

BERMAIN *PLAYDOUGH*
SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK
PADA KELOMPOK A DI TK DHARMA WANITA
SEMPUSARI, KALIWATES JEMBER TAHUN PELAJARAN
2023/2024

SKRIPSI



Oleh :

Tarina Normalita
NIM : 202101050047

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2024

BERMAIN *PLAYDOUGH*
SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK
PADA KELOMPOK A DI TK DHARMA WANITA
SEMPUSARI, KALIWATES JEMBER TAHUN PELAJARAN
2023/2024

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

Tarina Normalita

NIM : 202101050047

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HJ ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2024

BERMAIN *PLAYDOUGH*
SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK
PADA KELOMPOK A DI TK DHARMA WANITA
SEMPUSARI, KALIWATES JEMBER TAHUN PELAJARAN
2023/2024

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh :
Tarina Normalita
NIM : 202101050047

Disetujui pembimbing



Fihris Maulidiah Suhma, S.KM., M.Kes
NUP. 202111198

BERMAIN *PLAYDOUGH*
SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK
PADA KELOMPOK A DI TK DHARMA WANITA
SEMPUSARI, KALIWATES JEMBER TAHUN PELAJARAN
2023/2024

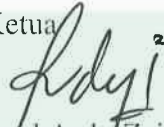
SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari : Kamis
Tanggal : 16 Mei 2024

Tim Penguji

Ketua



Muhammad Ardy Zaini, M.Pd.I.
NIP. 198612122019031010

Sekretaris



Riyas Rahmawati, M.Pd
NIP. 198712222019032005

Anggota :

1. Dr. Drs. H. Mahrus, M.Pd.I
2. Fihris Maulidiah Suhma, S.KM., M.Kes



Menyetujui
Rektor Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si
NIP. 19730424 200003 1 005

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ
وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّن دُونِهِ مِن وَّالٍ

Artinya : Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia.

(QS. Ar-Ra'd : 11)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* <https://quran.nu.or.id/ar-ra'd/11> diakses pada 19 Mei 2024

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Robbil'Alamin.....

Puji syukur saya persembahkan kepada-Mu Ya Allah SWT. Terimakasih engkau telah menyimpan sejuta makna dalam do'a dan perjuangan saya, atas takdir-Mu kini penulis menjadi pribadi yang berpikir, berilmu, beriman, dan bersabar. Semoga keberhasilan ini menjadi langkah awal untuk masa depan dalam meraih cita-cita. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Ayah dan ibuku tersayang, Ayah Gimun, dan Ibu Nurhayati yang sangat saya sayangi dan cintai. Apa yang saya dapatkan hari ini belum mampu membayar do'a keringat, dan air mata keluarga, khususnya Ayah dan Ibu. Terimakasih banyak atas dukungan engkau, semoga saya dapat menjadi seperti yang Ayah dan Ibu inginkan dan harapkan.
2. Saudaraku (Faris Irawanto) dan kakak iparku (Cut Kristin) terimakasih atas dukungannya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberi Hidayah dan segala kasih sayangnya, sholawat beserta salam tetap tercurah limpahkan ke baginda kita Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul : “Bermain *Playdough* sebagai Upaya Pengembangan Kreativitas Anak Pada Kelompok A Di TK Dharma Wanita Sempusari, Jember Tahun Pelajaran 2023/2024”.

Tanpa dukungan dari pihak-pihak terkait, tidak akan mudah untuk menyelesaikan skripsi ini. Puji syukur Alhamdulillah terucap dan menyampaikan banyak terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang ikut andil dan peduli serta dengan sabar selalu memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini, maka izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan telah mengembangkan serta memajukan UIN KHAS Jember.
2. Dr. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah mengembangkan dan memajukan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember.
3. Dr. Nuruddin, M.Pd.I selaku ketua Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas dalam mengerjakan tugas akhir.
4. Dr. Khoirul Anwar M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam proses penulisan skripsi.
5. Fihris Maulidiah Suhma, S.KM., M.Kes. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta bimbingan dan nasihat demi terselesaikannya penyusunan skripsi.

6. Segenap Jajaran Dosen dan Staff Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmunya kepada penulis sebagai bekal dalam mengarungi kehidupan di dunia dan akhirat.
7. Unik Supraptini, Anifa dan Huzaenatin selaku kepala dan guru TK Dharma Wanita Sempusari Jember yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dan memberikan arahan dan bimbingan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi.
8. Keluarga besar Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan pengalaman dan wawasan sehingga penulis selalu mendapat semangat, serta teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan apapun kepada penulis.

Semoga Allah SWT memberikan balasan pahala atas amal yang telah diberikandan semoga Skripsi ini berguna bagi diri kami sendiri maupun pihak lain yang memanfaatkan. Saya berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan dijadikan sebagai referensi untuk pengembangan selanjutnya.

Jember, 16 Mei 2024
Penulis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

TARINA NORMALITA
NIM. 202101050047

ABSTRAK

Tarina normalita, 2024: Bermain *Playdough* sebagai upaya Pengembangan Kreativitas Anak Pada Kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Bermain *Playdough*, Pengembangan Kreativitas, Kelompok A

Bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan potensi serta mengembangkan kreativitasnya. *Playdough* dapat mengenalkan peserta didik belajar tentang tekstur, serta bagaimana menciptakan sesuatu. Bermain *playdough* yang menggunakan imajinasi seluas-luasnya, sangat berguna untuk mengembangkan kreativitas anak. Di TK Dharma Wanita Sempusari Jember sendiri perkembangan kreativitasnya belum berkembang dengan baik hal ini terbukti ketika pembelajaran anak merasa belum mampu mengerjakan padahal belum mencobanya, ada beberapa anak yang melihat karya temannya, cenderung menunggu perintah guru sehingga sifat kreatif anak kurang menonjol dan pembelajaranpun terlihat monoton kurang variasi bentuk. Salah satu upaya pengembangan kreativitas yaitu dengan bermain *playdough* karena permainan *platdough* merupakan salah satu media pembelajaran yang ada di TK Dharma Wanita Sempusari Jember.

Penelitian ini terdiri dari dua fokus yaitu: 1) Bagaimana upaya pengembangan kreativitas anak melalui *playdough* pada kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari Tahun pelajaran 2023/2024?, 2) Bagaimana langkah bermain *playdough* dalam mengembangkan kreativitas anak kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari Tahun pelajaran 2023/2024?. Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan upaya pengembangan kreativitas anak melalui *playdough* pada kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari, 2) Untuk mengetahui dan mendeskripsikan langkah-langkah bermain *playdough* dalam mengembangkan kreativitas anak kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Sedangkan alat pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan kondensasi data, penyajian data, kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Dharma Wanita untuk Apakah upaya pengembangan kreativitas anak melalui bermain *Playdough* yaitu 1) Anak dapat membuat kreasi. 2) dapat meningkatkan self esteem dan daya pikir anak. 3) Melatih anak untuk menghargai perbedaan karya. 4) Menumbuhkan kemampuan sosial anak. Bermian *playdough* dalam upaya pengembangan kreativitas terdapat langkah-langkah yaitu 1) Menyiapkan media pembelajaran. 2) Guru menyampaikan aturanbermain. 3) guru memberikan contoh dan motivasi sebelum kegiatan bermain *playdough*. 4) Anak mulai membentuk *playdough*. 5) Guru mengamati sambil memberi penilaian. 6) Guru mengevaluasi dengan diskusi (*recalling*) mengenai karya mereka.

DAFTAR ISI

	Hal.
HALAMAN SAMPUL	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Istilah	9
F. Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	12
A. Penelitian Terdahulu	12
B. Kajian Teori	22
1. Bermain Playdough.....	22
2. Kreativitas	27
3. Kelompok A.....	35
4. Hubungan antara Playdough dengan Kreativitas	35

BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	38
B. Lokasi Penelitian.....	38
C. Subyek Penelitian.....	39
D. Teknik Pengumpulan Data.....	40
E. Analisis data.....	42
F. Keabsahan data.....	43
G. Tahap Penelitian.....	45
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	48
A. Gambaran Objek Penelitian	48
B. Penyajian Data dan Analisis.....	54
C. Pembahasan Temuan.....	54
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

No. Uraian	Hal.
2.1 Persamaan dan Perbedaan antara Penelitian Terdahulu dan Saat ini	15
4.1 Data Jumlah Peserta didik.....	52
4.2 Data Jumlah Peserta didik Kelompok A	52
4.3 Data Jumlah Guru	53
4.4 Kegiatan Kelembagaan Tk Dharma Wanita Sempusari.....	53
4.5 Data Perkembangan Kreativitas Anak Kelompok A	59
4.6 Hasil Temuan	67



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

No. Uraian	Hal.
4.1 Struktur Organisasi Tk Dharma Wanita Sempusari.....	51
4.2 Anak Membuat suatu Kreasi dari Playdough	56
4.3 Hasil Karya anak dari Bermain Playdough.....	58
4.4 Guru menyampaikan aturan bermain playdough	62
4.5 Anak antusias membentuk Playdough65



BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-6 tahun yang memiliki karakteristik yang unik dimana mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, suka meniru, selalu aktif, antusias, suka berimajinasi, egosentris dan memiliki jiwa petualang. Anak pada masa ini sering disebut sebagai masa *Golden Age* yaitu masa emas dimana fase ini sangatlah penting dan perlu di perhatikan pertumbuhan dan perkembangannya.¹ Al-Qur'an Allah SWT telah mendeskripsikan tentang anak, seperti didalam surat Alkafi Ayat 46 yang berbunyi sebagai berikut :

لَمَالٍ وَالْبُنُوتِ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَقِيَّةُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا

Artinya : “Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhan mu serta lebih baik untuk menjadi harapan.”

Berdasarkan ayat tersebut dapat disimpulkan bahwa anak merupakan anugerah terindah dan juga titipan dari Allah SWT sebagaimana kepada orangtua dan lingkungan sekitar dalam mendidiknya.²

Secara institusional, Pendidikan Anak Usia Dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggara pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan baik kecerdasan jamak (*mutiple intelligences*), emosi, motorik maupun spiritual.³

Anak merupakan individu yang unik, tidak ada dua anak yang sama persis sekalipun mereka kembar siam. Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan bakat, minat ataupun kemampuan kemampuan yang ada pada diri anak.⁴ Untuk mengembangkan potensi dan kemampuannya, anak dapat

¹ Suyadi, Ulfah Maulidyah, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya,2017),17-18

² Jabal, Kandungan Al-Qur'an Surat Alkafi Ayat 46

³ Suyadi, Ulfah M, *Konsep Dasar*,17

⁴ Sri Tatminingsih, Iin Cintasih, *Hakikat Anak Usia Dini*, (Banten :Universitas Terbuka,2019). 14

memasuki pendidikan anak usia dini. Sebagaimana Allah menjelaskan dalam Al-Qur'an Surat An-Nahl ayat 78 :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya :”Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur”

Pada ayat ini, Allah SWT menegaskan bahwa saat seorang anak manusia dilahirkan ke dunia mereka tidak tahu apa-apa. Dengan kekuasaan dan kasih sayang-Nya, Allah SWT membekalinya dengan indera tambahan yang nantinya sanggup berfungsi untuk mengetahui segala sesuatu yang sebelumnya tidak pernah diketahui. Indera tersebut ialah berupa tiga unsur penting dalam proses pembelajaran bagi manusia, yakni : pendengaran, penglihatan, hati/akal pikiran.⁵

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menjelaskan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih tinggi”.⁶

Pendidikan Anak Usia Dini mempunyai tujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Anak adalah individu yang baru mengenal dunia sehingga anak sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami. Anak perlu dibimbing agar mengenal tentang dunia ini misal tentang fenomena alam dan keterampilan-keterampilan atau kemampuan yang dibutuhkan untuk hidup.⁷

⁵ Jabal, Kandungan Qur'an Surat An-Nahl Ayat 78. 2021

⁶ Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

⁷ Suyadi dan Ulfa M, *Konsep Dasar*,19

Undang-undang Permendikbud RI Nomor 5 Tahun 2022 tentang standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan anak usia dini jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pasal 1 ayat 2 dan 3 berbunyi : “Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Jenjang pendidikan adalah tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik, tujuan yang akan dicapai dan kemampuan yang dikembangkan”⁸

Gallagher dalam Elindra mengungkapkan bahwa kreativitas berhubungan dengan kemampuan menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru dan untuk menghasilkan sesuatu itu melalui keterampilan imajinasi, berarti pada hal ini kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualkan identitas individu dalam bentuk terpadu melalui hubungan dengan diri sendiri, alam dan orang lain.⁹

Freeman dan Munandar yang dikutip Masganti mengemukakan bahwa kreativitas ialah ekspresi seluruh kemampuan anak. Oleh karena itu kreativitas hendaknya sudah dikembangkan sedini mungkin.¹⁰

Pada masa anak usia dini memiliki peluang yang sangat besar agar dapat mengembangkan kreativitas tersebut. Dunia anak merupakan dunia kreativitas, kehilangan dunia anak adalah ancaman bagi punahnya dunia kreativitas. Hal ini dikarenakan dunia kreativitas juga melibatkan interaksi otak, perasaan, dan gerak terhadap sesama. Kreativitas sangat dibutuhkan karena banyak permasalahan serta tantangan hidup yang menuntut kemampuan adaptasi secara kreatif dalam mencari pemecahan masalah secara imajinasi.¹¹

⁸ Undang-undang Permen Dikbud RI Nomor 5 Tahun 2022. Tentang *Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*, Pasal 1 Ayat 2 dan 3

⁹ Elindra, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Makassar : LPP-Mitra Edukasi, 2019), 8

¹⁰ Masganti Sit el al., *Pengembangan kreativitas anak usia dini* (Medan : Perdana Publishing, 2016), 1

¹¹ Anita Yus, Jamilah Thahir, *Pengembangan Kognitif dan Kreativitas*, *Jurnal Tematik* Vol. 8 No. 2 (2018). 184

Masa kanak-kanak merupakan masa bermain, oleh sebab itu kegiatan pendidikan di taman kanak-kanak diberikan melalui kegiatan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan potensi serta mengembangkan kreativitasnya dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan diantaranya tentang warna, bentuk, dan sebagainya.¹²

Adapun pengaruh bermain dalam perkembangan anak, salah satunya yaitu merangsang kreativitas untuk terus berkembang dan meningkat. Bermain merupakan sesuatu kegiatan yang menyenangkan hati dan untuk memperoleh pengetahuan. Bermain juga faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, selain itu bermain juga memberikan kesempatan pada individu untuk berfikir dan bertindak imajinasif serta penuh dengan khayalan yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak.¹³ Salah satu kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah bermain *Playdough*.

Playdough adalah adonan mainan atau plastisin mainan yang merupakan bentuk modern dari mainan tanah liat (lempung). *Playdough* adalah alat bantu pembelajaran berupa adonan mainan yang terbuat dari tepung mudah dibentuk oleh anak yang berguna untuk melatih kemampuan kreativitas anak usia dini dengan lebih mudah.¹⁴ Menurut Einon *playdough* merupakan bahan yang cukup lembut untuk diremas, namun cukup elastis untuk dibuat bentuk yang paling baik.¹⁵

Menurut Handayani dalam Qusnul K di kutip dalam Siska, *playdough* baik digunakan anak, multiguna, murah, dan mudah di peroleh, tidak membahayakan, tahan lama, dan dapat digunakan secara individual maupun klasikal. *Playdough*

¹² Pupung puspa A and Anik L, (*Bermain dan permainan anak usia dini*). (Nganjuk: Adjie Media Nusantara,2018). 4

¹³ Susanto, *Pendidikan anak*, 99.

¹⁴ Sunarti. "Playdough Meningkatkan Kreativitas Anak". Karanganyar, Agustus 31, 2022. <https://poskita.co/2022/08/31/playdough-meningkatkan-kreativitas-anak/>

¹⁵ Ketut Lestariani, Made S, dkk, Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas. *Jurnal : PAUD*, Vol.2, No.1 (2014) : 5

menarik warnanya dan dapat di kombinasikan.¹⁶

Playdough dapat mengenalkan peserta didik belajar tentang tekstur, serta bagaimana menciptakan sesuatu. Bermain *playdough* yang diterapkan tanpa aturan, sangat berguna untuk mengembangkan kreativitas anak. Melalui kegiatan menciptakan berbagai bentuk yang menyerupai benda, melalui teknik meremas, menggiling, menggulung, memijat, dan menyisik akan lebih berkesan.¹⁷

Studi yang dilakukan Eptein dalam Masnipal ditulis dalam buku Novi Mulyani Terkait pengukuran dan pelatihan kompetensi kreativitas menunjukkan bahwa kompetensi kreativitas dapat dilatih. Artinya semua orang dapat menjadi kreatif jika di kembangkan dengan cara-cara yang benar. Hal ini sejalan dengan pendapat Czikszenmihalyi dan Campbell bahwa kreativitas bukan semata-mata individu dengan lingkungannya. Oleh karena itu, faktor lingkungan memiliki tempat yang strategis dalam perkembangan kreativitas anak. Kreativitas anak akan muncul dan berkembang jika berda di lingkungan mendukung seperti banyaknya sumber belajar, guru yang kreatif, juga proses pembelajaran yang kreatif pula.¹⁸

Ditinjau dari beberapa aspek kehidupan, bahwasanya kreativitas pada anak di taman kanak-kanak di tampilkan dalam berbagai bentuk, baik dalam mengembangkan kreativitas melalui bermain *playdough*, bercerita dan bernyanyi. Kreativitas sangat penting dalam kehidupan, dengan kreativitas akan mendorong anak untuk mencoba bermacam cara dalam melakukan sesuatu yang mereka senangi.¹⁹

Kegiatan yang diharap dapat memunculkan kreatif anak adalah dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan dalam rangka mewujudkan atau mengekspresikan dirinya secara kreatif. Salah satu

¹⁶ Siska Astari D. "Pembelajaran Seni Rupa Tiga Dimensi dengan Menggunakan Media Playdough di kelompok B1 TK ABA Sidoharjo Turi Sleman Yogyakarta". Skripsi : Universitas Negeri Yogyakarta. Hal. 3 <https://eprints.uny.ac.id> diakses 11 september 2023

¹⁷ Endang, "Penggunaan Media Playdough/Plastisin Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Bina Cerdas Desa Runggu Kecamatan Belo", *Jurnal Pelangi : Jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan Islam anak Usia Dini*, Vol.2, No.1, (2020) : 8-82

¹⁸ Novi Mulyani, (*Mengembangkan kreativitas anak usia dini*). (Bandung : PT Remaja Rosdakarya,2019),3<https://webadmin-ipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/162451/>

¹⁹ Endang, "Penggunaan Media Playdough/Plastisin Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Bina Cerdas Desa Runggu Kecamatan Belo", *Jurnal Pelangi : Jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan Islam anak Usia Dini*, Vol.2, No.1, (2020) : 89

bentuk permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah *playdough*.

²⁰ Melalui media ini jika anak mahir membentuk dan menciptakan model baru artinya anak sudah mulai terangsang atau terasah untuk berkreasi.

TK Dharma Wanita merupakan lembaga umum yang mudah dijangkau, yang beralamat di Jln. Hayam Wuruk No. 73 Gerdu Sempusari Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. Dan dibandingkan beberapa lembaga TK lainnya yang telah peneliti observasi, berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di TK Dharma Wanita pada 27 November 2023 lembaga TK Dharma Wanita Sempusari merupakan salah satu lembaga yang sudah menerapkan berbagai macam media pembelajaran yang salah satunya yaitu *Playdough*.

Adapun wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Wakil Kepala sekolah TK Dharma Wanita, disekolah tersebut sudah menerapkan *playdough*.²¹ Namun berdasarkan data yang di dapat pra peneliti mengenai pembelajaran bermain *playdough* sebagai upaya pengembangan kreativitas dari 10 anak kelompok A yang termasuk kategori belum berkembang (BB) 7 anak, sedangkan yang termasuk kategori mulai berkembang (MB) 2, dan anak yang memberikan hasil Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1, berkembang sangat baik (BSB) 0. Selain itu ada beberapa anak merasa tidak mampu mengerjakan padahal belum mencobanya sehingga anak kurang tertarik, ada beberapa anak yang melihat karya temannya, cenderung menunggu perintah guru sehingga sikap kreatifnya kurang menonjol juga dalam pembelajaran masih terlihat monoton kurang adanya variasi bentuk. Jadi dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak masih kurang berkembang sehingga peneliti ingin mengupayakan pengembangan kreativitas anak melalui *Playdough*.

Berdasarkan paparan permasalahan diatas, peneliti tertarik mengangkat judul penelitian tentang Bermain *Playdough* Sebagai Upaya Pengembangan Kreativitas Anak Pada Kelompok A Di TK Dharma Wanita Sempusari Kaliwates Jember.

²⁰ Kasmimi, "Pemanfaatan media Playdough untuk meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B di TK Kurnia Simo Tambanan Surabaya". 1

²¹ Anifa, Wawancara, 7 Desember 2023

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka fokus peneliti untuk pembahasan skripsi ini yaitu:

1. Bagaimana upaya pengembangan kreativitas anak melalui *playdough* pada kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana langkah-langkah bermain *playdough* dalam Pengembangan kreativitas anak kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari Tahun Pelajaran 2023/2024?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian adalah untuk merumuskan pertanyaan-pertanyaan dan menemukan suatu jawaban-jawaban terhadap pertanyaan penelitian tersebut.

Tujuan dan penelitian ini tidak terlepas dari fokus penelitian diatas, adapun tujuan peneliti sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan upaya pengembangan kreativitas anak melalui *playdough* pada kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan langkah-langkah bermain *playdough* dalam pengembangan kreativitas anak kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Kegunaan dapat berupa kegunaan yang bersifat teoritis dan kegunaan praktis, seperti kegunaan penelitian bagi penulis, organisasi terkait, instansi dan masyarakat secara keseluruhan. Kegunaan penelitian harus realistis. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak melalui bermain *playdough*, sehingga memudahkan anak dalam menuangkan ide atau imajinasi. Dengan melalui penelitian ini diharapkan menambah dan memperkaya khazanah keilmuan dalam

bidang pendidikan anak usia dini, sehingga tujuan mengembangkan perkembangan kreativitas pada anak usia dini dapat tercapai.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia dini dengan melalui bermain *playdough*. Melalui penelitian ini juga dapat memberikan pengalaman yang sangat bermanfaat bagi peneliti karena melakukan penelitian tersebut secara langsung. Sehingga peneliti juga mempunyai kesadaran untuk mengevaluasi diri dalam meningkatkan kemampuan mengajar yang efektif dan efisien yang kelak dapat dijadikan pedoman setelah menjadi guru.

b. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan acuan dan sumber referensi untuk dapat meningkatkan dan mengevaluasi terkait Bermain *playdough* sebagai upaya pengembangan kreativitas anak.

c. Bagi siswa

Peserta didik dapat meningkatkan perkembangan pengetahuan sederhana dengan tidak kehilangan masa bermainnya. Sehingga menambah semangat anak dalam belajar dan anak dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

d. Bagi Lembaga Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif dan menjadi pengetahuan yang bermanfaat, dan semoga penelitian ini dapat menjadi penambah literatur guna kepentingan akademik kepastakaan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan juga sebagai tambahan referensi bagi mahasiswa yang ingin mengadakan penelitian lebih lanjut terkait bermain *Playdough* sebagai upaya pengembangan kreativitas.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian tujuannya agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh peneliti.

1. *Playdough*

Playdough adalah permainan edukatif menyerupai plastisin, dimana *playdough* terbuat dari bahan adonan tepung yang dapat dibuat dengan mudah serta biayanya murah sehingga aman bagi anak-anak. Dengan *playdough* anak dapat menciptakan karya baru sesuai dengan keinginannya.

Manfaat dari bermain *playdough* yaitu membentuk adonan sesuai kreasi anak yang dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak, mengasah kemampuan motorik halus, juga memberikan wadah saat anak kesulitan mengekspresikan emosinya. Untuk mengembangkan kreativitas anak melalui bermain secara menyenangkan dalam permainan *playdough* melalui metode pemberian tugas. Maka kegiatan pembelajaran ini menarik anak usia dini, untuk mendapatkan ruang bebas untuk bereksplorasi segala bentuk menggunakan permainan *playdough*.

Dari paparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *playdough* merupakan permainan edukatif sederhana menyerupai plastisin yang aman bagi anak-anak. *Playdough* digunakan oleh anak-anak untuk seni dan kerajinan proyek sekolah maupun dirumah. *Playdough* terdiri dari tepung, air mineral, pewarna, dan minyak.

2. Kreativitas

Kreativitas ialah kemampuan saat mimikirkan, menciptakan, mengadakan dan menemukan suatu bentuk ataupun gagasan baru melalui imajinasi yang bisa berguna bagi orang itu sendiri dan orang lain. Pada intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun hasil karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya dapat diartikan sesuatu yang baru bagi diri sendiri.

Dengan demikian disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menciptakan suatu hasil karya yang didapatkan dari berbagai macam ide, gagasan, dan imajinasi orang itu sendiri. Dengan adanya kreativitas diharap bisa melakukan kegiatan yang menyenangkan diri sendiri dan juga menghasilkan karya yang diinginkan.

3. Kelompok A

Kelompok A adalah suatu kumpulan yang terdiri dari dua orang atau lebih, sedangkan kelompok A yang dimaksud disini diartikan sebagai kelas A yang biasanya terdapat dalam sebuah lembaga Pendidikan Taman Kanak-kanak. Kelompok A biasanya disebut dengan kategori jenjang pendidikan untuk anak-anak TK A atau Kelas nol kecil dimana rentan usianya sekitar 4-5 tahun.

Maka dapat disimpulkan bahwasannya kelompok A ialah Jenjang pendidikan untuk anak-anak yang baru masuk Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) dan akan menempati kategori Kelompok A selama satu tahun.

4. Bermain *Playdough* sebagai Upaya Pengembangan Kreativitas Anak yaitu mengembangkan kemampuan anak dalam hal kreativitas untuk mengolah proses atau hasil karya baru dari anak tersebut dengan meremas, menggiling, memijat, membentuk sesuai kreasi anak menggunakan *playdough* Pada Kelompok A Di TK Dharma Wanita Sempusari, Jember

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup.²² Supaya dapat mempermudah dalam pemahaman maka peneliti berinisiatif menguraikan bab-bab yang terdapat dalam pembahasan ini, adapun uraian sistematika pembahasan diantaranya sebagai berikut.

Bab I, merupakan bab yang membahas bagian Pendahuluan. Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian,

²² Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 48.

manfaat penelitian, definisi istilah dan yang terakhir sistematika pembahasan.

Bab II, merupakan bab yang membahas kajian kepustakaan. Pada bab ini membahas tentang kajian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilaksanakan dan kajian teori yang akan dijadikan pijakan dalam melakukan penelitian.

Bab III, merupakan bab yang membahas metode penelitian. Pada bab ini membahas tentang metode penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis pendekatan, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data dan juga tahapan-tahapan dalam proses penelitian.

Bab IV, merupakan bab yang membahas tentang penyajian data. Pada bab ini yang membahas mengenai gambaran obyek penelitian, penyajian data, analisis, serta pembahasan temuan.

Bab V, merupakan bab yang membahas tentang penutup. yang meliputi kesimpulan dan saran-saran. Fungsi pada bab ini adalah supaya dapat memperoleh gambaran dari hasil penelitian, sedangkan adanya saran dapat membantu dalam memberikan saran yang bersifat konstruktif yang terkait dalam penelitian.

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah bagian-bagian yang berisi tentang penelitian-penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan kemudian membuat ringkasannya. Penelitian-penelitian terdahulu yang dimaksud adalah penelitian yang sudah dipublikasikan atau belum terpublikasikan. Langkah ini diambil untuk melihat sejauh mana keorisinalitasan dan posisi penelitian yang hendak dilakukan. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Amelia Azizah. 2022. Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Prodi Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Judul Skripsi : Penerapan Permainan Media *Playdough* Untuk Meningkatkan Kreativitas anak usia 5-6 tahun Di Tk It Aisyah Wayhuwi Lampung Selatan. Penelitian ini menggunakan Jenis penelitian *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK), secara kolaboratif dengan model *Kemmis dan Mc.Taggart*. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus memiliki empat tahap yaitu, perencanaan pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Hasil Penelitian dapat disimpulkan bahwa : Perkembangan kreativitas anak di kelas A TK IT Aisyah Wayhuwi Lampung Selatan yang berjumlah 12 orang siswa pada saat dilakukannya pra survey belum menunjukkan persentase 80-100%, Setelah dilakukannya tindakan pada siklus I menunjukkan persentase 16% dan siklus II didapati persentase 92 % . Hasil analisa menunjukkan bahwa kreativitas anak dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Dibuktikan tercapainya kriteria keberhasilan yang mencapai 92% sesuai dengan yang diinginkan peneliti. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media bermain playdough dapat meningkatkan kreativitas

anak usia dini 5-6 tahun di TK IT Aisyah Wayhuwi Lampung Selatan.²³

2. Eni Yulianti, 2018. Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Judul Skripsi : Mengembangkan Kreativitas Anak melalui bermain Teknik membentuk Berbasis tematik di TK Tunas Harapan Kecamatan Merbau Mataram Lampung Selatan. Penelitian ini menggunakan Analisis Deskriptif dengan pendekatan Kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi.

Hasil Penelitian dapat disimpulkan bahwa : Perkembangan Kreativitas anak melalui bermain teknik membentuk berbasis tematik di TK Tunas Harapan Lampung Selatan diawali dengan guru menyiapkan alat dan bahan, kedua guru memandu langkah kerja membentuk dengan memberikan peragaan membentuk dari bahan plastisin yang ketiga guru mengingatkan kepada anak agar lebih tenang tidak terburu-buru dalam kegiatan ke empat yaitu diberikan penguatan dan motivasi oleh guru pada tahap ini guru tidak memberikan penguatan dan motivasi anak karena akan memakan waktu yang cukup lama jadi tidak dilakukan, hanya menanyakan perasaan anak secara menyeluruh pada saat evaluasi.²⁴

3. Ledia Maryana. 2018. Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Tarbiyah dan Tadris. Prodi Pendidikan Anak Usia Dini. Judul Skripsi : Pengaruh permainan *playdough* Terhadap Kreativitas Anak Di Paud Darul Hikmah Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, teknik pengumpulan data melalui teknik dokumentasi, observasi dan *check list*, analisa data.

²³ Amelia Azizah, *Penerapan Permainan Media Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas anak usia 5-6 tahun Di Tk It Aisyah Wayhuwi Lampung Selatan*, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung,2022)

²⁴ Evi Yulianti, *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Teknik Membentuk Berbasis Tematik Di TK Tunas Harapan Kecamatan Merbau Mataram Lampung Selatan* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung,2018)

Hasil Penelitian bahwa : Hasil perhitungan menggunakan SPSS dengan cara membandingkan antara nilai F yang dihasilkan perhitungan Fhitung dengan nilai Ftabel maka didapatkan nilai Fhitung yaitu $6,860 >$ nilai Ftabel yaitu $4,54$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada pengaruh bermain peran terhadap kreativitas anak-anak di Paud Darul Hikmah Kota Bengkulu dengan nilai signifikansi $0,000 <$ nilai α yaitu $0,021$. Dari hasil memantau kemampuan kreativitas anak-anak, dapat disimpulkan bahwa dengan demikian permainan bermain peran terdapat pengaruh terhadap kreativitas anak-anak di Paud Darul Hikmah Kota Bengkulu.

4. Kasyifatul Husna. 2022. Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Hj Achmad Siddiq Jember. Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Judul Skripsi: Mengembangkan Kreativitas anak melalui Teknik Membutsir dari Tanah Liat Pada Kelompok B di RA Riyadatul Qori'in Jember. Penelitian menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan pengumpulan data, reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan keabsahan data menggunakan triangulasi teknik dan sumber.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : Pengembangan kreativitas anak sangat penting untuk melatih imajinasi dan kreativitas anak dengan cara membebaskan anak berkreasi untuk menciptakan hasil karya sehingga anak menghargai karya orang lain. Proses mengembangkan teknik busir dari tanah liat yaitu mengenalkan alat dan bahan, meragakan, guru membuat kelompok dan memberi arahan.²⁵

5. Lire Pratiwi. 2021. Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu. Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Fakultas Tarbiyah dan Tadris. Judul Skripsi : Penggunaan Pendekatan Steam Pada

²⁵ Kasyifa Husna. *Mengembangkan Kreativitas anak melalui Teknik Membutsir dari Tanah Liat Pada Kelompok B di RA Riyadatul Qori'in Jember*. (Skripsi, Universitas Islam Kiai Hj Achmad Siddiq Jember, 2022)

Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Hang Tuah Kota Bengkulu. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskripsi dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : Penggunaan Pendekatan STEAM melatih kreativitas dalam berpikir, berkreasi dan berinovasi. Media-media STEAM yang mampu melatih kreativitas anak, yaitu media Loose Part, alat permainan edukatif anak yang berupa barang-barang yang ada disekitar lingkungan bisa dari bahan alam (kayu, biji-bijian, daun, bunga dll) dan bahan bekas (botol plastik, tutup botol, roda, kap pelastik dll) yang mudah ditemukan. Buku Cerita sebagai alat untuk menceritakan tentang gambar-gambar, hewan-hewan. Guru menggunakan buku cerita sesuai tema atau topik yang dibicarakan dalam *story time*. Rasa ingin tahu tersebut dapat menjadi dasar yang kuat untuk mengembangkan ide dan kreativitas dalam kegiatan inti.²⁶

Tabel 2.1
Persamaan dan perbedaan antara
Penelitian Terdahulu dengan Penelitian ini

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Amelia Azizah	2022	Penerapan Permainan Media <i>Playdough</i> Untuk Meningkatkan Kreativitas	a. Penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan sama-sama	a. Penelitian terdahulu membahas penerapan <i>playdough</i> sedangkan penelitian

²⁶ Lire Pratiwi. *Penggunaan Pendekatan Steam Pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Hang Tuah Kota Bengkulu*. (Skripsi : Intitut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021)

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
			Anak usia 5-6 tahun Di Tk It Aisyah Wayhuwi Lampung Selatan	yang membahas tentang Permainan media <i>Playdough</i> untuk meningkatkan Kreativitas Anak	<p>yang akan dilakukan Bermain <i>Playdough</i></p> <p>b. Penelitian terdahulu membahas meningkatkan kreativitas sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk Upaya pengembangan kreativitas</p> <p>c. Penelitian terdahulu menggunakan (PTK) sedangkan Penelitian yang akan dilakukan menggunakan kualitatif</p> <p>d. Penelitian terdahulu menggunakan empat tahap</p>

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
					<p>penelitian yaitu, perencanaan pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sedangkan Penelitian yang akan dilakukan menggunakan teknik observasi, dokumentasi, wawancara, dan analisis data</p>
2	Eni Yulianti	2018	Mengembangkan Kreativitas Anak melalui bermain Teknik membentuk diTK Tunas Harapan	a. Penelitian terdahulu dan Penelitian yang akan dilakukan sama-sama membahas tentang	a. Penelitian terdahulu menggunakan Teknik membentuk berbasis tematik dan Penelitian yang akan dilakukan

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
			Kecamatan Merbau Mataram Lampung Selatan	mengembangkan Kreativitas Kualitatif b. Sama-sama menggunakan pendekatan	Bermain <i>Playdough</i> b. Penelitian terdahulu menggunakan 2 teknik yaitu observasi dan dokumentasi, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, dokumentasi, wawancara, dan analisis data
3	Ledia Maryana	2018	Pengaruh permainan <i>playdough</i> Terhadap Kreativitas Anak Di	a. Penelitian Terdahulu dan Penelitian yang akan dilakukan	a. Penelitian Terdahulu membahas Pengaruh <i>playdough</i> sedangkan

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
				<p>sama-sama membahas tentang <i>Playdough</i> dan kreativitas</p> <p>b. Sama-sama menggunakan teknik pengumpulan data observasi, dokumentasi, dan analisa data</p>	<p>penelitian yang akan dilakukan Bermain <i>playdough</i></p> <p>b. Penelitian Terdahulu menggunakan metode eksperimen, dengan teknik pengumpulan data melalui teknik dokumentasi, observasi, <i>checklist</i>, analisa data. Sedangkan peneliti yang akan dilakukan menggunakan metode pendekatan kualitatif</p>

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
4	Kasyifatul Husna	2022	Mengembangkan Kreativitas anak melalui Teknik Membutsir dari Tanah Liat Pada Kelompok B di RA Riyadatul Qori'in Jember	<p>a. Penelitian Terdahulu dan Penelitian yang akan dilakukan sama-sama membahas tentang Kreativitas</p> <p>b. Penelitian Terdahulu dan Penelitian yang akan dilakukan sama-sama menggunakan Metode Pendekatan Kualitatif</p>	<p>a. Penelitian Terdahulu menggunakan Tanah liat melalui Teknik Membutsir, sedangkan Penelitian yang akan dilakukan menggunakan Bermain <i>Playdough</i></p>
5	Lire Pratiwi	2021	Penggunaan Pendekatan Steam Pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia	<p>a. Penelitian Terdahulu dan Penelitian yang akan</p>	<p>a. Peneliti Terdahulu menggunakan pendekatan</p>

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
			Dini (Paud) Untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Hang Tuah Kota Bengkulu	<p>dilakukan membahas tentang Kreativitas</p> <p>b. Penelitian terdahulu dan Penelitian yang akan dilakukan sama-sama menggunakan metode pendekatan Kualitatif</p> <p>c. Sama-sama menggunakan teknik pengumpulan data observasi, dokumentasi, wawancara, dan analisis data</p>	<p>Steam, sedangkan Penelitian yang akan dilakukan menggunakan Playdough</p> <p>b. Penelitian Terdahulu bertujuan untuk Melatih Kreativitas sedangkan Penelitian yang akan dilakukan membahas Upaya Pengembangan Kreativitas</p>

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan diatas, baik secara deskriptif maupun tabel persamaan dan perbedaan, dapat disimpulkan bahwa posisi penelitian yang dilakukan adalah mengembangkan dari penelitian terdahulu yakni bermain *playdough* sebagai upaya pengembangan kreativitas anak.

B. Kajian Teori

1. Bermain Playdough

a. Pengertian *Playdough*

Menurut Haryani dalam Penelitian Elvira *playdough* merupakan salah satu alat edukatif dalam proses belajar yang memenuhi syarat sebagai perlatan bermain yang ekonomis dan memiliki kemampuan fleksibilitas dalam merancang sebagai bentuk sesuai dengan rencana dan kreativitas yang dimiliki.²⁷ *Playdough* merupakan bahan yang cukup lembut untuk diremas, namun cukup elastis untuk di buat sebuah bentuk.²⁸

Lebih lanjut, Einon dalam Artikel Devitasari menyatakan bahwa media *playdough* merupakan material sehari-hari yang paling baik untuk membuat model bentuk bagi anak.²⁹ *Playdough* merupakan salah satu media pembelajaran yang aman bagi anak dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Dwi Rosanty dalam penelitian Sri Handayani berpendapat bahwa media *playdough* merupakan salah satu alat permainan edukatif karena dapat mendorong daya imajinasi dan kreativitas anak.³⁰

²⁷ Elvira Zulinnuha, and Dewi Komalasari. (Peningkatan kemampuan anak mengenal huruf melalui media *playdough* di KB-TK Siti Khotijah). *Jurnal : PG PAUD Teratai*. Vol 12, No. 1(2023), 2 <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud.teratai/>

²⁸ Devitasari, Abdul Salam, and Syamsidar, “Mengembangkan Kreativitas Anak Dalam Permainan Playdough Melalui Metode Pemberian Tugas Di Kelompok B Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal VII Palu”. *ECEIJ: Early Childhood Education Indonesian Journal* ISSN 2613-8972. (2022) : 67

²⁹ Devitasari, Abdul Salam, and Syamsidar, “Mengembangkan Kreativitas Anak Dalam Permainan Playdough Melalui Metode Pemberian Tugas Di Kelompok B Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal VII Palu”.67

³⁰ Sri Handayani, dkk. *Penerapan Media Playdough untuk meningkatkan Kreativitas anak usia dini*. Semarang : Universitas Terbuka, 2016

Playdough memiliki nilai ekonomis dan keamanan untuk digunakan dalam pembelajaran usia dini. Nilai fleksibilitas menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan atau media *playdough* memberikan kesempatan yang seluas-luasnya dalam membentuk pola yang diinginkan sesuai dengan imajinasi anak, karena sifat dari *playdough* sangat mudah untuk dibentuk apapun.³¹

Playdough dilihat dari kata dalam kamus Bahasa Inggris *Play* adalah bermain dan *dough* adalah adonan, jadi *Playdough* adalah bermain melalui adonan. Adonan tersebut terdiri dari bahan-bahan seperti terigu, garam, soda kue, sabun cair, pewarna hijau dan merah.³²

“Einon dalam Fadia Syakira mengemukakan bahwa *‘Playdough is a soft, squidgy material that can keep children occupied for considerable lengths of time. Although it is available in a rainbow of colours, it inevitably ends up as grey crumbly mess, or alternatively, a smudge on the carpet.’*”³³

Uraian diatas dapat diartikan bahwa *playdough* adalah suatu bahan 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 karpet.

Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini, selain sebagai aktifitas bersenang-senang, bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak. Bermain bagi anak usia dini sangatlah penting. Karena dengan melalui bermain anak bisa mengalami proses pembelajaran. Selain itu pada dasarnya salah satu karakteristik anak usia dini adalah suka bermain. Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan

³¹ Endang, “Penggunaan Media Playdough/Plastisin Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Bina Cerdas Desa Runggu Kecamatan Belo”, *Jurnal Pelangi : Jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan Islam anak Usia Dini*, Vol.2, No.1, (2020) : 81

³² Dorothy Einon, “*Creative Child (Anak Kreatif)*”, (Jakarta: Pustaka Press, 2008), 36

³³ Fadia Syakira, “*Cara Membuat Playdough dengan Mudah*”, (Bandung : Rosdakarya, 2015), 10

sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.³⁴

Menurut Anggraini dalam penelitian Puji bahwa permainan *playdough* merupakan salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak.³⁵ Salah satu kegiatan yang dapat memancing kreativitas anak usia dini adalah permainan *playdough*.³⁶ Karena *Playdough* merupakan sarana bagi anak untuk berkreasi. Media *playdough* ini memiliki bentuk yang lunak dan berwarna-warni, membuat anak suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya, anak dapat membuat/menciptakan berbagai bentuk sesuai dengan keinginan mereka seperti angka, abjad, binatang, buah-buahan, dan lain sebagainya.³⁷

Dari beberapa pendapat diatas, maka bisa dapat penulis simpulkan bahwa membentuk dengan *playdough* memiliki banyak manfaat dan dapat digunakan oleh anak untuk seni dan kerajinan proyek di rumah dan di sekolah.

b. Ciri-ciri *Playdough*

Playdough termasuk ke dalam alat permainan edukatif untuk Anak Usia Dini, karena media *playdough* ini mempunyai ciri-ciri sebagai berikut untuk Anak Usia Dini, berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan, dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, serta multiguna, aman dan tidak berbahaya bagi anak, dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas, mengandung nilai pendidikan.³⁸

³⁴ Muhammad Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Prenadamedia Kencana, 2018) : 6

³⁵ Puji Astuti, dkk, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui *Playdough*", *Edustudent : Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pengembangan Pembelajaran*, Vol. 1, No. 3 (2022) : 195

³⁶ Murni, "Pengaruh Permainan *Playdough* Terhadap Kreativitas Anak PAUD Harsya Ceria Banda Aceh", *Jurnal Bina Gogik*, Vol. 9 No. 2, (2022) : 205

³⁷ Ketut Lestariani, "Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan *Playdough* Untuk Meningkatkan Kreativitas", *Jurnal : e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganeshha, Volume 2 No 1*, (2014) : 5-6

³⁸ Endang, "Penggunaan Media *Playdough/Plastisin* Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Bina Cerdas Desa Runggu Kecamatan Belo", *Jurnal Pelangi : Jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan Islam anak Usia Dini*, Vol.2, No.1, (2020) : 83

c. Manfaat *playdough*

Einon dalam endang menyatakan beberapa manfaat apabila anak bermain dengan menggunakan media *playdough*, yaitu :

- 1) Anak dengan mudah bermain sendiri dan membuat hasil yang memuaskan.
- 2) Meningkatkan rasa percaya diri pada anak.
- 3) *Playdough* menyediakan banyak cara untuk suatu aktivitas.
- 4) Anak dapat duduk diam dan memfokuskan pada pemanfaatan media *playdough*.³⁹

Selain itu media *playdough* ini juga memiliki sejumlah manfaat, antara lain dapat membantu anak :

- 1) Mengembangkan Kreativitas anak.
- 2) Memperkuat jari-jemari, tangan dan pergelangan tangan.
- 3) Merangsang imajinasi anak.
- 4) Mengembangkan harga diri, tidak benar dan salah serta anak memiliki kesempatan mendapatkan penguasaan atas lingkungan mereka
- 5) Melepaskan perasaan tegang atau marah.
- 6) *Playdough* dapat dijadikan bentuk apa saja

Berdasarkan uraian diatas, bahwa manfaat dari penggunaan media *Playdough* adalah sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan kemampuan motorik halus, agar anak bisa terstimulasi.
- 2) Mengembangkan kreativitas serta daya imajinasi anak.
- 3) Anak dapat belajar mengenal tekstur.
- 4) Anak dapat mengembangkan mainan menggunakan simbol atau mainan tiruan.
- 5) Mengembangkan kemampuan motorik halus (meremas,

³⁹ Dorothy Einon, "*Creative Child (Anak Kreatif)*", 38

membuat, membentuk)⁴⁰

d. Kelebihan dan kekurangan *Playdough*

Media sederhana tiga dimensi (*playdough*) memiliki kelebihan-kelebihan ialah: Memberikan pengalaman secara langsung dan kongkrit, tidak adanya verbalisme, obyek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas.⁴¹

Bermain *Playdough* sangat menyenangkan. Anak bisa mremas, menggulung, atau mencetak berbagai bentuk sesuai imajinasi dan kreativitas. Sedangkan kelemahannya tidak dapat membuat objek yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.⁴²

e. Langkah-langkah bermain *Playdough*

Guru sebagai fasilitator dalam pengembangan potensi anak. Keterampilan merupakan salah satu potensi dasar anak sebagai bentuk dari kecerdasan anak, diharapkan pendidik dapat menjalankan peran dengan baik maka pelaksanaan pembelajaran harus di perhatikan dan di tingkatkan. Bermain *playdough* merupakan suatu kegiatan membentuk adonan menjadi sebuah hasil karya sesuai dengan kreasi anak. Anak dapat menggunakan imajinasi dan daya pikir sehingga guru harus menggunakan langkah-langkah yang tepat dalam mengajarkan anak dalam kegiatan bermain *playdough* sebagai berikut:

1) Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan bermain *playdough* sangat mudah didapatkan bahkan dapat membuatnya sendiri dan dengan harga yang ekonomis. Bahan yang digunakan yaitu adonan berwarna agar anak tertarik.

2) Pemberian Tugas

⁴⁰ Yusep Nur Jatmika, *Ragam Aktivitas Harian untuk Playgroup* (Yogyakarta: DIVA Press, 2012), 85

⁴¹ Dwijunianto, Media Belajar Plastisin, <http://dwijunianto.wordpress.com/mediabelajar-plastisin>, diakses pada hari selasa tanggal 4 bulan 12 tahun 2023 jam 12:20 WIB.

⁴² Bk 2009, Belajar Dengan Lilin Plastin, [Http://Bk2009.Wordpress.Com](http://Bk2009.Wordpress.Com), diakses pada hari selasa tanggal 4 bulan 12 tahun 2023 jam 12:25 WIB

Guru memberikan tugas dengan model kelompok setelah memberikan contoh atau petunjuk.

3) Praktek Langsung

Anak mempraktekkan langsung apa yang telah di contohkan tetapi guru juga memberikan ruang bebas untuk berkreasi sesuai dengan tema.

4) Memberikan penguatan dan Pijakan

Memberikan penguatan terhadap keberhasilan yang telah dilakukan anak dengan cara memberikan pujian.

2. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas (*creativity*) adalah salah satu kemampuan intelektual manusia yang sangat penting, dan oleh kebanyakan ahli psikologi kognitif dimasukkan ke dalam kemampuan memecahkan masalah.⁴³

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kreativitas diartikan dengan kemampuan untuk menciptakan daya cipta. Artinya kreativitas dimaknai sebagai kemampuan seseorang individu atau seseorang menciptakan atau menghasilkan kreasi baru, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien, dan efektif.⁴⁴

Munandar dalam buku yuliani berpendapat bahwa kreativitas juga merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada, kombinasi baru yang dimaksud yaitu bukan menciptakan hal-hal yang baru atau sudah ada sebelumnya.⁴⁵ Kreativitas adalah suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, metode, atau produk baru yang bersifat imajinatif,

⁴³ Aisyah, Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1, Issue 2. (2017) : 120 <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>

⁴⁴ Susanto. *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan teori*. (Jakarta : Bumi Karya.2018): 71 <https://webadmin-ipusnas.perpusnas.go.id/>

⁴⁵ Yuliani Nurani dkk, *Memacu Kreativitas melalui Bermain*. (Jakarta : Bumi Aksara, 2020) : 2 <https://webadmin-ipusnas.perpusnas.go.id/182430>

fleksibel, integrasi, dan diferensiasi.⁴⁶ Monstakis dalam Elindra bahwa kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan serta mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu yang hubungan dengan diri sendiri, alam, dan orang lain.⁴⁷

Al-Qur'an Surah Al-Baqarah ayat 2, menerangkan perintah tentang berpikir kreativitas secara tersirat, Allah Swt berfirman :

ذَلِكَ الْكِتَابُ لَا رَيْبَ ۚ فِيهِ هُدًى لِّلْمُتَّقِينَ

“demikianlah, Allah menerangkan kepadamu ayat-ayatnya agar kamu berpikir (Q.S Al-Baqarah ayat 2)⁴⁸

Dapat disimpulkan bahwa kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan suatu ide/produk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide tersebut di peroleh melalui proses kegiatan imajinatif.

b. Teori Pembentukan Pribadi Kreatif

1) Teori Psikoanalitik

Teori psikoanalitik melihat dari sudut pandang dari proses ketidak sadaran akan menjadi dasar kreativitas. Kreativitas timbul dari hasil menyelesaikan suatu *problem* sejak lima tahun didalam kehidupan manusia. Pada umumnya teori-teori psikoanalisis melihat kreativitas yang di dapatkan dari sesuatu permasalahan yang sudah teratasi dan biasanya sejak mula masa kanak-kanak.⁴⁹

2) Teori Humanistik

Jauh berbeda dilihat dari teori psikoanalisis teori humanistik lebih memandang dari kreativitas sebagai hasil dari suatu kesehatan psikologi dengan tingkat yang jauh lebih tinggi. Kreativitas bisa

⁴⁶ Masganti, dkk. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Din Teori Dan Praktik*. (Medan : Perdana Publishing, 2016) : 1

⁴⁷ Elindra Yetti, dkk. *Pengembangan kreativitas anak usia dini*. (Makassar : LPP Mitra Edukasi, 2019);8

⁴⁸ Departemen Agama, *Al-Mumayyaz Al-Qur'an Tajwid Warna Transliterasi Perkata Terjemah Perkata*, (Bekasi : Cipta Bagus Segara, 2014). 9

⁴⁹ Masganti, dkk. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dan Praktik*, 29

tumbuh dan semakin berkembang selam hidup, dan tidak dapat dibatasi dalam jangka pada lima tahun kehidupan. Kreativitas juga dapat ditingkatkan dengan melalui upaya dari pendidikan serta bimbingan.⁵⁰

3) Teori Kognitif

Teori kognitif yang dikemukakan oleh Piaget, Vygotsky, dan Burner dengan jelas menyebutkan arti pentingnya bermain bagi anak. Bermain tidak hanya akan mengembangkan kemampuan kognisi semata tetapi juga mengembangkan aspek lainnya terutama aspek sosial, emosional anak. Perkembangan kognisi sangat di perlukan bagi pemupukan kreativitas anak.⁵¹

4) Teori Islam

Pada hakikatnya kreativitas merupakan anugerah Allah bagi manusia. Sifat-sifat kreatif patut ditanamkan kedalam diri manusia karena menurut al-Qur'an, manusia diturunkan untuk menjadi khalifah dibumi. Sebagai khalifah, manusia bertugas mengelola, merawat, dan memanfaatkan bumi. Tugas tersebut hanya mungkin diemban jika manusia memiliki bekal, bekal tersebut adalah kreativitas.⁵²

c. Ciri-Ciri Kreativitas

Dunia anak adalah dunia kreativitas, dimana anak membutuhkan ruang gerak, berpikir dan emosional yang terbimbing dan cukup memadai. Kemampuan otak atau berpikir merupakan salah satu aspek yang berpengaruh terhadap munculnya kreativitas seseorang, kemampuan berpikir yang dapat mengembangkan kreativitas adalah kemampuan berpikir secara divergen, yaitu kemampuan untuk memikirkan berbagai alternatif pemecahan suatu masalah. Ingat, bahwa kreativitas melibatkan interaksi antara otak, perasaan dan gerak dalam

⁵⁰ _____, Hal. 31

⁵¹ _____, Hal. 37

⁵² _____, Hal. 38

kegiatan yang menyenangkan yaitu dalam kegiatan bermain. Anak adalah manusia unik yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, begitu juga dengan kreativitas yang mereka miliki. Suyanto dikutip dalam buku Masganti mengemukakan mengenai perilaku yang mencerminkan kreativitas alamiah pada anak dapat diidentifikasi berdasarkan ciri-ciri berikut:

- 1) Senang menjajaki lingkungannya.
- 2) Mengamati dan memegang segala sesuatu; eksplorasi secara ekspansif dan eksekutif.
- 3) Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan tak henti-hentinya.
- 4) Bersifat spontanitas menyatakan pikiran dan perasaannya.
- 5) Suka bertualang; selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru.
- 6) Suka melakukan eksperimen; membongkar dan mencoba-coba berbagai hal.
- 7) Jarang merasa bosan; ada-ada saja hal yang ingin dilakukan.
- 8) Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.⁵³

Lebih lanjut Ihat Hatimah dalam Masganti mengemukakan beberapa bentuk kreativitas pada anak usia dini, yaitu:

- 1) Gagasan/berpikir kreatif, yang meliputi: a) berpikir luwes yaitu anak yang mampu mengungkapkan pengertian lain yang mempunyai sifat sama, mampu memberikan jawaban yang tidak kaku, mampu berinisiatif. b) berpikir orisinal yaitu anak mampu mengungkapkan jawaban yang baru, anak mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda. c) berpikir terperinci yaitu anak yang mampu mengembangkan ide yang bervariasi, mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun, mampu mengerjakan dan menyesuaikan tugas dengan teliti dan terperinci. d) berpikir menghubungkan yaitu anak yang memiliki

⁵³ _____, hal. 9

tingkat kemampuan mengingat masa lalu yang kuat, memiliki kemampuan menghubungkan masa lampau dan masa kini.

- 2) Aspek sikap, yang meliputi: a) rasa ingin tahu yaitu anak senang menanyakan sesuatu, terbuka terhadap situasi asing, senang mencoba hal-hal yang baru. b) ketersediaan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan guru, tertarik untuk memecahkan masalah baru. c) keterbukaan yaitu anak yang senang berargumentasi, senang terhadap pengalaman orang lain. d) percaya diri yaitu anak yang berani melontarkan berbagai gagasan, tidak mudah dipengaruhi orang lain, kuat pendirian, memiliki kebebasan berkreasi. e) berani mengambil resiko yaitu anak yang tidak ragu mencoba hal baru, selalu berusaha untuk berhasil, dan berani mempertahankan.
- 3) Aspek karya, yang meliputi: a) permainan yaitu anak yang berani memodifikasi berbagai mainan, mampu menyusun berbagai bentuk mainan. b) karangan yaitu anak mampu menyusun karangan, tulisan atau cerita, mampu menggambar hal yang baru, memodifikasi dari yang telah ada.⁵⁴

Dari ciri-ciri yang telah dijelaskan di atas, akan dapat membantu kita selaku sebagai orang tua atau pendidik/guru untuk mengidentifikasi anak/peserta didik kita. Sehingga kreativitas yang terdapat di dalam dirinya dapat dikembangkan secara optimal. Sebab jika hal ini terabaikan oleh lingkungan sekitarnya, maka mereka akan mengalami hambatan dalam mengembangkan diri/potensinya dikemudian hari.

d. Pendekatan 4P dalam Pengembangan Kreativitas

Strategi dalam pengembangan kreativitas anak, sesuai dengan defenisi kreativitas menggunakan pendekatan 4P yaitu :⁵⁵

- 1) Pribadi: Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi

⁵⁴ _____, hal. 8-10

⁵⁵ _____, hal. 10-12

yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat peserta didiknya dan jangan mengharapkan semua peserta melakukan dan menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama. Guru hendaknya membantu anak menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

2) Pendorong: Untuk perwujudan bakat kreatif anak diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan, yang berupa apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan, pujian, insentif dan lain-lainnya. Dan dorongan kuat dalam diri anak itu sendiri untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung tetapi juga dapat dihambat dalam lingkungan yang tidak menunjang pengembangan bakat itu. Di dalam keluarga di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu. Banyak orang tua yang kurang menghargai kegiatan kreatif anak mereka, yang lebih memprioritaskan pencapaian prestasi akademis yang tinggi dan memperoleh ranking di dalam kelas.

3) Proses: Untuk mengembangkan kreativitas anak, perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan kreatif. Dalam hal ini yang penting adalah memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif. Misalnya dalam tulisan, lukisan, bangunan dan sebagainya. Tentunya dengan tidak merugikan orang lain atau lingkungan. Pertama yang perlu adalah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa menuntut hasilnya. Sebab produk kreatif akan muncul dengan sendirinya

dalam iklim yang menunjang, menerima dan menghargai anak.

- 4) Produk: Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif. Dengan menemukan bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif dengan menyediakan waktu, sarana-prasarana yang menggugah minat anak meskipun tidak perlu mahal, maka kreativitas anak dipastikan akan muncul. Yang tidak boleh dilupakan adalah pendidik menghargai produk kreativitas anak, misal dengan menunjukkan hasil karya anak. Hal ini akan menggugah minat anak untuk berkreasi.⁵⁶

e. Faktor Pendukung dan Penghambat pengembangan kreativitas anak

Setiap aspek perkembangan yang dilalui anak pasti memiliki faktor pendukung dan penghambat, begitupun pula dengan kreativitas. Hurlock dalam susanto mengemukakan beberapa faktor pendukung yang dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu:⁵⁷

- 1) Waktu. Anak akan kreatif apabila diberikan waktu bebas untuk bermain dengan gagasannya dan konsep yang dimilikinya.
- 2) Kesempatan menyendiri. Apabila tidak mendapatkan tekanan dari kelompok sosial anak menjadi kreatif.
- 3) Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standart orang dewasa, untuk menjadi kreatif anak harus bebas dari ejekan dan kritikan.
- 4) Sarana. Sarana juga penting untuk bermain kelak merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
- 5) Lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas anak.

⁵⁶ Masganti, dkk..*Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*,10-12

⁵⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta : Kencana, 2018), 124

- 6) Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif, orang tua yang tidak terlalu posesif terhadap anak mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri, dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas.
- 7) Cara mendidik anak, mendidik anak secara demokratis dirumah dan sekolah dapat meningkatkan kreativitas sedangkan cara mendidik otoriter memadamkan.
- 8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, semakin banyak pengetahuan yang diperoleh oleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Anak akan menjadi kreatif apabila anak tersebut mempunyai sedikit waktu bebas untuk bermain dengan ide-ide nya dan konsep yang dimiliki oleh anak tersebut. Hal yang penting yaitu faktor lingkungan anak yang mendukung baik keluarga, sekolah ataupun masyarakat.

Selanjutnya, Masganti mengemukakan beberapa faktor penghambat perkembangan kreativitas anak yaitu:⁵⁸

- 1) Membatasi eksplorasi anak.
- 2) Hadiah, kebanyakan orang percaya bahwa memberikan hadiah akan memperbaiki dan meningkatkan perilaku tersebut. Namun pada kenyataannya tidak demikian, pemberian hadiah dapat merusak motivasi dan mematikan kreativitas.
- 3) Persaingan, biasanya terjadi di kehidupan sehari-hari dan sayangnya hal tersebut dapat mematikan kreativitas misalnya dalam pemberian *reward* untuk hasil karya yang terbaik, selanjutnya hal ini dapat menimbulkan persaingan.
- 4) Lingkungan yang membatasi, belajar dan kreatif tidak dapat ditingkatkan dengan pemaksaan.

Pendapat diatas menyebutkan bahwa faktor penghambat kreativitas anak yaitu ada dorongan bereksplorasi, dimana anak tidak mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi atau menjelajah lingkungan (mengenal

⁵⁸ Masganti, dkk. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Din Teori Dan Praktik.*, 41

dan menemukan hal-hal yang baru) sehingga dapat menghambat pemikiran kreatif anak untuk berkembang.

f. Pentingnya Pengembangan Kreativitas Bagi Anak Usia Dini

Bermain merupakan dunia anak sehingga anak tidak terlepas dari bermain yang merupakan sesuatu kegiatan yang menyenangkan dan spontan. Sehingga hal tersebut memberikan dampak positif seperti anak mengeksplor lingkungan ketika bermain. Maka tumbuh pengembangan kreativitas pada anak, sehingga begitu penting mengembangkan kreativitas pada anak usia dini. Oleh sebab itu, pengembangan kreativitas perlu dipupuk sejak dini dalam diri anak agar :

Pertama, dengan berkreasi anak dapat perwujudan diri, dimana hal ini merupakan kebutuhan pokok pada tingkat ketujuh dari delapan kebutuhan dalam kehidupan manusia.

Kedua, kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk menemukan cara baru dapat memecahkan masalah.

Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tetapi juga memberikan keputusan kepada individu, seperti anak yang bermain balok, merakan tanpa bosan menyusun bentuk-bentuk kombinasi baru.

Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas dan taraf hidupnya, dengan kreativitas seseorang mendorong untuk menemukan ide-ide baru, penemuan-penemuan baru.⁵⁹

3. Kelompok A

Mulyani dalam modul Amiruddin mengatakan bahwa Kelompok merupakan sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu dengan yang lain, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut.⁶⁰

Beebe dikutip dalam Amiruddin mendefinisikan kelompok kecil sebagai suatu kelompok yang memungkinkan berlangsungnya proses komunikasi

⁵⁹ Masganti, dkk..*Pengembangan Kreativitas Anak Usia Din Teori Dan Praktik*, 27

⁶⁰ Amiruddin Saleh , “Pengertian Batasan dan pengertian kelompok”, 11

tatap muka di antara orang-orang yang memiliki tujuan bersama, orang yang merasa menjadi bagian kelompok, dan orang-orang yang ada di dalamnya saling mempengaruhi satu dengan lainnya.⁶¹

Kelompok A adalah suatu kumpulan yang terdiri dari dua orang atau lebih, sedangkan kelompok A yang dimaksud diartikan sebagai kelas A yang biasanya terdapat dalam sebuah lembaga Pendidikan Taman Kanak-kanak. Kelompok A biasanya disebut dengan kategori jenjang pendidikan untuk anak-anak TK A atau Kelas nol kecil dimana rentan usianya sekitar 4-5 tahun.

4. Hubungan antara *playdough* dengan kreativitas

Playdough dapat meningkatkan kecerdasan ruang dan gambar karena *playdough* bisa membuat bentuk sesuai dengan khayalan anak-anak. Rachmawati dan Kurniati mengatakan bahwa pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan dengan cara melakukan atau melalui menciptakan produk hasil karyanya.⁶² Kreativitas anak ini akan dapat berkembang secara optimal jika anak dapat kesempatan yang banyak untuk mengeksplor lingkungan tersebut atau dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitar anak.

Banyak cara yang dilakukan guru agar kreativitas anak berkembang yaitu melalui kegiatan bermain atau menyediakan media pembelajaran yang dapat merangsang imajinasi anak. Hal ini dapat dilakukan melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri anak, memecahkan masalah, mencari cara baru dan lain-lain.

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

⁶¹ Amiruddin Saleh , “Pengertian Batasan dan pengertian kelompok”, 13

⁶² Icam Sutisna. Sri Wahyu ningsih Laiya. “*Metode Pengembangan Kognitif*”. (Gorontalo : UNG Press, 2020)

berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya. Anak dilatih untuk menggunakan imajinasi untuk menciptakan suatu bentuk bangunan sesuai dengan khayalannya seperti angka, buah-buahan, binatang, rumah dan lain-lain.⁶³ Hal ini menunjukkan bahwa bermain *playdough* adalah salah satu stimulus yang tepat dalam mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak.



⁶³ Nur Liana S, and July Y, “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Media Playdough Di Paud Thursina Medan”, *Jurnal Akrab Juara*, Vol. 6 No. 4. (2021) : 170

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara atau langkah dalam mencari, meremuskan, menggali data, menganalisis, membahas, dan menyimpulkan masalah penelitian. Metode yang dimaksud adalah metode yang lebih bersifat praktis dan aplikasi. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.⁶⁴

Sedangkan jenis penelitian ini deskriptif yaitu peneliti menggambarkan, mendeskripsikan, melukiskan, atau memaparkan keadaan obyek yang diteliti dengan apa adanya sesuai dengan kondisi dan situasi ketika melakukan penelitian dan peneliti perlu untuk menggambarkan realita obyek yang di teliti secara baik, jelas dan utuh, dan nyata.⁶⁵ Hal ini dilakukan peneliti, ingin melihat lebih dalam bagaimana upaya pengembangan kreativitas serta langkah-langkah bermain *playdough*.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ialah tempat dimana penelitian tersebut hendak dilakukan. Wilayah penelitian biasanya berisi tentang lokasi penelitian dan unit analisa. Lokasi penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita yang beralamat di Jl. Hayam Wuruk No. 73, Gerdu, Sempusari, Kec. Kaliwates, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Penentuan lokasi penelitian ini berdasarkan dengan observasi yang telah peneliti lakukan. Bahwasannya ada beberapa alasan yang mendasari peneliti memilih meneliti di TK Dharmawanita Sempusari Jember yaitu :

⁶⁴ Feni Rita F.Mohammad W.Sri D. Dkk. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Padang : PT. Global Eksekutif Teknologi.2022).4

⁶⁵ Ibrahim , *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : ALFABETA,2018),59

1. lokasi sekolah TK Dharmawanita mudah dijangkau.
2. Dibandingkan beberapa lembaga TK lainnya yang telah saya observasi, lembaga Tk Dharmawanita Sempusari merupakan salah satu lembaga yang sudah menerapkan berbagai macam media pembelajaran salah satunya *Playdough*.
3. Namun berdasarkan data yang di dapat pra peneliti mengenai pembelajaran bermain *playdough* sebagai upaya pengembangan kreativitas ada beberapa anak yang belum berkembang, di buktikan dari 10 anak kelompok A yang termasuk kategori belum berkembang (BB) 7 anak, sedangkan yang termasuk kategori mulai berkembang (MB) 2, dan anak yang memberikan hasil Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1, berkembang sangat baik (BSB) 0. Selain itu ada beberapa anak merasa tidak mampu mengerjakan padahal belum mencobanya sehingga anak kurang tertarik dan cenderung menunggu perintah guru maka sikap kreatifnya kurang menonjol juga dalam pembelajaran masih terlihat monoton hanya sekilas membentuk lingkaran, memanjang kurang adanya variasi bentuk.

C. Subyek Penelitian

Subjek Penelitian adalah sumber informasi yang disebut dengan informan. Informan adalah orang yang memberikan informasi tentang masalah penelitian. Subyek penelitian yang dipilih dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan purposive sampling. Purposive sampling digunakan sebagai teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu atau seleksi khusus.⁶⁶ Dalam penelitian ini yang akan dijadikan informan adalah sebagai berikut :

1. Kepala Sekolah TK Dharma Wanita (Ibu Unik Supartini)
2. Wali Kelas Kelompok A (Ibu Anifa, S.Pd)
3. Guru Kelas Kelompok B (Ibu Huzaenatin, S.Pd)
4. Siswa dan Siswi TK Dharma Wanita

⁶⁶ Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta : Literasi Media Publishing, 2015) : 66

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian untuk mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi dan gabungan keempatnya. Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Teknik Observasi

Teknik observasi adalah sebuah penelitian yang didalamnya dapat turun langsung kelapangan untuk dapat melihat dan mengamati aktivitas individu-individu dilokasi penelitian secara langsung. Observasi merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian kualitatif. Melalui observasi peneliti dapat mendokumentasikan secara sistematis terhadap kegiatan dan interaksi subjek penelitian. Semua yang dilihat, didengar dalam observasi dapat di catat dan direkam dengan teliti jika sesuai dengan tema dan masalah yang dikaji peneliti.⁶⁷

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi partisipatif, dimana peneliti hadir langsung ke lokasi penelitian tersebut. Sambil melakukan penelitian, peneliti juga mengikuti kegiatan kegiatan kelembagaan yang ada sehingga dapat menghayati keadaan tingkah laku, interaksi, atau perbuatan yang sedang di teliti secara rill. Dengan observasi partisipatif ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap dan bermakna serta akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif.⁶⁸

Adapun data yang diperoleh dalam menggunakan teknik observasi, yaitu sebagai berikut :

- a. Kegiatan mengenai upaya pengembangan kreativitas anak melalui palaydough pada kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari, Kaliwates Jember Tahun pelajaran 2023/2024
- b. Aktivitas pembelajaran mengenai langkah-langkah bermain

⁶⁷ Hardani, Helmina Indriani, Dkk. *Metode Penelitian*, 123-125

⁶⁸ Muri Yusuf, *Metode Penelitian*, (Jakarta : Kencana, 2014),388 <https://webadmin-ipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/162451/>

playdough dalam pengembangan kreativitas anak kelompok A Di TK Dharma Wanita Sempusari, Kaliwates Jember Tahun pelajaran 2023/2024

2. Teknik Wawancara

Teknik wawancara merupakan instrumen pengumpulan data yang digunakan memperoleh informasi langsung dari sumbernya.⁶⁹ Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara).⁷⁰

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur yaitu wawancara yang dalam pelaksanaannya lebih bebas dibanding dengan wawancara terstruktur. Peneliti menggunakan jenis wawancara ini bertujuan untuk dapat menemukan masalah secara terbuka, pihak yang diwawancarai diminta dapat memberikan pendapat dan ide-idenya.⁷¹

Dalam melakukan wawancara, peneliti menyiapkan terlebih dahulu pertanyaan kunci untuk memandu jalannya proses tanya jawab. Pertanyaan yang disiapkan juga memiliki kemungkinan untuk dikembangkan dalam proses wawancara berlangsung.⁷² Adapun data-data yang ingin diperoleh melalui teknik wawancara yaitu :

- a. Bagaimana upaya pengembangan kreativitas anak melalui *playdough* pada kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari?
- b. Bagaimana langkah-langkah bermain *playdough* dalam mengembangkan kreativitas anak kelompok A di Tk Dharma Wanita Sempusari?

⁶⁹ Frank Ficher, dkk, *Metode kualitatif-interpretif dan penelitian kualitatif dalam kebijakan publik*, (Jakarta : Nusamedia, 2021), 20

⁷⁰ Hardani, *Metode Penelitian*, 138

⁷¹ Muri Yusuf, *Metode Penelitian*, (Jakarta : Kencana, 2014), 377

⁷² Ibrahim, *Metode Penelitian Kualitatif*, 89-90

3. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah suatu catatan peristiwa atau kejadian yang telah dialami. Peneliti menggunakan teknik dokumentasi yaitu menjadi pelengkap metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.⁷³ Metode dokumentasi merupakan sumber data yang berupa benda mati sehingga tidak mudah merubah. Dokumentasi adalah setiap bahan tertulis atau tidak tertulis dapat membuktikan suatu kejadian atau peristiwa sesuai dengan data dan fakta yang ada. Adapun data yang ingin di peroleh menggunakan teknik dokumentasi adalah :

- 1) Data siswa kelompok A Tk Dharma Wanita Sempusari Jember
- 2) Data Guru Tk Dharma Wanita Sempusari Jember
- 3) Foto proses kegiatan pembelajaran Kelompok A Tk Dharma Wanita Sempusari Jember
- 4) Catatan dan Rekaman saat melaksanakan wawancara

E. Analisis data

Analisis data adalah suatu upaya sistematis yang dilakukan oleh peneliti dalam memahami data dan menemukan data yang sistematis, agar nantinya dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan baik dan jelas.

Analisis data adalah suatu proses menggali dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Data dikumpulkan dalam aneka macam cara yaitu pengamatan terlibat, wawancara, selanjutnya diproses melalui perekaman, pencatatan, pengetikan, tetapi analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata yang biasanya disusun ke dalam teks yang diperluas.⁷⁴ Analisis dalam bentuk ini lebih pada upaya peneliti untuk menguraikan data secara sistematis, terpola sehingga menghasilkan satu pemahaman yang baik dan utuh. Miles Huberman dan Saldana

⁷³ Hardani, *Metode Penelitian*, 150

⁷⁴ _____, hal. 164

pada tahun 2014, yaitu menganalisis menggunakan tiga langkah.⁷⁵ Beberapa langkah-langkah dalam analisis data dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Kondensasi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data yang muncul dari catatan-catatan lapangan

2. Penyajian data (*Data Display*)

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan simpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data akan membantu peneliti dan memahami apa yang sebenarnya terjadi dan untuk melakukan sesuatu termasuk analisis yang lebih mendalam atau mengambil aksi berdasarkan pemahaman.

3. Penarikan Kesimpulan (*Conclusions drawing*)

Langkah ketiga dari analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan simpulan dan verifikasi.⁷⁶ Simpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila simpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka simpulan yang dikemukakan merupakan simpulan yang kredibel.

Dari beberapa tahapan diatas, tahap yang terakhir yaitu dengan penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu dengan cara mengecek ulang data-data yang diperoleh di awal, lalu mengambil kesimpulan apabila sudah menemukan bukti-bukti yang valid.

F. Keabsahan data

Pada tahapan ini, keabsahan data yang akan digunakan oleh peneliti menggunakan triangulasi. Triangulasi merupakan suatu teknik pemeriksaan

⁷⁵ Miles Huberman. S. *Qualitative Data Analysis* (America : SAGE Publications, 2014) 12-13 <https://kacamatapustaka.wordpress.com/2019/11/08/kondensasi-dalam-analisis-data-penelitian-kualitatif-2/>

⁷⁶ Hardani, *Metode Penelitian*, 170-171

keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap dua data.⁷⁷

Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Triangulasi sumber adalah membandingkan atau mengecek kembali kredibilitas data yang diperoleh melalui beberapa sumber.⁷⁸ Maksudnya triangulasi sumber merupakan suatu proses membandingkan atau mengecek ulang suatu informasi yang diperoleh melalui beberapa sumber yang berbeda. Adapun di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber yang bertujuan untuk membandingkan data-data yang sudah diperoleh dari beberapa sumber yang berbeda tetapi dengan teknik yang sama. Dalam penelitian ini, peneliti membandingkan data yang di peroleh dari kepala sekolah, guru kelompok A, guru kelompok B, dan siswa siswi kelompok A. Hal tersebut bertujuan untuk mendapatkan hasil dengan sebaik mungkin.
2. Triangulasi teknik adalah membandingkan atau mengecek kembali kredibilitas data yang diperoleh melalui sumber yang sama tetapi dengan teknik yang berbeda.⁷⁹ Maka triangulasi teknik merupakan suatu proses membandingkan dan mengecek kembali data yang di peroleh dari beberapa teknik yang berbeda tetapi dengan satu sumber yang sama. Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi teknik bertujuan untuk mendapatkan dan membandingkan data yang sudah diperoleh dari beberapa teknik yang berbeda tetapi dengan satu sumber yang sama. Dalam penelitian ini peneliti membandingkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

⁷⁷ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* .(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 345.

⁷⁸ Sugiyono, 252.

⁷⁹ _____, 367.

G. Tahap Penelitian

Pada tahapan penelitian ini, peneliti menjelaskan rencana yang akan dilakukan pada saat penelitian, mulai dari penelitian terdahulu, pengembangan desain, penelitian sebenarnya dan penulisan laporan.⁸⁰ Dalam penulisan penelitian kualitatif, penulis menggunakan 3 tiga tahapan, diantaranya sebagai berikut:⁸¹

1. Tahap Pra Lapangan

Pada tahap persiapan ini peneliti merancang dan mempersiapkan kegiatan yang akan dilakukan, yaitu :

a. Menyusun rancangan penelitian

Pada tahap ini Peneliti menetapkan beberapa rancangan penelitian terlebih dahulu. Mulai dari menetapkan Judul penelitian, latar belakang penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, penyusunan matriks dan seminar proposal

b. Menentukan lapangan penelitian

Sebelum melakukan sebuah penelitian, seorang peneliti harus menentukan terlebih dahulu lapangan penelitian. Lapangan penelitian yang akan dipilih yaitu lembaga pendidikan di taman kanak-kanak. Sesuai dengan yang sudah disebutkan pada pembahasan lokasi penelitian.

c. Mengurus surat izin

Sebelum melakukan penelitian dilapangan, peneliti harus mengurus surat perizinan terlebih dahulu kepada pihak kampus Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember kemudian menyerahkan kepada kepala sekolah TK Dharma Wanita Sempusari Jember.

d. Menilai lapangan

Pada tahap ini peneliti melakukan penjajakan serta menilai lapangan yang akan diteliti, untuk lebih mengetahui latar

⁸⁰ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, 48

⁸¹ Umar Sidiq, Moh Miftahul C, *Metode Penelitian Kualitatif dibidang pendidikan*, (Ponorogo : Cv. Nata Karya, 2019), 24

belakang obyek penelitian. Mulai dari adat istiadat, lingkungan sosial dan pendidikannya. Hal tersebut bertujuan untuk menggali data lebih dalam agar memudahkan peneliti melakukan sebuah penelitian.

e. Memilih informan

Tahapan ini seorang peneliti mulai menentukan siapa saja informan yang akan digali datanya serta mendapat informasi yang sudah dipilih. Informan yang akan dipilih dalam penelitian ini adalah wakil kepala sekolah TK Dhama Wanita, Waka TK Dharmawanita, Guru kelompok A TK Dharma Wanita, Siswa-siswi TK Dharma Wanita.

f. Menyiapkan perlengkapan penelitian

Setelah semua tahapan diatas selesai, mulai dari menyusun rencana, menentukan lokasi, mengurus surat izin, menilai lapangan dan memilih informan. Pada tahap ini peneliti menyiapkan perlengkapan penelitian, mulai dari menyiapkan buku catatan, alat tulis dan rekaman suara.

2. Tahapan Penelitian Lapangan

Pada tahap pelaksanaan ini kegiatan yang akan dilakukan, yaitu:

a. Memasuki lokasi yang dituju.

Pada tahap ini seorang peneliti melakukan pelaksanaan penelitian dilapangan, bertujuan untuk mengetahui secara langsung situasi yang terjadi dilapangan.

b. Menemui pihak yang berkepentingan.

Setelah memasuki lokasi yang dituju, peneliti menemui pihak berkepentingan yang ada disekolah untuk meminta izin akan melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Pada tahap ini seorang peneliti mulai mempersiapkan diri untuk menggali dan mengumpulkan data-data dari narasumber.

c. Mempersiapkan Bahan.

Pada tahap ini peneliti mulai mempersiapkan bahan-bahan ajar

yang akan dilakukan selama penelitian berlangsung.

3. Tahapan analisis data

Pada tahap ini peneliti melakukan pengelolaan data yang didapat dari narasumber, lalu ditarik menjadi satu kesimpulan dan disusun menjadi sebuah penelitian.



BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

Lokasi yang menjadi obyek penelitian ini adalah TK Dharma Wanita Sempusari, Jember untuk lebih memahami keadaan yang ada di daerah penelitian ini dan untuk mendapatkan gambaran yang lengkap tentang latar belakang obyek penelitian ini, maka dapat di kemukakan secara sistematis sebagai berikut:

1. Sejarah singkat TK Dharma Wanita

Lembaga TK Dharma Wanita berdiri pada 9 April 1996. Awal tahun 1996 gedung sekolah bertempat di sebelah kantor kelurahan sempusari Jl. Hayam Wuruk 73 Sempusari Jember yang berada di bawah naungan Yayasan TK Dharma Wanita Sub Unit Kelurahan Sempusari, sebagai ketua yayasan Ibu Lurah. Pada awal berdiri jumlah ruang ada 3; 1 Ruang kantor, 1 Ruang Belajar kelompok A, dan 1 Ruang Belajar kelompok B dengan 3 orang tenaga pendidik.

Pada tahun 2015 Gedung sekolah TK Dharma Wanita di pindah dan bertempat di Jl. Hayam Wuruk 50-58 Lingkungan Gerdu, RT.002 RW.013 Sempusari karena gedung dipergunakan untuk jalan masjid Cheng Hoo. Pada tahun 2016 Yayasan resmi di pindah dan yayasan kelurahan mempunyai Pos Paud 66 dan Pos Paud 67, jadi Yayasan kelurahan mempunyai 3 lembaga; TK Dharma Wanita, Pos Paud 66 dan Pos Paud 67.⁸²

2. Profil TK Dharma Wanita

a. Identitas Sekolah

- 1) Nama : Tk Dharma Wanita Sempusari
- 2) NPSN : 20559515
- 3) Jenjang Pendidikan : TK
- 4) Status Sekolah : Swasta

⁸² Tk Dharma Wanita Sempusari Jember, "Sejarah Tk Dharma Wanita Sempusari".19 Januari 2024

- 5) Alamat : Jln. Hayam Wuruk 73 Jember
RT/RW : 002/013
Kode Pos : 68135
Kelurahan : Sempusari
Kecamatan : Kaliwates
Kabupaten : Jember
Provinsi : Jawa Timur
Negara : Indonesia
- 6) Posisi Geografis : Lintang (-8,182195)
Bujur (113,662118)⁸³

3. Visi, Misi, dan Tujuan

a. Visi: Membentuk anak yang cerdas, baik dan terampil berakhlak mulia sehingga terwujud anak yang kreatif dan mandiri.

b. Misi:

- 1) Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan inovatif
- 2) Mendidik anak secara optimal sesuai dengan kemampuan anak
- 3) Menyiapkan anak didik ke jenjang pendidikan dasar dengan ketercapaian kompetensi dasar sesuai tahapan perkembangan anak

c. Tujuan:

- 1) Mengembangkan kurikulum dan perangkat pembelajaran yang inovatif
- 2) Mendidik anak agar menjadi generasi yang berkualitas bagi agama, nusa, dan bangsa
- 3) Menyiapkan anak didik memasuki jenjang pendidikan dasar dengan ketercapaian kompetensi dasar sesuai tahapan perkembangan anak

⁸³ Tk Dharma Wanita Sempusari Jember, "Profil Tk Dharma Wanita Sempusari".19 Januari 2024

- 4) Meningkatnya profesionalisme tenaga pendidik dalam mengelola pendidikan yang menyenangkan dan berpotensi serta berkualitas
- 5) Mengembangkan kreativitas keterampilan anak didik untuk mengekspresikan diri dalam berkarya seni
- 6) Menciptakan suasana sekolah yang bersuasana disiplin⁸⁴

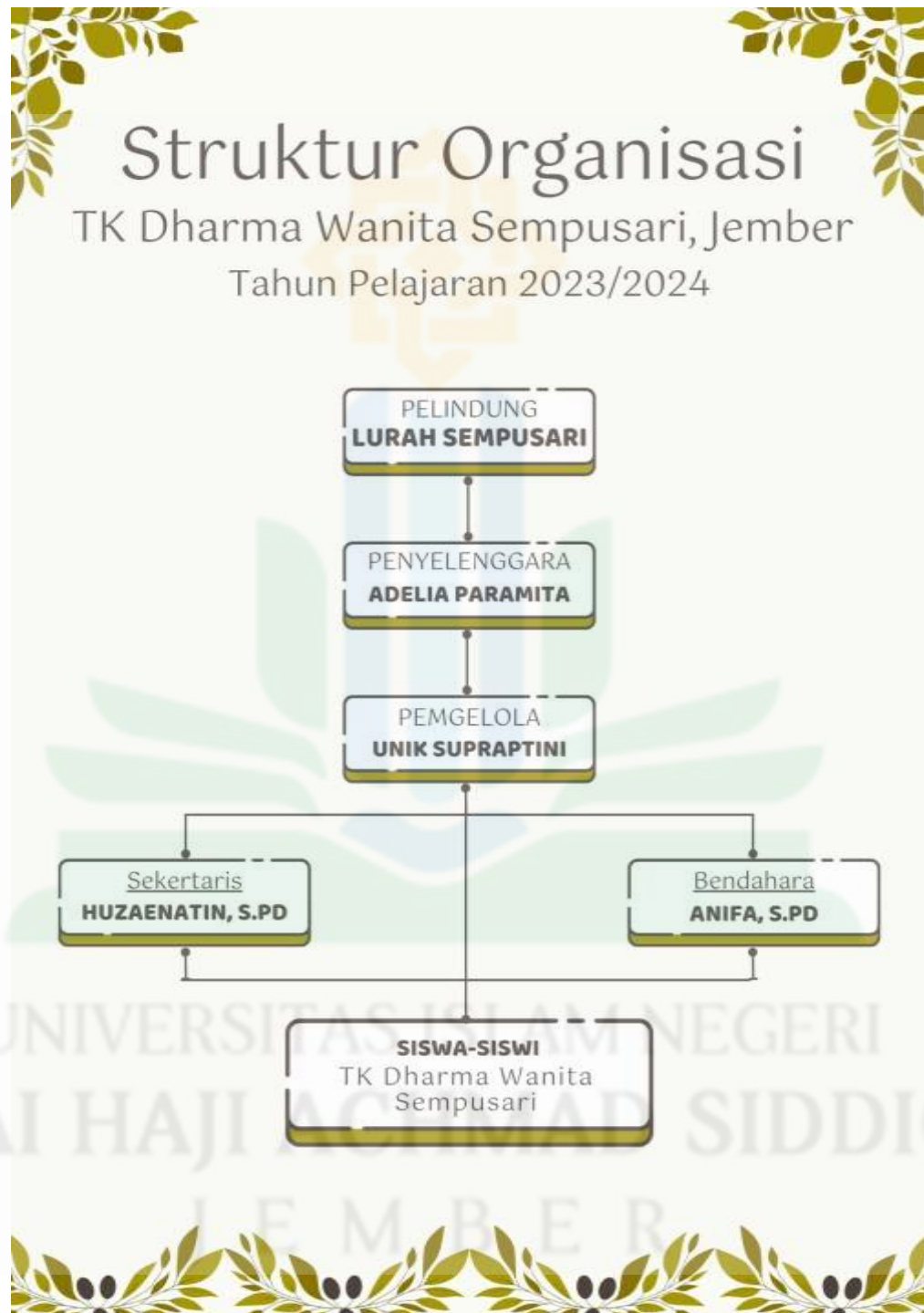
4. Struktur Organisasi TK Dharma Wanita

Struktur organisasi adalah suatu komponen yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Di dalam struktur organisasi akan terlihat pembagian-pembagian kerja dan pelimpahan wewenang sesuai dengan ruang lingkup kerjanya. Pengorganisasian tentunya akan melihat dari personil yang ada untuk di tetapkan sesuai dengan keahlian masing-masing. Jadi, setiap personil organisasi yang ada di TK Dharma Wanita Sempusari akan bekerja secara berbeda sesuai dengan tugasnya. Akan tetapi tujuan akhirnya adalah menunjukkan tujuan bersama yakni tujuan organisasi.

Adapun struktur organisasi di TK Dharma Wanita Sempusari Jember Tahun Pelajaran 2023/2024 adalah sebagai berikut :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁸⁴ Tk Dharma Wanita Sempusari Jember, "Profil Tk Dharma Wanita Sempusari".19 Januari 2024



Gambar 4.1
Struktur Organisasi
TK Dharma Wanita Jember
Tahun Pelajaran 2023/2024

5. Data jumlah siswa TK Dharma Wanita

Table 4.1
Data Jumlah Peserta Didik
TK Dharma Wanita Sempusari Jember
Tahun Pelajaran 2023/2024

No	Nama	JK	Tempat Lahir	Tanggal Lahir
1	Aisyah Afiqah Nur J	P	Bondowoso	25/01/2018
2	Ammar Daud Zakri Priono	L	Jember	21/04/2019
3	Ayesha Salsabila Hamim P.	P	Jember	01/11/2018
4	Azfer Akbar Al-Hafaris R A	L	Jember	17/09/2018
5	Azkadina Keysha Ramadani	P	Surabaya	17/05/2018
6	Jm Lintang Putra A	L	Jember	07/06/2017
7	Kayla Tanza B	P	Jember	13/11/2017
8	M Ferdiansyah	L	Jember	05/11/2016
9	Moch Wildanul Hakim	L	Jember	26/11/2016
10	Muhammad Arcana Heal	L	Jember	05/06/2019
11	Muhammad Arkana A. M	L	Jember	13/03/2017
12	Muhammad Farhan	L	Bondowoso	11/12/2018
13	Muhammad Ghibran F A G	L	Jember	21/03/2018
14	Muhammad Nathan R	L	Jember	29/03/2019
15	Muhammad Zafran Bahri	L	Jember	04/04/2018
16	Nuru Miftahul Jannah	P	Jember	25/03/2019

Table 4.2
Data Jumlah Peserta Didik Kelompok A
TK Dharma Wanita Sempusari Jember
Tahun Pelajaran 2023/2024

No	Nama	JK	Tempat Lahir	Tanggal Lahir
1	Ammar Daud Zakri Priono	L	Jember	21/04/2019
2	Ayesha Salsabila Hamim P.	P	Jember	01/11/2018
3	Azfer Akbar Al-Hafaris R A	L	Jember	17/09/2018
4	Azkadina Keysha Ramadani	P	Surabaya	17/05/2018
5	Muhammad Arcana Heal	L	Jember	05/06/2019
6	Muhammad Farhan	L	Bondowoso	11/12/2018
7	Muhammad Ghibran F A G	L	Jember	21/03/2018
8	Muhammad Nathan R	L	Jember	29/03/2019
9	Muhammad Zafran Bahri	L	Jember	04/04/2018
10	Nuru Miftahul Jannah	P	Jember	25/03/2019

6. Data Guru TK Dharma Wanita

Penyelenggaraan pendidikan di lembaga ini melibatkan guru. Keadaan sumber daya manusia pada TK Dharma Wanita adalah sebagai berikut:

Table 4.3
Data guru
TK Dharma Wanita Sempusari Jember
Tahun Pelajaran 2023/2024

No.	Nama	JK	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Jenis PTK
1	Anifa,S.Pd	P	Jember	03/07/1973	Guru Kelas
2	Huzaenatin, S.Pd	P	Jember	31/12/1988	Guru Kelas
3	Unik Supraptini	P	Jember	05/10/1968	Kepala Sekolah

7. Kegiatan Kelembagaan

Pembelajaran aktif di lembaga TK Dharma Wanita Sempusari Jember dilaksanakan 6 hari yaitu mulai dari hari senin sampai dengan hari sabtu. Peserta didik masuk pada pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 10.30 WIB. Ada 4 tahapan proses pembelajaran di lembaga TK Dharma Wanita Sempusari Jember, yaitu :

Table 4.4
Kegiatan Kelembagaan
TK Dharma Wanita Sempusari Jember
Tahun Pelajaran 2023/2024

No.	Kegiatan	Jam
1.	Sambutan Pagi	08.00-08.15
2.	Kegiatan Pembelajaran	08.15-09.30
3.	Kegiatan Istirahat	09.30-10.00
4.	Kegiatan Penutup	10.00-10.30

B. Penyajian Data dan Analisis

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 23 Januari 2024 sampai 22 Februari 2024 di TK Dharma Wanita Sempusari Jember. Jumlah peserta didik 10 anak, yaitu 7 anak laki-laki dan 3 anak perempuan.

Penelitian ini diawali dengan wawancara yang dilakukan kepala sekolah, wali kelas kelompok A, dan guru kelompok B tentang bagaimana Perkembangan kreativitas anak kelompok A dan langkah-langkah mengembangkan kreativitas melalui bermain *Playdough*.

Hasil analisis dan wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti untuk mengembangkan kreativitas anak melalui bermain *Playdough* di TK Dharma Wanita :

1. Pengembangan kreativitas anak melalui *playdough* pada kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari Jember.

Berdasarkan data observasi dan wawancara yang dilakukan yaitu dalam mengembangkan kreativitas anak pada kelompok A dengan mencari cara semenarik mungkin. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Titin selaku guru di TK Dharma Wanita Sempusari.

“Kita cari cara semenarik mungkin untuk anak-anak mencoba suatu hal-hal baru jadi sehingga anak-anak itu dapat berimajinasi untuk berkreativitas yang banyak”.⁸⁵

Mengembangkan kreativitas merupakan salah satu kegiatan yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Guru mempunyai peran tidak hanya untuk menyampaikan dan mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga untuk mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran. Di TK Dharma Wanita Sempusari, pendidik juga menyediakan berbagai media pembelajaran untuk membantu guru menentukan arah pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai sehingga tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pemaparan yang diberikan oleh Unik selaku Kepala Sekolah.

“Jadi di TK Dharma Wanita ini perkembangan anaknya berbeda-beda dari anak yang satu dengan lainnya, ada yang cepat tanggap ada juga

⁸⁵ Titin, Diwawancarai Oleh Penulis, 5 Februari 2024

yang masih harus di dampingi, apalagi kelas A dan B tentunya perkembangannya sangat berbeda. Maka dari itu selain enam aspek perkembangan seperti bahasa, motorik, kognitif, sosial dan agama, tentunya kita juga mengembangkan kreativitas makasecara tidak sadar kami sudah ikut mengembangkan ke Enam aspek itu. Ya disini kami mengembangkan kreativitas melalui macam cara dan media juga, salah satunya yaitu dengan playdough itu tadi mbak”.⁸⁶

Hal ini juga disampaikan Anif selaku guru kelompok A yang mengatakan bahwa bermain *Playdough* dapat mendorong kreativitas anak, karena dengan permainan tersebut dapat bermotivasi membentuk berbagai kreasi sesuai dengan imajinasi anak.

“Iya permainan *playdough* sangat membantu mengembangkan kreativitas anak karena dengan bermain *playdough* anak-anak itu bisa bermotivasi, berimajinasi dengan membentuk berbagai bentuk. Tentunya anak dapat mampu berkreasi sesuai dengan imajinasi anak. Bukan hanya kreativitasnya tapi juga motorik halusnya”.⁸⁷

Dan di tegaskan kembali oleh Anifah selaku guru kelompok A yang mengatakan bahwa *Playdough* ini harus sering diberikan kepada anak karena dengan *Playdough* anak tidak hanya sekedar membuat bentuk tetapi juga setelah itu dapat mencangkup materi yang interaktif.

“Permainan *playdough* harus sering diberikan kepada anak karena anak tidak cukup di beri pembelajaran, pengetahuan saja tetapi bermain mampu mengembangkan fisik dan motorik, dan yang kedua bermain *playdough* tidak hanya membuat bentuk-bentuk seperti binatang, sayuran, buah, alat komunikasi juga bisa memasukkan materi interperensif seperti membuat gunung meletus dan lain-lain”.⁸⁸

Hal tersebut juga Sependapat dengan Kepala Sekolah yaitu Unik bahwa cara bermain menggunakan *playdough* tidak sama dengan yang lain dimana anak diharapkan mampu membuat sesuai dengan idenya masing-masing.

“Saya kira sudah karena dengan *playdough* ini sudah bisa mengembangkan imajinasi sendiri. Dengan cara yang ndak sama dengan yang lain sesuai pemikirannya sendiri. Dengan *playdough* ini juga sudah bisa melaksanakan. Dan bisa memancing kreasi anak

⁸⁶ Unik Supraptini, Diwawancarai Oleh Penulis, 5 Februari 2024

⁸⁷ Anifah, Diwawancarai Oleh Penulis, 3 Februari 2024

⁸⁸ Anifah, Diwawancarai Oleh Penulis, 3 Februari 2024

membentuk seperti botol, robot, binatang yang anak-anak suka”.⁸⁹

Berdasarkan wawancara diatas dapat dilihat bahwa kreativitas anak dapat dikembangkan secara maksimal dengan menggunakan media yang menumbuhkan kreativitas secara tepat dan benar. Media pembelajaran sangat di perlukan untuk mempercepat proses penyerapan materi pembelajaran pada anak. Seperti *playdough*, permainan tersebut yang aman dan relatif murah yang dapat dibuat sendiri. Bermain *Playdough* bukan hanya mendorong kreativitas pada anak-anak tetapi juga dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan seperti motorik, kognitif, bahasa bahkan nilai agama dan moral juga dalam bermain *playdough* ini banyak manfaatnya, guru dapat memasukkan pembelajaran interatif atau eksperimen seperti gunung meletus. Sehingga penulis menyimpulkan bahwasannya *playdough* ini sudah dapat mengupayakan pengembangan kreativitas anak. Hal ini terlihat ketika anak membentuk *playdough* sesuai imajinasinya, mencoba membuat bentuk baru, atau membuat hasil karya seni dari bermain *Playdough*.



Gambar 4.2
Anak membuat suatu kreasi dari *Playdough*⁹⁰

⁸⁹ Unik Supraptini, Diwawancarai Oleh Penulis, 5 Februari 2024

⁹⁰ TK Dharma Wanita Sempusari, “Kegiatan Anak Membuat Kreasi dari *Playdough*” 23 Januari 2024

Di TK Dharma Wanita Sempusari anak bisa mampu membuat dan berkreasi dari *playdough*, meskipun perkembangannya pada dasarnya berbeda dan hasil karyanyapun tidak sama. Sebagai pendidik harus tetap memberi apresiasi kepada anak. Hal ini sesuai dengan wawancara Anif selaku Guru kelompok A.

“Guru perlu memberikan contoh tapi dalam kutip tidak boleh memberikan contoh secara utuh, hanya yang pertama misalnya mbaknya memberikan gambaran sekarang tema kendaraan seperti kemarin jadi tinggal “*inilah kendaraannya, kalau membuat seperti ini, rodanya ada empat, bis itu badannya besar*” nantik anak-anak pasti berimajinasi sendiri nah biasanya itu dalam pembelajaran kumer “*pemantik*”. Jadi memberi kesempatan kreasi anak tidak harus memberikan contoh sampek utuh. Mau nantik hasil anak yang bentuknya persis mobil sungguhan tapi juga ada yang tidak nantinya gurunya tinggal nambahin saja. Juga setiap perilaku anak dalam pembelajaran guru harus memberikan penilaian ya seperti “*oh iya bagus*” meskipun hasilnya tidak persis bendanya. Itu sebenarnya tidak boleh di bantu biar berimajinasi sendiri tapi terkadang ada anak-anak yang males gitu, tapi juga ada anak-anak yang sudah bisa persis hasilnya punya nuru kemarinnya ya, gibran, ada juga yang gak persis tapi masih bisa menjelaskan hasil karyanya buat apa”.⁹¹

Hal tersebut juga disampaikan oleh Unik selaku Kepala Sekolah TK Dharma Wanita.

“Dan kita juga tidak lupa memberi contoh seperti halnya tema kendaraan jadi kita memberi contoh cara membuat *playdough* tadi dengan membentuk kendaraan dan kita kasih motivasi juga agar anak bisa berimajinasi karena terkadang anak kan “*tidak mau bu, saya tidak mau membuat seperti itu, saya mau membuat robot, binatang*” jadi kita persilahkan saja agar anak berimajinasi sendiri tapi dapat digaris bawah tentunya yang kita nilai adalah sesuai tema tadi kan gitu. Intinya kita beri motivasi itu dah agar anak bermain bersama-sama”.⁹²

Berdasarkan hasil wawancara tersebut mengungkapkan bahwa guru perlu memberikan contoh untuk merangsang imajinasi dan kreativitas anak, seperti memberikan gambaran sederhana sehingga memungkinkan

⁹¹ Anifah, Diwawancarai Oleh Penulis, 3 Februari 2024

⁹² Unik Supraptini, Diwawancarai Oleh Penulis, 5 Februari 2024

mereka menciptakan karya sendiri sesuai kreasinya. Untuk perwujudan bakat kreatif anak, pendidik harus memberikan dorongan berupa apresiasi motivasi atau penghargaan juga pujian kepada anak, meskipun perkembangan anak pada dasarnya berbeda dan hasil karya anak tidak sama sehingga anak lebih semangat untuk berkreaitivitas dan tentunya dapat melatih anak untuk menghargai karya temannya. Apalagi pada hakikatnya anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

Hal ini juga disampaikan oleh Titin selaku guru kelompok B TK Dharma Wanita bahwa perlunya motivasi untuk mereka.

“Didampingi dulu, memberi motivasi *“ini giniloh, ini begini”*. Karena ketika temen-temennya sudah jadi dia pasti akan mencobanya karena anak kan rasa ingin tahunya tinggi”.⁹³

Selain dengan kepala sekolah dan wali kelas maupun guru, peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa-siswi melalui kegiatan penutup atau *recalling* terkait dengan hasil karya dari *Playdough* di TK Dharma Wanita Sempusari :

“Iya bu, ini namanya *Playdough* aku seneng mau mau belajar lagi dan pengen buat lagi, ini buat kakak ini bentuknya bintang laut, nuru buat kuya-kuya, guyita, hiu bagus”.⁹⁴



Gambar 4.3
Hasil karya anak dari bermain *playdough*

⁹³ Titin, Diwawancarai Oleh Penulis, 5 Februari 2024

⁹⁴ Siswa-siswi kelompok A Tk Dharma Wanita Sempusari, 23 Januari 2024

Hasil wawancara yang dilakukan dengan anak kelompok A diketahui bahwa, perkembangan kreativitas anak sangat berbeda maka guru perlu mendampingi serta memotivasi sehingga memberikan ruang imajinasi dan kreativitas yang maksimal kepada anak. Dengan hal itu anak akan mengenal tentang perbedaan suatu hasil karya yang diharapkan anak dapat saling menghargai kreasi temannya. Guru kelas juga menyampaikan bahwa bermain *Playdough* dapat dengan mudah di temukan bahkan bisa di buat sendiri sehingga mereka dapat memainkannya dirumah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Dharma Wanita Sempusari Jember kelompok A, peneliti melihat bahwa pembelajaran disana sudah menggunakan *Playdough*

Berikut dipaparkan hasil perkembangan kreativitas anak kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari Jember pada tabel 4.5

Tabel 4.5
Data Perkembangan Kreativitas Anak kelompok A

No	Nama	Indikator Pencapaian			Ket.
		1	2	3	
1.	Daud	MB	BSH	BSH	BSH
2.	Ayesha	BSH	BSH	MB	BSH
3.	Azfer	MB	BB	MB	MB
4.	Keysha	MB	BSH	MB	MB
5.	Farhan	BSH	MB	BSH	BSH
6.	Ghibran	MB	BSH	BSH	BSH
7.	Zafran	BSH	BSH	BSH	BSB
8.	Nuru	BSH	BSH	BSH	BSB
9.	Heal	MB	BSH	MB	MB
10.	Nathan	MB	MB	BSH	MB

Keterangan Angka:

1. Berani mengungkapkan pendapat
2. Kreatif dalam menyampaikan gagasan dan ide baru
3. Merasa senang terlibat dalam aktifitas seni seperti membentuk, mewarnai dll

Keterangan Huruf:

1. BB (Belum Berkembang)
2. MB (Mulai Berkembang)
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4. BSB (Berkembang Sangat Baik)

Adapun rumus penilaian data Perkembangan kreativitas menggunakan 4 skala diantaranya :

- a. **BB (Belum Berkembang)**, bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- b. **MB (Mulai Berkembang)**, bila anak melakukannya masih harus di ingatkan atau dibantu oleh guru.
- c. **BSH (Berkembang Sesuai Harapan)**, bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dapat konsisten tanpa harus di ingatkan atau di contohkan oleh guru
- d. **BSB (Berkembang Sangat Baik)**, bila anak sudah dapat melakukan secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang di harapkan

4 dari 10 anak dalam satu kelas, pencapaian perkembangan kreativitasnya mulai berkembang, 4 anak sudah berkembang sesuai harapan (BSH), dan 2 anak sudah berkembang sangat baik (BSB). Anak yang pencapaian perkembangan kreativitasnya (MB) dikarenakan anak masih malu dan kurang berani untuk mengungkapkan pendapat. Selain itu, anak masih kurang percaya diri menyampaikan ide baru.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dapat penulis simpulkan bahwa pengembangan kreativitas anak sangat berbeda dan tentunya akan menghasilkan suatu karya yang berbeda-beda juga. Guru harus mengetahui karakter anak, juga diharap untuk berperan aktif dalam memotivasi serta mengapresiasi anak. Membebaskan anak untuk berkreasi dan berimajinasi sesuai keinginan anak itu sendiri berguna meningkatkan *self esteem* anak. Dengan hal tersebut anak akan

mengetahui perbedaan suatu hasil karya dan secara tidak sadar guru sudah mengenalkan konsep saling menghargai kepada anak dan berguna memupuk kemampuan sosial sejak dini. Salah satu media yang dapat mengupayakan perkembangan kreativitas yaitu bermain *playdough*. Bukan hanya itu, anak dapat mengetahui eksperimen bahwa adonan *playdough* ini bisa dibuat sendiri dirumah dan bisa dibentuk sesuai kesukaannya. Dan dengan mengingat arahan yang di berikan oleh guru perkembangan daya pikir dan imajinasi anak dapat berkembang dengan optimal.

2. Langkah-langkah bermain *playdough* dalam upaya pengembangan kreativitas anak kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari Jember Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Hasil observasi peneliti di TK Dharma Wanita Sempusari Jember menemukan fakta bahwa dalam langkah-langkah bermain *playdough* dalam upaya pengembangan kreativitas anak kelompok A di TK Dharma Wanita, guru melakukan beberapa cara yaitu⁹⁵ :

a. Guru menyiapkan media pembelajaran

Sebelum dimulainya pelaksanaan kegiatan pembelajaran, guru menata dan menyusun kegiatan pembelajaran yang akan diajarkan dengan membuat suatu acuan yakni rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), agar tujuan pembelajaran yang dilakukan dapat terlaksana dengan baik dan terarah sesuai dengan yang di inginkan.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di TK Dharma Wanita Sempusari Jember, pada cara ini guru mempersiapkan media yang akan digunakan, ini merupakan kegiatan awal dalam pembelajaran bermain *playdough* kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari Jember.

⁹⁵ Observasi TK Dharma Wanita

Hasil wawancara kepada Anifah selaku guru Kelompok A menyatakan bahwa :

“Pada saat pembelajaran Pasti ada persiapan seperti RPP itu harus dilakukan, apakah media *playdough* yang akan digunakan itu buatan sendiri atau bagaimana”.⁹⁶

Hal ini senada dengan pernyataan Titin selaku guru di TK Dharma Wanita bahwa cara awal yaitu dengan mempersiapkan media agar anak mengetahui apa yang akan di lakukan.

“Pasti semuanya ada persiapan, seperti media karena sebelum apapun yang kita lakukan kita pancing dulu anak itu “*oh ini loh kita tema hari ini*” jadi sebelum kita melaksanakan anak sudah tertuju kreativitasnya”.⁹⁷

Berdasarkan pernyataan diatas maka di TK Dharma Wanita Sempusari Jember, sebelum melaksanakan pembelajaran guru sudah terlebih dahulu mempersiapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), sehingga sebelum pembelajaran dimulai guru telah mempersiapkan media yang akan digunakan dalam artian apakah media *playdough* buatan sendiri atau membeli. Juga melakukan apersepsi dan motivasi dengan tanya jawab yang berkaitan dengan materi yang akan di bahas sehingga anak sudah tertuju kreativitasnya.

b. Guru menyampaikan aturan bermain *Playdough*



Gambar 4.4
Guru menyampaikan aturan bermain playdough

⁹⁶ Anifah, Diwawancarai Oleh Penulis, 3 Februari 2024

⁹⁷ Titin, Diwawancarai Oleh Penulis, 5 Februari 2024

Sebelum anak-anak menerapkan media *playdough* sebaiknya guru menjelaskan tata cara dan aturan bermain *playdough*, bahwasannya permainan tersebut tidak untuk dimakan tetapi untuk bermain membentuk suatu hasil karya sesuai keinginannya, sesuai hasil wawancara dengan Anifah sebagai berikut :

“Guru perlu menjelaskan aturan bermain *playdough* misalnya tidak boleh dimakan, tidak boleh di tempel di rambut, baju dan lain-lain. Soalnya anak-anak kalau tidak diarahkan ada yang ditaruh di rambut dan dibaju. Kadang adakan slime-slime yang mirip *playdough* kadang di tempel di rambut kadang sampai gabisa di cuci tapi kalau *Playdough* insyaallah aman digunakan”.⁹⁸

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti telah lakukan bahwasannya guru menjelaskan tata cara atau aturan bermain *playdough* Karena pada hakikatnya anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi jadi sebagai guru harus bisa menjelaskan dan mengarahkan agar anak-anak menjadi paham, seperti tidak untuk dimakan secara tidak langsung guru sudah mengenalkan tekstur dan memancing imajinasi anak dimana anak akan berfikir kritis.

c. Guru memberikan contoh dan motivasi sebelum melakukan kegiatan bermain *Playdough*

Hasil observasi yang dilakukan di TK Dharma Wanita Sempusari Jember, dalam bermain *playdough* sebelum anak melakukan suatu kegiatan guru pasti memberi contoh terlebih dahulu apa yang akan anak lakukan atau kerjakan. Selain itu, guru juga memberikan motivasi pada anak. Motivasi ini diberikan agar anak lebih terdorong untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreativitasnya. Seperti halnya yang telah dijelaskan Anifah sebagai berikut :

“guru perlu memberikan contoh tapi dalam kutip tidak boleh memberikan contoh secara utuh, hanya yang pertama

⁹⁸ Anifah, Diwawancarai Oleh Penulis, 3 Februari 2024

misalnya mbaknya memberikan gambaran sekarang tema kendaraan seperti kemarin jadi tinggal “*inilah kendaraannya, kalau membuat seperti ini, rodanya ada empat, bis itu badannya besar*” nanti anak-anak pasti berimajinasi sendiri nah biasanya itu dalam pembelajaran kumer “*pemantik*”. Jadi memberi kesempatan kreasi anak tidak harus memberikan contoh sampek utuh. Mau nanti hasil anak yang bentuknya persis mobil sungguhan tapi juga ada yang tidak nantinya gurunya tinggal nambahin saja. Juga setiap perilaku anak dalam pembelajaran guru harus memberikan penilaian ya seperti “*oh iya bagus*” meskipun hasilnya tidak persis bendanya. Itu sebenarnya tidak boleh di bantu biar berimajinasi sendiri tapi terkadang ada anak-anak yang males gitu, tapi juga ada anak-anak yang sudah bisa persis hasilnya punya nuru kemarinnya ya, gibran, ada juga yang gak persis tapi masih bisa menjelaskan hasil karyanya buat apa”.⁹⁹

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penjelasan diatas dapat peneliti simpulkan bahwasannya guru telah memberikan contoh terlebih dahulu sebelum anak-anak mengerjakan suatu kegiatan seperti memberikan gambaran secara garis besarnya saja, diharap daya pikir anak mulai terasah, juga pengembangan kreativitasnya akan berjalan secara baik. Selain itu, guru memberikan kesempatan pada anak untuk membentuk *playdough* sesuai dengan keinginan dan kreasinya. Karena pada dasarnya perkembangan anak berbeda maka guru berperan aktif untuk memberikan apresiasi sehingga yang sebelumnya anak belum semangat menjadi lebih semangat dan percaya diri. Dengan hal tersebut anak mengetahui perbedaan hasil karya milik temannya dan diharap anak mulai tertanamkan jiwa saling menghargai.

d. Anak mulai membentuk *playdough*.

Setelah guru memberikan contoh dan bagaimana melakukan kegiatan, anak antusias memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru, anak diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan tersebut dengan mengeluarkan idenya sendiri untuk membentuk *playdough* sesuai keinginan anak itu sendiri.

⁹⁹ Anifah, Diwawancarai Oleh Penulis, 3 Februari 2024



Gambar 4.5
Anak antusias membentuk *playdough*

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, mengenai gambar diatas, peneliti simpulkan bahwasannya anak berantusias untuk membentuk *playdough* sesuai dengan keinginannya. Terbukti ketika anak diminta membuat suatu karya dengan menggunakan *playdough*, mereka memahami cara yang di peragakan guru dan mau tertarik untuk menciptakan karya tersebut. Anak cenderung melakukan hal ini tanpa merasa bosan, walaupun terkadang mereka merasa tidak bisa, akan tetapi mereka senang dan semangat melakukannya, mereka akan mencoba kembali sampai karya tersebut berbentuk sesuai kesukaan dan imajinasinya, anak juga dapat menciptakan karya yang bagus serta merasa percaya diri dalam menciptakan karya sendiri tanpa harus melihat hasil karya teman-temannya. Hal tersebut membuktikan bahwa anak bersifat imajinasi dan juga menumbuhkan ciri anak yang efektif, salah satunya rasa percaya diri.¹⁰⁰

e. Guru mengamati sambil memberi penilaian.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Dalam setiap kegiatan guru perlu mengamati kegiatan sembari memberikan

¹⁰⁰ Observasi TK Dharma Wanita, 23 Januari 2024

penilaian, seperti halnya yang dijelaskan Anifah sebagai berikut:

“Tentu, setiap perilaku anak dalam pembelajaran harus diberikan penilaian ya seperti “oh iya bagus”, meskipun hasilnya tidak persis bendanya”.¹⁰¹

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat penulis simpulkan bahwasannya guru perlu mengamati dan memberikan penilaian terhadap masing-masing perilaku setiap anak ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

f. Guru mengevaluasi dengan diskusi (*recalling*) tentang hasil karya anak.

Setelah pembelajaran selesai guru mengajak anak berdiskusi mengenai karya yang dibuat mereka, hal yang berhubungan dengan karya yang mereka buat. Mengajak anak berdiskusi ini bertujuan untuk memicu agar menyimak dan menumbuhkan rasa percaya diri pada anak ketika anak mencoba menjawab pertanyaan dari guru dan juga anak dapat menghargai karya dari teman mereka, dan guru melakukan evaluasi hasil anak, untuk mengetahui apakah anak berkembang atau tidak guru mempunyai indikator untuk melihat perkembangan anak. Selain itu guru memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk melakukan tanya jawab serta menceritakan apa yang sudah mereka buat dihadapan guru dan teman-temannya. Seperti yang telah dijelaskan oleh Anifah sebagai berikut:

“Ada mbak dan juga perlu untuk mengukur sejauh mana anak-anak menyerap materi yang di sampaikan guru dengan sedikit tanya jawab dan ya biasanya anak-anak bercerita tentang karyanya”.¹⁰²

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pernyataan tersebut peneliti simpulkan bahwa setelah pembelajaran guru perlu mengevaluasi hasil karya anak dengan cara tanya jawab

¹⁰¹ Anifah, Diwawancarai Oleh Penulis, 3 Februari 2024

¹⁰² Anifah, Diwawancarai Oleh Penulis, 3 Februari 2024

(*recalling*) sehingga guru juga dapat mengukur seberapa mereka memahami pembelajaran yang telah dilakukan, dan membantu guru untuk melihat perkembangan anak, mengingat juga setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda.

Guru bukan hanya menekankan kepada hasil dari kegiatan yang sudah dilakukan, melainkan bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung, karena dengan hal tersebut guru akan mengetahui perkembangan anak.

Tabel 4.6
Hasil Temuan Penelitian

No	Fokus Penelitian	Temuan Peneliti Berkaitan dengan Data yang di Peroleh
1	Bagaimana Upaya pengembangan kreativitas anak melalui <i>palydough</i> pada kelompok A di Tk Dharma Waita Sempusari Kaliwates Jember, Tahun Pelajaran 2023/2024?	<ul style="list-style-type: none"> a. Kreativitas anak berupa anak dapat membuat suatu kreasi baru bagi diri anak b. Anak dapat meningkatkan <i>self esteem</i> (Rasa Percaya diri yang tinggi), juga mengembangkan daya pikir c. Mengerti tentang perbedaan karya antar teman yang dapat menanamkan jiwa toleransi atau menghargai karya temannya sehingga dapat menumbuhkan kemampuan sosial anak.
2	Bagaimana langkah-langkah bermain <i>playdough</i> dalam pengembangan kreativitas anak kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari Kaliwates Jember, Tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyiapkan media pembelajaran. b. Guru menyampaikan aturan bermain <i>playdough</i>.

No	Fokus Penelitian	Temuan Peneliti Berkaitan dengan Data yang di Peroleh
	Pelajaran 2023/2024	<p>c. Guru memberikan contoh dan motivasi sebelum kegiatan bermain <i>playdough</i></p> <p>d. Anak mulai membentuk <i>playdough</i>.</p> <p>e. Guru mengamati sambil memberi penilaian.</p> <p>f. Guru mengevaluasi dengan diskusi (<i>Recalling</i>) mengenai karya mereka.</p>

C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan hasil paparan data yang peneliti sajikan, berikut akan dibahas kaitannya dengan teori yang di paparkan tokoh dengan hasil temuan peneliti dilapangan yang sesuai dengan fokus masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan kreativitas anak melalui *playdough* pada kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari Jember.

Berdasarkan hasil obsevasi, wawancara, dan dokumentasi bahwa pengembangan kreativitas anak sudah di kembangkan di TK Dharma Wanita Sempusari Jember, hal ini terlihat ketika wawancara bahwa pengembangan kreativitas anak dengan menggunakan berbagai media salah satunya menggunakan *playdough*. Dengan membentuk *playdough* ini anak akan lebih mudah untuk belajar mengembangkan kreativitas seluas-luasnya, dimana anak terdorong untuk mengasah imajinasi serta kreasinya secara bebas sesuai kesukaan anak itu sendiri dan mereka akan menghasilkan suatu karya. Selain itu, dengan guru memberikan arahan anak dapat mengetahui eksperimen bahwa adonan *playdough* ini bisa dibuat sendiri dirumah dan bisa dibentuk sesuai kesukaannya. Dan dengan mengingat arahan yang di berikan oleh guru maka diharap perkembangan daya pikir dan imajinasi

anak dapat berkembang dengan optimal.

Bukan hanya itu saja dengan membentuk suatu karya menggunakan *playdough* ini anak-anak dapat mengenal tentang perbedaan kemampuan mereka sehingga secara tidak sadar guru sudah menanamkan sifat saling menghargai antar karya teman. Karena dengan *playdough* ini anak dapat membentuk kreasi sesuai dengan imajinasi mereka.

Sesuai teori Umi Kayvan dikutip dalam buku kreativitas anak oleh Chintia mengungkapkan bahwa pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan melalui menciptakan produk salah satunya adalah dengan media *playdough*.¹⁰³

Sejalan dengan teori Einon Dorothy dalam Jurnal Endang menyatakan bahwa apabila anak bermain dengan menggunakan media *playdough* meningkatkan rasa percaya diri anak, meningkatkan kemampuan berfikir kreatif, kreasi serta melatih keoriginalitas dalam berkarya.¹⁰⁴

Bermain *playdough* ini mengajarkan anak untuk membuat sesuai idenya masing-masing, dengan *playdough* mereka mencoba membentuk adonan sesuai imajinasinya melalui meremas, menggulung, memijat bahkan bukan hanya kreativitasnya saja namun dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan seperti motorik, bahasa dan lain-lain. Anak-anak mengingat contoh yang diperagakan oleh guru sehingga daya pikir dan imajinasi anak juga ikut berkembang.

Pernyataan diatas sesuai dengan teori Munandar dalam buku Yuliani mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau sudah di kenal sebelumnya, dan kombinasi yang dimaksud adalah menciptakan hal hal baru dan mereka diberi kebebasan untuk daya pikir

¹⁰³ Chintia Monica, *Kreativitas Anak*, (Jakarta : Bintang Indonesia, 2015), 26

¹⁰⁴ Endang, Syafrudin, "Penggunaan media *playdough* dalam mengembangkan kreativitas anak", 82

yang kreatif.¹⁰⁵

Berdasarkan hasil temuan diatas yang relavan dengan teori bahwa untuk mengembangkan kreativitas, yaitu anak dapat membuat suatu karya dengan kreasi baru bagi diri mereka sendiri, anak dapat mengembangkan daya pikir dan imajinatifnya, dan menciptakan suatu karya dengan melalui cara memberikan kebebasan seluas-luasnya untuk mereka maka bisa dapat meningkatkan rasa percaya diri juga sehingga anak dapat berfikir secara kreatif.

2. Langkah-langkah bermain *playdough* dalam pengembangan kreativitas anak kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari Jember.

Berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang peneliti lakukan ditemukan bahwa untuk mengembangkan kreativitas anak maka di perlukan langkah-langkah antara lain:

- a. Menyiapkan media pembelajaran
- b. Guru menyampaikan aturan bermain *playdough*
- c. Guru memberikan contoh dan motivasi sebelum kegiatan bermain *playdough*
- d. Anak mulai membentuk *playdough*
- e. Guru mengamati sambil memberi penilaian
- f. Guru mengevaluasi dengan diskusi (*Recalling*) mengenai karya mereka

Sedangkan data empatik berdasarkan informasi dan observasi serta dokumentasi pada kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari Jember, permainan *playdough* sangat di senangi oleh anak, dengan membentuk *playdough* anak dilatih untuk terampil dan sabar, selain itu anak juga dapat membangun daya pikir anak dengan cara membuat suatu karya dari *playdough* sesuai dengan kreasi dan imajinasi mereka. Pada hakikatnya guru sebagai fasilitator hendaklah menguasai teknik dan tentunya harus lebih kreatif lagi dalam melakukan kegiatan tersebut agar menjadi lebih efisien. Secara empirik untuk mengupayakan perkembangan kreativitas anak pada

¹⁰⁵ Yuliani Nurani dkk, *Memacu Kreativitas melalui Bermain*. (Jakarta : Bumi Aksara, 2020) , 2 <https://webadmin-ipusnas/182430>

kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari Jember menunjukkan bahwa peneliti memperkirakan teknik semenarik mungkin yang digunakan dalam pembelajaran bermain *playdough*.

Proses yang pertama yaitu peneliti merumuskan kegiatan bermain *playdough* adalah guru mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) serta media pembelajaran yang akan digunakan dimana hal tersebut sudah terlaksana dengan baik, agar anak mengetahui pembelajaran yang akan dilakukan dan menggunakan bahan apakah pembelajaran pada hari ini sehingga anak akan memperhatikan dan mulai terpancing daya pikir untuk bertanya kepada guru, selain itu anak juga dapat mengerti bahan tersebut nantinya bisa dijadikan suatu karya yang dapat dengan bebas dibentuk sesuai kreasi dan imajinasi mereka. Sehingga anak dapat memahami dan lebih gembira untuk melaksanakan pembelajaran. Dari hasil observasi, wawancara serta dokumentasi bahwasannya di TK Dharma Wanita Sempusari Jember sebelum melakukan pembelajaran guru diharap menyiapkan terlebih dahulu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) serta media atau bahan bertujuan agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Proses atau cara yang kedua peneliti merumuskan kegiatan bermain *playdough* yaitu guru menyampaikan aturan bermain *playdough*, sangat diperlukan dan sudah terlaksana, karena pada dasarnya setiap permainan mempunyai tata cara dan aturan tertentu jadi sebagai guru menjelaskan terlebih dahulu agar anak memahami ketentuan tersebut. Dengan begitu anak akan mengetahui bahwasannya *playdough* ini berfungsi untuk dimainkan dibentuk sesuai kreasi dan keinginan imajinasi mereka dan bukan untuk dimakan, dengan begitu secara tidak sadar guru sudah mengenalkan tentang tekstur yang tentunya membuat *kecerdasan logica* anak mulai terangsang secara baik.

Terbukti dengan guru menjelaskan aturan permainan anak cenderung berantusias untuk mendengarkan dan kritis bertanya kepada guru terkait fungsi bahan tersebut, dengan begitu kemampuan berpikir kritis anak akan berkembang dengan optimal, sikap seperti inilah yang merupakan salah satu

sikap dari kreatif anak.

Hal ini sesuai dengan teori Ihat Hatimah dalam buku pengembangan kreativitas anak usia dini teori dan praktik oleh Masganti yaitu berpikir orisinil merupakan anak mampu mengungkapkan jawaban yang baru, anak mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda.¹⁰⁶

Langkah atau cara yang ketiga yaitu peneliti merumuskan kegiatan bermain *playdough* di TK Dharma Wanita Sempusari Jember yaitu guru memberikan contoh dan motivasi sebelum melakukan kegiatan bermain *playdough*, hal tersebut sudah terlaksana dengan baik dimana guru berperan memberikan contoh terlebih dahulu sebelum anak-anak mengerjakan suatu kegiatan seperti memberikan gambaran secara garis besarnya saja, agar kemampuan berpikir anak terpancing. Selain itu, guru juga memberikan motivasi pada anak. Motivasi ini diberikan agar anak lebih terdorong untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreativitasnya. Karena pada dasarnya perkembangan anak berbeda maka guru berperan aktif untuk memberikan motivasi sehingga yang sebelumnya anak kurang semangat menjadi lebih semangat dan percaya diri. Oleh sebab itu, teknik yang ketiga diharap dapat lebih mudah mengembangkan sikap semangat berkreasi, imajinatif dan rasa percaya diri anak secara optimal.

Hal ini sesuai teori Ihat Hatimah mengenai ciri anak kreatif dikutip dalam buku pengembangan kreativitas anak usia dini teori dan praktik oleh Masganti yaitu percaya diri adalah anak yang berani melontarkan berbagai gagasan, tidak mudah dipengaruhi orang lain, kuat pendirian, memiliki kebebasan berkreasi.¹⁰⁷

Langkah yang keempat, yaitu peneliti merumuskan kegiatan bermain *playdough* adalah dengan anak mulai membentuk *playdough*, hal tersebut sudah terlaksana secara baik dikarenakan dengan memberikan pengalaman langsung pada anak maka guru lebih mudah dalam mengembangkan kreativitas mereka. Terbukti ketika anak diminta membuat suatu karya

¹⁰⁶ Masganti dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Praktik dan Teori*, 9

¹⁰⁷ _____,hsal. 10

dengan menggunakan *playdough*, mereka memahami cara yang dicontohkan guru sebelumnya dan anak berantusias tertarik untuk menciptakan karya sesuai imajinasi dan kreasi mereka. Sehingga anak dapat lebih mudah meuangkan ide-ide yang mereka miliki.

Dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi langkah kelima yaitu guru mengamati sambil memberi penilaian dan sudah terlaksana secara baik, selain memberikan penilaian guru menyilipkan sedikit motivasi pada anak, hal ini agar mempermudah guru untuk mengetahui seberapa ketercapaian pengembangan kreativitas anak melalui bermain *playdough* karena pada hakikatnya perkembangan anak berbeda-beda.

Hal ini sesuai mengenai pengembangan kreativitas anak, dengan defenisi kreativitas yang menggunakan pendekatan 4 P yaitu ditinjau dari aspek pribadi dalam buku pengembangan kreativitas teori dan praktik oleh Masganti yaitu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat peserta didiknya dan jangan mengharapkan semua peserta melakukan dan menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama. Guru hendaknya membantu anak menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.¹⁰⁸

Langkah atau cara yang keenam, yaitu peneliti merumuskan kegiatan bermain *playdough* adalah guru mengevaluasi dengan berdiskusi (*recalling*) tentang hasil karya, hal ini bertujuan agar guru dapat melihat bagaimana perkembangan anak didik mereka. Setelah pembelajaran selesai guru mengajak anak berdiskusi mengenai karya yang dibuat mereka, seperti berdiskusi tentang warna apa yang mereka dapat, mereka buat karya apa dan lainnya yang berhubungan dengan karya yang mereka buat. Mengajak anak berdiskusi ini bertujuan untuk memicu agar menyimak dan menumbuhkan rasa percaya diri pada anak ketika anak mencoba menjawab pertanyaan dari guru dan juga anak dapat menghargai karya dari teman mereka. Di TK Dharma Wanita ini guru juga melakukan evaluasi pembelajaran, hal tersebut sangat penting dimana bukan hanya menekankan pada hasil dari kegiatan

¹⁰⁸ _____, Hal. 10

yang sudah dilakukan, melainkan juga bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung, karena dengan hal ini guru akan mengetahui perkembangan anak, mengetahui apakah pembelajaran sudah tercapai tujuannya atau belum.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pengembangan kreativitas anak melalui *playdough* pada kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari Jember Tahun Pelajaran 2023/2024 dikembangkan melalui bermain *playdough* yaitu kreativitas anak berupa anak dapat membuat suatu kreasi baru bagi diri anak, anak dapat meningkatkan *self esteem* dan mengembangkan daya pikir, mengerti tentang perbedaan karya dan dapat menghargai karya temannya sehingga dapat menumbuhkan kemampuan sosial anak.
2. Langkah-langkah bermain *playdough* dalam pengembangan kreativitas anak kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari Jember Tahun Pelajaran 2023/2024 ada beberapa cara atau teknik yang dilakukan dalam pembelajaran bermain *playdough* yaitu : a. Menyiapkan media pembelajaran. b. Guru menyampaikan aturan bermain *playdough*. c. Guru memberikan contoh dan motivasi sebelum kegiatan bermain *playdough*. d. Anak mulai membentuk *playdough*. e. Guru mengamati sambil memberi penilaian. f. Guru mengevaluasi dengan diskusi (*Recalling*) mengenai karya mereka.

B. Saran

1. Kepada Kepala Sekolah TK Dharma Wanita hendaknya lebih memberikan arahan dan bimbingan kepada guru dan wali murid, bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang pentingnya kreativitas bagi anak agar dapat berkembang secara optimal
2. Kepada Guru di TK Dharma Wanita hendaknya lebih kreatif lagi dalam pembelajaran serta lebih mengembangkan metode yang mudah dan menarik untuk peserta didik, agar anak dengan mudah memahami pembelajaran yang diberikan dan agar perkembangan anak dapat berkembang dengan baik, salah satunya kreativitas anak.

3. Kepada peneliti selanjutnya hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber rujukan untuk melakukan penelitian lanjutan khususnya di bidang kajian yang sama dengan memperluas fokus penelitian yang digunakan sehingga menghasilkan penelitian yang lebih akurat dan variatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Permainan warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1, Issue 2 (2017) : 119-123. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>
- Anifa, Wawancara, 17 November 2023
- Anisa. “Mainan anak Plastisin : Pengertian dan perbedaan dengan *playdough*”. Teropong Media <https://teropongmedia.id/> Diakses 25 November 2023
- Ariska Oktania E, and Vyradian, Pengaruh Penggunaan Media Plastisin/Playdough Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di TK Mabdaul Falah Kelompok B Pesisir Kaduara Timur Sumenep, *Jurnal KIDDO : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 2 No. 1. (2021) : 92-99. <http://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.4216>
- Azizah Amelia, “Penerapan Permainan Media Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas anak usia 5-6 tahun Di Tk It Aisyah Wayhuwi Lampung Selatan”, Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022
- Creswell John W. *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif dan kuantitatif dan campuran*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2016
- Debeturu Balandina, and Lanny Wijayaningsih. “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media *Magic Puffer Ball*”. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 3 Issue 1. (2019) : 233-240. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>
- Departemen Agama, *Al-Mumayyaz Al-Qur'an Tajwid Warna Transliterasi Perkata Terjemah*, Bekasi : Cipta Bagus Segara, 2014. 9 <https://www.detik.com/hikmah/khazanah/d-6660511/surat-al-baqarah-ayat-2-al-quran-sebagai-petunjuk-bagi-orang-bertakwa>
- Devitasari, Abdul Salam, and Syamsidar, “Mengembangkan Kreativitas Anak Dalam Permainan Playdough Melalui Metode Pemberian Tugas Di Kelompok B Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal VII Palu”. *ECEIJ: Early Childhood Education Indonesian Journal* ISSN 2613-8972. (2022) : 67-73

- Dewi, Siska Astari. "Pembelajaran Seni Rupa Tiga Dimensi dengan Menggunakan Media Playdough di kelompok B1 TK ABA Sidoharjo Turi Sleman Yogyakarta". Skripsi : Universitas Negeri Yogyakarta. <https://eprints.uny.ac.id> diakses 11 september 2023
- Dwirosanty, Manfaat Playdough, www.associatedcontent.com/article. Diakses pada 30 November 2023
- Einon Dorothy, *Creative Child (Anak Kreatif)*, Jakarta: Pustaka Press, 2008
- Endang, Syarifuddin, "Penggunaan Media Playdough/Plastisin Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Bina Cerdas Desa Runggu Kecamatan Belo", *Jurnal Pelangi :PAUD*, Vol. 02, No. 01. (2020) : 76-113
- Fiantika Rita Feni, Mohammad W, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif*, Padang : PT Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Ficher Frank, dkk, *Metode kualitatif-interpretif dan penelitian kualitatif dalam kebijakan publik*, Jakarta : Nusamedia, 2021
- Handayani Sri, dkk. *Penerapan Media Playdough untuk meningkatkan Kreativitas anak usia dini*. Semarang : Universitas Terbuka, 2016
- Hardani, Helmi Indriai, dkk *Metode Penelitian*, Yogyakarta : CV. Pustaka Ilmu Group, 2020.
- Husna Kasyifa. "Mengembangkan Kreativitas anak melalui Teknik Membutsir dari Tanah Liat Pada Kelompok B di RA Riyadatul Qori'in Jember". Skripsi, Universitas Islam Kiai Hj Achmad Siddiq Jember, 2022
- Ibrahim, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Bandung : ALFABETA, 2018
- Jabal, Kandungan Al-Qur'an Surat Alkahfi Ayat 46 <https://quran.nu.or.id/al-kahf/46>
- Jabal, Kandungan Qur'an Surat An-Nahl Ayat 78, 2021 <https://www.liputan6.com/quran/an-nahl/78>
- Lexy J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017
- Masganti, dkk. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*. Medan : Perdana Publishing, 2016

- Meila Heni, Nofriyanti Zelfa, "Peningkatan Kreativitas anak usia melalui Kegiatan Mengayam Origami". *Junal obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 4, Isue 1. (2020) : 146-151. <https://doi.org/10.3104./obsesi.v4i1.247>
- Musfiqon, *Panduan Metodologi Pendidikan*, Jakarta : Prestasi Pustajarya, 2016
- Novi Mulyani, *Mengembangkan kreativitas anak usia dini*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2019 <https://webadmin-ipusnas.perpusnas.go.id/>
- Nurani Yulina dkk, *Memacu Kreativitas melalui Bermain*. Jakarta : Bumi Aksara, 2020
- Pratiwi Lire. "Penggunaan Pendekatan Steam Pada Kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Untuk Melatih Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Hang Tuah Kota Bengkulu". Skripsi : Intitut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021
- Puspa Pupung A and Anik L, *Bermain dan permainan anak usia dini*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018.
- Rosdayanti ririn, and Dewi Komalasari, Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain *PlayDough* Pada Kelompok Usia 3-4 Tahun, PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
- Saleh Amaruddin, "Pengertian, batasan, dan bentuk kelompok", Modul : Dinamika kelompok.
- Sidiq Umar, dan Moh Miftahul C, *Metode Penelitian Kualitatif dibidang pendidikan*", Ponorogo : Cv. Nata Karya, 2019
- Siregar Liana, and July Y, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Media Playdough Di Paud Thursina Medan", *Jurnal Akrab Juara*, Vol. 6 No. 4. (2021) : 168-174
- Siska Astari D. "Pembelajaran Seni Rupa Tiga Dimensi dengan Menggunakan Media Playdough di kelompok B1 TK ABA Sidoharjo Turi Sleman Yogyakarta". Skripsi : Universitas Negeri Yogyakarta. <https://eprints.uny.ac.id> diakses 11 september 2023
- Sunarti. "Playdough Meningkatkan Kreativitas Anak". Karanganyar, Agustus 31, 2022. <https://poskita.co/2022/08/31/playdough-meningkatkan-kreativitas-anak/>

- Susanto. *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan teori*. Jakarta : Bumi Karya, 2018
- Susanto Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana ,2018
- Sutisna icam, Sri W,N,S, *Metode Pengembangan Kognitif*, Gorontalo : UNG Press, 2020
- Suyadi dan Ulfah Maulidya, *Konsep Dasar PAUD*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya,2017, 17-18
- Syakira Fadia, *Cara Membuat Playdough dengan Mudah*, Bandung : Rosdakarya, 2015. 10
- Undang-undang Permen Dikbud RI Nomor 5 Tahun 2022. Tentang *Stansar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah.*,Pasal 1 Ayat 2 dan 3
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Yetti Elindra, Erie S, Suharti dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Makassar : LPP Mitra Edukasi, 2019
- Yulianti Evi, “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Teknik Membentuk Berbasis Tematik Di TK Tunas Harapan Kecamatan Merbau Mataram Lampung Selatan”. Skripsi,Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung,2018
- Yusuf Muri, *Metode Penelitian*, Jakarta : Kencana, 2014
- Zulinnuha Elvira, and Dewi Komalasari, “Peningkatan kemampuan anak mengenal huruf melalui media *playdough* di KB-TK Siti Khotijah”, 2023, *Jurnal : PG PAUD Teratai*. Vol 12, No. 1
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud.teratai/>

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tarina Normalita
NIM : 202101050047
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 17 Mei 2024
Saya yang menyatakan



Tarina Normalita
NIM. 202101050047



LAMPIRAN-LAMPIRAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

MATRIKS PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS MASALAH
BERMAIN PLAYDOUGH SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK PADA KELOMPOK A DI TK DHARMA WANITA SEMPUSARI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2023/2024	1. Bermain <i>Playdough</i> 2. Pengembangan Kreativitas	a. Bermain <i>Playdough</i> b. Kreativitas	a. Anak menunjukk an aktifitas membentuk playdough b. Anak mampu bersosialisa si dalam kegiatan a. Anak mampu mengasah	1. Informasi a. Kepala Skolah TK Dharma Wanita Wanita Sempusari b. Guru kelas TK Dharma Wanita Sempusari 2. Obsevasi 3. Dokumentasi	1. Pendekatan Penelitian Kualitatif 2. Jenis Penelitian Kualitatif Deskriptif 3. Metode Pengumpula n Data: a. Observasi b. Wawancar a	d. Bagaimana upaya pengembanga n kreativitas anak melalui <i>playdough</i> pada kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari Tahun Pelajaran 2023/2024? e. Bagaimana

			<p>kreativitas</p>	<p>c. Dokumentasi</p> <p>4. Metode Analisa Data Deskriptif Kualitatif</p> <p>a. Pengumpulan Data</p> <p>b. Penyajian data</p> <p>c. Penarikan kesimpulan</p>	<p>langkah-langkah bermain playdough dalam mengembangkan kreativitas anak kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari Tahun Pelajaran 2023/2024?</p>
--	--	--	--------------------	--	---

Lampiran 2

PEDOMAN PENELITIAN

A. Pedoman Dokumentasi

1. Profil lembaga TK Dharma Wanita Sempusari Jember
2. Visi Misi Dan Tujuan TK Dharma Wanita Sempusari Jember
3. Data Pendidik TK Dharma Wanita Sempusari Jember
4. Data Peserta Didik TK Dharma Wanita Sempusari Jember

B. Pedoman Obsevasi

1. Kegiatan Kelembagaan
2. Sarana dan Prasarana TK Dharma Wanita Sempusari Jember
3. Kegiatan Bermain *Playdough* sebagai upaya Pengembangan Kreativitas Anak pada Kelompok A di TK Dharma Wanita Sempusari Jember

C. Pedoman Wawancara

1. Kepada kepala sekolah TK Dharma Wanita Sempusari Jember
 - a. Bagaimana cara pendidik mengembangkan perkembangan anak di Tk Dharma wanita khususnya perkembangan kreativitasnya!
 - b. Bagaimana pengembangan kreativitas anak di Tk Dharma wanita melalui kegiatan bermain playdough?
 - c. Bagaimana pengembangan kreativitas anak di Tk Dharma wanita khususnya kelas A?
 - d. Apasaja faktor-faktor yang dapat menghambat kreativitas anak di Tk Dharma wanita?
 - e. Apakah ada kendala dalam mengembangkan kreativitas anak di Tk Dharma wanita?
2. Kepada Wali kelas kelompok A TK Dharma Wanita Sempusari Jember
 - a. Bagaimana upaya pengembangan kreativitas anak melalui playdough di Tk Dharma wanita?
 - b. Apakah permainan playdough dapat mengembangkan kreativitas anak?
 - c. Bagaimana manfaat permainan playdough dalam mengembangkan kreativitas anak di Tk Dharma wanita?
 - d. Bagaimana langkah-langkah bermain *playdough* dalam kreativitas anak?

- e. Apakah ada persiapan tertentu sebelum melakukan pembelajaran menggunakan playdough?
 - a) Apakah guru perlu menjelaskan aturan menggunakan media playdough?
 - b) Apa guru perlu memberi contoh berbagai bentuk dari playdough terlebih dahulu?
 - c) Apakah guru perlu mengamati dan memberikan penilaian ketika pembelajaran tersebut berlangsung?
 - d) Setelah kegiatan selesai Apakah perlu recalling (tanya jawab), tujuannya apa?
 - f. Bagaimana Teknik pembelajaran menggunakan playdough?
 - g. Apakah ada faktor baik inter/ekster yang dapat menghambat perkembangan kreativitas anak?
 - h. Apakah ada kendala ketika pembelajaran menggunakan playdough?
 - i. Bagaimana mengatasi kendala tersebut?
3. Kepada wali kelas kelompok B TK Dharma Wanita Sempusari Jember
- a. Apakah permainan playdough dapat mengembangkan kreativitas anak?
 - b. Bagaimana tujuan playdough dalam mengembangkan kreativitas anak ?
 - c. Apakah ada persiapan tertentu sebelum melakukan pembelajaran playdough ?
 - d. Bagaimana Teknik pembelajaran menggunakan playdough?
 - e. Apakah ada faktor baik inter/ekster yang dapat menghambat perkembangan kreativitas anak?
 - f. Bagaimana mengatasi kendala tersebut?

Lampiran 3

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
TK DHARMA WANITA SEMPUSARI JEMBER

No	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Informan	Paraf
1	Kamis, 16 November 2023	Memberi surat ijin penelitian	Kepala Sekolah	
2	Kamis, 07 Desember 2023	Wawancara Observasi (Pra Penelitian)	Wakil Kepala Sekolah	
3	Selasa, 19 Desember 2023	Observasi 1 dan Meminta data-data	Bu Anifah	
4	Kamis, 18 Januari 2024	Observasi 2	Guru Kelompok A Bu Anifah	
5	Senin, 23 Januari 2024	Pengamatan kegiatan pembelajaran (Penelitian)	Guru Kelompok A Bu Anifah	
6	Sabtu, 03 Februari 2024	Wawancara Bu Anifah	Guru Kelompok A	
7	Senin, 05 Februari	Wawancara Bu Unik Supraptini	Kepala Sekolah	
8	Senin, 05 Februari	Wawancara Bu Titin	Guru Kelas B	
9	Kamis, 22 Februari 2024	Meminta Surat selesai penelitian	Kepala Sekolah	

Jember, 22 Februari 2024
 Mengetahui
 Kepala TK Dharma Wanita
 Sempusari



Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Semester / Minggu : II / 2
 Hari / Tanggal : Senin / 23 Januari 2024

Tema : Binatang
 Sub Tema : Mengenal Binatang Laut

Kompetensi Dasar	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Peserta Didik	
1.1 (Nam) Mempercayai adanya Tuhan 3.3.4.3 (Fisik) Mengenal anggota tubuh (fungsi dan gerakannya menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus 4. Tampil menggunakan tangan dan kaki dalam berbagai aktivitas kreatif	SOP Penyambutan Salam Do'a Berbagi cerita SOP Inti Menonton Vidio Bermain Engklek Membentuk karya seni dengan playdough	SOP Penyambutan - Senam I. PEMBUKAAN ± 30 MENIT » SOP PEMBUKAAN - Salam - Do'a - Berbagi Cerita (Bercakap tentang macam-macam binatang laut) - Mengaji Tilawati II. KEGIATAN INTI ±60 MENIT » SOP INTI - Menonton Vidio tentang permainan engklek dan macam-macam binatang	- Demonstrasi - Bercakap-cakap - Tanya jawab - Bercerita - Pemberian tugas	- Anak, Sound - Anak, Gambar Binatang Laut, Gambar Engklek - Buku tilawah - Laptop, Sound - Permainan Engklek - Playdough	Alat a.Observasi * ** *** **** b.Percakapan * ** *** **** c. Unjuk Kerja * ** *** **** d. Hasil Karya * **	Hasil

FOTO PENELITIAN



Gambar

Kegiatan menonton sesuai tema pembelajaran



Gambar

Guru memberi contoh cara membentuk *playdough*



Gambar

Anak mulai membentuk *Playdough* sesuai kreativitasnya



Gambar
Wawancara dengan Guru kelompok A



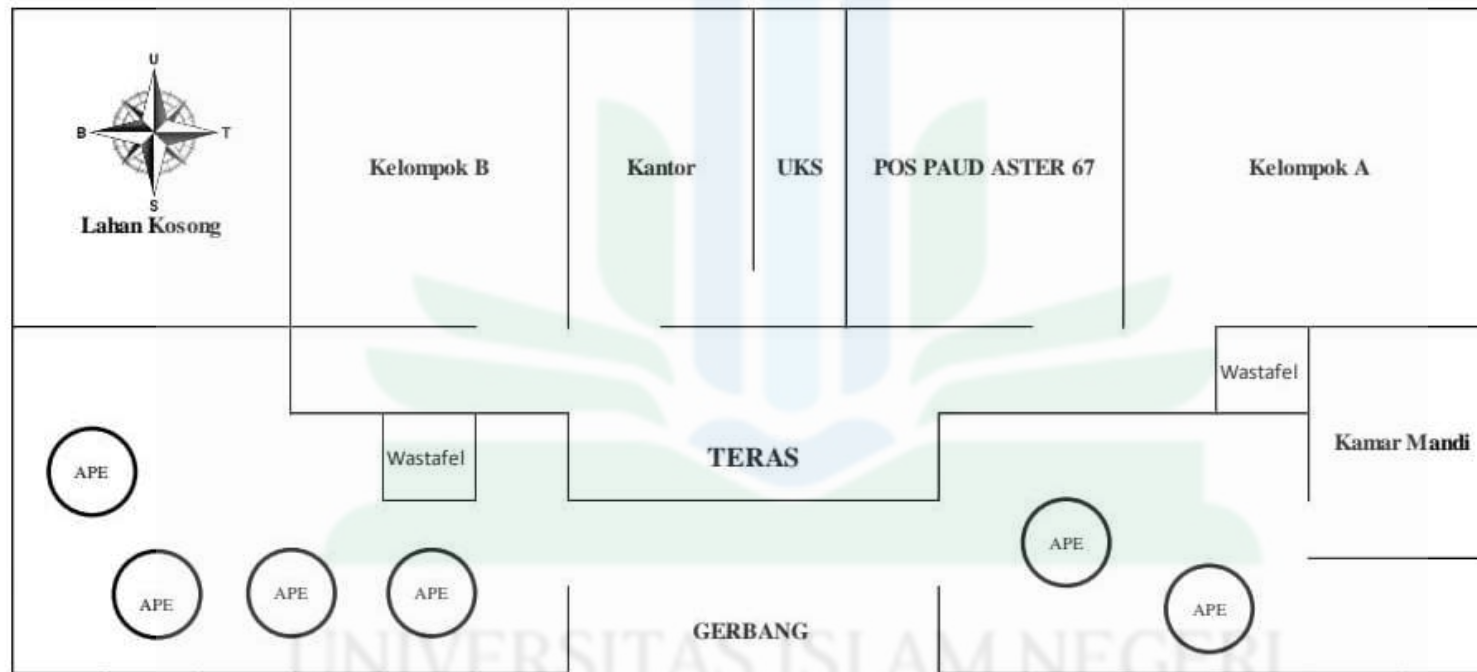
Gambar
Wawancara dengan Kepala Sekolah



Gambar
Wawancara dengan Guru kelompok B

DENAH

TK DHARMA WANITA SEMPUSARI JEMBER



Lampiran 7



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataran No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://itik.uinkhas-jember.ac.id](http://itik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3591/In.21/3.a/PP.009/09/2023
Sifat : Biasa
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. Kepala TK DHARMA WANITA SEMPUSARI
Jl Ikan Paus Sempusari

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 202101050047
Nama : TARINA NORMALITA
Semester : Semester tujuh
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai pemenuhan tugas akhir berupa Skripsi di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu TK Dharma Wanita Sempusari

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 15 September

2023an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 8



TAMAN KANAK-KANAK "DHARMA WANITA"

JL. IKAN PAUS LINGK. MRAPA RT.002 RW.013

KECAMATAN KALIWATES KABUPATEN JEMBER

NPSN. 20559515, NSTK. 053311421122, IJIN PENDIRIAN.1181/104.32/II/1996

Telp. 085101779569

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

NO: 14/D.W SEMPUSARI/II/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **UNIK SUPARTINI**

NUPTK : 7842746649300082

Jabatan : Kepala Sekolah

Alamat : Jl. Hayam Wuruk Gg.IX / 100 RT.02 RW.08 Lingk. Gerdu Kec. Kaliwates
Kab. Jember

Dengan ini menerangkan :

Nama : **TARINA NORMALITA**

NIM : 202101050047

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : Bermain Playdough sebagai upaya pengembangan kreativitas anak pada kelompok A
TK Dharma Wanita Sempusari

Berdasarkan hal ini yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian selama 30 hari dari tanggal 23 Januari 2024 s/d 22 Pebruari 2024 di TK Dharma Wanita dengan judul "Bermain Playdough sebagai upaya pengembangan kreativitas anak pada kelompok A TK Dharma Wanita Sempusari".

Jember, 23 Pebruari 2024

Kepala TK



UNIK SUPARTINI

NUPTK. 7842746649300082

BIODATA PENULIS



DATA PRIBADI

Nama : Tarina Normalita
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 17 Juli 2001
NIM : 202101050047
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Dsn. Sadengan, Rowotengah, Sumberbaru,
Jember
Email : tarinanormalita1707@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

TK Al-Hidayah 150 Rowotengah (2006-2007)
SD Negeri Rowotengah 03 (2007-2014)
SMP Negeri 01 Sumberbaru (2014-2017)
SMA Negeri 01 Tanggul (2017-2020)