



Peningkatan Kreativitas Anak Dengan Media *Playdough* Pada Anak TK Kelompok B

Marsina ^{1)*}, Sitti Rahmaniar Abubakar ¹⁾, Ahid Hidayat ¹⁾

¹⁾Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Kota Kendari, Indonesia

Abstrak

Anak mengalami berbagai tahap perkembangan yang harus dilalui, salah-satunya perkembangan kreativitas. Kreativitas anak sangat penting dikembangkan untuk menyiapkan pendidikan anak sekaligus masa depan anak nantinya oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak dengan media *playdough* di kelompok B TK Negeri 1 Laompo Kecamatan Batauga Kabupaten Buton Selatan. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak di kelompok B TK Negeri 1 Laompo yang berjumlah 15 orang anak, yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan dengan rentang usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi dan studi dokumen. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian di temukan bahwa: (1) aktivitas mengajar guru dari 75% menjadi 91,67%. (2) aktivitas belajar anak dari 75% menjadi 91,67%. (3) hasil belajar anak dari 53,33% menjadi 86,67% dengan demikian terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *playdough* dapat meningkatkan kreativitas anak di kelompok B TK Negeri 1 Laompo Kecamatan Batauga Kabupaten Buton Selatan.

Kata Kunci: hasil belajar; kreativitas; *playdough*.

Increasing Children's Creativity With Playdough Media In Group B Kindergarten Children

Abstract

Children experience various stages of development that must be passed, one of which is the development of creativity. Children's creativity is very important to be developed to prepare children's education as well as the future of children later, therefore this study aims to improve children's creativity with playdough media in group B TK Negeri 1 Laompo, Batauga District, South Buton Regency. This research uses Classroom Action Research (PTK). The subjects in this study were teachers and children in group B of TK Negeri 1 Laompo totaling 15 children, consisting of 6 male students and 9 female students with an age range of 5-6 years. This research was conducted in two cycles. Data collection techniques in this study were observation and document study. The data analysis technique in this research is descriptive analysis. Based on the results of the study found that: (1) Teacher teaching activities from 75% to 91.67%. (2) Children's learning activities from 75% to 91.67%. (3) Children's learning outcomes from 53.33% to 86.67% thus an increase from cycle I to cycle II. This study can be concluded that the use of playdough can increase children's creativity in group B of TK Negeri 1 Laompo, Batauga District, South Buton Regency

Keywords: *learning outcomes; creativity; playdough.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana

untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Menurut (Maharani & Syarif, 2022) pendidikan adalah bimbingan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani menuju terbentuknya kepribadian yang utama. Pendidikan hendaklah dilakukan sejak dini yang dapat dilakukan di keluarga, sekolah dan masyarakat. Pendidikan meliputi perbuatan atau usaha generasi tua untuk melimpahkan pengetahuannya, kecakapan serta keterampilannya kepada generasi muda, sebagai usaha untuk menyiapkan mereka agar dapat memenuhi fungsi hidupnya baik jasmani maupun rohani.

Menurut (Hidayanti et al., 2021) pendidikan adalah membantu membimbing anak dengan mengembangkan dan mengarahkan seluruh potensi yang dimilikinya agar tercapailah seluruh tujuan hidupnya. Hakikat pendidikan lebih dari hanya sekadar penyampaian pengetahuan, tetapi bagaimana membangun sikap positif terhadap nilai-nilai kehidupan. Oleh sebab itu, pemerintah, keluarga, dan masyarakat harus bekerja sama dalam pendidikan anak untuk kehidupan yang lebih baik (Papatungan, 2024). Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting untuk anak. Sejak lahir anak memperoleh pendidikan pertama dari keluarga. Namun hal tersebut tidaklah cukup karena juga membutuhkan pendidikan formal pendidikan anak usia dini merupakan batu loncatan yang paling dasar dan berpengaruh besar untuk Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) pada Pasal 1 ayat (14) dinyatakan bahwa "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Maghfiroh & Suryana, 2021). Pendidikan anak usia dini (PADU/PAUD) adalah pendidikan yang berfungsi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta perkembangan kejiwaan peserta didik yang dilakukan di dalam maupun diluar lingkungan keluarganya (Islamiyah et al., 2020).

Berdasarkan penjelasan diatas maka pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan anak usia 0-6 tahun yang diberikan dengan tujuan menstimulasi seluruh aspek perkembangan. Perkembangan yang dimaksud yaitu perkembangan agama, kognitif, motorik, sosial emosional, bahasa dan seni. Salah aspek perlu dikembangkan sejak usia dini adalah kreativitas. Menurut (Rahayu et al., 2020) pengembangan kreativitas anak sangat penting dikembangkan untuk menyiapkan pendidikan anak sekaligus masa depan anak nantinya. Proses kreativitas berkaitan dengan kognitif anak, dengan kreativitas anak dapat mengungkapkan ide-ide atau gagasan yang ada dipikiran anak dan memiliki dampak yang baik untuk masa depannya (Purwanti et al., 2022). Sependapat dengan (Nurjanah et al., 2021) bahwa kreativitas pada anak usia dini berkaitan dengan kognitif anak karena berhubungan dengan proses berpikir dalam mengungkapkan pendapat, memikirkan cara-cara baru, dan problem solving. Menurut (Ariska, 2021) anak mengalami berbagai tahap perkembangan yang harus dilalui, salah-satunya perkembangan kreativitas. Pengembangan kreativitas anak adalah suatu daya atau kemampuan untuk mencipta. Pemilihan media yang benar dan tepat dapat menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak. Salah-satunya media yang dapat digunakan dalam menstimulasi kemampuan kreativitas anak yaitu media *playdough*.

Playdough merupakan salah-satu permainan edukatif karena dapat mendorong imajinasi anak (Endang & Syafrudin, 2020). Media *Playdough* ini akan membuat anak suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitas. Anak dilatih untuk menggunakan imajinasi untuk membuat atau menciptakan suasana bangunan atau benda sesuai dengan khayalannya seperti angka, abjad, binatang dan lain-lain. Menurut (Siregar & Harahap, 2021) *playdough* merupakan adonan yang mudah dibentuk sesuai dengan imajinasi anak yang mampu memberikan pengalaman menyenangkan bagi anak dan menstimulus berbagai aspek perkembangan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh penulis di Kelompok B TK Negeri 1 Laompo Kecamatan Batauga Kabupaten Buton Selatan yaitu kemampuan perkembangan anak sudah berkembang dengan baik, seperti: nilai moral dan agama, sosial-emosional, fisik-motorik, seni dan bahasa. Adanya aspek kognitif yang berhubungan dengan kreativitas anak belum berkembang dengan optimal. Hal ini karena media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi serta pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga anak kurang mengekspresikan diri pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat juga pada data observasi awal yang menunjukkan bahwa dari 15 orang anak didik lebih banyak memperoleh nilai Mulai berkembang (MB) dan masih ada yang memperoleh nilai Belum Berkembang (BB) dalam meningkatkan Kreativitas pada anak di kelompok B TK Negeri 1 Laompo Kecamatan Batauga Kabupaten Buton Selatan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak dengan media *playdough* di kelompok B TK Negeri 1 Laompo Kecamatan Batauga Kabupaten Buton Selatan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Kelompok B TK Negeri 1 Laompo Kecamatan Batauga Kabupaten Buton Selatan. Subjek dari penelitian ini adalah Anak didik dan Guru pada Kelompok B TK Negeri 1 Laompo Kecamatan Batauga Kabupaten Buton Selatan. Objek yang terlibat dalam penelitian ini adalah Guru kelas (*observer*) Kelompok B TK Negeri 1 Laompo Kecamatan Batauga Kabupaten Buton Selatan. Faktor yang diteliti dalam penelitian ini yaitu: (1) faktor anak didik, untuk melihat aktivitas anak-anak dalam proses kegiatan belajar di dalam kelas dan untuk mengamati proses pelaksanaan kegiatan hasil belajar anak dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak dengan media *playdough*; (2) faktor guru, untuk melihat aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak dengan media *playdough*

Teknik pengumpulan data dalam penelitian yang dihimpun melalui hasil wawancara, observasi dan studi dokumen. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yaitu, teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti dalam kurun waktu tertentu, dan mengadakan pengamatan terhadap beberapa aspek yang di amati meliputi kemampuan anak dalam menyebutkan angka, menirukan, menunjukan, dan mencocokkan angka menggunakan permainan kubus bergambar. Wawancara merupakan pengumpulan data dengan jalan atau cara berdialog langsung dengan para responden secara lisan berdasarkan hasil pengamatan di kelas selama proses belajar mengajar berlangsung untuk memperoleh informasi tentang berbagai hal yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan menghitung angka melalui permainan kubus bergambar. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dokumen-dokumen yang dapat

memberikan informasi yang berguna dengan mengambil data anak di sekolah berupa hasil karya anak pada saat anak melakukan proses pembelajaran selain itu foto-foto yang di peroleh merupakan data yang peneliti temukan pada saat meneliti, guna menyempurnakan penelitian yang dilakukan.

Pengelolaan data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif disesuaikan dengan teknik penilaian di TK Negeri 1 Laompo Selatan Kecamatan Batauga Kabupaten Buton Selatan yaitu dengan menggunakan : Belum Berkembang (BB)=*, Mulai Berkembang (MB)=**, Berkembang Sesuai Harapan (BSH)=***, Berkembang Sangat Baik (BSB)=****.

Tabel 1. Kategori Keberhasilan Klasikal

Interval	Kategori	Simbol Bintang
95% - 100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)	****
85% - 94%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	***
75% - 84%	Mulai Berkembang (MB)	**
<75%	Belum Berkembang (BB)	*

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini terdiri dari indikator proses dan indikator hasil (nilai). Dalam indikator proses, tindakan dikatakan berhasil apabila hasil observasi terhadap guru dan anak telah mencapai persentase >85% sesuai dengan skenario pembelajaran. Jika dalam indikator hasil, apabila >85% anak memperoleh nilai >*** maka kemampuan kreativitas anak dapat dikatakan berhasil. Sebaliknya anak memperoleh nilai <** berarti tindakan tersebut tidak berhasil dan perlu diadakan tindakan lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum kegiatan ini dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pertemuan awal dengan kepala sekolah TK Negeri 1 Laompo Selatan Kecamatan Batauga Kabupaten Buton Selatan. Pertemuan ini bermaksud menyampaikan tujuan dari peneliti yaitu mengadakan penelitian di TK Negeri 1 Laompo Kecamatan Batauga Kabupaten Buton Selatan. Selanjutnya kepala sekolah mengarahkan peneliti untuk berdiskusi dengan wali kelas kelompok B. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa peningkatan Kreativitas pada anak sebagian besar di kelompok B TK Negeri 1 Laompo Kecamatan Batauga Kabupaten Buton Selatan belum mampu mengenal macam-macam bentuk alam semesta dan belum mampu menyebutkan bentuk-bentuk serta gejala alam semesta, misalnya bentuk gunung seperti segitiga kerucut sedangkan bulan berbentuk lingkaran dan sering terjadi pada malam hari.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan menunjukkan tingkat kreativitas anak kelompok B TK Negeri 1 Laompo Kecamatan Batauga Kabupaten Buton Selatan yakni rata-rata anak memiliki perolehan nilai bintang (***) atau kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) diperoleh sebanyak 4 anak atau 26,66%, 7 anak atau 46,67% mendapatkan kategori Mulai Berkembang (MB), dan 3 anak atau 20% mendapatkan kategori Belum Berkembang (BB), dan 1 anak atau 20% mendapatkan kategori Berkembang Sangat baik (BSB) yang berarti dalam meningkatkan kreativitas anak belum mencapai target indikator keberhasilan penilaian sehingga perlu diadakan tindakan perbaikan pembelajaran pada kelompok B. Berdasarkan nilai perolehan anak sebelum tindakan tersebut peneliti dan guru kelompok B bersepakat untuk melakukan tindakan perbaikan dalam meningkatkan kreativitas

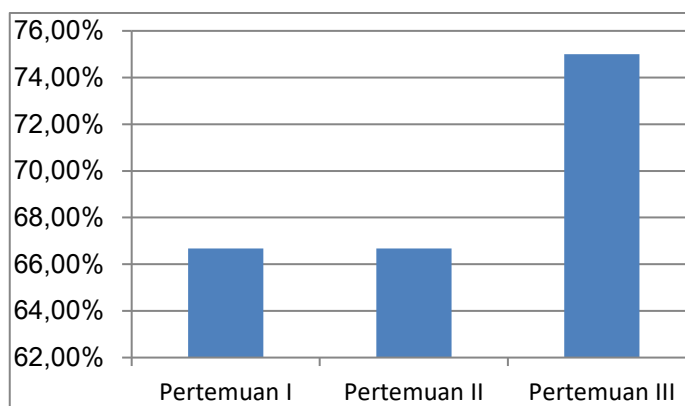
anak dengan media *playdough* dan menurut peneliti ini akan mampu meningkatkan kreativitas anak kelompok B.

Pertemuan pertama dilaksanakan dengan tema alam semesta sub tema benda-benda langit. Pada kegiatan inti dimulai dengan guru menjelaskan mengenai kegiatan pembelajaran dan tema yang akan dibawakan oleh peneliti yaitu tema alam semesta sub tema benda-benda langit. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah Tanya jawab tentang benda-benda langit. Seperti di malam hari di langit banyak yang menyala itu apa? benda langit (bintang) itu bisa ada berapa banyak dan itu bisa dihitung tidak? bentuk benda langit itu seperti apa? Yang jawabannya lima sudut titik segi lima. Setelah itu guru memperkenalkan media *playdough*, seperti adonan tepung terigu yang akan digunakan untuk membentuk benda-benda langit (bintang). Peneliti menjelaskan terlebih dahulu indikator yang akan dilakukan dan memberikan contoh, kemudian meminta anak mempraktekkan kembali menyebutkan bentuk-bentuk benda langit yang ada di sekitar, membuat bentuk benda-benda langit melalui media *playdough*, membedakan bentuk-bentuk benda langit (bintang) dengan benda-benda langit lainnya dan kemudian menunjukkan yang ada disekitar. Setelah istirahat dilanjutkan dengan kegiatan akhir meliputi kegiatan tanya jawab mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan yaitu guru meminta anak menyebutkan kembali nama-nama benda langit dan menunjukkan kembali bentuk-bentuk benda-benda langit, kemudian bernyanyi bersama lagu "Bintang Kecil" dan berdoa pulang selanjutnya guru melakukan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilakukan.

Pertemuan II dilaksanakan dengan tema alam semesta sub tema benda-benda langit (bulan). Pada kegiatan inti dimulai dengan peneliti menjelaskan mengenai kegiatan pembelajaran dan tema yang akan dibawakan yaitu tema alam semesta sub tema benda-benda langit sub-sub tema bulan. Setelah itu peneliti memperkenalkan media *playdough*. Seperti adonan tepung terigu yang akan digunakan dalam kegiatan membentuk benda-benda langit (bulan). Peneliti menjelaskan terlebih dahulu indikator yang akan dilakukan dan memberikan contoh, kemudian meminta anak mempraktekkan kembali menyebutkan bentuk-bentuk benda langit yang ada di sekitar, membuat bentuk benda-benda langit (bulan) melalui media *playdough*, membedakan bentuk benda-benda langit, dan menunjukkan benda-benda langit yang ada disekitar. Setelah istirahat dilanjutkan dengan kegiatan akhir meliputi kegiatan tanya jawab mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan yaitu peneliti meminta anak menyebutkan kembali nama bentuk dari benda-benda langit dan menunjukkan kembali bentuk-bentuk benda langit, kemudian bernyanyi bersama lagu "Ambilkan Bulan, Bu" dan berdoa pulang selanjutnya guru melakukan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilakukan.

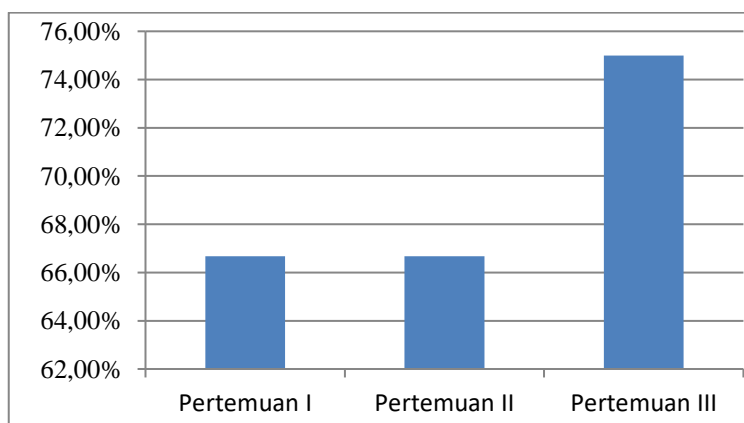
Pertemuan II dilaksanakan dengan tema alam semesta sub tema benda-benda langit (matahari). Pada kegiatan inti dimulai dengan guru menjelaskan mengenai kegiatan pembelajaran dan tema yang akan dibawakan yaitu tema alam semesta sub tema benda langit sub-sub tema matahari. Setelah itu guru memperkenalkan media *playdough*, seperti adonan tepung terigu yang akan digunakan dalam membentuk benda-benda langit. Guru menjelaskan terlebih dahulu indikator yang akan dilakukan dan memberikan contoh, kemudian meminta anak mempraktekkan kembali menyebutkan nama-nama bentuk benda-benda langit yang ada di sekitar, membuat bentuk benda-benda langit melalui media *playdough*, dan menunjukkan benda-benda langit yang ada disekitar. Setelah istirahat dilanjutkan dengan kegiatan akhir meliputi kegiatan tanya jawab mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan yaitu guru meminta anak menyebutkan kembali nama bentuk benda pada langit dan menunjukkan kembali bentuk-bentuk benda langit yang di sekitar, kemudian bernyanyi bersama lagu "matahari" dan berdoa pulang selanjutnya guru melakukan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilakukan.

Hasil analisis observasi terhadap aktivitas mengajar guru terhadap 12 aspek yang diamati yang harus dicapai oleh guru pada pertemuan I, pertemuan II, dan pertemuan III, atas terlihat pada pertemuan I ada empat aspek tidak terlaksana atau 33,3% dari 12 aspek yang harus dilaksanakan guru, pada pertemuan II ada empat aspek tidak terlaksana atau 33,3% dari 12 aspek yang harus dilaksanakan guru, pada pertemuan III ada tiga aspek tidak terlaksana atau 25%, sedangkan aspek yang terlaksana pada pertemuan I adalah 8 aspek atau 66,67%, aspek yang terlaksana pada pertemuan II adalah delapan atau 66,67% dan aspek yang terlaksana pada pertemuan III adalah sembilan atau 75%.



Gambar 1. Histogram Capaian Mengajar Guru

Analisis hasil observasi Aktivitas anak yang diamati dalam proses pembelajaran pada pertemuan I, pertemuan II dan pertemuan III dalam lembar observasi terdiri dari 12 aspek, terlihat pada pertemuan I ada empat indikator tidak terlaksana atau 33,33% dari 12 indikator yang harus dicapai anak, pada pertemuan II ada empat indikator tidak terlaksana atau 33,33% dari 12 indikator yang harus dicapai anak, pada pertemuan III ada tiga indikator tidak terlaksana atau 25%, sedangkan indikator yang terlaksana pada pertemuan I adalah 8 indikator atau 66,66%, indikator yang terlaksana pada pertemuan II adalah delapan atau 66,66% dan indikator yang terlaksana pada pertemuan III adalah 9 atau 75%.



Gambar 2. Histogram Aktivitas Capaian Anak Siklus I

Tabel 2. Perhitungan Nilai Klasikal Pada Siklus I

Kategori	Jumlah Anak	(%)
Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	13,33%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	40%
Mulai berkembang (MB)	7	46,67%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel 2 terlihat bahwa secara klasikal anak yang tampak pada tabel diatas dinyatakan bahwa kemampuan dalam meningkatkan kreativitas anak dengan media *playdough* secara klasikal pada siklus I mencapai tingkat keberhasilan sebesar 53,33% atau 8 anak memperoleh nilai BSB dan BSH yaitu 2 orang mencapai kategori bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan presentase 13,33% dan 6 orang anak mencapai kategori bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentase 40%. Jika dibandingkan dengan hasil sebelumnya tindakan meningkatkan kreativitas anak hanya mencapai 13,33% atau diperoleh 2 anak dari 15 orang anak didik dengan kategori (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dan bintang (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Presentase kemampuan anak meningkat menjadi 53,33%. Hal ini terlihat dalam presentase keberhasilan klasikal anak didik sebelum tindakan diperoleh 13,33%. Karena indikator yang ditetapkan minimal 85%. Maka peneliti dan guru atau observer sepakat untuk melakukan kegiatan pada tahap siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan I dilaksanakan dengan tema alam semesta sub tema gejala alam tema spesifik pelangi. Pada kegiatan inti siklus II pertemuan I menjelaskan mengenai kegiatan pembelajaran dan tema yang akan dibawakan yaitu tema alam semesta sub tema gejala alam tema spesifik pelangi. Setelah itu guru memperkenalkan media *playdough* yang akan digunakan dalam membuat bentuk alam semesta yang sudah dibuat dengan menarik dalam bentuk adonan untuk membentuk gejala alam (pelangi) di media *playdough*. Guru menjelaskan terlebih dahulu indikator yang akan dilakukan dan memberi contoh, kemudian meminta anak untuk mempraktekkan kembali menyebutkan kembali tentang gejala alam yang ada di sekitar, membuat bentuk gejala alam melalui media *playdough*, membedakan macam-macam gejala alam, dan menunjukkan gejala alam yang ada disekitar. Setelah istirahat dilanjutkan dengan kegiatan akhir meliputi kegiatan tanya jawab dan mendengarkan kesimpulan tentang kegiatan yang telah dilakukan kemudian bernyanyi bersama lagu "Pelangi-Pelangi" berdoa pulang. Selanjutnya guru melakukan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilakukan.

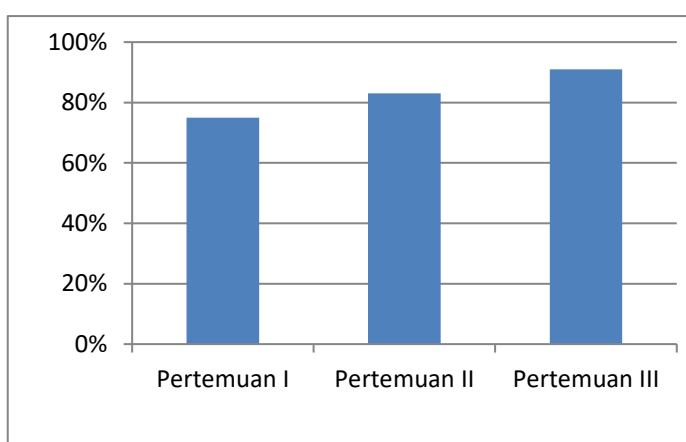
Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan II dilaksanakan dengan tema alam semesta sub tema gejala alam tema spesifik hujan. Pada kegiatan inti siklus II pertemuan II inti dimulai menjelaskan mengenai kegiatan pembelajaran dan tema yang akan dibawakan yaitu tema alam semesta sub tema gejala alam tema spesifik hujan. Setelah itu guru memperkenalkan media *playdough* yang akan digunakan adonan yang dari tepung terigu yang sudah dibuat dengan menarik untuk membentuk gejala-gejala alam (hujan) di media *playdough*. Guru menjelaskan terlebih dahulu indikator yang akan dilakukan dan memberi contoh, kemudian meminta anak untuk mempraktekkan kembali menyebutkan gejala alam yang ada di sekitar,

membuat bentuk gejala alam melalui media *playdough*, membedakan gejala alam, dan menunjukkan gejala alam yang ada disekitar.

Setelah istirahat dilanjutkan dengan kegiatan akhir meliputi kegiatan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan yaitu guru meminta anak meunjukkan seperti apa gejala alam yang ada disekitar dan mendengarkan kesimpulan tentang kegiatan yang telah dilakukan kemudian bernyanyi bersama dengan lagu “Tik Tik Tik Bunyi Hujan” dan berdoa pulang. Selanjutnya guru melakukan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilakukan.

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan III dilaksanakan dengan tema alam semesta sub tema gejala alam tema spesifik gunung Meletus. Pada kegiatan inti siklus II pertemuan III dimulai menjelaskan mengenai kegiatan pembelajaran dan tema yang akan dibawakan yaitu tema alam semesta sub tema gejala alam spesifik gunung meletus. Setelah itu guru memperkenalkan media *playdough* yang akan menggunakan adonan tepung terigu dengan menarik untuk membentuk gejala alam di media *playdough*. Guru menjelaskan terlebih dahulu indikator yang akan dilakukan dan memberi contoh, kemudian meminta anak untuk mempraktekkan kembali menyebutkan gejala alam yang ada di sekitar, membuat bentuk gejala alam melalui media *playdough*, membedakan dapat membedakan gejala, dan menunjukkan gejala alam yang ada disekitar. Setelah istirahat dilanjutkan dengan kegiatan akhir meliputi kegiatan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan yaitu guru meminta anak menanyakan seperti apa gejala alam yang ada disekitar dan mendengarkan kesimpulan tentang kegiatan yang telah dilakukan kemudian menyanyi bersama dengan lagu “ Naik-Naik Ke Puncak Gunung” berdoa pulang. Selanjutnya guru melakukan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilakukan.

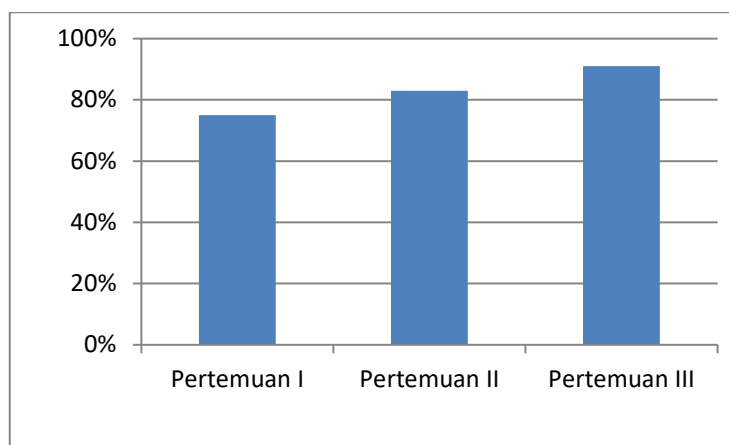
Hasil analisis observasi guru pada pertemuan I ada tiga aspek tidak terlaksana atau 25% dari 12 aspek yang harus dilaksanakan guru, pada pertemuan II ada dua aspek tidak terlaksana atau 16,67% dari 12 aspek yang harus dilaksanakan guru, pada pertemuan III ada satu aspek tidak terlaksana atau 8,33%, sedangkan aspek yang terlaksana pada pertemuan I adalah 9 aspek atau 75%, aspek yang terlaksana pada pertemuan II adalah sepuluh atau 83,33% dan aspek yang terlaksana pada pertemuan III adalah sebelas atau 91,67%.



Gambar 3. Historgram Capaian Guru Mengajar Siklus II

Analisis hasil aktivitas belajar anak pada pertemuan I ada tiga aspek tidak terlaksana atau 25% dari 12 aspek yang harus dicapai oleh anak, pada pertemuan II ada dua aspek tidak terlaksana atau 16,67% dari 12 aspek yang harus dicapai oleh anak, pada pertemuan III ada satu aspek tidak terlaksana atau 8,33%, sedangkan aspek yang terlaksana pada pertemuan I

adalah 9 aspek atau 75%, aspek yang terlaksana pada pertemuan II adalah sepuluh atau 83,33% dan aspek yang terlaksana pada pertemuan III adalah sebelas atau 91,67%.



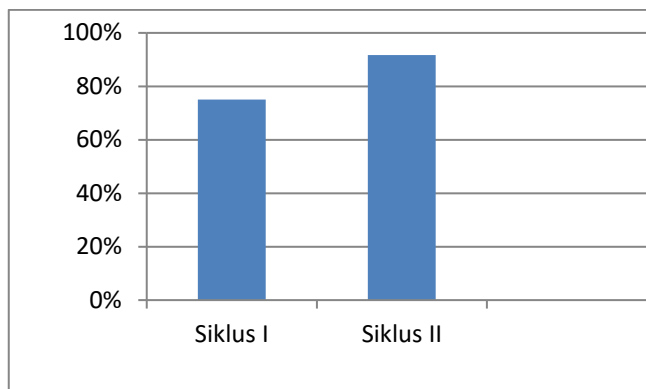
Gambar 4. Histogram Aktivitas Capaian Belajar Anak Siklus II

Tabel 3. Perhitungan Nilai Klasikal Pada Siklus II

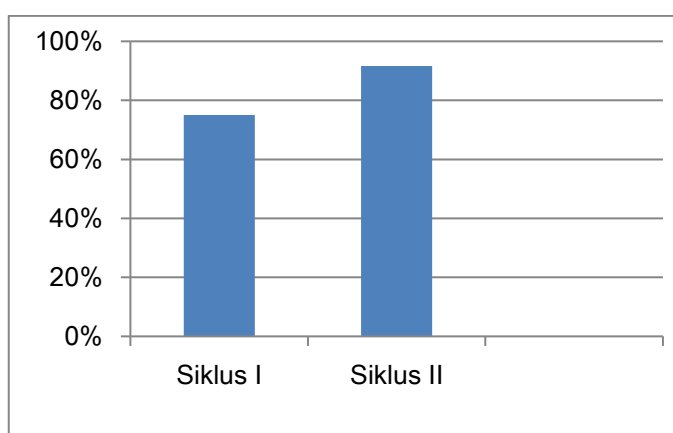
Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	10	66,67%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	20%
Mulai Berkembang (MB)	2	13,33%
Belum Berkembang (BB)	0	0
Jumlah	15	100%

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel 3 terlihat bahwa dalam meningkatkan kreativitas dengan media *playdough* secara klasikal pada siklus II mencapai tingkat keberhasilan sebesar 86,67% atau 13 orang anak yang memperoleh nilai BSB dan BSH yaitu 3 orang anak mencapai kategori (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 66,67% dan 10 orang anak mencapai kategori bintang (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 20%. Jika dibandingkan dengan hasil tindakan siklus I kemampuan meningkatkan kreativitas anak hanya mencapai 60% atau diperoleh anak dari 15 anak didik dengan kategori bintang (****) atau Berkembangn Sangat Baik (BSB) dan bintang (***) atau kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Setelah pelaksanaan tindakan siklus II, persentase meningkat menjadi 86.67%. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, sebagian besar anak sudah dapat melaksanakan kegiatan dengan baik yaitu mencapai indikator kinerja yang ditetapkan yaitu 85% anak didik memperoleh nilai anak memperoleh nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Berdasarkan histogram gambar 5 dapat diketahui bahwa aktifitas mengajar guru pada siklus I mencapai 75% dari 15 aspek yang diamati, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 91,67%. Dengan demikian aktifitas mengajar guru pada penelitian tindakan kelas ini telah tercapai hasil yang maksimum.



Gambar 5. Histogram Aktifitas Mengajar Guru Siklus I Dan Siklus II



Gambar 6. Histogram Aktifitas Mengajar Anak Siklus I Dan Siklus II

Berdasarkan Histogram gambar 6 menunjukkan bahwa aktivitas belajar anak didik mulai dari tahap pelaksanaan siklus I sampai pelaksanaan siklus II, maka diperoleh fakta bahwa berdasarkan indikator ketercapaian keberhasilan yang ditetapkan pada penelitian ini yaitu jika secara klasikal perolehan nilai kemampuan anak didik telah mencapai minimal 85% maka penelitian telah berhasil. Berdasarkan kenyataan yang ada presentase yang tercapai pada akhir siklus II telah melampaui target nilai keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 91,67%.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Siregar & Harahap, 2021) bahwa bermain media *playdough* dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan setiap siklus. Hal ini dibuktikan dengan data pada pra siklus diperoleh rata-rata sebesar 38,8%, meningkat menjadi 64,2% pada siklus I dan menjadi 82,5%, pada siklus II. Selanjutnya oleh (Sumardi et al., 2017) bahwa peningkatan kemampuan anak mengenal lambang bilangan melalui media *playdough* dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil observasi siklus I, siklus II, dan siklus III. Kemudian Penelitian yang dilakukan oleh (Sari & Aziz, 2016) bahwa kreativitas anak mulai dari prasiklus sampai dengan siklus II sudah mengalami tahap perkembangan dengan berkurangnya anak yang belum berkembang pada prasiklus.

Pada dasarnya kreatif merupakan suatu anugerah yang dimiliki oleh seseorang. Orang yang kreatif cenderung mempunyai ide yang original. Anak dikatakan kreatif apabila mampu menghasilkan produk secara kreatif serta tidak tergantung dengan orang lain yang berarti bahwa dalam memuaskan diri bukan karena tekanan dari luar. Setiap anak memiliki sebuah kreativitas yang berbeda antara anak yang satu dengan anak yang lain. Ada anak yang

mengalami peningkatan, ada pula yang mengalami penurunan, dan ada anak yang hasilnya sama disetiap siklusnya. Faktor pendukung anak kreatif adalah rangsangan permainan konstruktif. Adanya rangsangan media *playdough* sebagai upaya penyemangat anak. Namun tentu saja, masih terdapat anak yang tingkat kreativitasnya yang rendah, penyebab anak memiliki daya imajinasi yang rendah serta cenderung anak lebih diam dan menyendiri.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nurnawati et al., 2020) Kreativitas anak dapat berkembang dengan baik bila didukung oleh beberapa faktor yaitu memberikan rangsangan mental yang baik menciptakan lingkungan yang kondusif, peran guru dalam mengembangkan kreativitas. Anak cenderung melihat hasil temannya dalam membuat suatu bentuk. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh (Andriani et al., 2022) Kreativitas seni rupa anak kelompok B di TK ABA 41 Pambon mengalami peningkatan. Adanya peningkatan ini dapat dibuktikan dari hasil siklus I hingga siklus II. Pada siklus I capaian belajar anak mencapai 54% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan persentase menjadi 85%. Pada siklus II anak sudah mampu mencapai hasil belajar sesuai harapan karena sudah melebihi skor ketercapaian yang telah ditentukan yaitu ≥ 75 . Sejalan dengan (Lidya et al., 2023) pengembangan produk hasil uji coba skala kecil untuk meningkatkan kreativitas anak hasilnya 75% Valid dibandingkan denganv hasil sebelum menggunakan pengembangan *playdough*, pada saat menggunakan plastisin yaitu 41,5%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak didik ikelompok B TK Negeri 1 Laompo Kecamatan Batauga Kabupaten Buton Selatan dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak dapat ditingkatkan dengan media *playdough*. Hal ini terlihat pada analisis data hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I dari 12 aspek yang diamati, hanya 9 aspek yang dicapai oleh guru dengan diperoleh persentase ketercapaian sebesar 75%, sedangkan pada siklus II persentase ketercapaian aktivitas mengajar guru-guru meningkat menjadi 91,67%. Hasil belajar anak didik siklus I dari 12 aspek yang diamati, hanya 9 aspek yang dicapai oleh anak dengan diperoleh persentase 75%, sedangkan pada siklus II persentase ketercapaian hasil belajar anak didik mengalami peningkatan menjadi 91,67%. Pada siklus I mencapai 60% dimana ada 2 orang anak didik yang mendapat nilai (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 7 orang anak mendapat nilai (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Pada siklus II mencapai 86,67% dimana ada 10 orang anak didik yang mencapai nilai (****) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 3 orang anak mendapat nilai (***) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan kreativitas anak dapat ditingkatkan dengan media *playdough* di kelompok B TK Negeri 1 Laompo Kecamatan Batauga Kabupaten Buton Selatan dengan nilai persentase 86,67%.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, P. N., Kustiawan, U., & Maningtyas, R. D. T. (2022). Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kegiatan Membutsir dengan Media *Playdough* pada Kelompok B di TK ABA 41 Pambon. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(2), 113-123. <http://journal3.um.ac.id/index.php/fip/article/view/2143>.
- Ariska, K. (2021). Pemanfaatan bahan bekas dengan decoupage untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini pada pembelajaran online. *KINDERGARTEN: Journal of*

Islamic Early Childhood Education, 4(2), 189-200. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN/article/view/12481>.

- Endang, E., & Syafrudin, S. (2020). Penggunaan Media *Playdough*/Plastisin Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Bina Cerdas Desa Runggu Kecamatan Belo. *Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 75-113. <http://ejournal.iainbima.ac.id/index.php/pelangi/article/download/577/426>.
- Hidayati, H., Khotimah, T., & Hilyana, F. S. (2021). Pembentukan Karakter Religius, Gemar Membaca, dan Tanggung Jawab pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 5(2), 76-82. <https://lonsuit.unismuhluwuk.ac.id/glasser/article/view/1038>.
- Islamiyah, I., Awad, F. B., & Anhusadar, L. (2020). Outcome Program Bina Keluarga Balita (BKB): Konseling Orang Tua Dalam Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 6(1), 38-55. <https://www.academia.edu/download/68541975/1300.pdf>.
- Lidya, L., Pradana, P. H., & Suwargono, T. (2023). Pengembangan Alat Peraga *Playdough* untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B TK Berlian Bondoyudo Lumajang. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 6(2), 217-222.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>.
- Maharani, A., & Syarif, C. (2022). Manajemen pendidikan karakter dalam pembinaan akhlak peserta didik. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 763-769. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2619008&val=13953&title=Manajemen%20Pendidikan%20Karakter%20Dalam%20Pembinaan%20Akhlak%20Peserta%20Didik>.
- Nurjanah, N. E., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Pudyaningtyas, A. R., Dewi, N. K., & Sholeha, V. (2021). Dampak Aplikasi Scratch Jr terhadap Keterampilan Problem-Solving Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2030-2042. <https://www.academia.edu/download/107311091/pdf.pdf>.
- Nurnawati, I. K. K., Syarifah, A., Windarsih, C. A., & Santana, F. D. T. (2020). Penggunaan Permainan Konstruktif Media *Playdough* Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Pada Anak Kelompok B. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(2), 119-125.
- Paputungan, H. (2024). Penggunaan Media Play Dough untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B di TK GMIM Joseph Kam Kamenti Kapataran Satu Kecamatan Lembean Timur. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(4), 941-944.
- Purwati, P., Tahira, A., & Nurkhaliza, S. (2022). Meningkatkan Keterampilan Kognitif dan Kreativitas Anak Usia Dini: Enhancement of Early Childhood Cognitive Skills and Creativity. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(3), 172-176.
- Rahayu, H., Yetti, E., & Supriyati, Y. (2020). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui

pembelajaran gerak dan lagu. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 832-840. <https://www.academia.edu/download/102167579/pdf.pdf>.

- Sari, M., & Aziz, Y. (2016). Peningkatan Kreativitas Anak melalui Bermain Plastisin di Tk Satu Atap Sdn Lamlheu Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3). <https://jim.usk.ac.id/paud/article/view/435>.
- Siregar, N. L., & Harahap, J. Y. (2021). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Media *Playdough* Di Paud Thursina Medan. *Akrab Juara: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, 6(4), 168-174. <http://www.akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/1600>.
- Sumardi, S., Rahman, T., & Gustini, I. S. (2017). Peningkatan kemampuan anak usia dini mengenal lambang bilangan melalui media *playdough*. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(2), 190-202.