

**PENGGUNAAN MEDIA *PLAYDOUGH* UNTUK MENGEMBANGKAN
SIKAP KREATIF ANAK USIA DINI DI RA PERWANIDA NGRANDU
KAUMAN PONOROGO**

SKRIPSI



OLEH

ZIHAN AZIZATUL ROHMATIN

NIM. 205180057

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

(IAIN) PONOROGO

JUNI 2022

ABSTRAK

Zihan Azizatul Rohmatin. 2022. “*Penggunaan Media Playdough Untuk Mengembangkan Sikap Kreatif Anak Usia Dini Di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo*”. **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Pembimbing Yuli Salis Hijriyani, M.Pd.

Kata Kunci:Media *Playdough*, Sikap Kreatif, Anak Usia Dini.

Penggunaan *Playdough* sangat penting dalam aspek perkembangan sikap kreatif untuk merangsang perilaku tindakan anak terhadap suatu benda. Di RA Perwanida Ngrandu sudah menerapkan pembelajaran media *Playdough* dengan metode bermain dan bercerita untuk mengembangkan sikap kreatif. Maka keunikan tersebut mendorong peneliti tertarik untuk meneliti penggunaan media *Playdough* untuk mengembangkan sikap kreatif di RA Perwanida Ngrandu.

Hal tersebut dilaksanakan untuk: mengetahui penggunaan *Playdough* dalam kegiatan pembelajaran di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo, mengetahui sikap kreatif anak usia dini di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo, dan mengetahui capaian penggunaan *Playdough* untuk mengembangkan sikap kreatif anak usia dini di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*Field Research*). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah model Miles dan Hubberman yaitu pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa:1) anak-anak sangat antusias dalam bermain. Guru menjelaskan materi, memilih jenis bahan dan alat, membuat adonan *Playdough* bersama anak, membagikan adonan, membentuk bebas sesuai imajinasi, membentuk *Playdough* sesuai yang dicontohkan guru dengan tambahan media bahan bekas 2) menunjukkan peningkatan perkembangan dengan sangat baik. Hal ini terbukti anak dapat mencapai indikator sikap kreatif yaitu memiliki rasa ingin tahu seperti mengeksplor objek dan bertanya, daya imajinatif seperti menuangkan ide gagasan melalui bercerita, sikap tertantang oleh kemajemukan seperti menyelesaikan tugas membuat berbagai macam bentuk dan mempunyai jiwa seni, sikap mandiri seperti mengerjakan tanpa bantuan guru, sikap menghargai seperti mendengar instruksi dan arahan guru 3) dari observasi pertama sampai observasi ketiga mengalami perubahan dan perkembangan sangat baik terhadap sikap kreatifnya. Dibuktikan dengan hasil ceklist observasi pada indikator memiliki rasa ingin tahu berada pada berkembang sangat baik (BSB), memiliki daya imajinatif berada pada berkembang sangat baik (BSB), memiliki sikap tertantang oleh kemajemukan berada pada berkembang sesuai harapan (BSH), memiliki sikap kemandirian berada pada berkembang sangat baik (BSB), memiliki sikap menghargai berada pada berkembang sesuai harapan (BSH). Maka perkembangan sikap kreatif anak di RA Perwanida Ngrandu melalui media *Playdough* sudah tercapai dengan optimal.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Zihan Azizatul Rohmatin
NIM : 205180057
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : **Penggunaan Media *Playdough* Untuk Mengembangkan Sikap Kreatif Anak Usia Dini Di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah

Pembimbing



Yuli Salis Hijrivani, M.Pd
NIP. 199307102018012003

Ponorogo, 25 Mei 2022

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri

Ponorogo





KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Zihan Azizatul Rohmatin
NIM : 205180057
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Penggunaan Media *Playdough* Untuk Mengembangkan Sikap Kreatif Anak Usia Dini DI RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo
telah dipertahankan pada sidang munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Pada:
Hari : Senin
Tanggal : 20 Juni 2022
dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini, pada :
Hari : Selasa
Tanggal : 21 Juni 2022

Ponorogo, 21 Juni 2022

Mengesahkan

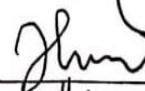

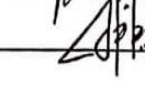
Plh. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. Miftachul Choiri, M.A.

404181999031002

Tim penguji :

Ketua Sidang	: Dr. Mambaul Ngadhimah, M.Ag.	()
Penguji I	: Lia Amalia, M.Si.	()
Penguji II	: Yuli Salis Hijriyani, M.Pd.	()

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zihan Azizatul Rohmatin
NIM : 205180057
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi/Tesis : Penggunaan Media *Playdough* Untuk Mengembangkan Sikap Kreatif Anak Usia Dini Di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah skripsi/tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya mejadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat digunakan semestinya.

Ponorogo, 11 September 2022
Penulis



Zihan Azizatul Rohmatin
NIM. 205180057

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zihan Azizatul Rohmatin
NIM : 205180057
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo
Judul Skripsi : Penggunaan Media *Playdough* untuk Mengembangkan Sikap Kreatif Anak Usia Dini di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 09 Mei 2022

Yang Membuat Pernyataan



Zihan Azizatul Rohmatin
NIM. 205180057

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	7
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
F. Sistematika Pembahasan.....	9
BAB II KAJIAN TEORI DAN TELAAH PENELITIAN TERDAHULU	
A. Kajian Teori.....	11
1. Media Pembelajaran	11
a. Pengertian Media Pembelajaran	11
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	13
c. Fungsi Media Pembelajaran	14
d. Manfaat Media Pembelajaran.....	18

e. Indikator Keberhasilan Pembelajaran	20
2. <i>Playdough</i>	20
a. Pengertian <i>Playdough</i>	20
b. Bahan/ alat dan Cara Membuat <i>Playdough</i>	22
c. Langkah-Langkah Bermain <i>Playdough</i>	23
d. Manfaat <i>Playdough</i>	23
e. Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Playdough</i>	25
3. Sikap Kreatif	26
a. Pengertian Sikap Kreatif	26
b. Ciri-Ciri Sikap Kreatif	27
c. Indikator Sikap Kreatif.....	32
d. STTPA Usia 5-6 Tahun.....	33
e. Menumbuhkan Jiwa Kreatif	36
f. Mengembangkan Kreativitas Dalam Pembelajaran.....	37
g. Strategi Pengembangan Kreativitas Anak.....	39
4. Pendidikan Anak Usia Dini	41
a. Pengertian Pendidikan	41
b. Pengertian Anak Usia Dini	42
c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	45
d. Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini	47
e. Faktor Yang Mempengaruhi Tumbuh Kembang AUD.....	49
B. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu	50

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Pendekatan.....	61
B. Kehadiran Peneliti.....	62
C. Lokasi Penelitian.....	63
D. Data Dan Sumber Data.....	64
1. Data.....	64
2. Sumber Data.....	65
E. Prosedur Pengumpulan Data	66
F. Teknik Analisis Data.....	71
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	74

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Latar Penelitian	76
B. Paparan Data.....	86
C. Pembahasan	107

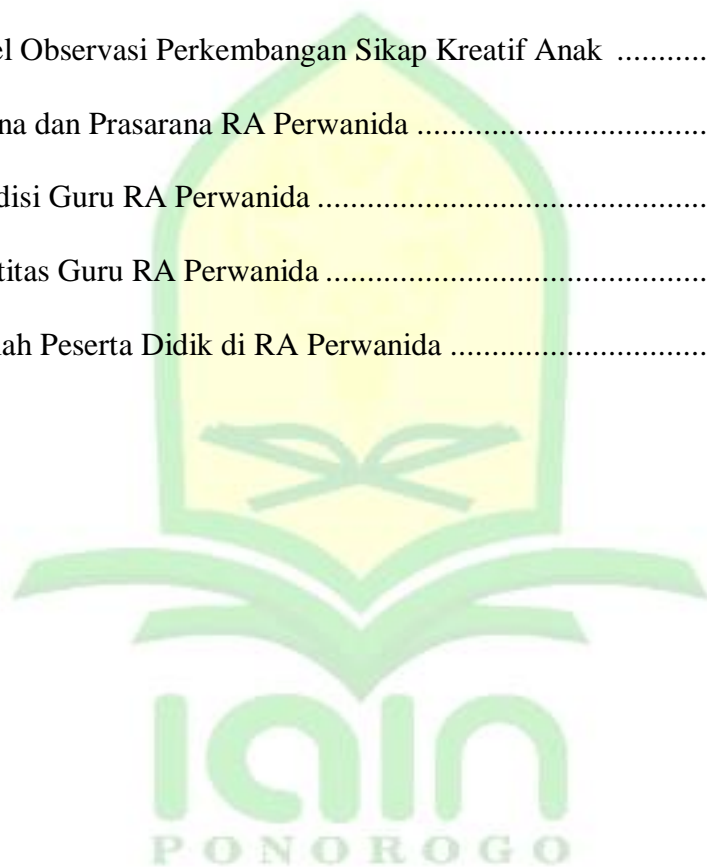
BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	130
B. Saran	132

DAFTAR PUSTAKA.....	134
----------------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Sikap Kreatif	32
Tabel 2.2 STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak)	34
Tabel 2.3 Kompetensi Dasar (KD) PAUD 2013	35
Tabel 2.4 Deskripsi Penelitian Terdahulu	59
Tabel 3.1 Tabel Kisi-Kisi Wawancara	67
Tabel 3.2 Tabel Observasi Perkembangan Sikap Kreatif Anak	69
Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana RA Perwanida	81
Tabel 4.2 Kondisi Guru RA Perwanida	85
Tabel 4.3 Identitas Guru RA Perwanida	85
Tabel 4.4 Jumlah Peserta Didik di RA Perwanida	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.3 Analisis Data Miles dan Huberman.....	74
Gambar 4.7 Tahap-tahap penggunaan <i>Playdough</i>	111



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini ialah pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini secara sadar dan terarah untuk menunjang perkembangannya. Anak usia dini berada dalam rentang 0-8 tahun, dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki bekal kesiapan mental untuk kehidupan selanjutnya¹.”

Pengertian pendidikan anak usia dini dapat diartikan sebagai layanan pendidikan terhadap anak usia dini sangat penting diselenggarakan karena sangat berpengaruh pada perkembangan mentalitas anak hingga dewasa. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting, dalam pengembangan sumber daya alam, sebagai pewaris generasi muda cemerlang di masa mendatang. Banyak peneliti yang mendefinisikan pendidikan anak usia dini seperti yang dikemukakan Bidlle, Nevarez, Henderson, Kerrick dikutip dalam buku Fadlillah menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan anak sejak lahir hingga anak berusia 8 tahun yang mencakup

¹M Fadlillah, *Buku Ajar: Konsep Dasar PAUD* (Ponorogo: Unmuh Ponorogo Press, 2018), 6.

program-program didalamnya seperti pada tahap penitipan anak, prasekolah, taman kanak-kanak, kelas satu, kelas dua, dan kelas tiga².

Berdirinya lembaga pendidikan anak usia dini diantaranya formal maupun informal, sebenarnya sangat membantu para orang tua yang kurang dalam pengetahuan akan tumbuh kembang dan stimulasi perkembangan anak, karena dengan adanya lembaga PAUD maka layanan pendidikan anak lebih terarah. Dengan demikian anak akan terpenuhi dengan layanan untuk membantu pengembangan jasmani, rohani, dan kognitifnya³.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah memberikan rangsangan untuk pertumbuhan dan perkembangan potensi anak agar menjadi sosok pribadi yang positif kedepannya dengan berakal sehat, berilmu, beradab baik dan berakhlak mulia. Maka dalam rangka untuk mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara potensi yang dimiliki anak perlu distimulasi dengan baik. Menurut UNESCO ECCE (*Early Childhood Care and Education*) menjelaskan tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membangun pondasi awal dalam meningkatkan kemampuan anak, menjaga dan melindungi hak asasi anak⁴.

Dunia anak adalah dunia yang menyenangkan, aktivitas anak untuk menemukan kemampuannya yaitu melalalui aktivitas bermain oleh sebab itu PAUD didesain sebagai tempat yang menyenangkan, tempat nyaman, tempat aman bagi anak. Kondisi dalam pembelajaran harus di desain senyaman mungkin agar anak giat dalam belajar dengan cara belajar sambil bermain anak

²*Ibid.*, 7.

³Helmawati, *Mengenal Dan Memahami PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015)

⁴*Ibid.*, 20.

mengembangkan potensi bakat yang dimilikinya⁵. Selain itu pembelajaran harus efektif dan menarik untuk anak. Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika pembelajaran mampu memberikan pengalaman baru, suasana nyaman, dan membentuk kompetensi peserta didik⁶.

Pengetahuan masih terbatas maka dengan adanya cara pengolahan dan penemuan hal baru, sehingga ide, gagasan muncul ketika sudah mengetahui ilmu pengetahuan maka dari itu, konsep kreativitas muncul⁷. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau daya cipta. Kreativitas juga dimaknai sebagai suatu proses yang menghasilkan sesuatu produk melalui aktivitas daya cipta imajinasi seseorang⁸. Model pengembangan kreativitas menurut Munandar dalam bukunya Ahamad Susanto yaitu model Rhodes yang dikenal dengan istilah *The Four P's Of Creativity*, yang meliputi pribadi (*person*), proses (*Process*), hasil (*product*), dan pendorong (*press*)⁹.

Didalam kreativitas terdapat sikap kreatif yang mendasari, sikap inilah sebagai pembentuk kreativitas yang nantinya akan menjadi pendorong seorang anak untuk melakukan sesuatu tindakan untuk memecahkan permasalahan. Maka sikap kreatif anak perlu diasah dan dikembangkan, sehingga menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan didalamnya diantaranya aspek

⁵Kasmadi, *Membangun Soft Skills Anak- Anak Hebat* (Bandung: Alfabeta CV, 2013), 154-158.

⁶M Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, Dan Menyenangkan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), 67 .

⁷Wahyudin, *A to Z Anak Kreatif* (Jakarta: Gema Insani, 2007), 03.

⁸Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini : Konsep Dan Teori* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017). 71.

⁹*Ibid.*,72.

kognitif, aspek bahasa, aspek fisik motorik, aspek sosial emosional, aspek moral, aspek seni. Makna kreativitas sebenarnya gabungan dari kreatif dan aktivitas. Kreatif tambahan dari kata vitas. Kreatif berhubungan dengan penciptaan, sedangkan aktivitas berhubungan dengan kegiatan¹⁰.

Sikap kreatif anak dapat dikembangkan dengan model yang berbeda, dengan demikian sikap kreatif adalah cara seseorang menerima atau menolak sesuatu yang didasarkan pada kecenderungan mental yang relatif menetap seperti untuk memberikan gagasan baru, ide, melakukan hal-hal dengan caranya sendiri dalam pemecahan masalah¹¹. *Playdough* adalah aktivitas yang menyenangkan untuk anak dan terbuat dari bahan yang aman, elastis, lentur, mudah dibentuk dan cara pembuatannya pun sederhana bisa dibuat sendiri¹². Dengan bermain *Playdough* dapat mengembangkan berbagai aspek salah satunya pada sikap kreatif anak akan terbentuk melalui ide, gagasan, rasa ingin tahu, kemandirian, memiliki imajinatif yang tertuang diotaknya dan menghasilkan suatu karya. Permainan menggunakan media *Playdough* sangat sederhana dan tidak mahal karena dapat dibuat sendiri dengan bahan-bahan yang relatif terjangkau dan mudah didapat permainan yang bebas sehingga dapat mengembangkan potensi sikap kreatif anak¹³.

¹⁰Rusman Latief and Yusiatie Utud, *Kreatif Siaran Televisi: Hard News, Soft News, Drama, Non-Drama* (Jakarta: Kencana, 2017), 1-2.

¹¹Sari, Ratnasari, and Ida Farida, "Pengembangan Sikap Kreatif Siswa Pada Praktikum Penjernihan Air", *Jurnal Kimia Dan Pendidikan* 01, No. 02 (2016): 126.

¹²Fransisca Anggraeni, Ni Madeayu, and Christiani Endah, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Playdough Pada Anak Kelompok Bermain Di PAUD Tegaljaya", *Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura* 01, No 01 (2016): 18.

¹³Yecha Febrieanitha Putri, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Playdough", *Raudhatul Athfal Jurnal: Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 02, No. 02 (2018): 63.

Di RA Perwanida Sudah menerapkan pembelajaran *Playdough* namun masih kurang berinovasi sehingga kurang mendorong sikap kreatif anak. Maka dari itu peneliti tertarik meneliti tentang penggunaan *Playdough* untuk mengembangkan sikap kreatif anak diharapkan nantinya peneliti juga mendapatkan hasil data yang diperoleh dilapangan. Hasil observasi awal diketahui bahwa pengembangan sikap kreatif anak usia dini kelompok B RA Perwanida terlihat masih kurang muncul banyak sebagian anak yang takut bertanya karena takut salah, malu menuangkan idenya, tidak mempedulikan temannya, namun hal ini ada sedikit anak yang sikap kreatifnya sudah mulai berkembang.

Observasi dilapangan pada saat guru menerapkan pembelajaran melalui media *Playdough* anak begitu kurang tertarik dan cenderung menunggu perintah dari guru sehingga sikap kreatifnya belum berkembang, karena dalam pembelajaran masih terlihat monoton hanya sekilas membentuk lingkaran, bulat-bulatan, membentuk memanjang, kurang bervariasi bentuknya. Terkadang saat guru menerapkan pembelajaran menggunakan media *Playdough* anak asik sendiri dan tidak mendengarkan arahan dari guru, dalam pengembangan sikapnya anak hanya mampu membuat ketika di perintah guru. Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa terlepas dari kreativitas karena kreativitas sangat penting dalam proses kehidupan manusia karena kreatif memiliki norma¹⁴.

¹⁴Dwi Oksti Sudarti, "Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak Dengan Strategi Habitiasi Dalam Keluarga", *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* 05 No. 03 (2020):117.

Pembelajaran penggunaan media *Playdough* di RA Perwanida ini sebelumnya juga sudah bervariasi dalam mengembangkan sikap kreatif anak, namun perlunya stimulus dan strategi agar anak mampu melakukan kegiatan tersebut berdasarkan ide, gagasan, imajinasinya. Hasil wawancara awal dengan Umi Masyaroh selaku guru wali kelas B menjelaskan bahwa penggunaan media *playdough* dalam pengembangan sikap kreatif anak usia dini di RA Perwanida ini masih kurang bervariasi dalam membuat berbagai macam bentuk karena anak-anaknya malu menuangkan ide imajinasinya, ikut-ikutan temannya, masih dibantu guru, kurang percaya diri dari hasil yang dibuatnya, cepat merasa bosan akhirnya mengganggu hasil karyanya teman¹⁵.

Kemudian diperkuat dari hasil wawancara dengan kepala RA Perwanida Siti Yulaika selaku kepala sekolah RA Perwanida bahwa dalam pembelajaran menggunakan media *Playdough* (bahan adonan tepung) sudah diterapkan di RA Perwanida namun dalam pemusatan sikap kreatif anak tergantung suasana hati anak, dengan menghadapi hal ini guru harus berperan aktif menghidupkan suasana kelas, pembelajaran media *Playdough* semacam membuat bentuk sederhana seperti membuat lingkaran, segitiga, silinder, persegi, dan belum ada variasi lain, karena sikap kreatif anak belum muncul dan masih bingung dengan media *Playdough* ini harus dibentuk seperti apa, mayoritas masih meniru ikut-ikutan punya teman¹⁶.

¹⁵Wawancara Umi Masyaroh, S,Pd Guru Wali Kelas B RA Perwanida (Senin, 20 Desember 2021 pukul 08.45 WIB)

¹⁶Wawancara Siti Yulaika, S,Pd Kepala RA Perwanida (Senin, 20 Desember 2021 pukul 08.45 WIB)

Maka dari itu peneliti tertarik mengambil judul ini karena melihat fenomena yang ada dan mendapati permasalahan yang harus diselesaikan. Keunikannya yaitu pada metode pembelajaran dengan menggunakan metode bermain dan metode bercerita, dengan demikian secara tidak langsung anak belajar sambil bermain, belajar untuk mengembangkan dan menggali sikap kreatif membentuk dengan media *Playdough*, dan belajar mengenal bentuk memahami konsep, dan melatih potensi aspek perkembangannya. Apapun hasil karya yang telah dibuat nantinya akan diapresiasi dan di evaluasi. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul

“PENGUNAAN MEDIAPLAY DOUGH UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP KREATIF ANAK USIA DINI DI RA PERWANIDA NGRANDU KAUMAN PONOROGO “.

B. Fokus Penelitian

Banyaknya faktor kendala yang akan dikaji peneliti. Namun pada akhirnya cakupan bidangnya sangat luas dan untuk mengatasi keterbatasan tenaga, waktu, maka dari itu untuk membatasi permasalahan yang akan diteliti, maka peneliti memfokuskan penelitian pada masalah penggunaan media *Playdough* untuk mengembangkan sikap kreatif anak usia dini di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan *Playdough* dalam kegiatan pembelajaran di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo?
2. Bagaimana sikap kreatif anak usia dini di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo?
3. Bagaimana capaian penggunaan *Playdough* untuk mengembangkan sikap kreatif anak usia dini di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang disebutkan maka tujuan penelitian adalah

1. Untuk mengetahui penggunaan *Playdough* dalam kegiatan pembelajaran di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo.
2. Untuk mengetahui sikap kreatif anak usia dini di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo.
3. Untuk mengetahui capaian penggunaan *Playdough* untuk mengembangkan sikap kreatif anak usia dini di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo

E. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi terutama dalam bidang pendidikan berupa gambaran teori-teori yang mendukung penelitian sehingga penelitian ini dilakukan untuk menambah wawasan yang berkaitan dengan pengembangan keilmuan terkait sikap kreatif anak usia dini..

2. Secara praktis

- a. Bagi anak, dapat mengembangkan sikap kreatif melalui pembelajaran media *Playdough*.
- b. Bagi guru, dapat meningkatkan profesional guru dalam bidang pendidikan, serta menambah informasi dan wawasan dan penyediaan media yang inovatif dan menyenangkan
- c. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta sebagai bahan evaluasi dalam mengembangkan sikap kreatif anak usia dini
- d. Bagi peneliti, dapat menambah pengalaman dan pengetahuan di dalam dunia pendidikan khususnya pada sikap kreatif anak melalui media *playdough*.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika penyusunan laporan hasil penelitian kualitatif ini dibagi menjadi beberapa bab yaitu: .

Bab I : Pendahuluan, meliputi: gambaran umum untuk memberi pola pemikiran pemikiran keseluruhan penelitian, yakni meliputi latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

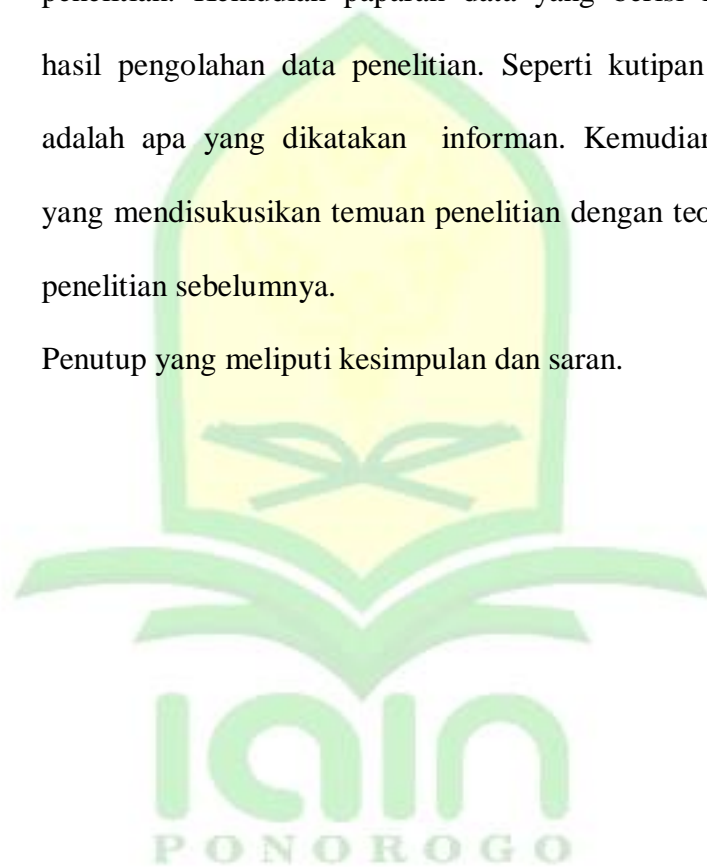
Bab II : Kajian teori dan telaah hasil penelitian terdahulu. Bab ini berisi kajian teori tentang media pembelajaran, *Playdough*, sikap kreatif, anak usia dini.

Bab III : Metode penelitian. Bab ini berisi tentang pendekatan dan jenis

penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber data, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data.

Bab IV : Hasil dan Pembahasan. Bab ini berisi tentang gambaran umum atau situasi latar penelitian berdasarkan karakter subjek penelitian. Kemudian paparan data yang berisi informasi dari hasil pengolahan data penelitian. Seperti kutipan yang dirujuk adalah apa yang dikatakan informan. Kemudian pembahasan yang mendiskusikan temuan penelitian dengan teori dan temuan penelitian sebelumnya.

Bab V : Penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.



BAB II

KAJIAN TEORI DAN TELAH PENELITIAN TERDAHULU

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) adalah suatu alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, spanduk yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya) atau sebagai perantara dan penghubung. Pembelajaran adalah suatu cara proses, cara, pembuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar¹. Pengertian media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Menurut pernyataan Briggs mengatakan bahwa segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta untuk merangsang anak untuk belajar, mengenal, memahami seperti media cetak. Media visual, atau media dari alam, dll². Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. *National Education Association* (NEA) menjelaskan media sebagai

¹Siti Maemunawati and Muhammad Alif, *Peran Guru, Orang Tua, Metode Dan Media Pembelajaran: Strategi KBM Di Masa Pandemi Covid-19* (Banten: 3M Media Karya Serang, 2020).

²Endang Syafrudin, "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* 02, No. 01 (2020): 79–80.

segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk suatu kegiatan³.

Media pembelajaran ialah salah satu komponen inti dalam pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut penjelasan Munadi dalam bukunya Nurdyansyah mendefinisikan bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif⁴. Pengertian lain dikemukakan oleh H. Malik dalam bukunya Rudy dan Hisbiyatul mengatakan bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam proses kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu⁵.

Alasan penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam mendukung dan meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran juga sangat membantu dalam menstimulasi perkembangan psikologis anak, karena penggunaan media pembelajaran sebagai alat yang memudahkan siswa memperoleh informasi dalam hal belajar maka

³Septy Nurfadhilah, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV. Jejak, 2021), 7.

⁴Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), 44.

⁵Rudy Sumiharsono and Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: CV. Pustaka Abadi, 2018), 10.

dari itu media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret/ nyata. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sehingga para guru harus bisa kreatif dalam memilih dan menentukan jenis media pembelajaran yang layak, nyaman, dan sesuai kebutuhan proses belajar mengajar. Implikasi penggunaan media pembelajaran terhadap pencapaian hasil belajar siswa, proses pembelajaran merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan itu sendiri⁶.

Dari penjelasan di atas bahwa media pembelajaran ialah alat bantu yang digunakan untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang kondusif, efisien, dan aman. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran yang baik dan sesuai kebutuhan akan menumbuhkan minat, perhatian anak dalam belajar. Informasi yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran juga sangat penting untuk perkembangan psikologis anak.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran dikualifikasikan menjadi beberapa bagian. Direktorat tenaga kependidikan mengungkapkan banyak cara untuk melakukan identifikasi media serta mengklarifikasikan karakter fisik, sifat, kompleksitas. Berikut dibawah ini jenis-jenis media pembelajaran:

⁶Septy Nurfadhilah, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV. Jejak, 2021).

- 1) Media audio visual yang dapat bergerak seperti film, suara, pita video, film televisi.
- 2) Media audio visual yang tidak dapat bergerak seperti film rangkai suara.
- 3) Audio yang semi gerak seperti tulisan jauh bersuara.
- 4) Media visual yang dapat bergerak seperti film bisu.
- 5) Media visual yang tidak dapat bergerak seperti halaman cetak, foto, microphone, slide bisu.
- 6) Media audio seperti radio, *telephone*, pita audio.
- 7) Media cetak seperti buku, modul, majalah, bahan ajar mandiri⁷.
- 8) Multimedia, multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Seperti internet, belajar dengan media internet berarti kita belajar mengetahui dan mendapat informasi dari negaa luar, kebudayaan luar, artinya menggunakan semua media yang ada termasuk pembelajaran jarak jauh⁸.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Salah satu fungsi media pembelajaran ialah sebagai alat bantu pembelajaran yang ikut mempengaruhi situasi, kondisi, dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan guru, pemakaian media pembelajaran yang sesuai akan dapat membangkitkan motivasi anak, pengetahuan, rasa ingin tahu, minat baru dan merangsang

⁷Ramen A Purba and et al, *Pengantar Media Pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020).

⁸Satrianawati, *Media Dan Sumber Belajar* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2018).

6 aspek pengembangannya⁹. Penggunaan media pembelajaran digunakan untuk menunjang pembelajaran sehingga menjadi strategi untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar yang baik. penggunaan media pula dilakukan dengan pemilihan jenis media yang tepat dan sesuai kebutuhan pembelajaran. Dibawah ini fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

1) Media sebagai sumber belajar

Pada saat proses kegiatan belajar mengajar media sebagai sumber belajar anak dengan didukung adanya media pembelajaran anak dapat menggunakan media tersebut untuk menggai informasi, melakukan eksplorasi, dan melakukan eksperimen. Ketika anak di berikan media pembelajaran yng menurutnya masih asing maka anak akan mengeksplor, mencari tahu informasi, serta melakukan eksperimen dari media tersebut. Pemberian dengan berbagai macam jenis media pembelajaran juga bermanfaat untuk anak, salah satunya untuk pengetahuan kognitif, mendukung sukses terlaksananya pembelajaran, sebagai alat bantu penyampaian materi yang baik dan efisien. Media pembelajaran misalnya radio sebagai sumber belajar mengasah kemampuan berbahasa, *puzzle* sebagai media mengasah kognitif, origami sebagai media mengasah keterampilan dan kreativitas, dll.

⁹Media Pembelajaran Inovatif, 59-60.

2) Fungsi semantik

Semantik bermakna “arti” dimana para guru menggunakan arti sebagai simbol, arti kata, rumus, petunjuk, dll. Misalnya saat pembelajaran pengenalan simbol maka media yang dipilih yaitu rangkuman gambar simbol yang dikemas menjadi buku bergambar, pembelajaran yang berkaitan tentang arti benda, arti warna dikemas dalam bentuk media cetak yaitu kamus¹⁰.

3) Fungsi manipulatif

Manipulatif memiliki arti menampilkan. Media dengan fungsi manipulatif berarti menampilkan sesuatu objek dari perubahan kondisi seperti kecil, besar, terang, gelap. Media ini sangat cocok untuk kegiatan eksperimen lingkungan, fungsi manipulatif untuk mengenalkan anak secara nyata yang dilihat dari kegunaan media tersebut. Media dengan fungsi manipulatif misalnya ketika anak belajar untuk mengenal lingkungan alam hewan anak diajak untuk mengamati semut, maka media yang diperlukan adalah mikroskop/ alat pembesar.

4) Fungsi distributif

Distributif media dapat menghadirkan yang tidak terjangkau baik dalam waktu ruang dan dana. Media pembelajaran dengan fungsi distributif ini yang dapat memberikan informasi dan menghadirkan yang jauh tidak bisa dijangkau anak untuk kemudia di sajikan melalui

¹⁰Ajeng Riski Safira, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Gresik: Caremedia Communication, 2020), 14-16.

media ini. Misalnya ketika saat pembelajaran pengenalan iklim, anak-anak diberikan pengetahuan bahwa iklim salju adanya di negara empat musim seperti korea, jepang, cina sehingga kita tidak bisa kesana secara langsung karena terhalang danadan waktu maka adanya media semacam video, gambar melalui televisi, atau smartphone dapat menolong pembelajaran untuk mengetahui secara nyata perkembangan di teknologi didunia.

Media dalam kelas tentunya memiliki fungsi dalam penggunaannya. Mempermudah dalam penyampaian dan penerimaan ilmu yang dipelajari. Media pembelajaran sarana pendidikan yang digunakan sebagai pengantar proses pembelajaran untuk memperdalam efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas yang dimaksud adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar menarik dan dapat diterima anak¹¹. Menurut Benni Agus Pribadi dalam bukunya Nurdyansyah media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu

- a)) membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru.
- b)) memberikan pengalaman lebih nyata.
- c)) menarik perhatian peserta didik lebih besar.
- d)) semua indera peserta didik dapat diaktifkan.

¹¹*Ibid.*, 17.

e)) dapat membangkitkan dunia teori dan realitanya¹².

Dari penjelasan di atas bahwa ketersediaan alat pendukung media pembelajaran sangat penting dalam dunia pendidikan, karena negara semakin maju maka perkembangan pengetahuan dan teknologi modern berkembang pesat. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran juga sangat efektif untuk kegiatan belajar mengajar disekolah.

d. Manfaat media Pembelajaran

Selain fungsi-fungsi sebagaimana telah dijelaskan maka media pembelajaran juga memiliki manfaat untuk pembelajaran, manfaat sebagai berikut:

1) Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep yang dirasakan masih terlihat abstrak maka perlunya media pembelajaran untuk merekonstruksikan konspen abstrak tersebut agar informasi sampai ke siswa. Pengetahuan yang dibayangkan akan menimbulkan konsep asbtrak dan menimbulkan tanda tanya, maka siswa bisa disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya saat pembelajaran pengenalan proses pencernaan makanan, maka siswa akan disajikan media video, alat peraga tentang sistem pencernaan.

¹²Media Pembelajaran Inovatif, 61.

- 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya saja saat pembelajaran berlangsung ketika guru mengenalkan jenis-jenis binatang yang ada di kebun binatang maka media yang digunakan yaitu gambar, atau replika miniatur binatang, video yang memperlihatkan binatang di kebun binatang, dengan konsep seperti ini maka siswa akan memperoleh informasi secara nyata dan real dilihatnya.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Pengetahuan yang diajarkan guru kepada siswanya tanpa batas dengan begini siswa anak mudah dan banyak mengajukan pertanyaan. Misalnya ketika guru menjelaskan tentang benda yang sangat besar seperti menara effel, atau monumen pisa yang begitu besar, dan juga guru menjelaskan hewan/benda yang sangat kecil seperti semut, nyamuk, maka semua itu menggunakan media pendukung gambar, atau kaca pembesar.
- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Pemahaman konsep pengetahuan tentang gerak cepat dan lambat bisa di ajarkan sebagai pengenalan ke siswa, misalnya ketika guru menjelaskan cara macan berlari mengejar dengan cepat maka bisa ditayangkan film atau video yang di zoom dan dipercepat, sedangkan pada proses pengetahuan diperlambat guru bisa memperlihatkan burung berterbang diangkasa dengan video diperlambat¹³.

¹³Sumiharsono and Hasanah, *Media Pembelajaran*, 15-16.

e. Indikator Keberhasilan Belajar

Keberhasilan belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mencapai tujuan pembelajaran dari suatu sumber bahan ajar yang telah disampaikan oleh guru pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Indikator keberhasilan belajar sebagai acuan peserta didik untuk mencapai tingkat standar hasil belajar peserta didik. Menurut pendapat Djamarah dalam bukunya Habibati mengatakan bahwa belajar mengajar dikatakan berhasil jika memiliki acuan indikator sebagai berikut:

- 1) Daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, ketika pembelajaran berlangsung maka anak akan menyerap pelajaran yang diberikan gurunya.
- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai peserta didik. Setiap anak pasti memiliki perilaku yang berbeda maka indikator perilaku harus ditetapkan untuk penilaian acuan guru¹⁴.

2. *Playdough*

a. Pengertian *Playdough*

Playdough/ plastisin dilihat dari arti kata dalam kamus bahasa Inggris *Play* adalah bermain dan *Dough* adalah adonan jadi arti kata *Playdough/ Plastisin* adalah bermain melalui adonan, bermain melalui adonan dimaksudkan bermain dengan cara membentuk benda dari bahan adonan. Adonan tersebut terdiri dari tepung, lem kayu, air, minyak,

¹⁴Habibati, *Strategi Belajar Mengajar* (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017), 187.

pewarna makanan¹⁵. *Playdough /plastisin* merupakan adonan yang digunakan sebagai pengganti tanah liat ditemukan oleh seorang guru seni William Harbutt asal Inggris. *Playdough/ Plastisin* terbuat dari campuran parafin atau berbahan utama tepung. Keunggulan *playdough/plastisin* memiliki keunggulan yang mudah dibentuk dan bahan yang aman. Penggunaan *playdough/plastisin* dalam pembelajaran bertujuan untuk mempermudah pemahaman materi tentang tema-tema pembelajaran seperti tema rekreasi, tema diri sendiri, dll. Melalui media ini anak-anak akan membentuk sesuatu benda sesuai keinginannya¹⁶.

Permainan menggunakan media *Playdough* sangat sederhana dan tidak mahal karena dapat dibuat sendiri dengan bahan-bahan yang relatif terjangkau dan mudah didapat. Bermain *Playdough* adalah aktivitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. *Playdough* permainan yang tanpa aturan, bebas sehingga dapat mengembangkan imajinasi sikap kreatif anak¹⁷. Jadi *Playdough* merupakan adonan yang terbuat dari tepung yang diberi warna, lentur, elastis, dan dapat di ubah-ubah, jenis permainan yang mudah dibuat dan aman untuk anak, permainan yang disukai anak-anak dengan permainan ini dapat mengasah kreativitasnya melalui aktivitas membuat dan membentuk melalui sebuah karya.

¹⁵Endang Syafrudin, "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* 02, No. 01 (2020): 81.

¹⁶Mohammad Holis, *62 Rekayasa Guru Dalam Pembelajaran: Fenomena Perpaduan Merdeka Belajar Dan Moderasi Beragama Pada Madrasah* (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2020), 89.

¹⁷Yecha Febrieanitha Putri, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media *Playdough*," *Raudhatul Athfal Jurnal: Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 02, No. 02 (2018), 63.

b. Bahan /Alat dan Cara Membuat *Playdough*

1) Bahan/ alat

Guru menyediakan bahan/ alat yang dibutuhkan untuk membuat *Playdough* seperti: tepung terigu, tepung tapioka, minyak sayur/ lem kayu, pewarna makanan, sendok, wadah dari plastik, air. Anak-anak bisa mengumpulkan berbagai benda lainnya untuk hiasan seperti lidi, kancing baju, batu, daun-daunan, ranting, pasir, rumput, aqua gelas, kardus bekas, tutup botol aqua, dll¹⁸.

2) Cara membuat *Playdough*

- a)) campurkan tepung kemudian tepung diayak
- b)) campurkan tepung dengan minyak goreng atau bisa menggunakan lem kayu, dan air kemudian uleni hingga rata
- c)) setelah tepung kalis pisahkan dengan beberapa bagian yang dimasukkan kedalam wadah yang sudah disediakan
- c)) campurkan *Playdough* dengan warna yang diinginkan, kemudian aduk sampai merata. *Playdough* yang sudah dicampur dengan warna, setelah mengering warnanya akan menjadi lebih tua¹⁹.

Dari uraian di atas dapat dideskripsikan bahwa cara membuat *Playdough* terdiri dari bahan-bahan yang aman, terjangkau dan mudah didapat. Karena sifat *Playdough* yang tidak bisa disimpan lama-lama seperti *Plastisin*, *Playdough* terjamin aman jika mengenai tangan anak, dan tidak beraroma menyengat, aman jikak tertelan. Maka dari itu

¹⁸Yeni Rachmawati and Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), 79.

¹⁹Indira, *Kreasi Plastisin* (Jakarta: PT Penerbit Erlangga, 2006), 8-9.

pemilihan bahannya pun sangat mudah dijumpai di toko terdekat seperti, tepung terigu, tepung tapioka, tepung beras, dan bahan lain seperti lem, dan air.

c. Langkah-langkah Bermain *Playdough*

Langkah-langkah bermain *playdough*: 1) menjelaskan materi tema dan sub tema hari itu, untuk memudahkan pengawasan guru membentuk anak dalam kelompok kecil, 2) anak-anak terlibat pada saat guru membuat adonan dari tepung, 3) guru membagikan adonan kepada anak dalam beberapa wadah, 4) setelah itu setiap anak diperkenankan untuk mulai membuat berbagai macam bentuk sesuai keinginan, 5) menghias tepian pigura dari kardus dengan menggunakan *Playdough* yang sudah dibuat tadi, 6) setelah anak selesai membuat benda tersebut guru meminta anak untuk menceritakan hasil karyanya kepada teman-temannya, 7) guru memberikan apresiasi untuk setiap hasil karya anak²⁰.

Dari penjelasan di atas dapat dideskripsikan bahwa disetiap permainan ada cara bermain atau langkah-langkah bermain maka dari itu langkah-langkah bermain dan aturan dibuat agar memudahkan anak untuk memahami materi yang telah dijelaskan guru, dengan demikian anak akan faham proses pembuatan hingga *finish*.

d. Manfaat *Playdough*

Bermain *Playdough* memiliki manfaat untuk perkembangan otak anak, manfaat tersebut sangat beragam tak hanya memperoleh

²⁰Rachmawati and Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, 78-79.

kesenangan namun juga sangat bermanfaat untuk aspek perkembangannya, seperti mengembangkan spek kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, seni dan kreativitas. Manfaat *Playdough* lainnya yaitu untuk mengasah imajinasi, berpikir logis dan sistematis, dapat merangang indera perabanya²¹.

Playdough yang pembuatannya sangat sederhana dan mudah sehingga guru yang kreatif dan inovatif akan membuat sendiri dan mengajak anak-anak untuk terlibat langsung dalam proses pembuatannya. Dengan mengajak anak terlibat langsung dalam proses pembuatan maka anak akan belajar berbagai macam konsep seperti: warna, tekstur, aroma, bahan-bahan, ukuran, simbol, dan tentu saja dapat mengembangkan sikap kreatif melalui kreativitas membuat berbagai macam bentuk. Seperti pernyataan Einon Dorothy menyatakan beberapa manfaat bermain *Playdough* sebagai berikut²²:

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

²¹Rahmania Alfi Laili and et al, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE)," *Jurnal Penamas Adi Buana* 02, No. 02 (2017): 43–44.

²²Endang Syafrudin, "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* 02, No. 01 (2020): 82.

- 5) Mengembangkan imajinasi anak.
- 6) Melatih pergelangan otot jari jemari anak
- 7) Melepaskan perasaan tegang atau marah.
- 8) *Playdough/plastisin* dapat dibentuk apa saja karena bahannya yang lentur dan elastis.

Dari uraian diatas dapat dideskripsikan bahwa dalam permainan menggunakan media *Playdough* dapat bermanfaat bagi anak, yaitu untuk mengasah perkembangan otak anak, melalui daya imajinasi dan kreativitasnya akan terkoneksi melalui hasil karya yang dibuatnya nanti. Manfaat bermain *Playdough* itu juga dapat melatih pergelangan otot jari anak, kreativitas membuat berbagai macam bentuk, melatih konsentrasi dan fokus mata anak, serta dapat mengembangkan sikap kreatif anak ketika disediakan media *Playdough*.

e. Kelebihan dan Kelemahan Media *Playdough*

Kelebihan bermain menggunakan media *playdough* ini adalah 1) menambah pengalaman anak, 2) menyenangkan untuk anak, 3) dapat mengembangkan aspek motorik anak seperti meremas, menggulung, memutar, memilin, 4) menciptakan beragam bentuk, 5) objek dapat ditunjukkan secara utuh, 6) memberikan pengalaman secara langsung.

Selain kelebihan bermain *playdough* untuk anak namun ada kelemahan penggunaan *playdough* diantaranya yaitu: 1) perawatannya rumit kalau dibiarkan di tempat terbuka *playdough* akan mudah rusak dan

keras, 2) bermain *playdough* tidak bisa membuat objek yang besar karena membutuhkan ruang besar²³.

Dari uraian kelebihan dan kelemahan di atas bahwa permainan dengan media *Playdough* ini juga memiliki kelebihan dan kelemahan, kelebihan yang menjadi ciri utama atau kekuatan penunjang permainan ini digunakan, sedangkan kelemahan menjadi faktor yang melatarbelakangi permainan menggunakan media ini.

3. Sikap Kreatif

a. Pengertian Sikap Kreatif

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) menyebutkan kreatif berhubungan dengan memiliki arti daya cipta, yang memiliki kemampuan untuk mencipta dan menghasilkan suatu produk karya.²⁴ Menurut pendapat Alex Sobur sikap adalah kecenderungan bertindak, berpikir berpersepsi dan merasa dalam menghadapi objek, ide, atau gagasan. Sedangkan kreatif berarti memiliki daya cipta, kemampuan untuk menciptakan bersifat mengandung daya cipta. Maka pengertian sikap kreatif adalah kecenderungan berperilaku yang menghasilkan daya cipta atau gagasan baru dalam menghadapi suatu masalah²⁵.

Sikap kreatif dapat dikembangkan dengan model yang berbeda, dengan demikian sikap kreatif adalah cara seseorang menerima atau

²³Rahmania Alfi Laili and et al, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE)," *Jurnal Penamas Adi Buana* 02, No. 02 (2017): 44.

²⁴Latief and Utud, *Kreatif Siaran Televisi: Hard News, Soft News, Drama, Non-Drama*, 1-2.

²⁵Nurul Farida, "Pengaruh Sikap Kreatif Terhadap Prestasi Belajar Matematika," *Aksioma Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ Muhammadiyah Metro* 03, No. 02 (2014): 11.

menolak sesuatu yang didasarkan pada pandangan kecenderungan mental yang relatif menetap seperti untuk memberikan gagasan baru, ide, melakukan hal-hal dengan caranya sendiri dalam pemecahan masalah²⁶.

Berdasarkan penjelasan mengenai sikap kreatif diatas dapat dideskripsikan bahwa sikap kreatif yaitu sikap yang timbul akibat perlakuan individu tersebut kemudian bertindak dan berpikir untuk menghadapi situasi dan keinginan untuk menciptakan sesuatu yang baru.

b. Ciri-Ciri Sikap Kreatif

Kreativitas berasal dari kata *to Crate* artinya membuat, dengan kata lain kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, dalam bentuk ide, langkah atau produk²⁷. Kreativitas merupakan naluri yang dimiliki setiap orang, kreativitas pula yaitu daya cipta pikir seseorang untuk melakukan sesuatu, setiap orang mempunyai karakteristik dan ciri-ciri unik kreatif. Guilford dalam bukunya Utami Munandar membedakan ciri-ciri utama dari kreativitas, yaitu ciri-ciri bakat (*Aptitude Trait*) dan ciri non bakat (*Non-Aptitude Trait*) yang berhubungan dengan kreativitas²⁸. Ciri –ciri *Non Aptitude* atau afektif ini menyangkut sikap dan perasaan seseorang atau *Afektif(Non Aptitude)* sikap kreatif antara lain adalah:

²⁶Sari, Ratnasari, and Ida Farida, “Pengembangan Sikap Kreatif Siswa Pada Praktikum Penjernihan Air,” *Jurnal Kimia Dan Pendidikan* 01, No. 02 (2016): 126.

²⁷Momon Sudarma, *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013).

²⁸Utami Munandar, *Kreativitas Dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif Dan Bakat* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2002), 12.

1) Rasa ingin tahu yang besar

Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, maksudnya kegundahan rasa penasaran dalam hati anak untuk menjelajah sesuatu yang dianggapnya masih baru. Maka dari itu, sesuatu yang dianggapnya baru maka anak akan tertarik dan muncul dalam diri anak. rasa keingin tahuan anak meliputi anak akan mulai mengajukan banyak pertanyaan, mengamati objek, manusia atau sesuatu, peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui.

2) Bersifat imajinatif

Kemampuan anak untuk membayangkan hal-hal fantasi khayalannya. maka dari itu dunia anak tidak dapat dipisahkan dari imajinasi, imajinasi anak terbentuk ketika anak sudah membayangkan apa yang dia mau, ketika anak menghayal dan seolah-olah itu menjadi kenyataan. Maka anak akan terus mengeksplor alam pikirannya dan mulai berimajinasi. Terkadang sesuatu di alam bawah sadar anak itu seolah menjadi nyata. Namun demikian peran guru adalah mampu membimbing anak dalam membedakan mana dunia imajinasi dan dunia nyata.

3) Merasa tertantang oleh kemajemukan

Yaitu terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit. Anak menyukai situasi yang menantang adrenalinnya, meliputi dorongan untuk mengatasi masalah-masalah

yang sulit keadaan dalam situasi yang sulit. Dalam kondisi ini anak beranggapan bahwa harus menaklukkan tantangan yang sulit, seperti menyeberangi papan titian untuk melatih keseimbangan, menyelesaikan *puzzle*, membuat berbagai macam bentuk menyerupai aslinya.

4) Sikap berani mengambil resiko

Berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, dan tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan, hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang berstruktur. Anak-anak yang mempunyai sifat ini menyukai rintangan dan tantangan dan berani mengambil resiko, tidak takut gagal berpikir optimis²⁹.

5) Sikap menghargai

Anak-anak yang memiliki ciri-ciri sikap kreatif maka dia akan menghargai orang lain, menghargai ketika diberikan kritikan, tidak marah ketika ditegur, serta mampu mencoba hal baru, dan menemukan bakat dalam dirinya, anak yang mempunyai sikap menghargai ini pula adalah anak yang bertanggung jawab dan rendah hati. Maka tak heran anak yang memiliki sikap saling menghargai inilah yang cenderung bisa saling memaafkan dan menolong. Maka

²⁹Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 120.

peran guru adalah mengarahkan perilaku yang baik dan meninggalkan perilaku yang buruk³⁰.

6) Kepercayaan diri

Anak yang memiliki sikap percaya diri adalah anak yang mampu bergaul dengan sesama temannya, anak yang memiliki pemikiran saya bisa, saya bisa tanpa mereka. Dengan menunjukkan sikap percaya diri ini anak tidak takut untuk melakukan sesuatu dan tidak takut salah. Kepercayaan diri yang tinggi sebagai awal untuk memasuki dunia pertemanan, misalnya ketika anak dihadapkan untuk membuat karya menggambar anak dengan sikap percaya diri anak mempersembahkan karyanya dengan penuh kekuatan dan kepercayaan diri membuktikan dikelilinginya bahwa semua bisa dihadapi.

7) Keuletan

Anak yang memiliki sikap ulet/ keuletan mengerjakan sesuatu menandakan anak tersebut tidak gampang menyerah dengan keadaan. Anak akan terus berpikir keras dan menyelesaikan segala tantangan yang dihadapi dengan teliti, mendetail dan ulet. Anak dengan sikap ini menandakan anak yang sabar, ulet, dan gigih terhadap sesuatu. Sebagai contoh anak yang memiliki sikap ulet cenderung tidak mudah dijatuhkan orang lain hanya karena perkataan, sebab anak dengan sikap ini memiliki kecenderungan berpendirian yang tinggi terhadap sesuatu. Misalnya ketika anak mengerjakan kolase dari biji-bijian

³⁰Dian Miranda, "Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kota Pontianak," *Jurnal Pembelajaran Prospektif* 01, No. 01 (2016): 62.

anak dengan sikap ulet akan berhati-hati menempelkan satu demi satu biji-bijian tersebut di kertas anak ini dengan gigih dan berusaha sabar menyelesaikan pekerjaannya.

8) Kemandirian

Kemandirian bisa disebut tanpa bantuan orang lain. Anak yang memiliki sikap kemandirian ini adalah anak yang mampu menyelesaikan pekerjaannya sendiri, punya keinginan untuk bisa menyelesaikan tanpa bantuan orang lain/ guru, dan selalu optimis dalam mengerjakan. Mandiri adalah sikap dalam diri anak yang tertanam sejak dini untuk melakukan sesuatu hal dengan sendiri. terampil sendiri membuktikan anak untuk kehidupan selanjutnya agar tidak ketergantungan dengan orang lain. Misalnya saat anak berpakaian dengan mengancingkan baju anak mandiri melakukan sendiri, sikap ini sudah diajarkan pada orangtuanya untuk mandiri melakukan sesuatu³¹.

9) Ingin mencoba hal-hal baru

Ingin mencoba hal baru ditandai oleh seorang anak yang memiliki sikap ini anak dengan sikap ini akan merasa selalu punya ketertarikan untuk mencoba hal baru seperti halnya anak yang lain anak ini cenderung aktif dan ingin merasa tertantang akan sesuatu. Misalnya saja saat anak di ajak *outbond* di sebuah taman hutan pinus maka anak ini akan suka mengeksplor sekitarnya dan mencoba beberapa wahana

³¹Munandar, *Kreativitas Dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif Dan Bakat*.

disaat semua anak takut menyeberanginya maka anak ini akan semakin penasaran untuk merasakan wahana permainan tersebut³².

c. Indikator Sikap Kreatif

Indikator merupakan penanda perkembangan yang lebih spesifik dan terukur dalam satu potensi perkembangan anak untuk menilai ketercapaian perkembangan. Apabila serangkaian indikator dalam satu capaian perkembangan sudah tercapai berarti aktualisasi potensi perkembangan telah tercapai. Dibawah ini indikator sikap kreatif anak menurut Utami Munandar sebagai berikut:

Tabel 2.1 indikator sikap kreatif

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Sikap kreatif (<i>Non-Aptitude</i>) atau Afektif	1.Memiliki rasa ingin tahu	a. Anak Mampu mengeksplor objek dan mengajukan pertanyaan
	2.Memiliki daya imajinatif	b. Anak mampu menuangkan ide, gagasannya melalui bercerita
	3.Memiliki sikap tertantang oleh kemajemukan	c. Anak mampu menyelesaikan tugasnya membuat berbagai macam bentuk d. Anak mempunyai jiwa seni terhadap karyanya
	4.Memiliki sikap kemandirian	e. Anak mampu mengerjakan tanpa bantuan guru
	5.Memiliki sikap menghargai	f. Anak mampu mendengarkan instruksi dan arahan dari guru

³²Utami Munandar and et al, *Pengalaman Hidup 10 Tokoh Kreativitas Indonesia: Mengembangkan Kreativitas* (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2001).

Keterangan Kemampuan Anak

1. Anak mampu mengeksplor objek dan mengajukan pertanyaan
 2. Anak mampu menuangkan ide, gagasannya melalui bercerita
 3. Anak mampu menyelesaikan tugasnya membuat berbagai macam bentuk
 4. Anak mempunyai jiwa seni terhadap karyanya
 5. Anak mampu mengerjakan tanpa bantuan guru
 6. Anak mampu mendengarkan instruksi dan arahan dari guru
- d. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) usia 5-6 tahun

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia (PERMENDIKBUD RI) Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 mengenai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA), tentang kemampuan yang dicapai anak meliputi beberapa aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni kreativitas³³.

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) merupakan aktualisasi potensi semua aspek perkembangan yang diharapkan dapat dicapai anak didik pada setiap tahap perkembangannya sebagai acuan untuk mengembangkan standar isi, proses, penilaian, pendidik dan tenaga kependidikan, sarana dan prasarana pengelolaan,

³³Muhammad Nuh, *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137 (Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia (Jakarta, 2014.).*

serta pembiayaan dalam pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini³⁴. Dibawah ini STPPA untuk anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

Tabel 2. 2 STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak)

Permendikbud 137

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA)	
Lingkup Perkembangan	Usia 5-6 tahun
1. Kognitif a. belajar dan pemecahan masalah)	1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)
2. Seni a. Tertarik dengan kegiatan seni	1. Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar 2. Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu 3. Bermain drama sederhana 4. Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam 5. Melukis dengan berbagai macam cara dan objek 6. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan media (kertas, <i>Playdough/Plastisin</i> , balok), dll.

³⁴*Ibid.*, Permendikbud No. 137, 2014.

Berikut dibawah ini kompetensi dasar Kurikulum PAUD 2013, yang mencakup aspek sikap kreatif anak sebagai berikut³⁵:

Tabel 2.3 Kompetensi Dasar PAUD 2013

Kompetensi inti	Kompetensi Dasar
KI- 2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, Kreatif dan estetik. Percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, guru atau pengasuh, dan teman.	2.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
	2.3 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
	2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
	2.8 memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian.
	2.9 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuan.
KI-3. Mengenal diri, keluarga teman, pendidikan atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni. Cara: mengaati dengan indera melihat, mendengar, merasakan, meraba, menghirup.	3.5 mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif.
	3.6 mengenal benda-benda disekitarnya (nama, bentuk, warna, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-cirinya).
KI-4 menunjukkan yang diketahui, dirasakan dibutuhkan melau karya secara produktif, kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.	4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

Keterangan Capaian Perkembangan Anak

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

³⁵“Kompetensi Dasar Kurikulum PAUD 2013,” January 26, 2022, <http://paudjateng.xahzgs.com>.

e. Menumbuhkan Jiwa Kreatif

Menumbuhkan jiwa kreatif anak usia dini diperlukan pendidikan dan stimulasi terhadap lingkungan agar mendukung tercapainya sikap kreatif dalam diri anak. karakteristik alami anak akan muncul maka dari itu perlunya pendekatan dan senantiasa dipupuk dikembangkan sehingga jiwa kreatifnya tidak akan hilang, dibawah ini sikap menumbuhkan jiwa/sikap kreatif anak sebagai berikut:

1) Pesona dan rasa takjub

Pesona dan takjub terhadap sesuatu merupakan hal yang umum dilakukan anak, ketika anak belum mengetahui dan menganggap sesuatu itu hal yang baru anak akan memandangnya dengan takjub terpesona, rasa takjub anak akan kemudia membuat anak menjadi penasaran dan ingin memperdalam lagi³⁶.

2) Imajinasi

Imajinasi merupakan dunia identik dengan anak jadi segala sesuatu yang tidak mungkin seolah-olah menjadi nyata, dunia imajinasi dunia anak senang dengan pikiran hayalannya hal ini menyebabkan anak tidak bisa membedakan mana yang imajinasi mana yang nyata. Bahkan dengan berimajinasi anak bisa menyusun rancangan yang akan mampu tumbuh berkembang kedepannya.

³⁶Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 94.

3) Rasa ingin tahu

Anak usia dini adalah masa *Golden Age* dimana rasa keingintahuan anak semakin tinggi di awal masa-masa anak mengenal dunia. Rasa ingin tahu selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak sesuatu dengan cara mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang, objek, dan situasi, serta peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui/ meneliti. Dengan rasa ingin tahu anak akan belajar dari pengalaman, terhadap situasi atau peristiwa tertentu³⁷.

f. Mengembangkan Kreativitas Dalam Pembelajaran

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan kreativitas dalam pembelajaran adalah sebagai berikut, pembelajaran yang menyenangkan, belajar sambil bermain, belajar dengan konteks nyata.

1) Pembelajaran yang menyenangkan

Dalam pembelajaran harus menyenangkan artinya menjadikan suasana lebih hidup dan menyenangkan agar anak tetap bisa fokus dan mudah mencapai tujuan, dalam pembelajaran juga mempertimbangkan kebutuhan anak keterlibatan emosi juga sangat perlu, untuk melihat kendala yang mungkin dialami anak selama pembelajaran berlangsung.

³⁷Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini : Konsep Dan Teori* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 80-81.

2) Belajar sambil bermain

Pada dasarnya dunia anak tidak lepas dari bermain, dari aktivitas bermainlah anak menemukan ide, merangsang potensinya, dan belajar banyak hal. Dalam setiap aktivitas anak selalu ada unsur bermain. Maka dari itu agar pembelajaran tidak bosan dan monoton, saluran belajar sambil sangat perlu untuk anak usia dini, bagi anak bermain jauh lebih efektif dan menyenangkan serta dapat terwujudnya proses pembelajaran.

3) Belajar dengan konteks nyata

Proses kegiatan belajar mengajar tidak melulu dalam konteks literasi, baca, tulis, hitung, proses mengerti dan memahami tidak selalu melalui proses pembelajaran formal di kelas. Namun perlunya pembelajaran yang nyata lebih membekas dan diingat anak, misalnya seperti pembelajaran yang dipadukan dengan alam, anak akan mengenal dan memahami secara langsung tentang air, tanah, tumbuhan mereka akan belajar secara langsung dari alam. Dengan konsep seperti ini anak belajar sambil bermain dengan konteks nyata³⁸.

Dari penjelasan di atas dapat dideskripsikan bahwa pembelajaran dengan suasana yang aman, menyenangkan, menarik adalah hal yang disukai anak-anak, dengan menciptakan pembelajaran yang dikonseptkan menarik dan menyenangkan anak-anak akan semangat dalam

³⁸Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 95- 101.

mengikuti pembelajaran, tak hanya kondisi ruang dalam pembelajarannya yang menarik tetapi juga dalam pendekatan pengajarannya juga harus menarik dan kreatif. Dengan pendekatan pembelajaran yang sebenarnya terjadi anak akan tidak cepat merasa bosan dan terpaksa didalam kelas saja, pentingnya kreativitas dalam pembelajaran sangat bermanfaat untuk pengetahuan anak.

g. Strategi Pengembangan kreativitas anak

Prinsip pendidikan anak usia dini adalah bertujuan untuk merangsang munculnya kreativitas dan inovatif, serta mengembangkan kecakapan hidup anak. Pengembangan kreativitas di taman kanak-kanak harus di stimulus dan dapat mendorong munculnya kreativitas anak. salah satu model pengembangan kreativitas yaitu model treffinger.

Demikian juga menurut treffinger mengungkapkan bahwa tak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas potensi kreativitas berbeda-beda secara luas diantara orang yang satu dengan lainnya. jadi jelas, sesungguhnya tidak ada seorang pun yang tidak memiliki bakat kreatif namun apabila tidak dipupuk atau dikembangkan maka bakat ini tidak akan berkembang secara optimal. Makanya pengembangan sikap kreatif harus dipupuk sejak dini yang diperlukan sekarang bagaimanakah cara meningkatkan kreativitas tersebut³⁹.

³⁹Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2011), 127-128.

salah satu model pengembangan kreativitas yang menangani masalah kreativitas secara langsung dengan pendekatan dan memberikan solusi yang praktis baik melibatkan kognitif maupun afektif.

Adapun langkah-langkah model treffinger yaitu: Kreativitas tingkat I meliputi keterampilan berpikir divergen dan teknik kreatif. Pada tahap ini menandakan anak itu berpikir dan mengembangkan kelancaran, kelenturan berpikir, mengungkapkan berpikir kreatif terhadap sesuatu. Teknik kreativitas tahap II memberikankesempatan anak untuk mengolah dan menerapkan keterampilan yang diperoleh dan dipelajarinya, untuk mencapai langkah tersebut butuh strategi yang akurat kemahiran anak dalam berpikir untuk memecahkan suatu persolan didepan, seperti bermain peran, simulasi, studi kasus.

Teknik kreativitas tahap III, dimana tahap ini adalah tahap akhir penggabungan dari tahap I dan tahap II, untuk menerapkan keterampilan yang dipeajarinya terhadap tantangan dunia nyata. Sehingga anak-anak akan menyeleksi mana kasus yang dianggapnya mudah dipecahkan berdasarkan kemampuannya⁴⁰.

Dari penjelasan di atas dapat dideskripsikan bahwa strategi dalam pengembangan kreativitas sangat penting diterapkan kepada anak usia dini, sebelum pembelajaran dan pengembangan kreativitas anak muncul maka perlunya mengenali disetiap tahap dan langkahnya, agar mengetahui tahap yang sesuai dalam perkembangan anak dan sesuai

⁴⁰Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini : Konsep Dan Teori* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), 83-84.

kebutuhan anak, strategi yang dipilih guru nantinya akan bermanfaat dan mudah diterapkan di taman kanak-kanak.

4. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan

Pendidikan menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) dapat diartikan sebagai “proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok yang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan”. Istilah pendidikan berasal dari bahasa Yunani yaitu dari kata *Paedagogy* yang berasal dari kata *Paedos* yang artinya anak dan *Agode* yang artinya membimbing atau memimpin. Dengan demikian, *Paedagogy* dapat dimaknai dengan seseorang yang tugasnya membimbing anak pada masa pertumbuhan dan perkembangan menjadi anak yang mandiri dan bertanggung jawab⁴¹.

Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan cara-cara lainnya yang dikenal dan diakui masyarakat. Melalui pendidikan seseorang akan mendapat ilmu pengetahuan sehingga dapat mengenali dan menggali potensi yang ada dalam dirinya. Namun pada kenyataannya ada manusia yang masih belum bisa mengasah dan menggali potensi dirinya, maka dari itu perlu adanya pelayanan dan rangsangan pendidikan untuk

⁴¹Ihsana El-Khuluqo, *Manajemen PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini): Pendidikan Taman Kehidupan Anak* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 1.

pengarahan potensi agar tersalurkan dengan baik sehingga dapat berkembang dengan optimal⁴².

Ada beberapa ahli yang menafsirkan pengertian pendidikan, menurut pendapat Noeng Muhadjir dalam bukunya Helmawati menjelaskan bahwa dalam bahasa Inggris pendidikan diistilahkan dalam kata *Education* yang memiliki sinonim dengan *Process of Teaching, Training, and Learning* yang berarti Proses, pengajaran, latihan dan pembelajaran. John S. Brubacher dalam bukunya Helmawati menjelaskan pendidikan adalah proses pengembangan potensi, kemampuan, dan kapasitas manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan kemudian disempurnakan dengan kebiasaan-kebiasaan baik didukung dengan alat media untuk mencapai tujuan pembelajaran⁴³.

Dari pendapat di atas dapat dideskripsikan bahwa usaha sadar untuk mendewasakan seseorang baik kematangan fisik maupun fungsi otak, pendidikan itu hak setiap manusia untuk mendapatkan pelayanan dan rangsangan untuk menumbuhkan potensinya, dan pendidikan yang paling utama yang ditanamkan yaitu pendidikan adab dan akhlak.

b. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang tumbuh dan berkembang berusia 0-6 tahun, istilah anak usia dini tidak asing bagi masyarakat, pada masa anak usia dini disebut juga masa aktifnya bermain mengenal sesuatu. Setiap masing-masing anak usia dini memiliki karakter yang

⁴²Mengenal Dan Memahami PAUD, 26.

⁴³Helmawati, *Pendidikan Keluarga: Teoritis Dan Praktis* (Bandung: PT. Remaja Rodakarya, 2014), 23.

berbeda, karakter anak usia dini diantaranya memiliki rasa ingin tahu yang besar, pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi, masa potensial untuk belajar⁴⁴. Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”⁴⁵. Para peneliti pun mendefinisikan pengertian anak usia dini sebagai berikut, menurut Hasan Alwi *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) dalam bukunya Novan Ardy Wiyani mengatakan bahwa anak usia dini adalah manusia kecil yang berumur enam tahun maka dapat dikatakan bahwa anak usia dini adalah anak sejak lahir sampai usia enam tahun⁴⁶.

Maka dari itu anak usia dini adalah anak yang terlahir fitrah sehingga perlunya pendidikan untuk tumbuh kembangnya, orang tua mana yang tidak ingin anaknya mendapat layanan pendidikan, justru layanan pendidikan sejak anak usia dini sangat penting, sebagai harta yang paling penting anak adalah aset yang berharga bagi para orang tua, mendidik anak dengan baik berarti kita sedang mencetak generasi-generasi unggul dimasa depan, anak menjadi kebanggaan setiap orang tua. merawat dan mendidik anak yang dilakukan orang tua umumnya dilakukan anak sejak

⁴⁴Sera Yuliantini, *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

⁴⁵Fadlillah, *Buku Ajar: Konsep Dasar PAUD*, 6..

⁴⁶Novan Ardy Wiyani, *Manajemen PAUD Bermutu: Konsep Dan Praktik MMT Di KB, TK/RA* (Yogyakarta: Gava Media, 2015).

lahir hingga dewasa, kasih sayang orang tua kepada anaknya sangat tulus dan ikhlas maka sebaiknya kita menjadikan anak-anak sholeh dengan didikan baik dan terarah dari orang tua⁴⁷.

landasan Yuridis bahwa setiap anak mempunyai hak untuk mendapatkan pendidikan pada pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alenia 4 yang berbunyi “tujuan kemerdekaan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa”, pada Amandemen UUD 1945 pasal 28c ayat 1 yang berbunyi “setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasar berhak mendapatkan pendidikan, memperoleh manfaat ilmu pengetahuan dan teknologi, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia” dari keterangan di atas bahwa pelayanan pendidikan anak sudah disahkan secara nyata dalam Undang-undang bahwa anak juga harus memiliki hak untuk dapat mengenyam pendidikan, dan pendidikan di junjung tinggi karena untuk menggali potensi generasi muda⁴⁸.

Dari penjelasan di atas dapat dideskripsikan bahwa setiap anak memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan, seperti pada UU no 20 Tahun 2003 setiap anak berusia 0-6 tahun memiliki hak untuk mendapat pelayanan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu tumbuh dan kembangnya dari sini kita ketahui bahwa pondasi dasar pendidikan awal anak yaitu pada usia dini/TK, kemudian pernyataan tersebut diperkuat dalam UUD 1945 pasal 28c ayat 1 bahwa setiap orang

⁴⁷Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016).

⁴⁸Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 28.

berhak mendapatkan pendidikan, memperoleh ilmu pengetahuan untuk pemenuhan pengembangan potensi dirinya. Maka dari itu pendidikan sangatlah penting sebagai umat beradab dan beragama.

c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan membentuk watak, karakter dan kepribadian bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan PAUD yang ingin dicapai adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru serta pihak-pihak untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Tujuan pendidikan anak usia dini secara umum adalah untuk mengembangkan potensi bakat anak sebagai kesiapan anak untuk menghadapi dilingkungannya⁴⁹. Pentingnya pendidikan anak usia dini menjadi perhatian untuk kita, bagi orang tua dan guru hak anak untuk mengenyam pendidikan sangat harus diberikan ketika anak sejak anak prasekolah tentunya dalam dunia pendidikan perlunya tujuan untuk menjadi penguatan dasar pendidikan anak usia dini. Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk memberikan layanan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar kelas di usia dewasa menjadi sosok manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan, memiliki kepribadian yang baik, berilmu, anak-anak imajinatif, dan kreatif.

⁴⁹Yuliani Nurani, *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Edisi Revisi* (Jakarta: CV. Campustaka, 2019), 44.

Tujuan pendidikan tersebut juga memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan kemampuan dan potensinya. Menurut pendapat ahli juga mengemukakan terkait tentang tujuan pendidikan anak usia dini, seperti yang dikatakan Solehuddin dalam bukunya Suyadi mengatakan bahwa tujuan pendidikan yaitu memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini secara terintegratif dan optimal sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut. Dengan adanya pemberian hak anak tentang pendidikan di harapkan anak lebih terstimulasi dalam mencapai tumbuh kembangnya⁵⁰.

Tujuan pendidikan anak usia dini secara khusus memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak usia dini
- 2) Memahami dan memupuk perkembangan kreativitas anak usia dini
- 3) Memahami kecerdasan jamak dan kaitannya dengan perkembangan anak usia dini
- 4) Memahami pendekatan pembelajaran dan aplikasinya bagi pengembangan anak usia dini⁵¹.

Dari penjelasan mengenai tujuan pendidikan anak usia dini diatas dapat diketahui bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah suatu proses layanan hak dan kewajiban anak usia dini dalam mengenyam pendidikan secara optimal dan menyeluruh guna mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan, diharapkan dengan pelayanan

⁵⁰Suyadi and Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 19.

⁵¹Nurani, *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Edisi Revisi*, 44.

pendidikan yang baik dan optimal menjadikan anak pribadi yang inovatif, kreatif, dan imajinatif.

d. Prinsip-Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini memiliki prinsip-prinsip. Berikut dibawah ini prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini ialah 1) Usia anak, 2) Fisik anak, 3) Motivasi anak, 4) Pembelajaran pada anak. 5) Program pendidikan, 6) Masa peka terhadap suatu respon dari lingkungan, 7) Orang-orang terdekat anak yang disayangi, namun dilain pinsip-prinsip berikut dibawah ini dijelaskan prinsip-prinsip secara khusus yang dikemukakan oleh Hibana dalam bukunya Ihsana ialah: 1) anak adalah peserta didik yang aktif, 2) menyediakan fasilitas belajar yang aman dan nyaman, 3) memberikan kesempatan untuk anak agar anak dapat berkembang, dan bebas berpendapat, 4) mendorong dan menstimulasi anak untuk mengembangkan potensi drinya⁵².

Prinsip-prinsip lain juga dijelaskan dan perlu diperhatikan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini diantaranya:

1) Berorientasi pada perkembangan anak

Sebelum kegiatan pembelajaran guru harus memberikan dorongan yang sesuai tahap perkembangan anak. karena anak usia dini merupakan anak yang aktif dan karakteristik mereka berbeda-beda maka peran guru harus selektif dalam menunjang perkembangannya.

⁵²El-Khuluqo, *Manajemen PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini): Pendidikan Taman Kehidupan Ana*, 33-34k.

Guru harus mempersiapkan mental dan segala keperluan perkembangan anak.

2) Lingkungan kondusif

Lingkungan pembelajaran harus diciptakan seaman mungkin untuk belajar anak, hal ini sangat pengaruh jika lingkungan kurang kondusif maka suasana belajar tidak menyenangkan dan anak-anak tidak semangat belajar. Maka lingkungan bermain harus memperhatikan keamanan dan kenyamanan.

3) Menggunakan berbagai media dan sumber belajar.

Kegiatan untuk menstimulasi perkembangan perlu memanfaatkan media dan sumber belajar. Karena media dan sumber belajar ialah alat untuk membantu anak memperoleh informasi, pengetahuan dan pengalaman dengan memanfaatkan media dan sumber belajar maka anak akan terus mengeksplor yang belum dia ketahui⁵³.

4) Belajar sambil bermain

Bermain merupakan pendekatan yang dilakukan untuk merangsang aspek perkembangan anak. suasana pembelajaran harus asik, nyaman, dan menyenangkan maka dari itu guru harus menerapkan strategi, metode yang sesuai dan efektif. Dengan memahami arti bermain maka kebutuhan anak bermain harus terpenuhi melalui penyediaan media dan sumber belajar yang tepat, jadi belajar sambil bermain bagi anak umur kurang lebih 4-7 tahun

⁵³Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 10-11.

adalah suatu *Conditio Sine Quanon* bila mau bertumbuh secara sehat mental bahkan sampai dengan umur 13-14 tahun bermain adalah menjadi hal penting yang sangat disukai anak⁵⁴.

e. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tumbuh Kembang Anak Usia Dini

Pertumbuhan dan perkembang anak sering kali menjadi perhatian bagi setiap orang tua. Karena tumbuh kembang merupakan istilah yang saling berkaitan. Pertumbuhan yaitu proses bertambahnya ukuran fisik kebentuk tertentu, sedangkan perkembangan berkembangnya volume dalam sel atau organ dalam meliputi psikis seseorang. Dibawah ini faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak usia dini ialah⁵⁵.

1) Faktor Hereditas

Faktor hereditas adalah faktor bawaan, faktor yang diturunkan dari orang tua biologis atau orang tua kandung kepada anaknya, faktor ini bisa diartikan sebagai faktor gen atau genetik. Faktor hereditas ini adalah faktor penting dalam mempengaruhi tumbuh kembang anak, seperti pepatah mengatakan “buah kelapa jatuh tak jauh dari pohonnya” dimaksudkan bahwa karakteristik perwujudan anak tak lain dari hasil pembuahan kedua orang tua, faktor ini juga diturunkan orang tua kepada anaknya seperti sikap dan karakteristik anak, bakat, sifat keturunan.

⁵⁴Conny Semiawan, *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar* (PT Macanan Jaya Cemerlang, 2008), 21-22.

⁵⁵Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, 102-103.

2) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan ini juga sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak, kepribadian dan karakteristik anak tak hanya diturunkan secara alami dari orang tuanya namun juga perubahan dari faktor lingkungan biologisnya tempat dia tinggal, biasanya akan mengikuti kultur dan adat budaya yang sudah diterapkan orang tua, faktor lingkungan diantara lain keluarga selain faktor lingkungan ada faktor umum yaitu jenis kelamin, kesehatan dan ras⁵⁶.

B. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penyusunan proposal, maka penulis berusaha melakukan penelitian awal terhadap pustaka yang ada, berupa karya-karya ilmiah terdahulu yang mempunyai relevansi terhadap topik yang akan diteliti, yaitu:

1. Skripsi karya Rosi Yulya Rahayu, 2020 Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, skripsi yang berjudul “Penerapan Media Plastisin Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Tk Wasila Hamid Lampung Selatan”. Tujuan penelitian Rosi Yulya adalah untuk mengetahui penerapan media plastisin dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Wasila Hamid Lampung Selatan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian Rosi Yulya adalah metode penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi lapangan.

⁵⁶*Ibid.*, 103-108.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat 14 orang anak yang belum berkembang dan 5 orang anak yang mulai berkembang. Kreativitas sangat penting distimulan sejak dini pada anak karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik. Banyak hal dan kegiatan untuk mengembangkan kreativitas salah satunya distimulasi dengan kegiatan melalui media plastisin, melalui plastisin anak-anak bisa membentuk berbagai macam variasi, aktivitas membuat berbagai macam bentuk ini akan mengasah kreativitas anak. memilih media plastisin untuk mengasah kreativitas karena plastisin aman untuk anak, mudah didapat, dan tekstur yang mudah dibentuk-bentuk sehingga cocok untuk mengembangkan kreativitas anak. dari penelitian Rosi diketahui bahwa: 1) kurang pemahaman anak untuk mengembangkan kreativitasnya, 2) anak mampu membuat bentuk tanpa bantuan guru, 3) peran guru dalam meningkatkan kreativitas anak melalui media plastisin yaitu dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan plastisin, memberikan bimbingan, memberikan petunjuk pada anak cara membuat benda dari plastisin⁵⁷.

Persamaan peneliti Rosi dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif naratif yaitu deskripsi suatu keadaan fenomena di lapangan, subjek pada penelitian ini dengan penelitian Rosi yaitu anak kelompok B usia 5-6 tahun, yang menjadi fokus penelitian ini dengan penelitian Rosi iadalah sama-sama

⁵⁷Rosi Yulya Rahayu, "Penerapan Media Plastisin Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Wasila Hamid Lampung Selatan" (Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020).

untuk mengasah kreativitas mengenai sikap kreatif anak dalam membuat berbagai bentuk.

Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan media *Playdough* sedangkan penelitian Rosi menggunakan plastisin sebenarnya secara kilat mata media ini sama namun cara pembuatannya berbeda kalau *Playdough* terbuat dari adonan tepung sedangkan plastisin terbuat dan ada campuran lilinnya.

2. Skripsi karya, Adhykha Yuningsih, 2018 Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung skripsi yang berjudul “Penggunaan *Playdough* dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini kelompok A Di Raudhatul Athfal Ismaria Al-Qur’anniyah Rajabasa Bandar Lampung”. Tujuan penelitian Adhykha Yuningsih ini adalah untuk mengetahui cara penggunaan *Playdough* dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini di kelompok A RAIsmaria Al- Qur’aniyah Rajabasa Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian Adhykha Yuningsih adalah metode penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi lapangan, studi lapangan dimaksudkan untuk memperoleh data dan informasi secara nyata dilapangan.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa, media *Playdough* adalah media yang terbuat dari adonan tepung sebagai media untuk mengasah keterampilan motorik halus anak, melalui media *Playdough* ini anak akan terampil menggerakkan otot halus jari-jemari anak. *Playdough* juga diterapkan sebagai media pembelajaran karena pembuatannya yang mudah

dan bahan-bahannya yang terjangkau dan mudah didapat, jenis permainan yang dapat mengasah keterampilan motorik halus ini adalah salah satunya dengan permainan media *Playdough* ini⁵⁸.

Skripsi Adhika menjelaskan bahwa anak akan bermain membentuk, memilin, meremas, menggulung, membuat pola, menjiplak, dll, melalui kegiatan ini secara tidak sadar anak akan mengasah keterampilan motorik halusnya melalui aktivitas bermain *Playdough*. Dari penelitian Dykha dapat diketahui bahwa: 1) Penggunaan *Playdough* dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini kelompok A Di Raudhatul Athfal Ismaria Al-Qur'anniyah Rajabasa Bandar Lampung, 2) peran guru dalam upaya mengembangkan keterampilan motorik halus anak melalui media bermain *Playdough*. 3) anak dapat bermain mengembangkan keterampilan motorik halusnya melalui media *Playdough*.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Dykha adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran yaitu *Playdough*, jenis penelitian ini dengan penelitian Dykha adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Sedangkan perbedaannya penelitian ini memfokuskan pada pengembangan kreativitas sikap kreatif anak, pada penelitian Dykha memfokuskan pada keterampilan motorik halus, subjek pada penelitian Dykha ini yaitu anak kelompok A usia 4-5 tahun, sedangkan subjek penelitian ini adalah anak kelompok B usia 5-6 tahun.

⁵⁸Adhykha Yuningsih, "Penggunaan Playdough Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok A Di Raudhatul Athfal Imaria Al-Qur'anniyah Rajabaa Bandar Lampung" (Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

3. Skripsi karya Siti Khodijah, 2020 Institut Agama Islam Negeri Kudus, skripsi yang berjudul “Penerapan Media *Playdough* Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati Tahun Pelajaran 2019/2020”. Tujuan dari penelitian Siti Khodijah adalah untuk mendiskusikan penerapan media *Playdough* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di kelompok bermain mutiara bunda wedarijaksa pati tahun pelajaran 2019/2020, untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapan media *Playdough* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di kelompok bermain mutiara bunda desa wedarijaksa pati tahun pelajaran 2019/2020. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian Siti Khodijah adalah metode penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi lapangan (*Field Research*) penelitian dimaksudkan untuk memperoleh data dan informasi secara nyata dan apa adanya dilapangan.

Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa pelaksanaan penerapan media pembelajaran dengan *Playdough* efektif digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di kelompok bermain mutiara bunda desa wedarijaksa pati dan penerapan pembelajaran menggunakan media *Playdough* dilaksanakan dengan acuan rancangan pembelajaran pelaksanaan harian (RPPH). Media *Playdough* merupakan alat permainan edukatif yang pembuatannya sangat sederhana dan membutuhkan bahan-bahan yang murah dapat dijumpai disekitar kita. Permainan *Playdough* dapat bermanfaat untuk perkembangan otak anak melalui aktivitas berpikir dan kegiatan

membentuk sesuai selera dan keinginan maka disitulah anak mengembangkan kreativitasnya. Karena pada dasarnya bermain adalah aktivitas yang disukai anak, melalui bermain anak belajar pengalaman dan pengetahuan. Bermain melalui media *Playdough* aktivitas mengeksplor dan anak akan terdorong untuk terus membuat sesuatu dari bahan tepung tersebut. Kreativitas yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru melalui produk atau ide gagasan. Kreativitas juga membuat seseorang dengan bebas melakukan kegiatan tanpa adanya paksaan⁵⁹.

Pada skripsi Siti Khodijah dijelaskan bahwa dengan penerapan menggunakan media *Playdough* dapat mengembangkan kreativitasnya dilihat dari kegiatan anak dalam membuat berbagai bentuk, ukuran, jenis benda dari media tersebut, anak tidak dituntut untuk membuat benda sama dengan temannya tetapi disinilah kreativitas anak akan muncul melalui ide gagasannya masing-masing. Untuk melihat capaian anak melalui indikator yang sudah ditetapkan peneliti. Dari penelitian Siti Khodijah dapat diketahui bahwa : 1) penerapan media *Playdough* untuk meningkatkan kreativitas, diketahui bahwa kreativitas yaitu kemampuan seseorang untuk mennciptakan hal baru melalui produk atau ide gagasan dengan kreativitas anak akan dengan bebas menungkan idenya melalui aktivitas membentuk menggunakan media *Playdough*. 2) menstimulasi anak untuk berkreasi secara mandiri dan percaya diri melalui media *Playdough*. 3) peran guru dalam meningkatkan perkembangan kreativitas anak. 4) strategi guru dalam

⁵⁹Siti Khodijah, "Penerapan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati Tahun Pelajaran 2019/2020" (Kudus, Institut Agama Islam Negeri, 2020).

penerapan melalui media *Playdough* dengan memilih startegi yang tepat maka efektivitas pembelajaran melalui media *Playdough* dapat tercapai dan terstimulus dengan baik. 5) menstimulsi anak untuk membentuk bebas, membentuk terarah, memebentuk sesuai daya imajinasinya masing-masing. 6) kurangnya dorongan dari orang tua akan pentingnya kreativitas melalui media *Playdough*. 7) untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapan media *Playdough* untuk meningkatkan kreativitas anak.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Siti Khodijah adalah metode penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi lapangan (*field research*), media yang menjadi fokus penelitian menggunakan media *Playdough*, teknik pengumpulan data pada penelitian ini dan peneitian Siti Khodijah sama-sama menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi.

Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian Siti adalah pada subjek penelitian, penelitian ini subjek anak kelompok B, sedangkan penelitian Siti subjek anak KB, penelitian Siti Khodijah berfokus pada perkembangan kreativitas sedangkan pada penelitian ini bagian dalamnya kreativitas yaitu untuk mengembangkan sikap kreatif anak.

4. Skripsi karya Marsiah, 2019 Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur'an Jakarta, skripsi yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Media *Playdough* Terhadap Motorik Halus Anak Kelompok B Di PAUD Misbahul Barokah Depok". Tujuan dari penelitian Marsiah adalah untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan media *Playdough* dalam mengembangkan

motorik halus anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian Marsiah adalah metode penelitian dengan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), PTK maksudnya untuk mengetahui informasi dengan jalan pengumpulan data secara alami melalui pembelajaran di dalam kelas.

Hasil penelitian ini dapat dilihat dari Persentase laporan hasil pengamatan pra-siklus, indikator keberhasilan ditandai meningkatnya pencapaian perkembangan motorik halus anak dari hasil presentasi 80% dari jumlah anak.pada siklus I kondisi awal 25 anak rata-rata anak yang belum berkembang (BB) sebanyak 11 anak 44 %, anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 10 anak 40%, yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 anak 16 %, sementara yang berkembang sangat baik (BSB) tidak ada. Pada siklus II dilihat hasil rata-rata capaian dari perkembangan motorik halus belum berkembang (BB) sebanyak 4 anak 16 %, mulai berkembang (MB) sebanyak 6 anak 24%, berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 10 anak 40%, berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 5 anak 20%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan capaian perkembangan motorik halus anak yang dilakukan dengan media *Playdough*⁶⁰.

Pendidikan anak usia dini sebelum usia dasar itu merupakan upaya pembinaan secara sadar dan terarah, anak usia dini adalah masa-masa keemasan atau *Golden Age*, anak usia dini tidak dapat dipisahkan dari dunia

⁶⁰Marsiah, “Efektifitas Penggunaan Media Playdough Terhadap Motorik Halus Anak Kelompok B Di PAUD Misbahul Barokah Depok” (Jakarta, Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur’an, 2019).

bermain, dunia bermain anak usia ini dunia yang menyenangkan, aman, dan nyaman melalui bermain anak memperoleh rangsangan untuk mengembangkan aspek pertumbuhan dan perkembangan. Dari penelitian Marsiah dapat diketahui bahwa: 1) efektivitas penggunaan media *Playdough* terhadap motorik halus, motorik halus adalah motorik yang tidak melibatkan pergerakan otot banyak, motorik halus pengendalian pergerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf otot yang terkoordinasi. 2) merangsang anak dengan melakukan kegiatan yang melibatkan motorik halus sangat diperkenankan dan bermanfaat bagi koordinasi ototnya. 3) peran guru dalam mentimulasi motorik halus anak dengan melakukan pembelajaran melalui media *Playdough*, 4) anak mampu membentuk sesuai keinginan dan melatih kekuatan otot seperti membentuk, meremas, memijat, memilin, menggulung.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Marsiah adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran yaitu *Playdough*, penerapan/penggunaan media *Playdough* untuk mengasah aspek, subjek pendekatan penelitian sama-sama kelompok B usia 5-6 tahun. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan metode penelitian pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi lapangan, sedangkan pada penelitian Marsiah menggunakan metode penelitian pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) pada saat penerapan dilapangan dilakukan tahap persiklus sampai ketercapaian tujuan, fokus dalam penelitian Marsiah

difokuskan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus, sedangkan pada penelitian ini mengembangkan kreativitas pada sikap kreatif anak.

Setelah uraian deskripsi penelitian terdahulu diatas maka peneliti dapat meringkas dalam bentuk matrik dengan format tabel berikut:

Tabel. 2.4 Deskripsi penelitian terdahulu

No	Nama Peneliti, Tahun Penelitian, Judul Penelitian, Asal Lembaga	Persamaan	Perbedaan
1.	Rosi Yulya Rahayu. 2020. Penerapan Media Plastisin Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Tk Wasila Hamid Lampung Selatan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif naratif yaitu deskripsi suatu keadaan fenomena dilapangan 2. subjek penelitian anak kelompok B usia 5-6 tahun 3. fokus penelitian mengasah kreativitas mengenai sikap kreatif anak dalam membuat berbagai bentuk. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. penelitian ini menggunakan media <i>Playdough</i> sedangkan penelitian Rosi menggunakan plastisin. 2. penelitian skripsi rosi untuk mengembangkan kreativitas sedangkan penelitian ini dalamnya kreativitas yaitu pada non aptitude (afektif) sikap kreatif.
2.	Adhykha Yuningsih. 2018. Penggunaan <i>Playdough</i> dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini kelompok A Di Raudhatul Athfal Ismaria Al-Qur'anniyah Rajabasa Bandar Lampung. Universitas Islam Negeri	<ol style="list-style-type: none"> 1. media pembelajaran <i>Playdough</i> 2. jenis penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan kualitatif deskriptif. 3. Teknik pengumpulan data, 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus penelitian ini pengembangan sikap kreatif anak, fokus penelitian Dykha keterampilan motorik halus 2. subjek penelitian Dykha anak kelompok A usia 4-5 tahun, sedangkan subjek penelitian ini anak kelompok B usia 5-6

	Raden Intan Lampung.	wawancara, observasi, dokumentasi	tahun.
3.	Siti Khodijah. 2020. Penerapan Media <i>Playdough</i> Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati Tahun Pelajaran 2019/2020. Institut Agama Islam Negeri Kudus.	<ol style="list-style-type: none"> 1. metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi lapangan (<i>field research</i>) 2. media pembelajaran <i>Playdough</i> 3. teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. subjek penelitian ini anak kelompok B, sedangkan subjek penelitian Siti Khodijah KB 2. fokus penelitian Siti Khodijah perkembangan kreativitas sedangkan fokus penelitian ini bagian dalamnya kreativitas yaitu mengembangkan sikap kreatif anak.
4.	Marsiah. 2019. Efektivitas Penggunaan Media <i>Playdough</i> Terhadap Motorik Halus Anak Kelompok B Di PAUD Misbahul Barokah Depok. Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur'an Jakarta.	<ol style="list-style-type: none"> 1. media pembelajaran <i>Playdough</i> 2. subjek penelitian kelompok B usia 5-6 tahun. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif sedangkan pada penelitian Marsiah menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) 2. fokus penelitian Marsiah mengembangkan kemampuan motorik halus, sedangkan fokus penelitian ini mengembangkan sikap kreatif anak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Pendekatan

Pendekatan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yang berkenaan dengan data yang bukan angka, mengumpulkan dan menganalisis data yang bersifat naratif dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan observasi, wawancara, dokumentasi) penelitian yang digunakan untuk memperoleh data yang nyata, menggali informasi yang menyeluruh dan mendalam tentang isu-isu atau masalah yang akan dipecahkan¹. Definisi penelitian kualitatif dijelaskan John W. Creswell dalam bukunya Samsu bahwa penelitian kualitatif sebagai proses penyelidikan untuk memahami masalah sosial atau masalah manusia berdasarkan pada penciptaan gambar holistik yang dibentuk dengan kata-kata, melaporkan segala informasi dari narasumber secara terperinci dan disusun dalam sebuah latar ilmiah².

Pendekatan kualitatif ini memiliki tujuan yaitu untuk menemukan jawaban dari fenomena yang sudah ada atau pertanyaan melalui prosedur secara ilmiah dengan menggunakan pendekatan kualitatif³. Pendekatan dengan penelitian kualitatif memiliki karakteristik yang secara nyata alami tanpa

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian Yang Bersifat, Eksploratif, Interpretif, Interaktif Dan Konstruktif* (Bandung: Alfabeta CV, 2020), 3-9.

²Samsu, *Metode Penelitian: Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development* (Jambi: Pusat Studi Agama dan Masyarakat, 2017), 86.

³Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), 329.

adanya rekayasa (natural) sebagai sumber data asli, penelitian ini diolah dalam bentuk deskriptif, sehingga lebih mengedepankan proses dari pada hasil akhir, dalam analisis data penelitian kualitatif cenderung dilakukan secara analisa induktif dan makna sebagai kepedulian esensial⁴.

Dalam penelitian ini Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan, penelitian lapangan dimana peneliti harus terjun langsung ke lapangan untuk bertemu dengan sejumlah narasumber. Dalam penelitian lapangan peneliti secara individu berbicara dan mengamati dan berbaur secara langsung dengan orang-orang yang ditelitinya untuk mengungkap fenomena yang ada dilapangan secara deskriptif naratif⁵. Penelitian deskriptif (*descriptive research*) bukan dimaksud untuk menguji hipotesis tetapi lebih pada penggambaran yang real apa adanya dilapangan, tentang sesuatu gejala atau keadaan tertentu⁶.

B. Kehadiran Peneliti

Penelitian kualitatif pasti melibatkan informan manusia dalam penelitian di lapangan dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai instrumen kunci pengumpul data sedangkan data instrumen lainnya sebagi pendukung. Peran peneliti juga harus hadir selama penelitian dari awal hingga akhir pengamatan berlangsung. Kehadiran peneliti pada saat pengumpulan data sebagai observasi partisipatif moderat yaitu adanya keseimbangan peneliti menjadi orang dalam dan orang luar tetapi tidak sepenuhnya, interview melalui wawancara

⁴Emzir, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012), 2-3.

⁵Sugiarti, Eggy Fajar Andalas, and Arif Setiawan, *Desain Penelitian Kuliitatif Sastra* (Malang: UUM Press, 2020), 39.

⁶Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000), 310.

terstruktur, serta dokumentasi⁷. Adapun penelitian ini dilakukan oleh peneliti di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo. Responden yang terlibat guru dan siswa sebagai subjek.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Perwanida berlokasi di Jl. Gajah Mada, Rt01/ Rw01, Dusun Ngeluk, Desa Ngrandu, Kecamatan Kauman, Kabupaten Ponorogo. Subjek anak kelompok B Usia 5-6 dengan keterangan laki-laki sebanyak 4 anak dan perempuan sebanyak 3 anak. Penelitian ini dilakukan di semester Genap tahun ajaran 2021/2022. Penentuan waktu ini mengacu pada kalender pendidikan RA Perwanida dengan tema rekreasi dan sub tema kebun binatang, waktu pembelajaran dimulai pada pukul 07.30-09.30 WIB dengan melakukan tiga tahapan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir.

Pemilihan lokasi ini disesuaikan berdasarkan topik yang dipilih, alasan peneliti memilih lokasitersebut karena aspek yang peneliti ambil terdapat di tempat tersebut, selain itu di RA Perwanida juga pernah mendapatkan penghargaan juara atas prestasi anak didiknya, serta di RA Perwanida ada kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan sikap kreatif yang tidak ditemui di lembaga lain. Alasan peneliti mengambil penelitian dan dijadikan topik judul karena dengan adanya berbagai pertimbangan dan observasi awal di RA peneliti menemukan fenomena dan permasalahan yang perlu diselesaikan sehingga membuat peneliti tertarik untuk lebih mendalami lagi terkait fenomena yang ada di lokasi.

⁷*Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian Yang Bersifat, Eksploratif, Enterpretif, Interaktif Dan Konstruktif*, 108.

D. Data Dan Sumber Data

1. Data

Penelitian pada dasarnya juga menggunakan data sebagai sumber informasi untuk menggali informasi, dan pada setiap melaksanakan penelitian dipecahkan melalui sebuah pemecahan masalah, masalah tidak dapat dipecahkan jika tidak didukung dengan data yang akurat. Data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder.

- a) Data primer yaitu data yang langsung, data yang diperoleh dari penelitian langsung dilapangan dengan tujuan khusus penelitian. Data primer diantaranya yaitu, observasi, wawancara kepada responden dan informan diantaranya guru, kepala RA Perwanida⁸.
- b) Data sekunder, yaitu data yang telah dikumpulkan oleh pihak lain dan telah terdokumentasikan sehingga peneliti menyalin data tersebut untuk keperluan penelitiannya⁹. Data sekunder ini data sebagai pelengkap untuk melengkapi data agar dapat diberikan benar-benar sesuai harapan. Data sekunder diantaranya, dokumen penting, data sekolah, data rencana pembelajaran, foto.

⁸*Metode Penelitian: Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Developmnet*, 94.

⁹Umar Sidiq and Moh Miftachul Chiori, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan* (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019), 165-166.

2. Sumber Data

Sumber data adalah benda, hal atau orang tempat peneliti mengamati, menggali informasi, membaca, atau bertanya tentang data¹⁰. yang digunakan dalam penelitian ini mengarah pada jenis informasi yang diperoleh peneliti, sumber data yang dipilih diperoleh dari subjek yang akan diteliti. Sumber data dalam penelitian ini yaitu

- a) Sumber data manusia: kepala sekolah, guru kelas (sebanyak 2 orang terdiri dari guru kelas kelompok A dan guru kelas Kelompok B), anak-anak (sebanyak 22 anak), orang tua anak. Data di dapatkan melalui wawancara dan tindakan pengamatan di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo.
- b) Sumber data dokumentasi: profil lembaga, program kegiatan pembelajaran melalui media *Playdough*, dokumen pribadi, dokumen resmi lembaga, dokumen eksternal, foto-foto kegiatan. Sumber data yang diperoleh dilapangan yang menyajikan keadaan disekitar tempat penelitian meliputi bahan dan alat penggunaan media *Playdough* di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo.

¹⁰Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), 88.

E. Prosedur Pengumpul Data

Istilah instrumen merupakan kata pungut bahasa Indonesia dari bahasa Inggris “*Intrument*” yang dalam kammus Inggris-Indonesia oleh John M. Echols dan Hassan Shadily dalam bukunya Suharsimi diartikan sebagai “alat” atau “perkakas”¹¹. Instrumen merupakan alat bantu bagi peneliti di dalam menggunakan metode pengumpulan data. Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih peneliti dalam kegiatan mengumpulkan agar data menjadi sistematis dan dipermudah olehnya¹². Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah melalui tiga teknik yaitu observasi, wawancara, dokumentasi. Melalui pengumpulan data dengan tiga teknik ini akan menambah data lebih akurat dan dapat dianalisis secara deskriptif naratif karena data yang dikumpulkan tersebut jarang yang berbentuk angka¹³.

1. Wawancara

Wawancara, yaitu cara pengambilan data yang diperoleh melalui komunikasi lisan. Interaksi untuk menggali informasi melalui komunikasi langsung percakapan tatap muka (*face to face*)¹⁴. Dalam hal ini peneliti langsung berkomunikasi secara tatap muka dengan informan tentang fenomena yang terjadi dilapangan. Wawancara dilakukan secara mendalam untuk menggali dan mencari data informasi. Maka peneliti akan melakukan wawancara kepada kepala sekolah, guru, terkait bagaimana penggunaan *Playdough* dalam kegiatan pembelajaran di RA Perwanida Ngrandu

¹¹Suharsimi Arikunto, *Pengembangan Instrumen Penelitian Dan Penilaian Program* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 1.

¹²Arikunto, *Manajemen Penelitian*, 101.

¹³*Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*, 37.

¹⁴Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*, 372.

Kauman Ponorogo, bagaimana sikap kreatif anak dalam pembelajaran di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo, dan bagaimana keberhasilan penggunaan Playdough untuk mengembangkan sikap kreatif anak usia dini di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo. Dalam wawancara untuk menggali informasi dan mencari data lapangan maka wawancara bersifat terstruktur. Instrumen wawancara peneliti menggunakan pedoman wawancara (*interview*) dengan alat menggunakan buku catatan, tape recorder, kamera. Pedoman wawancara sebagai berikut:

Tabel. 3.1 Tabel kisi-kisi wawancara

No	Rumusan Masalah	Aspek Yang Dinilai
1	Bagaimana penggunaan <i>playdough</i> dalam kegiatan pembelajaran di ra perwanida ngrandu kauman ponorogo	a. Bisakah ibu memberikan penjelasan mengenai pengertian <i>Playdough</i> yang digunakan disekolah ini?
		b. Mengapa pembelajaran menggunakan media <i>Playdough</i> dikatakan penting?
		c. Bagaimana pengadaan APE <i>Playdough</i> di RA Perwanida?
		d. Bagaimana manfaat setelah anak bermain <i>Playdough</i> yang ibu rasakan sejauh ini?
		e. Apa kelebihan dan kekurangan setelah anak bermain <i>Playdough</i> ?
		f. Bagaimana pendekatan pembelajaran <i>Playdough</i> yang digunakan di RA Perwanida?
		g. Bagaimana cara guru menerapkan penggunaan <i>Playdough</i> dalam kegiatan pembelajaran berlangsung?
2	Bagaimana sikap kreatif anak usia dini di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo?	a. Apakah bisa diceritakan, bagaimana sikap kreatif anak yang dapat ibu amati selama pembelajaran berlangsung?
		b. Apa yang ibu lakukan untuk mendorong anak mengembangkan sikap kreatifnya?

		c. Bagaimana sikap kreatif anak ketika anak dimintai bantuan?
		d. Ketika menyelesaikan tugasnya bagaimana sikap anak selama pembelajaran?
		e. Bisakah ibu jelaskan ketika pembelajaran apakah anak mau bertanya dan mengemukakan pendapatnya?
		f. Indikator penilaian apa saja yang menjadi acuan tolak ukur pengembangan sikap kreatif anak?
		g. Apa yang melatar belakangi anak tersebut memiliki sikap kreatif?
3	Bagaimana keberhasilan penggunaan <i>playdough</i> untuk mengembangkan sikap kreatif anak usia dini di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo?	a. Apakah ibu merasa penggunaan <i>Playdough</i> selama pembelajaran sesuai dengan tema itu sudah cukup berhasil?
		b. Menurut ibu apakah setelah penggunaan <i>Playdough</i> dapat mengembangkan sikap kreatif anak?
		c. Bagaimana sikap kreatif anak ketika diberikan permainan <i>Playdough</i> ?
		d. Bagaimana hasil dari penerapan <i>Playdough</i> dalam mengembangkan sikap kreatif anak?

2. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data melalui jalan pengamatan.

Observasi tidak berhubungan dengan orang namun tidak terbatas pada orang, tetapi juga pengamatan dari objek-objek disekitar¹⁵. Pada pelaksanaan penelitian dalam pengumpulan data hal yang tidak harus ditinggalkan pengamat adalah catatan lapangan yang dilakukan secara deskriptif.

Teknik observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana keberhasilan penggunaan *Plyadough* dalam meningkatkan sikap kreatif anak usia dini, bagaimana penggunaan dari media *Playdough*, serta mengetahui sikap

¹⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2013), 196.

kreatif anak selama pembelajaran berlangsung Peneliti melakukan observasi di RA Perwanida tentang fenomena mengembangkan sikap kreatif anak melalui media *Playdough*. Dalam penelitian ini yang di amati (diobservasi) adalah kegiatan penggunaan *Playdough* untuk mengembangkan sikap kreatif anak usia dini di RA Perwnida Ngrandu.

Pada obervasi ini peneliti memiliki peran sebagai instrumen kunci dengan menggunakan observasi partisipatif moderat dalam observasi ini terdapat keseimbangan antara peneliti menjadi orang dalam dengan orang luar. Peneliti dalam mengumpulkan data ikut observasi partisipatif dalam beberapa kegiatan, tetapi tidak semuanya¹⁶. Instrumen observasi peneliti menggunakan lembar deskripsi yang menggambarkan keadaan secara nyata dilapangan, daftar checklist untuk mengetahui kriteria pencapaian anak. Alat yang digunakan dalam observasi buku catatan lapangan, tape recorder, camera/handphone: berupa video, atau foto untuk memotret gambar dilokasi.

Tabel. 3.2 Tabel observasi perkembangan sikap kreatif anak usia dini di RA Perwanida

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Keterangan Capaian Perkembangan Anak			
			BB	MB	BSH	BSB
Sikap kreatif (<i>Non-Aptitude</i>) atau Afektif	1. Memiliki rasa ingin tahu	a. Anak Mampu mengeksplor objek dan mengajukan pertanyaan				
	2. Memiliki daya	b. Anak mampu menuangkan ide				

¹⁶*Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian Yang Bersifat, Eksploratif, Enterpretif, Interaktif Dan Konstruktif*, 108.

	imajinatif	gagasannya melalui bercerita				
	3. Memiliki sikap tertantang oleh kemajemukan	c. Anak mampu menyelesaikan tugasnya membuat berbagai macam bentuk d. Anak mempunyai jiwa seni terhadap karyanya				
	4. Memiliki sikap kemandirian	e. Anak mampu mengerjakan tanpa bantuan guru				
	5. Memiliki sikap menghargai	f. Anak mampu mendengarkan instruksi dan arahan dari guru				

Keterangan Capaian Perkembangan Anak

- a) **(BB)** Belum Berkembang
- b) **(MB)** Mulai Berkembang
- c) **(BSH)** Berkembang Sesuai Harapan
- d) **(BSB)** Berkembang Sangat Baik

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu catatan peristiwa yang sudah ada bisa didasarkan dari berbagai jenis sumber berupa dokumen tulisan, dokumen foto atau gambar, pengumpulan data melalui dokumentasi sebagai pelengkap dari observasi dan wawancara¹⁷. Teknik ini digunakan peneliti untuk memperoleh Dokumen tulisan berupa catatan harian pembelajaran anak, identitas sekolah, profil sekolah, dokumen fasilitas sekolah, letak geografis sekolah, visi, misi, tujuan sekolah, sarana prasarana, daftar guru, jumlah peserta didik, rekap prestasi yang diperoleh di RA Perwanida dan juga dilengkapi dengan foto sebagai bukti fisik pelaksanaan pembelajaran yang

¹⁷Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori Dan Praktik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), 176.

dilakukan. Selama penelitian peneliti akan mendokumentasikan pembelajaran melalui media *Playdough* di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo.

F. Teknis Analisis Data

Analisis data adalah proses dari penghimpunan atau pengumpulan data dengan tujuan untuk menggali informasi secara akurat dan bermanfaat, memberikan saran. Data yang diperoleh dari penelitian lapangan biasanya menggunakan data lebih dari satu jenis data, diharapkan semua data saling memperkuat analisis dan pembahasan¹⁸. Analisis data dalam penelitian kualitatif yaitu dimulai sejak awal dari survey awal, observasi awal dilapangan sampai setelah selesai dilapangan, namun pada penelitian ini difokuskan pada kegiatan di lapangan dengan fenomena yang benar-benar adanya. Menurut pendapat Miles dan Huberman dalam bukunya Sugiyono mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Dalam proses analisis data peneliti menggunakan analisis data model Miles dan Huberman yaitu ada empat jenis kegiatan¹⁹.

1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Pada penelitian kualitatif pengumpulan data dapat diperoleh dari wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi atau gabungan ketiganya (triangulasi). Pengumpulan data dilakukan sehari-hari, atau berminggu-

¹⁸Restu Kartiko Widi, *Asas Metodologi Penelitian: Sebuah Pengenalan Dan Penuntun Langkah Demi Langkah Pelaksanaan Penelitian* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), 254.

¹⁹*Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian Yang Bersifat, Eksploratif, Enterpretif, Interaktif Dan Konstruktif*, 133.

minggu, bahkan berbulan-bulan untuk mendapatkan data jenuh dan akurat sehingga data yang akan diperoleh sangat banyak. Pada tahap awal peneliti melakukan penelajahan secara umum terhadap situasi sosial/obyek yang diteliti, dengan demikian peneliti memperoleh data yang sangat banyak dan sangat bervariasi.

Data yang dikumpulkan peneliti meliputi data mentah meliputi: data observasi di lapangan mengamati anak secara langsung kemudian cara pengambilan datanya dengan cara ditulis, direkam, atau dividio, melihat kondisi dilapangan, meminta data lembaga seperti struktur profil lembaga, kinerja guru, visi misi dan tujuan, mendapatkan data dengan cara mengorek lebih mendalam dengan cara wawancara dengan guru wali kelas kelompok B dan kepala RA Perwanida. Setelah peneliti mendapatkan data yang sangat bervariasi maka akan dilakukan pemilihan dan menyeleksi data-data yang penting.

2. Kondensasi Data(*Data Condensation*)

Kondensasi data merujuk pada proses pemilihan, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksikan, dan mentransformasikan data aksi dari catatan lapangan secara tertulis, meliputi interview, transkrip, serta beberapa dokumen-dokumen dn materi empiris dari lapangan²⁰.

Kesimpulannya bahwa proses kondensasi data diperoleh dengan beberapa informasi yang sangat banyak ditemukan peneliti dilapangan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi secara tertulis nantinya

²⁰*Ibid.*, 142.

akan dilakukan pemilihan/penyeleksian data yang penting digunakan dan data yang tidak penting dibuang gunanya dilakukan penyeleksian ini adalah untuk menimalisir data yang akurat dan mendapat data yang jenuh. Pada transkrip wawancara pengajuan pertanyaan dan jawaban yang terlalu lebar pembahasannya akan dikerucutkan sesuai kebutuhan. Pada transkrip observasi dilakukan pemilihan pada tempat dan peristiwa yang penting.

3. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah kondensasi data maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Dalam penelitian kualitatif penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, dll. Dengan penyajian data maka akan memudahkan peneliti untuk mendapatkan informasi dan memahami apa yang terjadi di lapangan, merencanakan program kerja selanjutnya berdasarkan apa yang dipahami. Penyajian data dilakukan secara teks naratif, dari sebuah informasi yang diperoleh²¹.

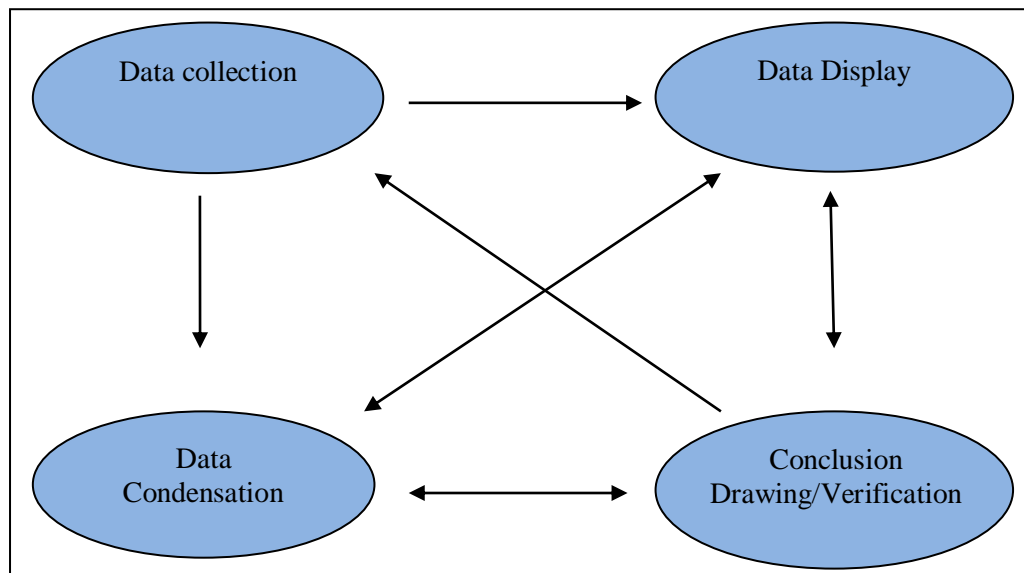
4. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing*)

Langkah ketiga dalam analisis data menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan. Meskipun pada data reduksi sudah disimpulkan namun masih bersifat sementara masih ada kemungkinan perubahan penambahan dan pengurangan. Maka pada tahap ini kesimpulan sudah ditemukan dengan bukti-bukti data yang diperoleh dilapangan secara akurat. Bentuk temuan tersebut di deskripsikan dari suatu fenomena yang

²¹Sidiq and Miftachul Chiori, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*, 82-83.

kurang jelas menjadi jelas dan terarah²². Dibawah ini analisis model Miles dan Huberman sebagai berikut:

Gambar 3.3 Analisis Data Miles dan Huberman



G. Pengecekan Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data digunakan peneliti untuk memvalidasi data atau melakukan triangulasi data. Triangulasi sebuah kata yang terdiri dari “Tri” yang artinya tiga dan “angulasi” dari istilah bahasa Inggris “*angel*” yang artinya sudut²³. Teknik triangulasi data ini merupakan teknik dari pengecekan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain, triangulasi data juga dapat menjadi pembanding dari data yang sudah terkumpul triangulasi data

²²Nursapia Harahap, *Penelitian Kualitatif*(Sumatera Utara: Wal Ashri Publishing, 2020), 70-71.

²³Arikunto, *Pengembangan Instrumen Penelitian Dan Penilaian Program*, 282.

menguakan teknik, ada 3 teknik triangulasi, triangulasi sumber, triangulasi metode, triangulasi teori²⁴.

Triangulasi adalah teknik yang digunakan untuk menguji keaslian data dengan memanfaatkan hal yang di luar data untuk keperluan pengecekan sebagai pembanding terhadap data yang diteliti tersebut secara cermat, akurat²⁵. triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari beberapa sumber dengan cara dan berbagai waktu.

Triangulasi sumber yaitu untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh dari sumber berbeda untuk mendapat data yang kemudian di cek dan cari kesimpulan²⁶. Keabsahan data pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dengan cara mencari dan menganalisis data dari beberapa sumber untuk dapat diolah dan mendapatkan data jenuh. Triangulasi sumber penelitian ini yaitu mengecek data dari berbagai sumber dalam membahas isu-isu masalah yang telah dikaji, sehingga hasil dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulan yang utuh dan menyeluruh.

Triangulasi sumber mendapatkan informasi data dari sumber yang berbeda untuk mendapatkan data yang jenuh dan akurat, seperti tentang mengetahui penggunaan *Playdough* di RA Perwanida berdasarkan wawancara mendalam kepada guru wali kelas B dan diperkuat oleh wawancara kepada Kepala RA data yang diperoleh kemudian dibandingkan untuk mencari kebenarannya.

²⁴Djunaidi Ghony and Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: AR-Ruzz Media, 2021).

²⁵*Metode Penelitian: Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development*, 101.

²⁶Sidiq and Miftachul Chiori, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*, 94.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Latar Penelitian

1. Sejarah Berdirinya RA Perwanida Ngrandu

Dengan banyaknya anak-anak usia Taman Kanak-Kanak para orang tua bingung karena di Desa Ngrandu belum ada Taman Kanak-Kanak. Para orang tua mengeluh kepada Bapak Kepala Desa dan para Tokoh Masyarakat yang ada di Desa, yang pada akhirnya hal tersebut dimusyawarahkan di tingkat Desa. Dengan musyawarah tersebut maka disepakati bahwa akan dibangun sebuah Taman Kanak-Kanak yang bernaung di bawah naungan Departemen Agama. Sehingga pada Tahun 1988 berdirilah Raudhatul Athfal Dharma Wanita Unit Departemen Agama.

Proses belajar mengajar ketika itu dilaksanakan di Balai Desa Ngrandu dan berlangsung selama satu tahun. Kemudian Tahun 1989 proses kegiatan belajar mengajar pindah ke Lumbung Desa yang ketika itu sudah tidak dipakai lagi. Dan pada tahun 1991 proses belajar mengajar pindah ke rumah bapak Puji, karena lumbung Desa yang semula dipakai untuk kegiatan belajar mengajar anak-anak RA. tersebut akan dibangun gedung RA. dan pada tahun 1992 Proses kegiatan belajar mengajar pindah dan menempati gedung baru, yang dulu adalah lumbung desa. RA Dharma Wanita Unit Departemen Agama Desa Ngrandu menempati tanah kas desa Ngrandu

yang berlokasi di Rt.03 Rw.01 Dukuh Ngeluk Desa Ngrandu Kecamatan Kauman Kabupaten Ponorogo¹

2. Letak Geografis RA Perwanida Ngrandu

RA Perwanida Ngrandu berlokasi di Jalan Gajah Mada Rt.03 Rw.01 Desa Ngrandu Kecamatan Kauman Kabupaten Ponorogo. Kode Pos 63451. RA Perwanida Ngrandu terletak di sebuah desa yang beriklim tropis, mayoritas penduduknya bermata pencaharian sebagai petani. RA Perwanida Ngrandu berada di tengah-tengah pemukiman penduduk, yang berada di Dukuh Ngeluk Desa Ngrandu Kecamatan Kauman kurang lebih 12 KM dari pusat kota Ponorogo dan berbatasan dengan:

- a. Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Sukosari
- b. Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Nongkodono
- c. Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Semanding
- d. Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Bringin

3. Perkembangan RA Perwanida Ngrandu

a. Profil RA Perwanida

Identitas Sekolah

Nama Sekolah	RA Perwanida Ngrandu
NIS	010020
NSS Baru	101235020130
Terakreditasi	B
Propinsi	Jawa Timur
Kabupaten	Ponorogo
Kecamatan	Kauman

¹Kurikulum RA Perwanida Ngrandu Tahun Pelajaran 2022/2022, 3.

Desa	Ngrandu
Jalan	Gajah Mada
Kode Pos	63451
Telepon	-
Status Sekolah	Swasta
Kelompok Sekolah	Terbuka
Tahun Berdiri	1988
Kegiatan belajar	Pagi
Mengajar	
Bangunan Sekolah	Milik Sendiri
Luas Bangunan	100 m
Lokasi Sekolah	Pedesaan
Jalan ke Pusat	3 km
Kecamatan	
Jarak ke Pusat	12 km
Otoda	
Organisasi Penyelenggara	Yayasan Perwanida Kabupaten Ponorogo

b. Visi RA Perwanida Ngrandu

“Terbentuknya siswa yang beriman, bertaqwa, berilmu, kreatif dan inovatif” Indikator visi²:

- 1) Terbiasa melaksanakan sholat lima kali sehari
- 2) Terbiasa membaca al-qur’an, menghafal surat-surat pendek dan do’a setiap hari.
- 3) Terbiasa melakukan kegiatan sendiri serta memiliki rasa percaya diri.
- 4) Berani, berkompetisi dan mampu berkreasi.

²Lihat Transkrip Dokumen, 01/D/9-2-2022

c. Misi RA Perwanida Ngrandu

- 1) Mempertebal keimanan dan ketaqwaan melalui kegiatan-kegiatan keagamaan dan ibadah.
- 2) Melatih kemandirian dan mengembangkan model pembelajaran bernuansa karakter .
- 3) Meningkatkan gemar membaca, menulis dan berhitung

d. Tujuan RA Perwanida Ngrandu

Pedoman pengembangan program pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan panduan bagi pendidik dan tenaga kependidikan dalam mengembangkan program pembelajaran di RA Perwanida Ngrandu ponorogo.yang terdiri atas

1) Tujuan Umum RA Perwanida Ngrandu

Tujuan umum dirumuskan dengan mengacu kepada tujuan umum pendidikan RA, yaitu:

- a) Membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab.
- b) Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

- c) Membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik piskis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk memasuki pendidikam dasar.
- 2) Tujuan Khusus RA Perwanida Ngrandu
- Tujuan khusus dirumuskan sesuai dengan tujuan RA Perwanida Ngrandu Yaitu:
- a) Tahap I (tahun 2018-2019) RA Perwanida Ngrandu berusaha untuk mencapai Tujuan:
- 1)) Mewujudkan perilaku anak yang mandiri, kreatif, serta sesuai dengan ajaran agama Islam.
 - 2)) Menyediakan alat peraga edukatif yang menarik dan memadai
 - 3)) Mewujudkan ketrampilan shalat, baca tulis al-Qur'an
- b) Tahap II (tahun 2019-2020) RA Perwanida Ngrandu berusaha untuk mencapai tujuan:
- 1)) Meningkatkan kuantitas dan kualitas sarana/prasarana serta pemberdayaan-nya yang mendukung peningkatan prestasi siswa
 - 2)) Terwujudnya teman bermain yang lebih luas
 - 3)) Tersedianya ruang guru yang mampu menampung semua guru

4. Sarana dan Prasarana RA Perwanida Ngrandu

a) Lokasi

Pendirian RA Perwanida Ngrandu Kabupaten Ponorogo yang berlokasi di Jalan Gajah Mada Rt.03 Rw.01 Ngrandu Kauman Kabupaten Ponorogo ini telah memperhatikan dan memenuhi persyaratan lingkungan yaitu: faktor keamanan, kebersihan, ketenangan, dekat dengan permukiman penduduk yang relatif banyak serta faktor kemudahan transportasi.

b) Luas Tanah

Luas tanah RA Perwanida Ngrandu adalah 305m² dengan perincian luas gedung 100 m²-Luas Area Bermain 205 m². Dengan luas gedung dan halaman tersebut, maka dapat memenuhi keperluan ruang gerak anak untuk belajar dan bermain dengan nyaman dan menyenangkan.

Tabel. 4.1 Sarana dan prasaran RA Perwanida Ngrandu

No	Komponen	Analisis Kondisi RA			Ket
		Sangat memenuhi	Cukup memenuhi	Kurang memenuhi	
A	PRASARANA				
1	Lokasi		√		
2	Kepemilikan tanah dan luas tanah		√		
3	Bangunan Gedung		√		
B	SARANA				
1	Ruang kelas		√		
2	Ruang kegiatan bermain bebas			√	
3	Ruang Kantor (Kepala RA)			√	
4	Ruang Guru/TU		√		
5	Ruang Dapur				
6	Ruang Gudang				

7	Kamar Mandi/WC Guru				
8	Kamar Mandi/WC anak			√	
9	Alat permainan Edukatif di dalam kelas			√	
10	Alat Permainan Edukatif di luar kelas			√	

Berdasarkan analisis kondisi di atas, sarana dan prasarana RA Perwanida Ngrandu yang meliputi: lokasi yang strategis yang dekat dengan penduduk sehingga akses ke sekolah lebih mudah, tanah hak milik dan luas tanah mencukupi, kondisi bangunan gedung cukup baik dan mencukupi serta didukung sarana yang meliputi: ruang kegiatan bermain bebas, kantor kepala. Kamar mandi/WC siswa serta didukung alat permainan edukatif (APE) di dalam kelas maupun di luar kelas yang cukup terpenuhi meskipun belum lengkap dan untuk meningkatkan keberhasilan pelaksanaan kurikulum di RA Perwanida Ngrandu sarana dan prasarana tersebut kelengkapan dan kualitasnya akan diupayakan secara terus menerus.

5. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan RA Perwanida Ngrandu

a) Kepala Sekolah

Berdasarkan Peraturan Menteri Nasional Nomor 13 Tahun 2007 tanggal 17 April 2007 tentang standar Kepala Sekolah/Madrasah, maka Sekolah RA telah memenuhi Kualifikasi Umum dan Kualifikasi Khusus. Kualifikasi Umum kepala RA adalah sebagai berikut: (1) memiliki kualitas akademik sarjana (S1) atau diploma empat (D-IV) kependidikan pada perguruan tinggi yang terakreditasi; (2) pada waktu diangkat sebagai kepala sekolah berusia setinggi-tingginya 56 tahun; (3) memiliki

pengalaman mengajar sekurang-kurangnya 3 (tiga) tahun di RA Perwanida Ngrandu.

Adapun kualifikasi khusus Kepala RA Perwanida Ngrandu meliputi:

- 1)) Berstatus guru Kepala RA Perwanida Ngrandu
- 2)) Memiliki sertifikat pendidik sebagai guru kepala RA Perwanida Ngrandu
- 3)) Memiliki sertifikat/ kepala RA Perwanida Ngrandu yang diterbitkan oleh Yayasan RA Perwanida Ngrandu Kabupaten Ponorogo;
- 4)) Menunjukkan perilaku sebagai seorang muslim yang dekat dengan guru dan anak-anak serta dapat menjadi panutan bagi anak didik muslim.
- 5)) menunjukkan kepribadian sebagai seorang muslim yang terus belajar dan berkembang.

Hal ini berarti kepala RA Perwanida Ngrandu harus taat dan dapat ditiru dalam menjalankan ajaran dan nilai-nilai Islam yang diwujudkan dalam pola jiwa, pola pikir dan pola tindak yang Islami di lingkungannya. Kepala RA Perwanida Ngrandu memiliki kepribadian yang istiqomah, komitmen terhadap pendidikan anak yang memiliki etos belajar yang tinggi untuk mempelajari dan mengembangkan pendidikan anak yang sesuai dengan kaidah-kaidah ajaran Islam. Kepribadian sebagai seorang muslim bagi para kepala RA Perwanida Ngrandu menjadi inti dalam mewarnai kompetensi-kompetensi lainnya yang

dibutuhkan dalam pengelolaan dan pelaksanaan pembelajaran di Kepala RA Perwanida Ngrandu³.

Berdasarkan analisis kondisi Kepala RA Perwanida Ngrandu tersebut di atas, Kepala RA Perwanida Ngrandu telah memenuhi kualifikasi telah memenuhi Kualifikasi Umum dan Kualifikasi Khusus. dan sudah cukup kompeten dalam menjalani tugasnya dengan baik ditinjau dari aspek kompetensi kepribadian, manajerial, supervisi maupun sosial sudah cukup terpenuhi dan memadai sehingga sangat mendukung pelaksanaan kurikulum di tingkat satuan pendidikan RA Perwanida Ngrandu dan untuk meningkatkan keberhasilan pelaksanaan kurikulum di RA Perwanida Ngrandu kualifikasi dan kapasitas kompetensi kepala RA Perwanida Ngrandu akan ditingkatkan secara terus menerus.

b) Pendidik

Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 16 tahun 2007 tanggal 4 Mei 2007 tentang standar kualifikasi akademik kompetensi guru, maka para pendidik minimum diploma empat (D-IV) atau sarjana (S1) dalam bidang pendidikan anak usia dini atau psikologi yang diperoleh dari program studi yang terakreditasi. Selain itu, guru RA Perwanida Ngrandu diharapkan memiliki kualifikasi khusus yang dapat menunjang pencapaian kompetensi lulusan dan harapan masyarakat muslim (*stakeholders*). Hal ini berarti guru RA Perwanida Ngrandu harus taat dan dapat ditiru dalam menjalankan ajaran dan nilai-nilai Islam yang

³Kurikulum RA Perwanida Ngrandu Tahun Pelajaran 2022/2022.

diwujudkan dalam pola jiwa, pola pikir dan pola tindak yang islami di lingkungannya.

Kepribadian sebagai seorang muslim bagi para guru RA menjadi inti atau jiwa dalam mewarnai kompetensi-kompetensi lainnya yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran di RA Perwanida Ngrandu Ponorogo⁴.

Kondisi Guru RA Perwanida Ngrandu, ditinjau dapat dideskripsikan berikut:

Tabel. 4.2 Kondisi Guru RA Perwanida Ngrandu

No	Jenis Guru	Kualifikasi			Pelatihan	Keterangan
		S2	S1	Belum S1		
1	Guru	-	2	-	-	
2	Guru pendamping	-	-	-	-	
3	Tenaga kependidikan	-	-	1	-	
	Jumlah	-	2	1	-	3

Tabel. 4.3 Identitas Guru RA Perwanida Ngrandu

No	Nama	L/P	Pendidikan	TTL	Status	Jabatan
1	Siti Yulaika,S.Pd	P	SI PGPAUD	Ponoro go 08-09-1974	GTY	Ka RA
2	Umi Maisyaroh,S.Pd.I	P	SI PAI	Malang 18-11-1986	GTY	Guru
3	Robingatul Khasanah	P	SLTA	Ponoro go 08-09-1982	GTY	Tenaga Kependidikan

⁴Lihat Transkrip Dokumen, 04/D/16-2-2022

6. Keadaan Siswa RA Perwanida Ngrandu

Tabel. 4.4 jumlah peserta didik di RA Perwanida Ngrandu

No	TP.	KELOMPOK A	KELOMPOK B	JUMLAH
1	2016 – 2017	13	11	24
2	2017-2018	10	9	19
3	2018-2019	16	10	26
4	2019-2020	7	18	25

Berdasarkan data tersebut kondisi peserta didik di RA Perwanida Ngrandu selama 3 tahun terakhir, perkembangannya cukup baik dan setiap tahun meningkat, hal ini menunjukkan kepercayaan masyarakat terhadap RA semakin meningkat sehingga kurikulumnya perlu secara terus menerus dikembangkan dan ditingkatkan⁵.

B. Paparan Data

1. Penggunaan *Playdough* Dalam Kegiatan Pembelajaran di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo

Media *Playdough* adalah media bermain yang dibuat dari bahan adonan, bahan adonan terdiri dari beberapa campuran tepung, lem kayu, dan pewarna. Bahan yang sangat mudah dijumpai dan terjangkau. Media *Playdough* sangat mudah dibentuk karena teksturnya yang lentur dan lunak sehingga permainan *Playdough* aman untuk anak, hal ini bertujuan untuk mengembangkan sikap kreatif anak, karena dimulai dengan membuat berbagai bentuk anak akan dilatih untuk berkreasi sesuai imajinasi kreatifnya. Penggunaan *playdough* dalam pembelajaran bertujuan untuk mempermudah pemahaman materi tentang tema-tema pembelajaran seperti

⁵Lihat Transkrip Dokumen, 06/D/16-2-2022

tema rekreasi, tema diri sendiri, dll. Dengan demikian pemahaman anak akan lebih dalam hingga mengenalkan pada konsep-konsep seperti pengenalan warna, pengenalan berbagai ukuran, pengenalan berbagai jenis bentuk⁶.

Penggunaan *Playdough* yang dibentuk sangat bermanfaat untuk perkembangan otak anak, tidak hanya memperoleh kesenangan namun juga sangat bermanfaat untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Penggunaan *Playdough* bisa digunakan sebagai hiasan seperti tempat tissue, tempat pensil, dan pigora. Dalam menumbuhkan sikap kreatif anak maka dibutuhkan adanya kegiatan penunjang seperti pada belajar sambil bermain dengan media *Playdough*. Dalam proses kegiatan belajar mengajar guru memiliki peran sangat penting yaitu guru harus inovatif, kreatif, dan aktif, sehingga anak akan termotivasi dan terdorong untuk melakukan sesuatu. Kegiatan bermain *Playdough* adalah kegiatan yang berhubungan dengan bermain membentuk benda, dan menyerupai benda sehingga dalam langkah-langkahnya anak terlibat langsung selama pembelajaran. Disetiap permainan ada cara bermain atau langkah-langkah bermain maka dari itu langkah-langkah bermain dan aturan dibuat agar memudahkan anak untuk memahami materi yang telah dijelaskan guru.

Berikut ini pemaparan dari Siti Yulaika selaku kepala sekolah RA Perwanida Ngrandu menjelaskan tentang pentingnya permainan *Playdough* sebagai menstimulus sikap kreatif anak kelas B di RA Perwanida Ngrandu:

⁶Holis, 62 *Rekayasa Guru Dalam Pembelajaran: Fenomena Perpaduan Merdeka Belajar Dan Moderasi Beragama Pada Madrasah*, 89.

Kegiatan belajar melalui aktivitas membentuk dengan media *Playdough* itu sangat penting mbak, karena untuk melatih keterampilan motorik halus anak dan juga bisa mengembangkan sikap kreatif anak, dengan hal ini kalau tidak membentuk secara langsung hanya melihat dan mendengarkan cerita guru maka anak-anak kurang maksimal pengetahuannya. Jadi pembelajaran disini itu langsung pendekatan menggunakan media *Playdough* diawali dengan pengenalan alat, dan bahan untuk membuatnya, anak-anak diajak untuk membuat *Playdough* bersama-sama, dan anak-anak bisa membuat beberapa bentuk dasar dari *Playdough* tersebut, seperti membentuk pola dasar lingkaran, persegi, pilin memanjang. Jadi ketika anak diajak proses pembelajaran dari awal hingga proses pembuatan maka anak tidak akan cepat bosan mbak, anak akan terus mengeksplor dan membuat sesuai imajinasinya⁷.

Pendapat di atas di perkuat oleh Umi Masyaroh selaku guru wali kelas

B RA Perwanida Ngrandu:

Iya sangat penting mbak, karena dengan pembelajaran menggunakan *Playdough* ini dapat melatih keterampilan motorik halus anak yaitu pergerakan otot halus jari-jemari tangan anak melalui kegiatan meremas, memilin, dan sangat penting untuk mengembangkan sikap kreatif anak seperti menumbuhkan rasa ingin tahu anak, menuangkan daya imajinasinya, memberi kesempatan anak untuk bertanya karena untuk proses pengenalan anak dalam mengetahui konsep bentuk, kan ketika anak itu diberikan *Playdough*. Anak akan terus penasaran dan ingin tahu dibuat ini itu, dan juga dalam proses pembuatannya *Plyadough* diberi beberapa warna untuk menarik perhatian anak. pembelajaran menggunakan *Playdough* juga bertahap sesuai perkembangannya mbak. Jadi pada intinya pembelajaran menggunakan media *Playdough* itu sangat penting sebagai penunjang keterampilan, dan konsentrasi perkembangan otak anak⁸.

Paparan penjelasan diatas menunjukkan bahwa guru RA Perwanida Ngrandu dalam penggunaan media *Playdough* sangat penting dilakukan dan dikenalkan anak sebagai media pembelajaran, karena dalam pembelajaran tak hanya menggunakan media gambar, maka anak diajak untuk membuat sendiri bentuk asli dari hewan-hewan ang akan dibuatnya, hal ini juga melatih otak untuk berproses dan berkembang. Jika media pembelajaran

⁷Lihat Transkrip Wawancara, 02/W/5-3-2022

⁸Lihat Transkrip Wawancara, 02/W/5-3-2022

menggunakan media cetak ataupun papan tulis dan mendengarkan cerita dari guru anak-anak akan cepat bosan sehingga menimbulkan banyak pertanyaan.

Kendala lain dalam bermain *Playdough* itu juga terletak pada aksesoris pendukung atau alat pendukung jika saja *Playdough* digunakan saat pembelajaran tidak ada tambahan alat hal ini juga bisa menyebabkan anak-anak bosan ingin membuat mobil tetapi tidak ada lidi untuk menyambung rodanya, maka dari itu kreatifitas guru dalam menyediakan bahan dan alat pendukung juga penting agar anak mampu berkreasi dalam membuat bentuk, kendala lain juga dilihat dari mood sang anak, setiap anak memiliki karakteristik sendiri-sendiri ada anak yang mampu menyelesaikan dengan cepat pekerjaannya, sehingga mengganggu temannya, ada anak yang tidak mau membuat karena rewel, ada anak yang terlalu aktif mengerjakan hingga punya temannya di ambil, apalagi aktivitas bermain *Playdough* dilakukan di dalam kelas jika hal tersebut tidak di antisipasi dengan baik maka bisa saja anak bosan dan tidak mau mengikuti pembelajaran.

Dalam menghadapi kendala tersebut maka guru RA Perwanida berpikir dan memecahkan masalah untuk menentukan dan membuat pembelajaran yang menyenangkan seperti menambah jumlah peralatan pendukung, menceritakan kembali setelah anak membuat *Plyadough* tersebut, mengajak anak bermain *Playdough* di luar kelas (*outdor*), mengajak anak memanfaatkan hasil dari membentuk tadi untuk hiasan seperti membuat pigora, sebagai hiasan tempat pensil. Membuat suasana pembelajaran

menjadi lebih menyenangkan bagi anak, dan juga anak akan terlihat menyenangkan dan bersemangat dalam belajar.

Kegiatan observasi ini peneliti lakukan pada pukul 07.30 WIB- selesai. Dengan melakukan observasi ini saya mengetahui bagaimana penggunaan *Playdough* dalam kegiatan pembelajaran di RA Perwanida. Terlebih dahulu menentukan tema pembelajaran yang sesuai dan mudah untuk pembelajaran *Playdough*, kemudian memilih bahan dan alat untuk membuat *Playdough*, membuat berbagai bentuk dengan media *Playdough*. Setelah itu guru mempersilahkan anak-anak untuk mulai membuat bentuk tetap mengikuti instruksi dari guru. Tidak hanya dalam penggunaan *Playdough* akan tetapi dalam permainan *Playdough* juga memiliki segudang manfaat, manfaat yang akan memberikan pengalaman positif pada anak. Pengalaman yang luar biasa setelah bermain *Playdough* sehingga menimbulkan perasaan senang, nyaman, dan pengetahuan. Bermain dengan media *Playdough* itu juga memiliki kelemahan dan kelebihan seperti pemaparan yang dijelaskan Siti Yulaika dan Umi Maisyaroh.

Berikut pemaparan Siti Yulaika, S.Pd selaku kepala sekolah RA Perwanida Ngrandu mengenai manfaat yang didapat setelah anak-anak melaksanakan aktivitas bermain *Playdough*:

Manfaatnya begini mbak, untuk meningkatkan kemampuan motorik anak, untuk meningkatkan kreativitas anak, meningkatkan sikap yang timbul dalam diri anak, kemampuan sosiologi, rasa ingin tahu dan pengetahuan apa *playdough* itu, mengenal konsep seperti pada bentuk dan identifikasi bentuk ini lingkaran, ini segitiga, ini kotak, dll dengan begini anak akan secara nyata mengenal konsep bentuk sederhana melalui *Playdough*, dan untuk meningkatkan literasi. Jadi ketika anak lagi senengnya saat bermain itu mbak, maka anak juga belajar nah disitu sikap

anak muncul, seperti rasa ingin tahu tinggi, nah disitu kreatif anak muncul mbak, terus manfaat lainnya seperti anak lebih insten komunikasi dengan guru misalnya “bu saya ingin membuat kura-kura tapi tidak bisa kakinya?” ada lagi pertanyaan dari anak “bu, saya ingin membuat gurita tapi tidak bisa, gimana bu?” misalnya pertanyaan-pertanyaan seperti itu muncul ketika anak semakin penasaran dan ingin tahu itu tadi mbak. Maka dari itu guru harus berperan aktif. Selain manfaat dalam bermain *Playdough* juga terdapat kekurangan dan kelebihan yaitu untuk menambah pengalaman anak, untuk menumbuhkan rasa percaya diri, membangun kreativitas anak menumbuhkan imajinasi anak, dan untuk mengetahui seberapa bakat anak itu dalam bermain membuat bentuk. Sedangkan kekurangannya ketika anak yang tidak mempunyai minat terhadap permainan *Playdoughnya* hanya mengenal dasar, dia tidak tertarik dengan media *Playdough* dia juga tidak ingin membentuk menjadi apa? karena dari awal anak itu sudah tertarik⁹.

Pendapat yang dijelaskan diatas juga diperkuat Umi Maisyaroh selaku guru wali kelas RA B:

Iya mbak, dalam bermain *Playdough* banyak sekali manfaat yang diperoleh anak yang pertama secara otomatis motorik halus anak sudah terlatih kemudian yang kedua meningkatkan kreativitas anak dalam berimajinasi menciptakan bentuk-bentuk, terus yang ketiga anak lebih bisa bersosial dengan temannya bisa bekerja sama dengan satu kelompok untuk membuat *Playdough* itu kemudian yang keempat bisa menciptakan rasa ingin tahu anak misalkan ketika guru membuat anak bertanya bu itu membuat apa?, manfaat yang kelima bisa meningkatkan literasi anak yang mana anak disini ketika ibu guru menjelaskan anak-anak mendengarkan kemudian memahami apa yang disampaikan guru dan akhirnya nanti dapat berkomunikasi. Demikian adalah salah satu bentuk kita untuk memunculkan indikator anak tentang rasa ingin tahu dan bagaimana cara anak itu menyampaikan informasi yang sudah didapatnya¹⁰.

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa guru di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo menjelaskan tentang manfaat serta kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran media *Playdough* yaitu untuk menumbuhkan imajinasi, melatih dan mengasah motorik halus, mengembangkan sikap kreatif anak, menumbuhkan rasa percaya diri pada

⁹Lihat Transkrip Wawancara, 04/W/5-3-2022

¹⁰Lihat Transkrip Wawancara, 04/W/5-3-2022

anak, menumbuhkan sikap rasa kerjasama dan saling menghargai, mengenalkan konsep bentuk pada anak, selain manfaat yang diperoleh ada juga kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran *Playdough* kelebihannya yaitu, permainan yang menyenangkan, memberikan pengalaman secara langsung, toleransi, menciptakan berbagai macam bentuk. Sedangkan kekurangannya yaitu, perawatannya agak susah karena pembelajaran *Playdough* hanya bisa digunakan untuk sekali saja, permainan ini tidak bisa membuat objek besar. Mengetahui manfaat kelebihan dan kekurangan *Playdough*. Di RA Perwanida juga ada dilakukan pendekatan dalam pembelajaran, pendekatan pembelajaran ini untuk memusatkan dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Pendekatan pembelajaran ketika bermain melalui media *Playdough* di RA Perwanida Ngrandu seperti yang dijelaskan Siti Yulaika selaku kepala sekolah RA Perwanida sebagai berikut:

Iya mbak, pendekatan yang digunakan di RA Perwanida yaitu dengan pendekatan kelompok, karena gurunya disini ada 3 jadi kelompok dibagi 2 kelas setiap 1 kelas di ampu oleh 1 guru, nah di kelompok A itu terdiri dari 15 anak, dan kelompok B terdiri dari 7 anak. itu nanti gini mbak saat pembelajaran misalkan ada pembelajaran membuat kerajinan seperti menganyam dari daun pisang itu kita lakukan secara bersama yaitu kelas A dan B dijadikan satu di ruangan sama. dalam satu ruangan itu tetep dibagi perkelompok, karena kalau tidak kelompok pengawasannya kurang maksimal. Untuk metode yang digunakan menggunakan metode Demosntrasi mbak, lalu anak mendengar, melihat intruksi dari guru kemudian anak praktek sesuai yang diinstruksi tak lepas dari pengawasan guru mbak, metode bercerita, dimaksudkan ketika anak selesai melakukan pekerjaannya anak akan menceritakan kembali benda yang dibuatnya sesuai tema, kemudian metode bermain metode ini membebaskan anak untuk berkreasi sesuai imajinasinya, bermain dan mengeksplorasi benda yang dilihatnya, begitu mbak¹¹.

¹¹Lihat Transkrip Wawancara, 06/W/5-3-2022

Pendapat diatas diperkuat Umi Maisyaroh selaku guru wali kelas B RA

Perwanida Ngrandu:

iya mbak disini menggunakan pendekatan dalam penunjang pembelajaran, pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kelompok jadi dalam kelompok itu anak-anak melakukan suatu kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama, dalam kelompok terdiri dari 4-5 anak setiap kelompok kita berikan tugas untuk membuat bentuk-bentuk *Playdough*. Alasan menggunakan pendekatan kelompok yaitu untuk memudahkan guru dalam pengawasan, untuk memudahkan pembelajaran dan koordinasi anak. Kalau dirasakan sejauh ini ya untuk kelas B sangat optimal dengan pendekatan kelompok ini mbak. Lalu untuk metode yang digunakan dalam pembelajaran bermain *Playdough* yaitu melalui cerita atau guru menjelaskan terlebih dahulu dari bahan bakunya, terus pembuatannya dll kemudian baru kita bermain membentuk kelompok setiap anak akan membuat sesuatu dari *Playdough* itu tadi. Untuk strategi pembelajarannya dari guru memberikan tugas misalkan ayo membuat bentuk lingkaran, membuat bentuk panjang, membuat segi empat dll¹².

Pemaparan di atas menunjukkan bahwasannya menurut guru RA Perwanida Ngrandu pendekatan pembelajaran yang digunakan sangat penting untuk ketercapaian tujuan pembelajaran di suatu lembaga karena dengan memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai maka kompetensi anak anak terwujud sesuai harapan. Disinidalam pendekatan kelompok dan metode yang digunakan metode demonstrasi, bermain dan bercerita dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan anak.

Untuk Kegiatan observasi saya lakukan pada hari Rabu, 23 Februari 2022 di mulai pukul 07.30- 09.30 WIB. Kegiatan observasi ini saya lakukan untuk mengetahui penggunaan *Playdough* dalam kegiatan pembelajaran di RA Perwanida. Pada hari ini observasi dilakukan di dalam kelas B, sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai Seperti biasanya guru menyiapkan alat

¹²Lihat Transkrip Wawancara, 06/W/5-3-2022

dan bahan, menata kursi dan meja menjadi berhadap-hadapan untuk memudahkan pengawasan, untuk kali ini tidak membuat adonan *Playdough* tetapi membuat kerajinan dan menghias pigora dari bahan kardus dengan *Playdough* yang sudah dibuat kemarin, karena agar bisa menempel di kardus diperlukan *Playdough* yang kering maka sebabnya guru pada pembelajaran hari ini tidak membuat adonan *Playdough*.

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai dilakukan pembiasaan berdoa terlebih dahulu, setelah berdoa, untuk pemanasan dalam pembelajaran guru bercerita terkait dengan tema rekreasi tujuan bercerita ini untuk menumbuhkan semangat literasi anak dan sebagai pijakan awal untuk masuk ke pembelajaran, guru menjelaskan kalau kemarin temanya rekreasi ke kebun binatang darat, kalau hari ini rekreasi ke pantai dan bertemu dengan biota laut, dan guru menjelaskan ke anak kalau selama kita berwisata untuk menyimpan semua momen maka perlunya kita berfoto atau memotret akan keindahan hewan laut. Maka dari itu setelah difoto kemudian menyimpan foto kedalam bingkai foto/pigora, jadi guru menjelaskan kalau pembelajaran hari ini membuat karya bingkai foto dengan hiasan hewan laut dari bahan *Playdough*. Kemudian guru menjelaskan cara membuat dan langkah demi langkah guru mendampingi anak dimulai dari menggunting kardus, menempel kardus, menghias dalam pigora dengan kertas *origami*, memasang foto identitas dirinya, menyambungkan kardus, terakhir menempel *Playdough* di tepian pigora. Setelah pigora jadi guru meminta anak untuk menceritakan hasil pigora yang dibuatnya.

Saat kegiatan pembelajaran dimulai peneliti mengamati dan memperhatikan anak bahwa sikap kreatifnya sudah berkembang dengan baik, seperti saling berbagi, saling membantu, anak sudah lebih sering mengajukan pertanyaan ke guru, mengerjakan secara mandiri. tetapi masih ada setengah dari hasil pengamatan inilan yang nantinya akan menjadi penilaian guru untuk acuan indikator guru¹³.

2. Sikap Kreatif Anak Usia Dini di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo

Anak usia dini adalah usia dimana seluruh aktivitas anak adalah bermain. Dengan bermain dapat merangsang aspek perkembangan anak. Dunia anak memang tidak bisa dipisahkan dengan dunia bermain. Pelayanan pendidikan anak usia dini harus di tanamkan sejak dini sebagai bekal anak dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Pelayanan pendidikan anak usia dini meliputi penyediaan media pembelajaran (APE), proses kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, Pendidikan diberikan untuk anak salah satunya untuk menstimulasi agar seluruh tahap perkembangannya tercapai sesuai tujuan. Salah satunya pendekatan dengan belajar sambil bermain. Tak hanya belajar anak-anak akan di beri kesempatan bermain.

Ada enam aspek yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini aspek kognitif, aspek bahasa, aspek fisik- motorik, aspek seni kreativitas, aspek agama dan moral, aspek sosial-emosional. Keenam aspek

¹³Lihat Transkrip Observasi, 02/O/23-2-2022

tersebut harus dikembangkan agar perkembangan anak optimal. Anak usia dini harus memiliki sikap diantaranya sikap kreatif, sikap berpikir kritis serta berperilaku baik. kemampuan berpikir kritis dan kemampuan sikap kreatif itu dua hal yang tidak sama dan harus ada keseimbangan diantaranya. Maka dalam hal ini stimulasi terhadap kemampuan tersebut harus dipenuhi. Pada kemampuan sikap kreatif (afektif) perlu dikembangkan. Untuk itulah pendidik harus mendorong dan memfasilitasi anak untuk mencapai sikap tersebut. Guru yang kreatif dan inovatif sangat berperan dalam dalam meningkatkan sikap kreatif anak. Sikap kreatif anak dapat terbentuk melalui lingkungan dan dirinya. Lingkungan yang dia tempati dan berasal dari naluri dirinya sendiri. Tugas utama guru dalam pembelajaran yaitu memberikan arahan dan pemberian rangsangan terhadap anak. Sikap kreatif anak yang timbul tidak harus berasal saat pembelajaran berlangsung namun juga saat anak-anak bermain. Sikap kreatif merupakan sikap yang ada dalam diri anak untuk kecenderungan melakukan sesuatu.

Berikut ini pemaparan Siti Yulaika selaku kepala sekolah RA Perwanida Ngrandu mengenai pengembangan sikap kreatif anak selama pembelajaran berlangsung di kelas B:

Kalau berkaitan dengan sikap kreatif begini mbak anak-anak senang dan sangat antusias serta efektif untuk mengenalkan konsep dalam bentuk tiga dimensi secara nyata. Misalkan gini mbak ketika pada saat ingin membentuk hewan laut ikan itu kan kalau disediakan media *Playdough* bisa dibentuk seperti ikan yang bisa dilihat dari beberapa sisi, karena hal ini kan berbeda dengan gambar yang hanya bisa dilihat dari 1 sisi saja, jadi bisa untuk menambah pengetahuan anak mengenalkan ke anak kalau demosntrasi bentuk ikan seperti ini begitu mbak. Anak anak mengeksplor apa yang belum diketahuinya, sikap kreatif itu juga bisa dilatih sejak dini terkait perialku anak bagaimana? Respon anak ketika diberikan media

bagaimana? Serta kecenderungan anak itu aktif atau tidak ketika saat disediakan media seperti Playdough jadi hal ini guru harus melihat mengoreksi disetiap perkembangannya mbak. Mendorong sikap kreatif ini juga perlu mbak dengan cara mengenalkan permainan-permainan yang menarik yang mengedukasi. Permainan yang menarik itu bisa juga seperti pengenalan warna jadi anak-anak akan lebih tertarik dengan benda yang dihias bagus, benda yang diberi warna-warni, mensupport/ mengapresiasi setiap hasil karyanya, memberikan kesempatan untuk berkembang. Kita biasanya dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan menerapkan itu sesuai dengan indikator jadi untuk menilai bagaimana sikap kreatif anak itu acuannya dari indikator. Pada tahap ini anak mampu mencapai apa tidak, apakah ada kendala dalam mencapai indikator? Kita yang harus mencari tau penyebab dan menemukan solusinya mbak. Iya tetap semua anak kita bimbing sampai bisa/tuntas¹⁴.

Saat pembelajaran *Playdough* anak kelas B juga sangat antusias bisa mendengarkan intruksi guru, ada anak yang ketika diberikan media *Playdough* langsung dibuat-berbagai macam bentuk, ada juga anak yang membuat bentuknya sangat lama, ada anak yang hanya membentuk 1 bentuk sudah. Itu semua sikap anak berbeda-beda mbak. Akan tetapi dalam pengembangan sikap kreatifnya anak bisa mengemukakan ide, ada juga yang aktif mengajukan pertanyaan, ada juga yang menolong dan mau berbagi ke sesama teman. Biasanya anak akan senang ketika dilakukan ayo membuat 3 macam bentuk yang berbeda dengan tema hewan mereka langsung membuat sendiri apa yang mereka mau tetapi ya hasilnya tidak bagus namun hal ini sudah dapat mengembangkan sikap kreatifnya.

Paparan di atas juga diperkuat oleh penjelasan Umi Maisyaroh selaku guru wali kelas B RA Perwanida:

Iya mbak, untuk sikap kreatif anak ketika bermain *Playdough* yang mana anak-anak itu bermain secara hanya visual maksudnya mewarna, menulis dan sebagainya, dan iki kita mulai bermain dengan 3 dimensi

¹⁴Lihat Transkrip Wawancara, 08/W/5-3-2022

dengan bentuk asli tentunya anak-anak suka sangat antusias dan biasanya itu mereka sebelum ada instruksi dari guru anak tersebut sudah mengeksplor duluan, sudah mulai tidak sabar membuat *Playdough* yang sudah dibagikan guru, tapi biasanya guru akan langsung memberikan arahan supaya anak-anak itu mau bermain bersama-sama sesuai arahan dari guru. Dalam kegiatan pembelajaran setiap harinya sebenarnya sikap kreatif anak itu muncul akan tetapi dalam penggunaan media *Playdough* hanya beberapa anak yang bisa mencapai tujuan. Pada intinya gini mbak guru harus memberikan rangsangan untuk menumbuh kembangkan sikap kreatif anak..¹⁵.

Pemaparan diatas menunjukkan bahwa menurut guru RA Perwanida Ngrandu sikap kreatif anak usia dini selama pembelajaran di kelas B dengan cara melatih, mendorong anak mengembangkan sikap kreatifnya. Pastinya dibantu dengan media atau APE (alat permainan edukatif) maka sikap anak akan lebih optimal dikembangkan. Selain itu guru juga harus berperan aktif dalam menstimulasi perkembangan sikap kreatif anak usia dini. Sedangkan pada kegiatan membentuk menggunakan media *Playdough* tidak dilakukan setiap hari hanya saja pada tema yang mudah diaplikasikan saja.

Berikut di bawah ini pemaparan Siti Yulaika selaku kepala sekolah RA Perwanida mengenai indikator apa saja yang menjadi acuan penilaian pengembangan tolak ukur sikap kreatif:

Iya mbak berarti itu hasil penilaian dari hasil bentuknya berkreasi kita membentuk apa, kolaborasi warna, itu bisa memadukan warna, keserasian warna, kerapian, jadi penilaian itu kita melihat sesuai kemampuan anak mbak. Misalkan pada kerapian ada anak yang sangat ulet telaten dan sangat menghargai kerapian maka itu kita bisa melihat oh ini anak yang rajin, anak yang mandiri seperti itu dimisalkan. Pada saat identifikasi warna jadi anak punya imajinasi sendiri dalam memaduk padankan warna seperti ketika ingin membuat pohon jadi ank itu tahu daun warnanya apa? Batang warnanya apa, dll. Kalau untuk indikator kita itu menggunakan yang sudah di tetapkan mbak, jadi sudah mencakup kesemua aspek. Faktor yang melatar belakangi anak itu mengembangkan sikap kreatif itu biasanya ada faktor

¹⁵Lihat Transkrip Wawancara, 08/W/5-3-2022

genKalau faktor gen itu sekeluarga punya jiwa seni bisa menular ke anaknya entah itu bapaknya pelukis, ibunya penyanyi itu bisa jadi darah seni tertular ke anaknya, dan saat pada pembelajaran kreativitas anak itu mudah faham dan menyerap arahan yang diberikan guru. Dimisalkan saja saat anak diberikan adonan *Playdough* sebelum guru menerangkan si anak itu sudah berkreasi sendiri banyak hal yang ingin dibuatnya. Kalau saja diberikan tugas dari guru ayo anak-anak membuat 1 bentuk binatang dia anak kreatif itu mampu membentuk 2 atau 3 binatang¹⁶.

Penjelasan di atas diperkuat Umi Maisyaroh selaku guru wali kelas B

RA Perwanida:

Indikator yang dinilai itu untuk motorik halus sudah jelas anak-anak supaya terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri, dari segi kognitifnya mungkin mengenal tekstur, mengeksplor objek, dan tentunya sesuai konsep dengan tema yang berlaku saat itu misalkan ketika itu tema binatang maka anak-anak kita bawa kita arahkan untuk kognitifnya berfikir tentang informasi atau tentang jenis-jenis binatang, untuk segi sosialnya yang jelas dengan *Playdough* kita akan menilai tentang kemandirian anak, percaya diri anak, memiliki sikap berani mengambil resiko, tertantang dengan kemajemukan untuk menyelesaikan tugasnya yang diberikan bu guru, dan aspek yang kita nilai itu bagaimana anak mencerminkan sikap kerjasama diantara kelompok. Kalau untuk faktor yang melatar belakangi pengembangan sikap kreatif itu jelas yang menjadi pendorong utama yaitu dilingkungan keluarga karena kita tahu anak itu dalam waktu 24 jam tidak mungkin disekolah apalagi ketika musim pandemi seperti ini kita tahu batasan disekolah hanya 2 jam pelajaran jadi selebihnya 22 jam itu dirumah, jadi kalau memang dari orang tuanya atau dilingkungan rumahnya itu sudah terbiasa dengan sikap kreatif misalnya ayahnya pelukis pasti ke anak itu tentu ada imbasnya, faktor lingkungan biasanya anak itu tidak dilahirkan dari keluarga berdarah seni namun dia mendapatnya dari pengaruh lingkungan seperti bergaul dengan teman-teman kreatif, dia yang awalnya pendiam menjadi aktif dan periang, ada jiwa telaten dan teliti dimulai dari situ jiwa kreatif anak mulai terbentuk.¹⁷

Menurut pemaparan di atas menunjukkan bahwa tolak ukur atau indikator yang dicapai itu dengan melihat ketentuan yang sudah ditetapkan dalam kurikulum RA, jadi guru-guru disana menilai, meihat, dan mengamati perkembangan anak sesuai nyata tanpa adanya rekayasa. Dalam

¹⁶Lihat Transkrip Wawancara, 13/W/5-3-2022

¹⁷Lihat Transkrip Wawancara, 13/W/5-3-2022

pengembangan sikap kreatif anak menunjukkan sikap dan karakteristik yang berbeda-beda itu terjadi sesuai tahapan dan kemampuan masing-masing anak. sebagian anak mampu menunjukkan sikap kreatifnya melalui membentuk benda dengan adonan, sebagaimana anak juga harus didampingi dan dibantu guru, sebagian anak masih ada yang bermain sendiri dengan temannya dan belum bisa mengikuti instruksi dari guru. Sikap yang berbeda inilah yang anak menjadi data penilaian guru. Karena pada intinya semua tahapan anak tidak bisa dipaksakan dan disama ratakan, hal ini anak mempunyai cara sendiri untuk mencapainya. Anak yang sangat aktif juga anak yang memiliki sikap kreatif yang tinggi ada aja cara yang dilakukannya untuk memnuhi rasa ingin tahunya.

Pada Kegiatan observasi saya lakukan pada hari Selasa, 22 Februari 2022 dimulai pukul 07.30- 09.30 WIB. Kegiatan observasi ini saya lakukan untuk mengetahui perkembangan sikap kreatif selama pembelajaran berlangsung. Sebelum memulai kegiatan belajar mengajar 5 menit guru menyiapkan dan menata alat maupun bahan yang akan digunakan untuk membuat adonan *Playdough*. Seperti biasa sebelum kegiatan pembelajaran anak-anak berdoa terlebih dahulu kemudian guru memberi salam selanjutnya guru menjelaskan tujuan pembelajaran *Playdough*, kemudian guru mengenalkan dan menyebutkan bahan dan alat apa saja yang akan digunakan untuk membuat adonan, anak-anak terlibat dalam proses pembuatan adonan tersebut seperti menuangkan tepung ke dalam wadah, menuangkan lem kayu ke dalam wadah.

Setelah adonan jadi dengan beberapa macam warna guru membagi sama rata adonan tersebut. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai guru menjelaskan literasi terkait tema hari itu rekreasi ke kebun binatang, maka disini anak-anak dibolehkan bebas untuk berimajinasi dan bertanya, setelah pengenalan dan pemanasan materi guru membagi kelompok setiap kelompok terdiri dari 4/5 anak, masing-masing kelompok diberikan adonan 3 macam warna yaitu coklat, hijau, dan merah. Dengan mengintruksi aturan bermain dan mengajak anak untuk menjaga jarak, kemudian anak-anak dipersilahkan untuk membuat berbagai macam bentuk bebas tetapi sesuai tema yaitu berkaitan dengan binatang. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *Playdough* ini peneliti mengamati bagaimana sikap kreatif itu terbentuk seperti sikap saling berbagi ke sesama teman sudah berkembang, setiap anak mulai mengembangkan imajinasi nya serta menuangkan ide nya melalui membuat bentuk, beberapa anak sering mengajukan pertanyaan, anak lebih merasa tertantang untuk membuat sesuatu, tetapi disini masih ada juga anak yang rewel tidak mau melakukan karena suasana hatinya sudah kacau sejak dari rumah, ada juga anak yang asik mengobrol sendiri sehingga lupa dengan tugasnya yang telah diberikan dengan ibu guru, ada juga anak yang diam tetapi mengerjakan tugas yang diberikan. Ada juga anak yang mampu menyelesaikan bentuk lebih dari 2 bentuk. Ada anak yang tidak mendengarkan instruksi yang diberikan guru dan membuat sendiri diluar tema yang sudah dijelaskan¹⁸.

¹⁸Lihat Transkrip Observasi, 01/O/22-2-2022

3. Capaian Penggunaan *Playdough* Dalam Mengembangkan Sikap Kreatif Anak Usia Dini di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo

Setiap lembaga pendidikan pasti mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Tujuan tersebut tak jauh dari penetapan visi misi lembaga tersebut. Untuk dapat mewujudkan visi misi tersebut maka lembaga hendaknya dibutuhkan seorang guru yang berkualitas untuk mendorong terciptanya anak-anak yang kreatif, guru yang profesional diantara memiliki sikap toleran yang tinggi, ramah tamah, berkepribadian dan berakhlak baik, intelegensi tinggi, berpikir kreatif, aktif dan inovatif. Kriteria guru yang demikianlah yang menjadikan lembaga tersebut memiliki lulusan anak-anak yang berakhlak mulia dan berkreaitif. Dalam pengembangan sikap kreatif anak juga perlu adanya dorongan yang membantu anak mengembangkan sikap kreatif anak usia dini. Untuk itulah pendidik berperan penting dalam mengembangkan sikap kreatif anak. Indikator keberhasilan belajar sebagai acuan guru untuk mencapai tingkat standar hasil belajar peserta didik.

Keberhasilan penggunaan *Playdough* untuk mengembangkan sikap kreatif dapat dilihat dari seberapa tercapai tujuan pembelajaran tersebut. Dalam kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mengamati sikap kreatif anak melalui beberapa indikator yang ditetapkan melalui penggunaan media *Playdough* diharapkan sikap kreatif anak akan muncul ketika setelah diberikan media *Playdough*. Terwujudnya tujuan pembelajaran juga diperlukan guru yang sangat inovatif guru merupakan fasilitator sebagai

pemeran aktif untuk penentu keberhasilan anak dalam mengembangkan sikap kreatifnya.

Berikut pemaparan Siti Yulaika selaku kepala sekolah RA Perwanida Ngrandu mengenai keberhasilan penggunaan *Playdough* selama pembelajaran berlangsung:

Iya mbak sudah berhasil tetapi kan ya ada sisi kurangnya tergantung temanya karena pada saat pembelajaran *Playdough* itu kan tidak semua tema harus diterapkan dengan *Playdough*. Misalkan kalau penggunaan *Playdough* yang bisa di kreasikan bentuk yang nyata misal pada tema rekreasi ke kebun binatang nah itu kan membuat bentuk nyata seperti hewan yang ada di darat atau dilaut, tema alam sekitar lingkungan itu nanti bisa membuat bunga, pohon, tema kendaraan bisa membuat pesawat, mobil, montor. Jadi di RA Perwanida itu tidak kesemua tema dapat diterapkan *Playdough* ya hanya yang nyata bisa dikreasikan itu mbak, kalau temanya tempat ibadah ya misal *Playdough* harus membutuhkan ruang yang banyak dan jumlah yang banyak juga jadi untuk pengenalan konsep sederhana yang nyata kita kenalkan pada tema-tema tertentu saja mbak. Permainan *Playdough* juga dapat mengembangkan sikap kreatif anak ini ditandai dengan kepiawaan tanganya dalam proses membentuk benda itu jika motoriknya sudah bagus kan kreatifnya muncul. Karena bagaimana pun sikap kreatif anak itu terbentuk dari daya imajinasi otaknya dalam memperlakukan sesuatu¹⁹.

Pemaparan diatas diperkuat oleh pendapat Umi Maisyaroh selaku guru wali kelas B RA Perwanida:

Iya mbak, sudah cukup berhasil karena sudah tercapai tujuan pembelajaran yaitu penggunaan *Playdough* dalam kegiatan belajar. Karena memahami dalam pengenalan konteks nyata itu lebih sulit kalau tidak praktek anak akan terlalu jauh membayangkan dan tak sesuai harapan maka dari itu untuk pengenalan dan pemahaman tentang suatu pembelajaran tema maka perlunya pendekatan mbak, salah satunya ya pendekatan melalui bermain dengan media *Playdough* jadi anak akan tau bentuk gurita kalau nyatanya seperti ini, bentuk bintang laut kalau nyata paling tidak anak faham konsep bentuk gambarannya. Kalau ketercapaian penggunaan *Playdough* dalam pengembangan sikap kreatif sudah berhasil mbak karena anak-anak kelas B semua sudah bisa secara mandiri menyikapi ketika diberikan *Playdough*, mereka langsung antusias dalam membuat bentuk. Jadi sudah punya naluri bagaimana sikapnya kepada teman, bagaimana

¹⁹Lihat Transkrip Wawancara, 15/W/7-3-2022

sikapnya ketika meminta bantuan dan membantu sesama. Bagaimana sikapnya mengerjakan secara mandiri. jadi untuk anak kelas B mayoritas sudah bisa dengan mandiri dalam menyikapi mbak. Apalagi kalau berhubungan dengan bermain maka rasa ingin untuk mengetahui cara bermain, mengeksplornya tinggi²⁰.

Menurut pemaparan diatas bahwa dalam pengembangan sikap kreatif dalam penggunaan *Playdough* sudah bisa dikatakan berhasil karena sebagai anak sudah memenuhi syarat tujuan yang dicapai. Dikatakan oleh guru disana bahwa keberhasilan terletak pada aktifnya seorang guru bisa membedakan tema yang cocok untuk penggunaan *Playdough* karena tidak semua tema itu bisa diterapkan, penyediaan APE yang memadai, perlakuan sikap anak yang aktif dan kreatif. Sikap kreatif anak juga bisa dilihat dari kecenderungan anak itu didorong dari rasa ingin tahu dan imajinasi tinggi. Penggunaan *Playdough* juga dapat mengembangkan sikap kreatif anak melalui membentuk berbagai macam. Selain penggunaan *Playdough* dalam mengembangkan sikap kreatif anak yaitu dengan melihat hasil pelaksanaan saat kegiatan belajar menggunakan *Playdough* ini sangat penting untuk diketahui karena sebagai penilaian peserta didik.

Berikut pemaparan Siti Yulaika selaku kepala sekolah RA Perwanida mengenai hasil dari penerapan penggunaan *Playdough* selama kegiatan pembelajaran:

Hasil penerapan kegiatan pembelajarannya sesuai tahap mbak, anak-anak mau mengikuti sesuai tahap dan sesuai perkembangannya. Seperti pada kegiatan kedua kemarin kan anak-anak di ajak untuk membuat pigora dari kardus dan penggunaan *Playdough*nya untuk dijadikan hiasan ya hasilnya sesuai harapan guru. Ini karena anak-anak kelas B mampu mendengarkan instruksi dari guru. Dan sudah mampu memahami konsep alur yang

²⁰Lihat Transkrip Wawancara, 15/W/7-3-2022

dijelaskan. Karena anak kelas B itu sudah bisa diarahkan mbak. Dan untuk pelaksanaan pembelajaran *Playdough* sangat terbantu dapat menyalurkan motorik halus dan kreativitas anak²¹.

Pemaparan di atas diperkuat Umi Maisyaroh selaku guru wali kelas B

RA Perwanida Ngrandu:

Iya mbak untuk hasil dari penerapan begini, sangat membantu sekali untuk mengembangkan fisik motoriknya, mengasah sikap kreativitasnya karena dilihat dari bahannya sendiri kan mudah didapat dan dibuat, sangat elastis mudah dibentuk jadi untuk pegaplikasian di anak itu sangat menyenangkan. Hasil dari pembelajaran menggunakan *Playdough* sangat bermanfaat sekali untuk mengembangkan sikap kreatif, mengasah menuangkan ide imajinasinya, menggali dan mengeksplor rasa ingin tahu, sesuai tahap perkembangan yang ditentukan. Kalau untuk pelaksanaan bermain *Playdough* sangat menyenangkan, tidak ribet, dan membuat anak-anak senang²².

Dari pemaparan guru di atas diketahui bahwa hasil dari pelaksanaan *Playdough* dalam pembelajaran itu sangat berkesinambungan, hasil pembelajarannya sudah sesuai dengan tahap yang ditentukan itu dilihat dari anak-anak mampu melakukan aktivitas membuat berbagai bentuk, anak mampu menyelesaikan menghias pigora, anak mampu berdiskusi, dan untuk pelaksanaannya tidak pada semua tema diterapkan hanya di beberapa tema saja. Pelaksanaan tidak ribet dan mudah karena permainan *Playdough* itu seketika itu kita membuat jadi untuk pembelajaran selanjutnya ya membuat lagi. Pelaksanaan bisa satu bulan dua kali bisa tiga minggu sekali, bisa satu tema sekali.

Kegiatan observasi ketiga saya lakukan pada hari Sabtu, 05 Maret 2022 dimulai pukul 07.30- 09.30 WIB. Kegiatan observasi ini saya lakukan untuk

²¹Lihat Transkrip Wawancara, 18/W/7-3-2022

²²Lihat Transkrip Wawancara, 18/W/7-3-2022

mengetahui keberhasilan perkembangan sikap kreatif anak melalui penggunaan media *Playdough* di RA Perwanida. Sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai Seperti biasanya guru menyiapkan alat dan bahan, mengkoordinasi anak untuk masuk kelas dan pembiasaan berdoa sebelum belajar, selanjutnya guru bercerita tentang tema kebetulan minggu ini masih tema rekreasi, dan anak-anak sangat antusias mendengar cerita guru karena guru menyajikan dalam bercerita dengan menggunakan buku cerita bergambar jadi anak-anak sangat senang dan sangat antusias. Berbagai macam pertanyaan anak, maka dari itu guru harus bisa menjawab setiap pertanyaan anak dan bijak menyikapinya. Setelah kegiatan literasi selesai guru mengajak anak untuk ikut dalam proses pembuatan *Playdough* dan ketika ditanya bahan dan alat apa yang digunakan anak dengan lantang menjawabnya.

Tahap demi tahap proses pembuatan didampingi guru, selanjutnya guru membagi kelompok 1 kelompok terdiri dari 4/5 anak, kemudian setiap kelompok dibagi 3 warna adonan yaitu warna merah, hijau, dan putih. Kemudian guru mengintruksikan dan menjelaskan aturan bermain kali ini berbeda dari pertemuan sebelumnya kalau satu kelompok harus menyelesaikan 1 jenis binatang tetapi masing-masing kelompok harus berkerjasama karena model bermain kali ini bermain estafet *Playdough* jadi anak-anak harus bisa bekerja sama dalam menyelesaikan bentuk yang disepakati kelompoknya, proses bermain ada yang membuat telinga, ada

yang membuat, tangan, kepala ada juga yang membuat makananya, dll. Setelah selesai guru meminta untuk menceritakan hasil yang dibuatnya.

Dalam observasi ini peneliti mengamati bahwa sikap kreatif anak sudah sangat baik terbentuk hal ini diketahui dengan anak bisa bekerjasama dengan temannya, anak mengajukan pertanyaan, anak mau berbagi dengan temannya, anak mau membantu temannya, guru sengaja tidak membagi *Playdough* kepada masing-masing anak karena untuk melatih anak seberapa banyak *Playdough* yang dibutuhkan dan melatih anak untuk bisa adil berbagi dengan temannya. Maka bisa dikatakan keberhasilan penggunaan *Playdough* untuk mengembangkan sikap kreatif sudah berhasil sebab anak sudah mampu mencapai acuan yang ditetapkan, dan keberhasilan selanjutnya terletak pada tema jika tema yang digunakan mudah untuk dibentuk dengan *Playdough* maka berhasil pembelajaran menggunakan *Playdough* jika tema yang digunakan sulit dibuat untuk anak, maka perlunya pembiasaan, latihan dan dampingan dari guru²³.

C. Pembahasan

1. Analisis Data Tentang Penggunaan *Playdough* Dalam Kegiatan Pembelajaran di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo

Penggunaan *Playdough* merupakan bermain melalui adonan dari tepung, maksudnya bermain membentuk benda dari bahan tepung. Penggunaan *Playdough* juga bisa di aplikasikan dengan barang bekas untuk menghasilkan suatu produk. Kegiatan bermain dengan media *Playdough* ini

²³Lihat Transkrip Observasi, 03/O/5-3-2022

sangat bermanfaat untuk aspek perkembangan anak. Bermain merupakan kegiatan aktivitas dengan tujuan untuk bersenang-senang, apapun kegiatannya jika itu menimbulkan rasa ketenangan, kegembiraan, kenyamanan dihati anak-anak maka bisa disebut dengan bermain. Melalui bermain juga anak-anak dapat mengembangkan imajinasinya, mengasah kecerdasan otak, dan perkembangan lainnya. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Bettelheim mengatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan individu sendiri dalam bermain tidak ada hasil akhir dan tidak ada penilaian²⁴.

Kegiatan bermain aktivitas mengeksplor dengan bebas tanpa adanya paksaan sebenarnya bermain sendiri itu kegiatan yang sangat banyak manfaat untuk perkembangan aspeknya karena anak usia dini tidak bisa dipisahkan dari bermain, dan bermain juga bisa mengatur fungsi kinerja anggota tubuh, seperti kaki, tangan, jari- jemari, keseimbangan tubuh, ketajaman mata, kejelihan indera telinga, dll. Maka begitu besar manfaat bermain banyak sekolah-sekolah atau lembaga PAUD yang menyediakan media/APE penunjang untuk anak bermain²⁵.

Penentuan jenis media juga sangat perlu untuk keberhasilan kegiatan belajar mengajar, melalui alat bantu media pembelajaran dapat membantu anak untuk memperdalam ilmu pengetahuannya. Jenis media juga sangat beragam dalam merangsang perkembangan anak, diantaranya media audio,

²⁴M. Fadlillah. Dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangka* (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), 27

²⁵M Fadlillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Prenada Media Group, 2017), 6.

media cetak, media audio visual, dll. Penggunaan media pembelajaran sangat banyak manfaatnya diantaranya yaitu mengenalkan konsep-konsep yang konkret, menghadirkan benda yang besar dan kecil, menghadirkan benda bahaya ata benda yang sukar dilihat.

Jadi pemilihan media pembelajaran juga harus sesuai dengan kebutuhan anak terutama media yang menarik untuk anak. Salah satunya media yang digunakan untuk mengembangkan sikap kreatif anak yaitu penggunaan media *Playdough* media *Playdough* merupakan media yang mudah dibuat sendiri dan bahan-bahannya sangat mudah dijangkau sehingga aman untuk anak-anak, media *Playdough* media yang elastis, lentur, dan mudah dibentuk-bentuk sehingga jika media ini dimainkan anak maka anak akan berimajinasi membuat bentuk yang diinginkannya menimbulkan kesenangan anak, media ini juga bisa mengembangkan kreativitas anak, mengembangkan sikap anak yang awalnya belum tahu menjadi rasa ingin tahu untuk membuat berbagai macam bentuk melalui aktivitas membentuk dapat merangsang kinerja jari-jemari tangan anak.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari narasumber yaitu guru kelas kelompok B Penggunaan *Playdough* di RA perwanida juga memiliki pendapat yang sama yaitu dengan pemilihan jenis media untuk belajar dan penyediaan APE, disetiap lembaga pasti punya cara tersendiri untuk menerapkan penggunaan *Playdough* untuk anak didiknya. Maka strategi dan cara harus diterapkan untuk mengembangkan sikap kreatif anak. Pembelajaran pertama yaitu anak dikenalkan dengan alat, dan bahan dalam

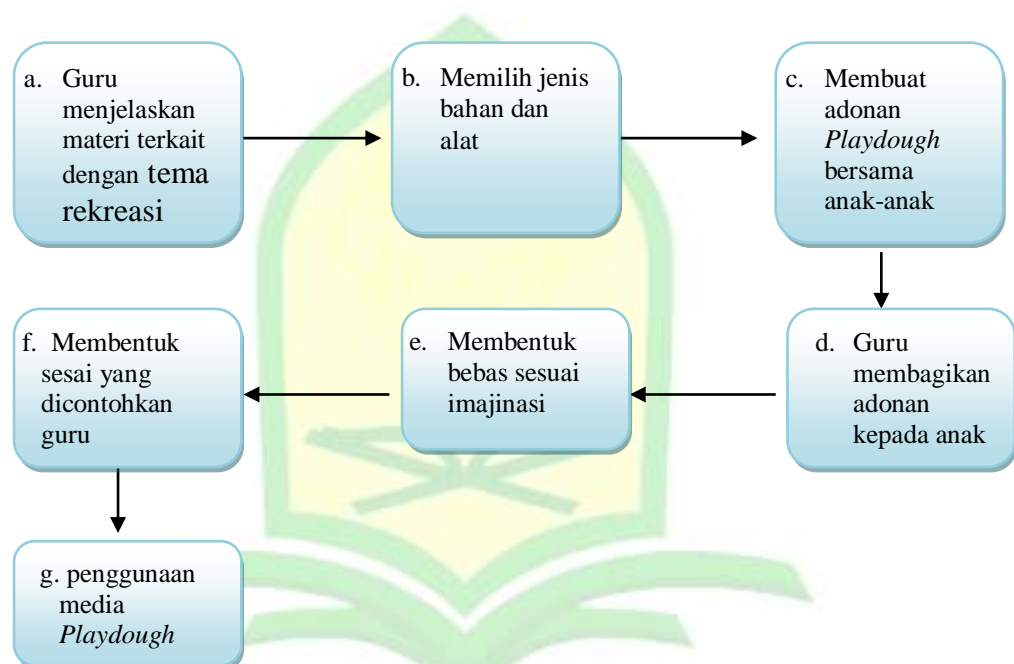
pembuatan *Playdough*, menggunakan komposisi apa saja, dari situ anak akan mengenal dan mempelajari tahap demi tahap karena dalam proses pembuatan anak terlibat langsung. maka guru di RA Perwanida mengajarkan konsep takaran pada anak dan konsep pengadonan bahan, dari situ anak akan berpikiran untuk ingin bermain *Playdough* tidak usah beli cukup membuatnya sendiri dirumah. Pada saat proses pembuatan tidak memakan waktu lama sekitar 15 menit proses pembuatan adonan. Kemudian adonan dibagikan kepada anak-anak setiap kelompok kecil setelahnya akan dibiarkan bebas membuat apa yang sesuai imajinasinya tetapi tidak jauh dari topik tema yaitu tema rekreasi.

Waktu kegiatan pembelajaran *Playdough* dimulai pada pukul 07.30 WIB- 09.WIB. Pembuatan berbagai bentuk tersebut meliputi membentuk kura-kura, kucing, ayam, buaya, siput, ular, cacing karena tema pada saat itu yaitu rekreasi ke kebun binatang jadi anak dibebaskan untuk bereksplor sesuai imajinasinya. Menurut Umi Masyaroh dalam kegiatan pembuatan bentuk melalui media *Playdough* ini bisa mengembangkan sikap kreatif anak. sebab tidak sekedar hanya membentuk memilin, memutar, saja tetapi sikap kreatif anak juga penting disini. Anak menjadi aktif, anak akan mengajukan banyak bertanyaa, rasa ingin tahu anak yang tinggi. Maka dari itu pemilihan media *Playdough* sangat tepat diberikan agar anak tidak mudah bosan dan lebih bersemangat dalam membentuk.

Pada waktu kegiatan pembelajaran *Playdough* anak-anak diajarkan konsep dasar sederhana seperti membuat bentuk bulat, membuat segitiga,

membuat kotak, membuat pilinan memanjang, dengan pola dasar inilah anak-anak bisa berkreasi menyatukan berbagai wujud bentuk. Ada beberapa tahap penggunaan *Playdough* yang dilakukan guru di RA Perwanida dalam kegiatan pembelajaran diantaranya seperti pada gambar dibawah ini:

Gambar. 4.7 Tahap-tahap penggunaan *Playdough*



a. Guru menjelaskan materi terkait dengan tema rekreasi

Sebelum pembelajaran berlangsung guru di RA Perwanida menjelaskan materi tentang tema rekreasi sub tema kebun binatang. Guru memberikan materi dengan metode bercerita melalui buku bergambar. Anak sangat antusias mendengar materi dari guru, guru mengajak anak untuk berimajinasi ketika melakukan wisata ke kebun binatang, ada

berbagai banyak binatang disana, anak-anak kelompok B RA Perwanida banyak mengajukan pertanyaan terkait tema rekreasi.

Guru di RA Perwanida Ngrandu sebelum memasuki kegiatan belajar mengajar melakukan pembiasaan literasi tentang materi tema hari itu. Karena untuk sebagai pijakan anak mengenal dan siap memahami pembelajaran selanjutnya, sebab jika anak tidak diberikan pemahaman awal materi tentang tema anak-anak akan bingung hari ini belajar tentang apa, maka dari itu guru-guru memancing semangat anak untuk belajar dimulai dari literasi cerita dan diakhiri dengan tanya jawab.

b. Memilih jenis bahan dan alat

Pada saat pembelajaran menggunakan *Playdough* pemilihan dan penentuan bahan sangat penting. Guru di RA Perwanida memilih bahan yang terjangkau untuk membuat adonan *Playdough* agar jika anak-anak ingin bermain *Playdough* dirumah bisa membuatnya sendiri dengan orang tua. bahan dan alatnya meliputi lem kayu, tepung terigu, tepung tapioka, tepung beras, pewarna makanan. Terkadang guru juga membuat adonan *Playdough* yang sudah jadi dan dibawa kesekolahan. Akan tetapi jenis bahan adonan *Playdough* ini tidak bisa bertahan terlalu lama karena tidak ada kandungan malamnya/lilin sehingga jika adonan terdiam selama 2-3 hari saja diruangan terbuka maka adonan akan menjadi keras dan susah dibentuk. Hal ini disiasati oleh guru RA Perwanida bahwa disetiap akan diadakan pembelajaran menggunakan *Playdough* maka seketika itu bahan dibuat bersama-sama dan untuk pembelajaran

selanjutnya membuat lagi. Pelaksanaan kegiatan bermain *Playdough* di RA Perwanida Ngrandu ini tidak setiap hari dilaksanakan tetapi dilaksanakan 1 tema 2 kali, atau bahkan 2 tema 2 kali pembelajaran.

c. Membuat adonan *playdough* bersama anak-anak

Saat pembelajaran berlangsung guru menyiapkan seluruh bahan dan alat untuk membuat *playdough* kemudian guru mengajak anak untuk terlibat langsung dalam proses pembuatan adonan. Pembuatan adonan berlangsung selama 10-15 menit. Anak-anak kelompok B RA Perwanida sangat antusias dalam kegiatan tersebut, ada beberapa anak yang banyak mengajukan pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan itu muncul secara langsung. Rasa ingin tahu dan antusias sangat tinggi maka guru RA Perwanida menjawab pertanyaan-pertanyaan anak tersebut. Selama pembuatan adonan berlangsung anak-anak dibolehkan membantu guru seperti menuangkan tepung ke dalam wadah, menungkan lem kayu, hingga menguleni adonan hingga warna dan tepung tercampur dengan baik. Kegiatan yang dilakukan guru di RA Perwanida ini mengajak anak terlibat langsung dalam proses pembuatan agar anak tahu konsep takaran tepung, cara membuat, dan mengajarkan anak berbagi.

d. Guru membagikan adonan kepada anak

Kegiatan bermain menggunakan *playdough* di RA Perwanida Ngrandu dilakukan secara kelompok. Karena pendekatan yang digunakan di RA Perwanida Ngrandu menggunakan pendekatan kelompok maka saat kegiatan bermain *playdough* kelompok RA A dan

kelompok RA B dijadikan satu, demikian sebab kelas yang ada di lembaga tersebut hanya dua kelas sehingga guru-guru agar memudahkan dalam pengawasan maka kegiatan bermain *playdough* dijadikan satu. Sebelum adonan dibagikan perlunya membuat kelompok, masing-masing kelompok terdiri 4-5 anak. untuk kelompok RA B dijadikan 2 regu karena jumlah anak kelompok RA B sebanyak 7 anak dan jumlah kelompok RA A sebanyak 15 anak.

Adonan dibagikan sama rata di setiap kelompok, untuk mengatasi rasa bosan anak guru di RA Perwanida harus berperan aktif menghidupkan suasana dengan mempersiapkan cara dan strategi yang optimal. Dalam kegiatan tersebut anak-anak belajar saling menghargai sesama teman, belajar berbagi, belajar membantu sesama teman.

e. Membentuk bebas sesuai imajinasi

Adonan dari *Playdough* tersebut akan dibuat berdasarkan ide, imajinasi anak. dengan demikian tidak mematikan sikap kreatif anak, untuk menimalisir rasa kebosanan anak guru membagi beberapa kelompok 1 kelompok ada 4/5 anak dengan membuat suasana menjadi lebih menyenangkan guru mengintruksikan untuk membuat bentuk sesuai keinginan dengan tetap mengacu pada tema rekreasi ke kebun binatang, anak-anak tidak ditentukan siapa yang paling banyak, disini strategi guru di RA Perwanida menerapkan untuk *estafet* bentuk, dalam satu kelompok tersebut mampu menyelesaikan berapa bentuk misalnya dibagi untuk membuat kepala, untuk membuat kaki, untuk membuat sayap, paruh, dll.

Jadi tidak hanya berimajinasi sesuai ide tetapi anak juga belajar untuk menghargai temannya, belajar bertanggung jawab, belajar berbagi, dan belajar kebersamaan/ gotong royong. Ada yang hanya mampu membuat lingkaran saja ada yang mampu membuat pilin memanjang.

f. Membentuk sesuai yang dicontohkan guru

Guru di RA Perwanida juga mencontohkan hasil *Playdough* yang sudah dibuatnya kemudian mempersilahkan anak untuk mengikuti tahap demi tahap. Seperti pada tema rekreasi di kebun binatang guru membuat siput, dan buaya. Disitu guru mengajari dan mengintruksikan secara pelan-pelan kepada anak untuk membuat siput dan buaya ternyata ada yang mampu mengikuti, ada yang sedang, ada juga yang tidak mampu mengikuti.

Anak yang mampu mengikuti dan melihat dari tahap demi tahap itu anak yang benar-benar sangat antusias meskipun bentuknya tidak seperti yang dicontoh akan tetapi anak sudah mampu melakukan. Hal ini guru di RA Perwanida tetap mengapresiasi apapun hasil yang dibuat anak, dengan tetap terus membantu dan membimbingnya. membentuk buaya sebenarnya pengembangan dari bentuk sederhana seperti lingkaran dan memilin memanjang. Sedangkan bentuk siput pengembangan dari bentuk sederhana pilin memanjang yang digulung.

g. Penggunaan media *Playdough* dengan bahan bekas

Cara guru di RA Perwanida Ngrandu untuk mengatasi rasa bosan anak dengan penggunaan adonan *Playdough* yang sudah dibentuk untuk

hiasan benda yang terbuat dari bahan bekas, bahan bekas yang dipilih pada saat itu yaitu kardus bekas, kardus bekas dijadikan pigora dan dihiasi dengan *Playdough* yang sudah dibentuk anak-anak. Guru mengajak anak untuk membuat pigora dari bahan kardus dimulai dari pemotongan kardus, penempelan, pengukuran kardus. Setelah pigora jadi maka tepian pigora dihiasi dengan berbagai macam bentuk *Playdough* yang sudah jadi. Pembuatan pigora yang dihiasi berbagai macam bentuk *Playdough* tersebut dapat dikolaborasikan bahwa jika anak pergi rekreasi ke kebun binatang maka secara tidak langsung anak-anak akan memotret binatang yang di dalam kebun binatang tersebut dengan adanya pigora maka foto yang sudah dicetak akan tersimpan rapi tidak menghilangkan makna pergi ke kebun binatang anak-anak bisa sambil mengingat hewan yang dilihatnya.

Hal ini menunjukkan penggunaan media *Playdough* dengan barang bekas yang ditentukan oleh guru di RA Perwanida sangat bervariasi dalam mendukung ketercapaian pemahaman ilmu pengetahuan, sehingga anak lebih paham dalam mengenal dan memahami materi yang diberikan melalui bermain *Playdough*. *Playdough* juga bahan yang sangat aman, dan sangat lentur dan mudah dibuat sehingga untuk media/ alat pembelajaran sangat efektif dalam aspek tumbuh kembang anak.

2. Analisis Data Tentang Sikap Kreatif Anak Usia Dini Di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo

Sikap kreatif merupakan kemampuan seseorang dengan kecenderungan terhadap suatu produk dengan cara seseorang bertindak, menerima dan menolak sesuatu yang muncul dalam dirinya²⁶. Sikap kreatif muncul dalam setiap masing-masing anak seperti sikap menghargai, rasa ingin tahu, imajinatif, merasa tertantang, berani mengambil resiko, percaya diri, banyak mengajukan pertanyaan. Sikap-sikap seperti ini yang dimiliki anak kemudian ditampilkan anak maka perkembangan sikap terutama sikap kreatif setiap anak berbeda-beda atau bahkan tidak semua anak memiliki kesemua sikap tersebut hanya saja mungkin ada beberapa sikap yang sudah ada dalam diri anak. Perkembangan Sikap kreatif harus ditanamkan sejak dini dan akan berkembang seiring bertambahnya usia, sikap kreatif yang muncul akibat dorongan dari lingkungan, pembiasaan dengan orang tuanya di rumah. Sikap kreatif yang muncul menjadi jalan anak untuk menemukan hal baru dan berinovasi.

Pengembangan sikap kreatif tidak jauh beda dengan kreativitas dan saling berkaitan sehingga yang diamati dalam pengembangan sikap kreatif yaitu perlakuan dari individu tersebut yang merasa perlu bertindak atas dari sesuatu yang dihadapinya kemudian berpikir untuk menghadapi situasi dan keinginan untuk menciptakan sesuatu yang baru²⁷.

²⁶Nurul Farida, "Pengaruh Sikap Kreatif Terhadap Prestasi Belajar Matematika", *Aksioma Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ Muhammadiyah Metro* 03. No. 02, (2014): 11

²⁷Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini : Konsep dan Teori* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017) 85.

Setiap lembaga RA pasti dilakukan untuk menstimulus perkembangan sikap kreatif. Cara dan strategi guru yang tepat serta disesuaikan dengan keutuhan anak maka aspek perkembangan sikap kreatif dapat tersalurkan dengan baik seperti pengadaan APE ketika anak diberikan permainan-permainan yang belum pernah dimainkan insting anak akan mengeksplor terlebih dahulu untuk mengetahui fungsi dan kinerja dari permainan tersebut jika sudah menemukan anak bisa saja mengajak temannya atau berbagi permainan dengan temannya, meminjam permainan miliknya dari sini kita dapat mengetahui bahwa sebenarnya sikap kreatif anak sudah muncul dalam hal-hal aktivitas kecil maka guru harus lebih konsisten lagi mendorong semangat dan memotivasi anak untuk berkembang dan menemukan hal baru.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari narasumber yaitu guru kelas kelompok B RA Perwanida Ngrandu Umi Maisyaroh menyebutkan bahwa sebenarnya perkembangan sikap kreatif anak sudah ada dalam diri anak tetapi kurangnya dorongan yang menyebabkan anak minder akan potensi dirinya hal ini juga berpengaruh terhadap kualitas belajar di dalam kelas. Peneliti juga menyimpulkan pendapat yang sama dalam mengamati sikap kreatif anak usia dini, mengelompokkan dan membedakan macam-macam sikap kreatif anak usia dini, maka dari itu guru di RA Perwanida Ngrandu Di RA Perwanida Ngrandu dalam mengembangkan sikap kreatif anak guru memerlukan acuan capaian perkembangan pada indikator sikap kreatif yang diidentifikasi melalui ciri-ciri sikap kreatif:

Tabel 4.8 Indikator Sikap Kreatif

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Sikap kreatif (<i>Non-Aptitude</i>) atau Afektif	1. Memiliki rasa ingin tahu	a. Anak Mampu mengeksplor objek dan mengajukan pertanyaan
	2. Memiliki daya imajinatif	b. Anak mampu menuangkan ide, gagasannya melalui bercerita
	3. Memiliki sikap tertantang oleh kemajemukan	c. Anak mampu menyelesaikan tugasnya membuat berbagai macam bentuk d. Anak mempunyai jiwa seni terhadap karyanya
	4. Memiliki sikap kemandirian	e. Anak mampu mengerjakan tanpa bantuan guru
	5. Memiliki sikap menghargai	f. Anak mampu mendengarkan instruksi dan arahan dari guru

Tabel . 4.9 kompetensi dasar PAUD

Kompetensi inti	Kompetensi Dasar
KI- 2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, Kreatif dan estetik. Percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, guru atau pengasuh, dan teman.	2.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
	2.3 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
	2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
	2.8 memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian.
	2.9 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuan.
KI-3. Mengenal diri, keluarga teman, pendidikan atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni. Cara: mengaati dengan indera melihat, mendengar, merasakan, meraba, menghirup.	4.5 mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif.
	4.6 mengenal benda-benda disekitarnya (nama, bentuk, warna, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-cirinya).
KI-4 menunjukkan yang diketahui, dirasakan	4.15 menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai

dibutuhkan melalui karya secara produktif, kreatif serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.	media
--	-------

Dengan mengacu pada tabel di atas Umi Maisyaroh selaku guru kelas kelompok B mengajak anak untuk mengembangkan sikap kreatif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *Playdough* dengan cara mendorong anak untuk aktif mengajukan pertanyaan, memberikan hak untuk anak berimajinasi, memiliki sikap tertantang dengan kemajemukan, memiliki sikap kemandirian, memiliki sikap menghargai. Sikap kreatif yang terus dikembangkan dan didorong sesuai capaian yang sudah ditentukan menjadi bekal anak dikemudian hari untuk menjadi karakter positif.

Pada tabel diatas ada beberapa KD (kompetensi dasar) yang digunakan guru untuk mengamati sikap kreatif anak dan juga sebagai pijakan penilaian guru, sikap kreatif juga dapat membentuk kepribadian yang baik untuk anak, dan Umi Maisyaroh mengajak anak untuk aktif bertindak ketika diberikan permainan salah satunya permainan *Playdough* karena menurut Umi Maisyaroh di dalam kegiatan bermain *Playdough* dapat mengembangkan sikap kreatif anak, yang awalnya belum berkembang menjadi berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Dalam permainan *Playdough* tidak hanya sekedar bermain saja namun Umi Maisyaroh tetap membimbing dan membantu anak ketika mengalami kesulitan dalam membentuk benda dari *Playdough* dengan ketelatenan keuletan anak maka emosi anak juga terkontrol dengan baik. dibawah ini analisi tentang indikator sikap kreatif sebagai berikut:

a. Mengeksplor objek dan mengajukan pertanyaan

Pada saat observasi dilapangan diketahui untuk sikap kreatif tentang megeksplor objek dan mengajukan pertanyaan anak-anak kelas B di RA Perwanida Ngrandu menunjukkan bahwa sudah ada sebagian anak dengan kecenderungan bertanya ketika belum faham dan selalu ingin tahu

b. Menuangkan ide, gagasannya melalui bercerita

Berdasarkan observasi dilapangan diketahui bahwa dari 7 anak ada 3 anak anak yang mampu dan sangat antusias menuangkan idenya serta sangat aktif bercerita, meneritakan pengalaman membuat bentuk, menceritakan benda yang akan dibuatnya. Anak dengan ciri ini memiliki sikap yang sangat aktif di kelas

c. Menyelesaikan tugasnya membuat berbagai macam bentuk

Sikap kreatif anak tentang menyelesaikan tugasnya membuat berbagai macam bentuk, anak kelompok B RA Perwanida sudah berkembang dengan baik hanya ada 1 anak yang masih dalam tahap proes perkembangan. Hal ini dibuktikan dengan penggunaan media *Playdough* yang diberikan kepada anak mereka sangat semangat untuk membuat lebih dari bentuk, meskipun hasilnya tidak sesuai yang dicontohkan guru tetapi anak sudah menunjukkan bertanggung jawab ats apa yang dikerjakannya.

d. Mempunyai jiwa seni terhadap karyanya

Anak- anak di RA Perwanida Ngrandu ketika bermain dengan media *Playdough* dari ke 7 anak mampu memadukan warna, mampu membedakan benda besar dan kecil, ada keinginan untuk memperindah hasil karyanya, hal ini terlihat dengan ketika diberikan *Playdough* anak-anak akan dengan nalurinya memperindah karyanya seperti membuat mata, membuat mulut.

e. Mengerjakan tanpa bantuan guru

Sikap kreatif anak tentang mengerjakan tanpa bantuan dapat terlihat pada saat observasi dilapangan, diketahui bahwa anak-anak kelompok B RA Perwanida Ngrandu hampi semua mampu mengerjakan sendiri ketika diberi tugas gurunya anak-anak dengan sebisanya mengerjakan sendiri, namun ada juga ada 1 anak yang harus dibimbing guru.

f. Mendengarkan instruksi dan arahan dari guru

Peneliti mengamati di lapangan pada saat pembelajaran penggunaan *Playdough* ketika guru menjelaskan anak-anak memperhatikan dan mendengarkan instruksi yang diberikan guru, hal ini terlihat pada saat observasi dilapangan bahwa anak-anak lebih fokus pada saat di menit-menit awal ketika mereka belum faham anak akan merasa penasaran dan disitu anak mulai bertaya. Namun ada bebarapa anak kelompok B RA Perwanida agak susah diatur asik main sendiri, dan asik dengan dunianya, hal ini menjadi evaluasi bagi gruu di RA Perwanida.

Dari hasil observasi diatas dapat dideskripsikan bahwa dalam mempermudah penilaian tentang sikap kreatif anak maka perlunya acuan indikator untuk mengetahui perkembangan anak. Pada saat kegiatan pembelajaran *Playdough* dimulai dari membentuk berbagai macam bentuk benda anak-anak sudah sangat antusias sekali, sikap kreatifnya mulai muncul dan berkembang dengan baik. maka peran guru sangat penting dalam menghidupkan suasana pembelajaran yang menarik.

Observasi sikap kreatif anak pada kegiatan pembelajaran dengan *Playdough* di RA Perwanida Ngrandu sebagaimana terlihat dilapangan diketahui bahwa pada observasi pertama terlihat perkembangan sikap kreatif anak masih mulai berkembang hal ini ditandai ada beberapa anak yang capaian indikatornya mulai berkembang, ada anak yang masih dalam tahap belm berkembang, ada juga anak yang sudah berkembang sesuai harapan, namun peneliti melakukan observasi kedua, pada saat observasi kedua ini terlihat dilapangan dari sebelumnya banyak yang mulai berkembang meningkat menjadi berkembang sesuai harapan hal ini ditandai anak-anak sudah dengan berani memunculkan sikap kreatif dan kecenderungan anak sudah aktif dalam pembelajaran, berkembang sesuai harapan dalam pembelajaran diketahui dari anak-anak mampu menuunagkan ide melalui bercerita, anak-anak sangat antusias dalam bertanya, anak-anak juga sudah bisa mandiri dlm membentuk *Playdough*, anak-anak mampu mendengarkan instruksi dari guru dan menyelesaikan tugasnya. Peneliti melakukan observasi yang terakhir, pada saat

observasi ketiga peneliti mengamati dilapangan bahwa perkembangan sikap kreatif dengan stimulasi media *Playdough* sudah berkembang sangat baik hal ini ditandai dengan kecenderungan anak terhadap sesuatu sudah muncul dan terasah dengan baik, misalnya tidak dipancing untuk bercerita anak-anak sudah mau bercerita, mampu mengerjakan tugasnya secara mandiri, dari awalnya anak-anak minder dengan hasil karya yang dibentuk pada observasi ketiga ini anak lebih percaya diri, lebih aktif, dan kreatif. Dapat disimpulkan bahwa mengembangkan sikap kreatif ini tidaklah instan harus ada proses dan dorongan dari pihak sekitar dan menumbuhkan semangat sikap kreatif maka perlunya media atau alat pembelajaran yang mendukung perkembangan sikap tersebut salah satunya melalui media *Playdough*, media dengan ciri khas membentuk ini mengajarkan anak untuk selalu berimajinasi, mandiri, aktif, kreatif, membantu sesama teman, dalam penelitian ini maka penggunaan media *Playdough* untuk mengembangkan sikap kreatif sudah dikatakan berhasil.

Jadi dengan kegiatan pembelajaran menggunakan *Playdough* sangat bermanfaat dalam merangsang perkembangan sikap kreatif anak usia dini di RA Perwanida dengan melihat perkembangan sikap kreatif anak melalui acuan indikator, perlu di motivasi dan didorong lagi agar anak tetap mengembangkan sikap kreatifnya. Peran guru sangat penting dalam menunjang perkembangan kreatif anak.

3. Analisis Data Capaian Penggunaan *Playdough* Untuk Mengembangkan Sikap Kreatif Anak Usia Dini Di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo

Capaian penggunaan *Playdough* merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mencapai tujuan pembelajaran dari suatu sumber bahan ajar yang telah disampaikan oleh guru pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung²⁸. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan anak-anak belajar sambil bermain dan dapat menunjang perkembangan sikap kreatif anak usia dini.. Dalam kegiatan pembelajaran penggunaan *Playdough* dapat dilakukan dengan cara kelompok maupun individu. Namun di RA Perwanida Ngrandu untuk mengembangkan agar anak berkreasi dalam membentuk dan menuangkan ide imajinasinya maka dilakukan secara individu.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari narasumber, yaitu guru kelas kelompok B RA Perwanida Ngrandu juga berpendapat yang sama tentang capaian pembelajaran menggunakan media *Playdough* pemilihan jenis bahan dan alat, daya serap terhadap pembelajaran, strategi guru dalam mengajar, perilaku anak sehingga jika tidak didukung dengan strategi guru dalam mengajar anak-anak kurang terdorong untuk semangat belajar jadi tidak hanya pemilihan jenis media, pemilihan bahan dan alat yang nyaman peran guru di RA Perwanida sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran anak. Jenis media pembelajaran yang cocok untuk

²⁸Habibati, *Strategi Belajar Mengajar* (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017),

mengembangkan sikap kreatif anak salah satunya dengan penyediaan APE *Playdough*.

Penggunaan *Playdough* juga dapat mengembangkan sikap kreatif anak usia dini, hal ini ditunjukkan dengan ketika anak diberikan *Playdough* masing-masing anak akan menunjukkan sikap yang berbeda-beda sikap inilah yang muncul menjadi sikap kreatif anak. Sikap kreatif merupakan sikap yang timbul akibat dari perlakuan dari individu tersebut yang merasa perlu bertindak atas dari sesuatu yang dihadapinya kemudian berpikir untuk menghadapi situasi dan keinginan untuk menciptakan sesuatu yang baru, anak akan menemukan cara dan menuangkan idenya sendiri dalam menyikapi sesuatu yang ada di depannya sehingga perlakuan dari masing-masing anak berbeda. Sikap kreatif muncul karena adanya dorongan dari lingkungan pertemanan, rangsangan yang diberikan oleh orang tua, muncul secara naluri dalam diri anak tersebut.

Pengembangan sikap kreatif meliputi beberapa indikator yang dicapai seperti memiliki rasa ingin tahu anak akan didorong untuk mengeksplor objek dan mengajukan pertanyaan, memiliki daya imajinatif anak usia dini akan didorong untuk menuangkan ide gagasannya melalui bercerita dengan rangsangan yang diberikan guru maka anak akan tertarik untuk bercerita dan menceritakan apa yang dia rasakan, memiliki sikap tertantang oleh kemajemukan anak usia dini akan didorong untuk menyelesaikan tugasnya membuat berbagai macam bentuk dan memperhatikan estetika jiwa seni terhadap karyanya, memiliki sikap kemandirian anak usia dini akan

didorong untuk mampu mandiri mengerjakan tanpa bantuan guru, memiliki sikap menghargai anak usia dini didorong untuk mendengarkan instruksi dan arahan dari guru. Dengan melihat acuan indikator dari sikap kreatif maka guru di RA Perwanida Ngrandu dapat mengamati setiap proses perkembangan sikap kreatif anak dengan jelas dan setiap anak perkembangan sikap kreatifnya berbeda-beda. Dalam hal ini menunjukkan keberhasilan penggunaan *Playdough* dalam mengembangkan sikap kreatif anak usia dini di RA Perwanida sudah berkembang sangat baik, dari melihat data capaian perkembangan sikap kreatif anak pada saat kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media *Playdough* anak-anak sangat antusias dan menunjukkan sikap sesuai indikator.

Capaian penggunaan *Playdough* dalam kegiatan belajar mengajar ditandai dengan ketercapaian lembaga tersebut dalam mencapai tingkat standar hasil belajar yang sudah ditetapkan dalam hal ini lembaga harus mempunyai tujuan yang tepat untuk mencapai target yang diharapkan keberhasilan pembelajaran ditunjukkan melalui :

a. Daya serap anak didik terhadap bahan pembelajaran

Anak-anak kelompok B di RA Perwanida Ngrandu sangat antusias ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, sudah bisa menyerap materi yang diberikan dengan baik, anak juga banyak mengajukan pertanyaan ketika dia belum paham, ketika guru memberikan pertanyaan sebagian anak bisa menjawab dengan lantang, anak kelompok B sudah

bisa memahami tentang konsep konkret ataupun hayalan, anak sudah bisa di ajak diskusi dan mendengarkan instruksi guru.

b. Perilaku anak didik yang digariskan dalam acuan indikator

Perilaku anak kelompok B di RA Perwanida sudah terlihat seperti perilaku menghargai temannya, perilaku berbagi dengan temannya, perilaku kemandirian, perilaku sikap rasa ingin tahu, perilaku ingin menemukan sesuatu yang baru, perilaku berani mengabil resiko. Dengan banyaknya ciri-ciri sikap kreatif anak tersebut maka perlunya indikator harus ditetapkan untuk acuan penilaiain guru.

Guru di RA Perwanida Ngrandu memiliki cara dan strategi sendiri untuk mengoptimalkan hasil belajar anak-anak, peran guru harus bisa menjadi inspirasi, inovatif, aktif, dan kreatif. Capaian kegiatan belajar mengajar ditentukan oleh guru yang aktif mengelola pembelajaran dengan menyenangkan dan mampu memanfaatkan media dan mengkreasikan media untuk merangsang perkembangan anak. di RA Perwanida Ngrandu anak-anak menyerap materi yang dijelaskan guru anak-anak sangat antusias dan aktif bertanya.

Maka dari itu sebagaimana terlihat dilapangan bahwa anak-anak sudah menunjukkan ketercapaian dalam pembelajaran dengan hal ini perkembangan sikap kreatif anak sudah terbentuk dengan baik maka dalam proses kegiatan belajar menggunakan *Playdough* sudah cukup berhasil hal ini diketahui pada indikator memiliki rasa ingin tahu berada pada berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 2 anak, memiliki daya

imajinatif berada pada berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 4 anak, memiliki sikap tertantang oleh kemajemukan berada pada berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 6 anak, memiliki sikap kemandirian berada pada berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 5 anak, memiliki sikap menghargai berada pada berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 anak. Pelaksanaan penggunaan *Playdough* untuk mengembangkan sikap kreatif merupakan perwujudan dari rencana yang telah disusun guru, rencana tersebut memberikan pedoman tentang tahap-tahap pembelajaran menggunakan *Playdough*. Dalam kegiatan belajar mengajar ada beberapa tahap yang dilakukan seperti kegiatan pembukaan, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan penutup.

Dari penjelasan di atas dapat dideskripsikan bahwa ketercapaian penggunaan *Playdough* di RA Perwanida terlihat pada sikap anak yang mampu menyerap materi dari guru, anak-anak mampu mengembangkan sikap kreatifnya melalui kegiatan bentuk membentuk dengan *Playdough*. Dalam hal ini tanpa ada paksaan maka perkembangan sikap kreatif anak sudah terangsang melalui media *Playdough* yang digunakan dengan kata lain anak-anak dapat belajar sambil bermain dan perkembangan sikap kreatif anak di RA Perwanida Ngrandu melalui media *Playdough* sudah tercapai dengan optimal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan media *Playdough* untuk mengembangkan sikap kreatif anak usia dini di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan *Playdough* dalam kegiatan pembelajaran di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo terlihat bahwa anak-anak sangat antusias dalam pembelajaran dilakukan dengan tahapan kegiatan yang sangat menarik agar anak semangat dalam belajar. Adapun tahapan penggunaan *Playdough* dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut: a) Guru menjelaskan materi terkait dengan pembelajaran seperti pada tema rekreasi. b) Memilih jenis bahan dan alat. c) Membuat adonan *playdough* bersama anak-anak. d) Guru membagikan adonan kepada anak. e) Membentuk bebas sesuai imajinasi. f) Membentuk *Playdough* sesuai yang dicontohkan guru dengan tambahan media bahan bekas.
2. Sikap kreatif anak usia dini di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo. Ditunjukkan saat pembelajaran sudah berkembang sangat baik hal ini dilihat dari tercapainya indikator sikap kreatif meliputi, a) memiliki rasa ingin tahu seperti mampu mengeksplor objek dan mengajukan pertanyaan. b) memiliki daya imajinatif seperti mampu menuangkan ide gagasan melalui bercerita. c) memiliki sikap tertantang oleh kemajemukan seperti mampu menyelesaikan tugasnya membuat

berbagai macam bentuk dan mempunyai jiwa seni terhadap karyanya. d) memiliki sikap kemandirian seperti mampu mengerjakan tanpa bantuan guru. e) memiliki sikap menghargai seperti mampu mendengarkan instruksi dan arahan dari guru.

3. Capaian penggunaan *Playdough* untuk mengembangkan sikap kreatif anak usia 5-6 tahun di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo. Ditunjukkan bahwa penggunaan *Playdough* untuk mengembangkan sikap kreatif yang meliputi memiliki rasa ingin tahu, memiliki daya imajinatif, memiliki sikap tertantang oleh kemajemukan, memiliki sikap kemandirian, memiliki sikap menghargai. Menunjukkan perkembangan yang baik dengan hasil observasi pada indikator memiliki rasa ingin tahu berada pada berkembang sangat baik (BSB), memiliki daya imajinatif berada pada berkembang sangat baik (BSB), memiliki sikap tertantang oleh kemajemukan berada pada berkembang sesuai harapan (BSH), memiliki sikap kemandirian berada pada berkembang sangat baik (BSB), memiliki sikap menghargai berada pada berkembang sesuai harapan (BSH) Maka perkembangan sikap kreatif anak di RA Perwanida Ngrandu melalui media *Playdough* sudah tercapai dengan optimal.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah terperinci, maka penulis ingin memberikan saran-saran sekiranya bisa menambah kemajuan pendidikan pada lembaga pendidikan anak usia dini sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah RA Perwanida Ngrandu

Perkembangan anak sangat penting maka hendaknya memperhatikan kegiatan sikap kreatif untuk mendorong perkembangan anak, dan juga harus memperhatikan guru dalam mengajar jika ingin mencetak guru profesional maka perlunya mengikut sertakan guru dalam workshop, seminar, yang berkaitan dengan pengembangan sikap kreatif

2. Bagi guru RA Perwanida Ngrandu

Hendaknya guru harus menggali potensi diri dalam mengembangkan ide dan imajinasinya, karena peran guru sangat penting dalam keberlangsungan pembelajaran keberhasilan pembelajaran dikarenakan guru yang mampu berinovasi, aktif, dan kreatif. guru harus lebih memperhatikan saat anak melakukan kegiatan yang berkaitan dengan perkembangan sikap kreatif karena perkembangan sikap kreatif sangat penting dan harus didorong sejak dini.

3. Bagi anak RA Perwanida Ngrandu

Permainan *Playdough* jenis permainan yang mudah dibuat sendiri dan bahan yang musag terjangkau sehingga jika anak menginginkan permainan menggunakan *Playdough* maka bisa membuatnya dirumah dan tetap didampingi oleh orang tua agar perkembangan sikap kreatifnya meningkat.

4. Bagi peneliti

Hendaknya untuk peneliti selanjutnya harus memperhatikan lagi dan memperdalam penelitian yang berkaitan dengan *Playdough* dengan menambah dan menekankan metode dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat menyenangkan dan bermanfaat untuk anak usia dini agar pengembangan penggunaan *Playdough* dalam mengembangkan sikap kreatif lebih berkreasi dan berkembang.



DAFTAR PUSTAKA

- A Purba, Ramen, and et al. *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Abi Hamid, Mustofa, and et al. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Alfi Laili, Rahmania, and et al. "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE)." *Jurnal Penamas Adi Buana* 02, No. 02 (2017)
- Anggraeni, Fransisca, Ni Madeayu, and Christiani Endah. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Playdough Pada Anak Kelompok Bermain Di PAUD Tegaljaya', *Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura* 01, No 01 (2016): 18.
- Ardy Wiyani, Novan. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016.
- . *Manajemen PAUD Bermutu: Konsep Dan Praktik MMT Di KB, TK/RA*. Yogyakarta: Gava Media, 2015.
- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000.
- . *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.
- . *Pengembangan Instrumen Penelitian Dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Asmawati, Luluk. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- El-Khuluqo, Ihsana. *Manajemen PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini): Pendidikan Taman Kehidupan Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Emzir. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012.
- Fadlillah, M. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group, 2017.
- . *Buku Ajar: Konsep Dasar PAUD*. Ponorogo: Unmuh Ponorogo Press, 2018.
- . *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, Dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.

- Farida, Nurul. Pengaruh Sikap Kreatif Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Aksioma Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ Muhammadiyah Metro* 03, No. 02 (2014).
- Febrieanitha Putri, Yecha. Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Playdough. *Raudhatul Athfal Jurnal: Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 02, No. 02 (2018)
- Ghony, Djunaidi, and Fauzan Almanshur. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: AR- Ruzz Media, 2021.
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori Dan Praktik*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.
- Habibati. *Strategi Belajar Mengajar*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017.
- Harahap, Nursapia. *Penelitian Kualitatif*. Sumatera Utara: Wal Ashri Publishing, 2020.
- Helmawati. *Mengenal Dan Memahami PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- . *Pendidikan Keluarga: Teoritis Dan Praktis*. Bandung: PT. Remaja Rodakarya, 2014.
- Holis, Mohammad. *62 Rekayasa Guru Dalam Pembelajaran: Fenomena Perpaduan Merdeka Belajar Dan Moderasi Beragama Pada Madrasah*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2020.
- Indira. *Kreasi Plastisin*. Jakarta: PT Penerbit Erlangga, 2006.
- Kartiko Widi, Restu. *Asas Metodologi Penelitian: Sebuah Pengenalan Dan Penuntun Langkah Demi Langkah Pelaksanaan Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010.
- Kasmadi. *Membangun Soft Skills Anak- Anak Hebat*. Bandung: Alfabeta CV, 2013.
- Khodijah, Siti. Penerapan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Mutiara Bunda Desa Wedarijaksa Pati Tahun Pelajaran 2019/2020. Institut Agama Islam Negeri, n.d.
- Kompetensi Dasar Kurikulum PAUD 2013. January 26, 2022. <http://paudjateng.xahzgs.com>.

- Latief, Rusman, and Yusiatie Utud. *Kreatif Siaran Televisi: Hard News, Soft News, Drama, Non-Drama*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Maemunawati, Siti, and Muhammad Alif. *Peran Guru, Orang Tua, Metode Dan Media Pembelajaran: Strategi KBM Di Masa Pandemi Covid-19*. Banten: 3M Media Karya Serang, 2020.
- Marsiah. Efektifitas Penggunaan Media Playdough Terhadap Motorik Halus Anak Kelompok B Di PAUD Misbahul Barokah Depok. Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur'an, n.d
- Menteri Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya Juz 1-30 Edisi Baru*. Jakarta: Cv. Pustaka Agung Harapan. 2006.
- Miranda, Dian. Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kota Pontianak. *Jurnal Pembelajaran Prospektif* 01, No. 01 (2016): 62.
- Mulyasa. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Munandar, Utami. *Kreativitas Dan Keberbakatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif Dan Bakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- Munandar, Utami, and et al. *Pengalaman Hidup 10 Tokoh Kreativitas Indonesia: Mengembangkan Kreativitas*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2001.
- Mursid. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Nuh, Muhammad. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 137 (Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia*. Jakarta, n.d.
- Nurani, Yuliani. *Perspektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Edisi Revisi*. Jakarta: CV. Campustaka, 2019.
- Nurdyansyah. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019.
- Nurfadhilah, Septy. *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV. Jejak, 2021.
- Putri, Yecha Febrieanitha. Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Media Playdough. *Raudhatul Athfal Jurnal: Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 02, No. 02 (2018).

- Rachmawati, Yeni, and Euis Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenada Media Group, 2010.
- Riski Safira, Ajeng. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication, 2020.
- Samsu. *Metode Penelitian: Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Developmnet*. Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasayarakat, 2017
- Sari, Ratnasari, and Ida Farida. "Pengembangan Sikap Kreatif Siswa Pada Praktikum Penjernihan Air." *Jurnal Kimia Dan Pendidikan* 01, No. 02 (2016): 126.
- Satrianawati. *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2018.
- Semiawan, Conny. *Belajar Dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar*. PT Macanan Jaya Cemerlang, 2008.
- Sidiq, Umar, and Moh Miftachul Chiori. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019.
- Sudarma, Momon. *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Sugiarti, Eggy Fajar Andalas, and Arif Setiawan. *Desain Penelitian Kuliitatif Sastra*. Malang: UUM Press, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk Penelitian Yang Bersifat, Eksploratif, Enterpretif, Interaktif Dan Konstruktif*. Bandung: Alfabeta CV, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta, 2003.
- Sumiharsono, Rudy, and Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jember: CV. Pustaka Abadi, 2018.
- Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini : Konsep Dan Teori*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017.
- . *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Suyadi, and Maulidya Ulfah. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.

- Syafrudin, 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* 02, No. 01 (2020): 79–80.
- Wahyudin. *A to Z Anak Kreatif*. Jakarta: Gema Insani, 2007.
- Yuliantini, Sera. *Teori Dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Yulya Rahayu, Rosi. Penerapan Media Plastisin Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Wasila Hamid Lampung Selatan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020.
- Yuningsih, Adhykha. Penggunaan Playdough Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok A Di Raudhatul Athfal Imaria Al-Qur'anniyah Rajabaa Bandar Lampung. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, n.d.
- Yusuf, Muri. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenada Media Group, 2014.

