

# MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN *PLAY DOUGH* PADA KELOMPOK USIA 3-4 TAHUN

**Ririn Rasdyahati**  
**Dewi Komalasari**

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
Jalan Teratai No.4 Surabaya.Email:(ririnrasdy@gmail.com).(dewikomalasari.satmoko@gmail.com).

**Abstract :** This research uses a Class Action Research. The purpose of this research was to determine the increase in the ability of children's creativity through playing play- dough. Subjects of research were 3-4 years age group PPT Gading Sehat Surabaya totaling 18 children consisted of 10 boys and 8 girls. The results showed a positive impact in improving a child's creativity by 25.83 % based on the evaluation of the results of the first cycle and second cycle.

**Keyword:** *Playing play dough and creativity*

**Abstrak:** Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui bermain *play dough*. Subyek penelitian adalah kelompok usia 3-4 tahun PPT Gading Sehat Surabaya yang berjumlah 18 anak terdiri dari 10 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Hasil penelitian ini menunjukkan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas anak sebesar 25,83% berdasarkan evaluasi hasil dari siklus I dan siklus II.

**Kata kunci :** Bermain *play dough* dan kreativitas

Perkembangan kreativitas yang baik dan terarah harus ditanamkan pada anak sedini mungkin, karena kemampuan kreativitas merupakan dasar dalam pengembangan jiwa dan kepribadiannya. Anak-anak yang mendapat lingkungan pengasuhan pendidikan yang baik akan mampu mengembangkan sikap kreativitas, antusias untuk bereksplorasi, bereksperimen dan berimajinasi serta berani mencoba dalam mengambil resiko. Namun itu tergantung pada lingkungan belajar anak, dalam hal ini guru dapat melihat dan mencermati potensi kreatif yang ada pada anak (Rachmawati dan Kurniati, 2011 : 2)

Dalam rangka mengemban tugas dan tanggung jawab untuk mengoptimalkan potensi kreatif yang dimiliki anak sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang mereka miliki, maka upaya yang dilakukan oleh guru Pendidikan Anak Usia Dini adalah dengan secara kreatif mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar mengajar dan dapat

membimbing siswanya untuk menjadi figur yang senang melakukan kegiatan yang kreatif dalam hidupnya.

Kreativitas dalam bermain *play dough* di PPT Gading Sehat Surabaya khususnya pada kelompok usia 3-4 tahun masih belum sesuai apa yang diharapkan, karena pada awalnya guru melihat adanya kejenuhan anak pada saat bermain plastisin sebagai alat permainan yang digunakan sebagai sudut pengaman saja. Plastisin terbuat dari bahan kimia yang aromanya tidak baik pada anak-anak serta terasa panas di tangan serta harganya mahal sehingga mengakibatkan kebosanan yang dapat mempengaruhi kurangnya kreativitas pada anak. Setelah melakukan pengamatan dan diskusi dengan rekan-rekan guru di PPT Gading Sehat tentang cara yang efektif untuk meningkatkan kemampuan dalam berkreativitas yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini yakni bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain, maka peneliti memilih kegiatan bermain *play*

*dough* untuk meningkatkan kreativitas anak. Peneliti menggunakan bermain *play dough* karena *play dough* terbuat dari adonan tepung yang mudah pembuatannya dengan biaya yang murah serta dapat di beri warna sesuai dengan keinginan anak sehingga menarik perhatian anak dalam menciptakan bentuk sesuai yang mereka inginkan dalam berkreativitas.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah bermain *play dough* dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok usia 3-4 tahun di PPT Gading Sehat Surabaya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui bermain *play dough* karena kegiatan bermain *play dough* tersebut belum pernah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di PPT Gading Sehat Surabaya yang sangat menarik perhatian anak.

Menurut Supriadi (1994 : 1) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berfikir ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Menurut Piaget dalam Mayesty (1990 :42) bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan, anak-anak pada umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan. Bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan pada dirinya.

*Play dough* adalah permainan edukatif yang terbuat bahan adonan tepung yang dapat dibuat dengan mudah serta biayanya murah. Permainan ini dapat menstimulasi kreativitas anak karena anak dapat menciptakan karya baru sesuai dengan keinginanya

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*).

Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebagian kelas. Menurut Arikunto (2011 : 16), penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara berkesinambungan dimana guru secara penuh terlibat langsung dalam pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dengan alasan supaya tidak meninggalkan lembaga tempat mengajar. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini secara garis besar dilaksanakan dalam empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Hubungan antara ke-empat komponen tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan berulang. "Siklus" inilah yang sebetulnya menjadi salah satu ciri utama dari penelitian tindakan kelas. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas tidak terbatas dalam satu kali intervensi saja, tetapi berulang hingga mencapai ketuntasan yang diharapkan.

Lokasi penelitian ini bertempat di Gading Sekolahan I/20 RT.005-RW.006 Kelurahan Gading-Kecamatan Tambaksari Surabaya. Subyek penelitian adalah anak kelompok usia 3-4 tahun yang berjumlah 18 anak, tahun pelajaran 2014/2015 yang terdiri dari 8 anak perempuan dan 10 anak laki-laki. Dipilih PPT Gading Sehat Surabaya dikarenakan berdasarkan hasil pengamatan di kelas banyak anak yang belum mampu dalam berkreativitas.

Pengumpulan data ini diperoleh data berupa observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas anak dan kriteria penilaian observasi peningkatan kreativitas anak yang mengacu pada RKM dan RKH yang telah dirancang. Pengamatan dilakukan selama kegiatan berlangsung. Pada penelitian ini, observasi pada saat pembelajaran dibantu dengan teman sejawat.

Catatan lapangan merupakan catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dan dialami, dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data. Catatan lapangan ini berisi hasil pengamatan yang diperoleh peneliti selama pemberian tindakan berlangsung. Dalam penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak dalam bermain *play dough*. Dalam penelitian yang dilaksanakan, selain data berupa catatan tertulis juga dilakukan dokumentasi berupa foto. Foto ini dapat dijadikan sebagai bukti otentik bahwa pembelajaran benar-benar berlangsung.

Analisis data merupakan usaha memilih, memilah, membuang dan menggolongkan data. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif berlangsung dari awal penelitian yaitu mulai dari pengamatan, perencanaan, tindakan, pelaksanaan sampai refleksi terhadap tindakan yang dilakukan. Beberapa data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil pengamatan aktivitas guru, aktivitas anak dan penilaian peningkatan kreativitas anak terhadap penerapan bermain *play dough*. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis. Alat yang digunakan untuk mengobservasi aktivitas guru, aktivitas anak dan penilaian peningkatan kreativitas anak berupa skor yang dilambangkan dengan bintang.

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah jika hasil dari siklus I mencapai kriteria keberhasilan sebesar 75% dari jumlah anak (18 anak) memperoleh bintang tiga dari segi kemampuan dalam membentuk *play dough* sesuai yang dicontohkan guru. Jika nilai rata-rata kemampuan membentuk *play dough* anak belum tercapai pada siklus I maka penelitian ini berlanjut pada siklus ke II. Namun jika kriteria keberhasilan telah mencapai nilai rata-rata ketuntasan pada siklus I maka tetap dilanjutkan ke siklus ke II hal ini dilakukan sebagai upaya pemantapan data pada siklus I.

## HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di bab 4 maka dapat disimpulkan bahwa bermain *play dough* dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok usia 3-4 tahun di PPT Gading Sehat Surabaya, pada siklus I

kemampuan dalam meningkatkan kreativitas anak belum berhasil memenuhi tingkat keberhasilan yaitu 75%, hal ini dapat dilihat dari lembar observasi aktivitas guru pada siklus I pada pertemuan 1 sebesar 58,33% meningkat pada pertemuan 2 menjadi 70,83%. Pada lembar observasi aktivitas anak siklus I pertemuan 1 sebesar 54,16% meningkat menjadi 66,66% pada pertemuan 2 sedangkan penilaian peningkatan kreativitas anak pertemuan 1 sebesar 55,27% meningkat menjadi 68,61% pada pertemuan 2. Sehingga kemampuan dalam berkreaitivitas pada siklus I belum sesuai dengan yang diharapkan dan perlu adanya perbaikan pada siklus II.

Kegagalan pembelajaran pada siklus I ini dikarenakan aktivitas guru dalam menyampaikan materi kurang dipahami dan dimengerti anak, anak belum terbiasa bermain menggunakan *play dough*. Setelah diadakan pengulangan kembali pada pertemuan 2 anak mulai termotivasi dalam bermain *play dough* dan guru mendampingi dalam membimbing anak dalam membentuk berbagai macam bentuk buah-buahan dari *play dough* sesuai keinginan anak. Pada siklus II peneliti berusaha memperbaiki semua kekurangan yang ada di siklus I dengan cara melakukan pengulangan dalam meningkatkan kreativitas anak dalam bermain *play dough* agar semua anak dapat mencapai kriteria keberhasilan dan kriteria ketuntasan sesuai yang diharapkan.

Keberhasilan proses pembelajaran pada siklus II ini menunjukkan bahwa siklus sudah boleh dihentikan karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan sebesar 75% mendapat nilai bintang 3 dan bintang 4, hal ini dapat dilihat dari lembar observasi aktivitas guru pada siklus II pada pertemuan 1 sebesar 87,5% meningkat sebesar 100% pertemuan 2 dan lembar observasi aktivitas anak siklus II pertemuan 1 sebesar 79,16% meningkat sebesar 91,66% pertemuan 2 sedangkan penilaian peningkatan kreativitas anak pertemuan 1 sebesar 81,38% meningkat menjadi 94,44% pada pertemuan 2. Berdasarkan uraian di atas maka pembelajaran pada siklus II sudah dapat dihentikan karena sudah memenuhi target yang ditentukan.

## PEMBAHASAN

Pada proses pembelajaran Siklus I masih banyak hal-hal yang harus dibenahi diantaranya dalam mengkondisikan anak dan cara gurumenjelaskan bagaimana cara bermain *play dough* selama proses pembelajaran berlangsung guru harus membimbing dan memotivasi anak. Pada Siklus Ikemampuan meningkatkan kreativitas anak belum berhasil memenuhi kreteria keberhasilan sebesar 75% hal ini dilihat dari lembar observasi aktivitas guru pada siklus I mendapat 70,83%, lembar observasi aktivitas anak 66,66% dan penilaian peningkatan kreativitas anak sebesar 68,61%. Sehingga pembelajaran meningkatkan kreativitas anak dalam bermain *play dough* belum sesuai yang diharapkan.

Kegagalan pembelajaran pada siklus I dikarenakan guru dalam menjelaskan materi bermain *play dough* kurang dipahami dan dimengerti anak sehingga anak hanya membuat bentuk bulatan-bulatan saja dan saat merecalling kurang menyenangkan sehingga menyebabkan anak kurang maksimal dalam memperhatikan, merespon dan bermain *play dough* serta menjawab pertanyaan guru. Pada siklus II peneliti berusaha memperbaiki semua kekurangan pada pembelajaran dengan cara mengubah kegiatan bermain menjadi bentuk permainan agar lebih bervariasi dan menarik untuk anak, guru membuka kegiatan dengan apresiasi, menyampaikan materi tentang *play dough*, mendampingi, membimbing, memberi motivasi anak agar anak lebih optimal untuk meningkatkan kreativitas anak melalui bermain *play dough*. Keberhasilan proses pembelajaran pada siklus II ini menunjukkan bahwa siklus II sudah boleh dihentikan karena sudah memenuhi kreteria keberhasilan sebesar 75% dari 18 anak yang diobservasi yaitu pada lembar obserasi aktivitas guru mencapai 100%, lembar observasi aktivitas anak sebesar 91,66% dan penilaian peningkatan kreativitas anak sebesar 94,44%. Pada penelitian ini aktivitas guru meningkat sebesar 29,17%, pada aktivitas anak meningkat sebesar 25% dan penilaian peningkatan kreativitas anak meningkat sebesar 25,83% melalui bermain *play dough*.

Hasil penelitian didukung oleh teori Montessori (dalam Triharso, 2013:2) ketika anak bermain, anak akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan seksama sehingga segala sesuatu dapa t menjadi kesempatan belajar yang sangat menyenangkan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Kemampuan anak dalam meningkatkan kreativitas anak dalam bermain *play dough* pada siklus I memperoleh nilai sebesar 68,61% dan pada siklus II memperoleh nilai sebesar 94,44%. Melalui bermain *play dough* anak termotivasi dan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa melalui bermain *play dough* dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok usia 3-4 tahun di PPT Gading Sehat Surabaya dapat dikatakan meningkat dengan baik.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dan dalam upaya meningkatkan kreativitas anak dapat meningkatkan dengan baik pada anak kelompok usia 3-4 tahun di PPT Gading Sehat Surabaya, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut bahwa melalui bermain *play dough* dapat menarik minat anak dalam berkreativitas dan sebaiknya guru juga memperbanyak referensi yang lain dan kegiatan yang lebih bervariasi dalam meningkatkan kreativitas anak dalam bermain *play dough*.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsini. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Yeni Rachmawati, dkk 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Usia Taman Kanak-kanak, Jakarta : Kencana.
- Hariwijaya, dkk 2011. *PAUD Melejitkan Potensi Anak dengan Pendidikan Sejak*

- Dini*, Yogyakarta : Mahadhika Publishing.
- Jamal Ma'mur Asmani, 2009. *Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini*, DIVA Prens.
- Kurniasih, Imas 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Edukasia.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sujiono, Yuliani Nurani 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks.



**UNESA**

Universitas Negeri Surabaya