suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya, anak dilatih untuk menggunakan imajinasi untuk membuat atau menciptakan suatu bangunan atau benda sesuai dengan khayalannya seperti angka, buah-buahan, binatang dan lain-lain. Hal ini menunjukkan bahwa media *playdough* merupakan salah satu stimulus yang tepat dalam mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak. Berdasarkan hasil pengamatan, selama kegiatan pembelajaran menggunakan media *playdough* ini dapat meningkatkan minat anak untuk mengikuti kegiatan dan proses pembelajaranpun terasa lebih aman, nyaman dan menyenangkan. Suasana pembelajaran tersebut merupakan kondisi yang penting bagi tumbuhnya kreativitas, anak lebih aktif, percaya diri dan bebas mengungkapkan pendapat atau idenya. Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *playdough* memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Media *playdough* ini membuat anak suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya. Anak dilatih untuk menggunakan imajinasi untuk menciptakan suatu bangunan atau benda sesuai dengan khayalannya seperti angka, buah-

buah, binatang dan lain-lain. Hal ini menunjukkan bahwa media *playdough* merupakan salah satu stimulus yang tepat dalam mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak. Munandar (1985:45) mengatakan bahwa kreativitas bagi anak sangat penting karena dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya, kreativitasnya merupakan suatu kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian suatu masalah, dengan kreativitas dapat memberikan kepuasan pada lingkungan ataupun diri sendiri serta dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Jika bakat kreatif anak tidak dikembangkan sehingga anak tidak memiliki peluang untuk berinisiatif, tidak memiliki visi dimasa depan dan tidak memiliki keinginan untuk berkembang. Kreativitas seorang anak akan berkembang jika diberi stimulasi yang tepat, harus dibuat menyenangkan, menarik perhatian anak dan disesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan anak.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *playdough* mampu meningkatkan kreativitas anak. Hal ini disebabkan karena media *playdough* merupakan media edukatif yang tepat untuk anak dalam mengembangkan kreativitasnya. Seperti yang diungkapkan oleh Eion (2002:59) bahwa *playdough* merupakan material sehari-hari yang paling baik untuk membuat model/bentuk bagi seorang anak. Anak akan belajar lebih bermakna jika anak merasa senang dalam kegiatan pembelajaran. Media *playdough* merupakan media yang dapat membuat anak merasa senang untuk belajar dan dapat memunculkan kreativitas. Lisa Babers (2008:3) menyatakan bahwa dengan bermain *playdough* orang tua dapat mengenalkan ukuran dan mendorong imajinasi ketika anak menciptakan sesuatu sesuai dengan keinginannya, bermain *playdough* juga memberikan kegiatan yang menyenangkan dan waktu bermain yang terstruktur bagi anak pada saat yang sama ketika mereka belajar dan berkembang secara fisik maupun kognitif. Media *playdough* ini termasuk kedalam alat permainan edukatif karena memiliki ciri-ciri yaitu dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreativitas. Oleh sebab itu, media *playdough* dinilai dapat meningkatkan kreativitas anak.

Berdasarkan hasil pengamatan, selama kegiatan pembelajaran menggunakan media *playdough* ini dapat meningkatkan minat anak untuk mengikuti kegiatan. Suasana pembelajaran terasa lebih nyaman dan menyenangkan yang dapat menumbuhkan kreativitas anak. Anak menjadi lebih aktif, percaya diri dan bebas mengungkapkan pendapatnya atau idenya. Secara umum hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *playdough* memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas anak TK.,

## **D. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **1. Kesimpulan**

- a. Pembelajaran pada anak usia dini dengan menggunakan media *playdough* dapat meningkatkan kreativitas anak.
- b. Anak usia dini lebih senang belajar sambil bermain dengan menggunakan media *playdough* yang memberikan kebebasan pada anak untuk berkreasi
- c. Terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak sebelum dan sesudah menggunakan media *playdough*.

## **2. Saran**

- a. Pembelajaran pada Anak Usia Dini sebaiknya menyenangkan, menarik dan bervariasi.
- b. Proses pembelajaran ditekankan pada bermain sambil belajar
- c. Media playdough sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini secara efektif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Eion, D (2002), *Anak Kreatif (Creative Child)*, Batam : Karisma Publishing Group.
- Eliyawati, C. (2005), *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Hurlock, E. B. (1978), *Child Development*, Jakarta : Erlangga
- Moeslichatoen, (2004), *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Munandar, Utami, (1985), *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, Jakarta m: Gramedia.
- Nichols, Brooke (2010). *Bagaimana Meningkatkan Pembanguan Play Dough Bayi itu?* (online), Tersedia : [www.ehow.com](http://www.ehow.com)
- Novitasari, Noni (2009), *Efektivitas Media Playdough Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dalam Pembelajaran IPA*, Skripsi FIP UPI Bandung : tidak diterbitkan
- Pratiwi, Silvia Dian Ani (2009). *Pengembangan Motorik Halus Anak Hiperaktif melalui Bermain Konstruktif (Studi Kasus di PAUD)* dengan (online) Tersedia : [http://webcache](http://webcache.googleusercontent.com), googleusercontent.com.
- Rachmawati, Y dan Kurniati, E (2005), *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*, Jakarta : Depdiknas.
- Supriyadi, Dedi (1994), *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*, Bandung : Alfabeta