

PENGEMBANGAN MEDIA *PLAYDOUGH* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK KELOMPOK A

Anita Sri Wulan Sari¹, Agus Sumitra², Andrisyah³

¹ Pendidikan Anaka Usia Dini (PAUD) Sakura Cimahi, Kota Cimahi, Jawa Barat, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia.

³ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia.

¹ anitahernius@gmail.com, ² agus_sumitra@ikipsiliwangi.ac.id

³ andrisyahanis@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

This background of the research is the low creativity of children, learning activities still use children's worksheets and write on the blackboard. For this reason, it is necessary to have learning media to increase children's activity namely using playdough media. The purpose of this study was to develop a playdough media product, see the responses of children and teachers, and find out the increase in children's creativity after the product was tasted. The method used is research and development (R&D). the research subjects were group A PAD Sakura Cimahi, with eight children. While the data collection techniques use observation, interviews, and documentation. The research was conducted in 8 meetings. The analysis technique uses quantitative descriptive statistics. The results of the research show that 1) the development of playdough media was carried out in a structured manner as planned by the teacher and researcher, then carried out product validation. The results of the validation of material experts and media experts get a percentage of 87,5% and 87,5%. 2) the response of children and teachers to playdough media is very good. 3) the results of increasing children's creativity showed an increase from 38,25% to 93,35%. In this case, it means that there is an increase of 55,1% for playdough media products that have been tested on children. So it can be concluded that the development of playdough media can increase the creativity of children in group A PAUD Sakura Cimahi.

Keywords: Playdough Media, Creativity

ABSTRAK

Latar belakang penelitiannya adalah rendahnya kreativitas yang dimiliki anak, dikarenakan kegiatan pembelajaran masih menggunakan lembar kerja anak dan menulis di papan tulis. Untuk itu, perlu adanya media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak yaitu menggunakan media playdough. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan produk media *playdough*, melihat respon anak dan guru, dan mengetahui peningkatan kreativitas anak setelah produk di uji coba. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&d)*. Subjek penelitiannya adalah kelompok A PAUD Sakura Cimahi dengan jumlah delapan anak. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian dilaksanakan sebanyak 8 kali pertemuan. Teknik analisis menggunakan statistika deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pengembangan media *playdough* dilaksanakan secara tersusun sesuai yang direncanakan oleh guru dan peneliti, selanjutnya melakukan validasi produk. Hasil validasi ahli materi dan ahli media mendapatkan persentase 87,5%, dan 87,5%. 2) Respon anak dan guru terhadap media *playdough* sangat baik. 3) Hasil peningkatan kreativitas anak menunjukkan terjadi peningkatan yang awalnya mendapatkan persentase 38,25% meningkat menjadi 93,35%. Dalam hali ini, berarti terjadi peningkatan sebesar 55,1% untuk produk media *playdough* yang sudah di uji coba kepada anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *playdough* dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok A PAUD Sakura Cimahi.

Kata Kunci: Media *Playdough*, Kreativitas

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar yang tersusun dan terencana yang dilakukan melalui pembinaan yang dimaksudkan untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM). Pembinaan tersebut diselenggarakan mulai dari pendidikan anak usia dini (PAUD) secara formal maupun non formal. Menurut Priyani (2019) Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu Pendidikan yang diselenggarakan dan di khususkan untuk anak yang dilangsungkan dengan memberikan stimulus kepada anak supaya dapat membantu dalam pertumbuhan dan perkembangannya.

Sistem Pendidikan Nasional yang termaktub dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 disebutkan anak usia dini adalah anak yang berada pada usia sejak lahir sampai dengan enam tahun, sehingga sering disebut sebagai masa keemasan (*golden age*) (Sarasehan et al., 2020). Istilah *Golden age* atau biasa disebut masa keemasan merupakan masa dimana anak sudah miliki kemampuan untuk memperoleh berbagai informasi dari luar, sehingga masa ini keemasan ini sangatlah penting untuk anak dalam memberikan pertumbuhan dan perkembangan anak. Pertumbuhan (*Growth*) adalah perubahan yang berkaitan dengan aspek fisik. Sedangkan perkembangan (*Development*) adalah perubahan yang berkaitan dengan aspek psikis anak atau mental anak, contohnya seperti perubahan yang berhubungan dengan kecerdasan, pengetahuan dan yang lainnya. Masing-masing perkembangan tersebut saling mempengaruhi antara aspek satu dengan aspek yang lainnya pada perkembangan anak. Salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek perkembangan kreativitas anak usia dini.

Menurut Munandar (dalam Fakhriyani, 2016), kreativitas merupakan kemampuan individu untuk membuat gagasan baru atau menciptakan suatu hal yang baru yang diperoleh melalui hasil interaksi individu, perasaan, sikap dan perilakunya. Menurut Rahmawati (2012) kreativitas anak adalah kemampuan yang merupakan ciri/karakteristi yang dimiliki oleh setiap anak sehingga dapat membuat sesuatu yang baru dari sebelumnya berupa gagasan maupun karya dari yang sudah ada sebelumnya (Wahyuni, 2020). Banyak atau sedikitnya kreativitas yang dimiliki anak dipengaruhi oleh rasa ingin tahu dan imajinasinya yang tinggi. Sehingga, anak yang kreatif akan selalu mencari dan menemukan pemecahan masalah dari problem yang dihadapinya. Apabila anak menginginkan tingkat kreativitas yang tinggi, maka anak harus memiliki rasa ingin tahu, imajinasi yang tinggi serta senang menjelajah lingkungan, banyak mengajukan pertanyaan dan tak pernah merasa bosan. Banyaknya kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas membuat anak merasa kesenangan dan puas, sehingga kegiatan tersebut memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya (Sumardi et al., 2017).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan di PAUD Sakura Cimahi, didapatkan data bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum kreatif, hal ini terlihat ketika guru sedang melaksanakan pembelajaran hanya menggunakan buku paket sehingga belum bisa merangsang perkembangan kreativitas yang dimiliki anak. Selain itu, kegiatan proses belajar mengajar masih terfokus pada guru yang mengakibatkan anak menjadi pasif, serta suasana belajar yang kurang kondusif. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan perubahan pada metode pengajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media *playdough*. Media *playdough* ini merupakan alat permainan yang edukatif karena dapat mendorong imajinasi anak dan tentunya akan melatih anak untuk lebih kreatif. selain itu, media *playdough* ini bahannya

mudah didapatkan dan dengan harga yang terjangkau, aman dan tidak membahayakan anak (Handayani et al., 2016).

Media *playdough* merupakan salah satu bahan permainan edukatif yang cocok untuk anak kecil dan dapat mendorong imajinasi anak. Menurut Yohan, media *playdough* merupakan sarana yang bisa dimanfaatkan oleh anak sehingga anak dapat berkreasi secara bebas dengan imajinasinya. Media *playdough* tersebut memiliki tekstur yang sangat lembut, elastis dan dapat dibentuk menjadi berbagai jenis karya apa saja sesuai keinginannya sendiri sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya (Sarasehan et al., 2020). Media *playdough* dapat diajarkan kepada anak sesuai dengan tema yang akan anak pelajari, contohnya anak dapat membuat bentuk sayur-sayuran, buah-buahan dan yang lainnya menggunakan media *playdough* (Syarifah, 2020). Media *playdough* merupakan media pembelajaran yang sangat cocok untuk anak kecil. Oleh karena itu peneliti mengambil tujuan penelitiannya yaitu untuk mengetahui pengembangan produk media *playdough*, melihat respon anak dan guru terhadap media *playdough* yang dikembangkan, dan mengetahui peningkatan kreativitas anak setelah produk di uji coba kepada anak pada kelompok A PAUD Sakura Cimahi.

METODOLOGI

Jenis metode pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development*. Penelitian dan pengembangan dilakukan dengan mengadopsi konsep penelitian dan pengembangan *Bord and Gall* yang sudah dimodifikasi dengan kebutuhan dan hasil produk media *playdough* untuk meningkatkan kreativitas anak (Sugiyono, 2015).

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di PAUD Sakura Cimahi pada kelompok A dengan jumlah anak sebanyak 8 orang yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 3 anak laki-laki. Waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu pada semester II tahun pelajaran 2021/2022. Sedangkan teknik dalam pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian dan pengembangan dilaksanakan sebanyak 8 kali pertemuan.

Teknik Analisis atau pengolahan data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis statistika deskriptif kuantitatif. Analisis data dilakukan dengan mengumpulkan data yang diperoleh dengan menggunakan data angket yang sudah disediakan dan dianalisis menggunakan skala likert sebagai alat ukur. Skala ini berupa suatu pertanyaan dengan empat tanggapan (Sugiharti, 2020). Adapun instrument skor penilaian oleh ahli validasi menurut Sugiyono (2015) dapat dilihat pada tabel 1. dan tabel 2. sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Penilaian Oleh Validasi Ahli

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Selanjutnya, untuk menghitung persentase kelayakan dari media yang dikembangkan pada setiap aspek menggunakan rumus skala likert. dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

P : Angka Persentase
 $\sum x$: Jumlah jawaban dalam yang diperoleh
 $\sum x_i$: Jumlah nilai tertinggi
100% : Bilangan Konstanta

Tabel 2 Kriteria Skor Kelayakan Media

Skor Rata-rata (%)	Kategori
0% - 25 %	Tidak Layak
26% - 50%	Kurang Layak
56% - 75%	Layak
76% - 100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Pengembangan Media *Playdough*

Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan pada wawancara bahwa Hasil yang ditemukan ketika observasi ditemukan bahwa kreativitas anak di PAUD Sakura Cimahi belum berkembang dengan baik, pembelajara hanya menggunakan lembar kerja anak (LKA) dan menulis dipapan tulis, sedangkan cara penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru ialah dengan cara bercerita. Kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan sebelumnya pernah menggunakan media pembelajaran, namun dikarenakan media sebelumnya sudah tidak bisa dipakai atau rusak, sehingga guru jarang menggunakan media pada saat proses belajar mengajar, oleh karena itu guru hanya menggunakan metode bercerita saja. Untuk itu, perlu adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak, yaitu salah satunya adalah menggunakan media *playdough*.

Tahap selanjutnya yaitu melakukan validasi ahli. Validasi ini yang dilakukan diantaranya validasi ahli media dan validasi ahli materi. Validator ahli media menilai media dari segi tampilan dan penggunaan. Hasil dari penilaian ahli media ini akan dijadikan sebagai acuan sebelum media ini diuji coba kepada anak. Validator ahli media ini adalah Ibu Ans. selaku dosen Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) IKIP Siliwangi. Data validasi didapat dengan cara memberikan angket yang mencakup beberapa indikator penilaian, diantaranya penilaian bahan, desain dan teknik pembuatan. Untuk hasil dari validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator Penilaian	Sub Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Bahan	1. Bahan yang digunakan aman untuk anak				√
2.	Desain	2. Warna <i>playdough</i> menarik minat anak				√
		3. Tidak mudah berjamur				√
		4. Memudahkan dalam penyimpanan			√	
		5. Mengarah pada kreativitas anak				√
		6. Mengenalkan berbagai warna			√	
		7. Mengetahui tekstur <i>playdough</i>				√
	Teknik Pembuatan	1. Mudah dibuat dan ditiru			√	
3.		2. kesesuaian dengan warna			√	
		3. Bahan-bahan yang digunakan mudah didapat				√
		4. Mudah dalam pembuatannya			√	
		5. Hasil karya yang dibuat menggunakan media <i>playdough</i> bervariasi			√	
Jumlah			42			
Nilai Rata-rata 87,5%			87,5			
Kriteria Aspek Penilaian			Sangat Layak			

Berdasarkan tabel 3 diatas, bawasannya penilaian untuk media *playdough* memiliki 3 indikator penilaian, indikator tersebut adalah bahan, desain dan teknik pembuatan. Pada validasi ahli media mendapat jumlah skor keseluruhan 42 dari 12 aspek yang dinilai dengan rata-rata 87,5% yang dapat diinterpretasikan dengan “sangat baik” dan tingkat kelayakan “Sangat Layak”. Dengan begitu media *playdough* sudah layak diuji coba kepada anak pada ujicoba pemakaian produk secara terbatas..

Sedangkan ahli materi menilai media dari segi materi. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Bapak Ags. selaku dosen Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) IKIP Siliwangi. Data validasi didapat dengan cara memberikan angket yang mencakup beberapa indikator penilaian, diantaranya tema/segi edukatif, teknik pembuatan dan tampilan. berikut hasil validasi ahli materi pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator Penilaian	Sub Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tema/Segi Edukatif	1. Kesesuaian produk dengan kurikulum				√
		2. Kesesuaian dengan STTPA				√
		3. Kesesuaian dengan RPPM				√
		4. Media yang disampaikan sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran			√	
		5. Kesesuaian media <i>playdough</i> digunakan sesuai dengan kemampuan anak				√
		6. Desain media menarik untuk dilihat			√	
		7. Desain media menyajikan contoh <i>real</i> (asli)				√
2.	Teknik Pembuatan	1.Media playdough ini untuk meningkatkan kreativitas anak			√	
		2. meningkatkan motorik halus anak			√	
		3. Meningkatkan imajinasi anak			√	
		4. Meningkatkan sosial emosional pada saat membuat media <i>playdough</i>			√	
		5. Media bisa digunakan kapan saja				√
		6. Media dapat memenuhi kebutuhan bermain sesuai kemampuan anak				√
		7. Media dapat mengembangkan minat belajar anak			√	
		8. Media dapat membantu guru dalam proses pembelajaran			√	
3.	Tampilan/ Penyajian Produk	1. Kesesuaian gambar dengan konten			√	
		2. Kesesuaian bahan dengan konten				√
		3. Media mudah digunakan				√
Jumlah			63			
Nilai Rata-rata			87,5			
Kriteria Aspek Peilaian			Sangat Layak			

Berdasarkan data hasil dari penilaian ahli materi yang terdapat pada tabel 4, media *playdough* memiliki 3 indikator penilaian, yaitu tema/segmen edukatif, teknik pembuatan, dan tampilan/ penyajian produk. Hasil validator ahli materi mendapat jumlah skor keseluruhan 63 dari 18 aspek yang dinilai dengan rata-rata 87,5% yang dapat diinterpretasikan dengan “sangat baik” dan tingkat kelayakan “Sangat Layak”. Dengan begitu hasil validasi ahli materi media *playdough* sudah sangat baik dan sangat layak di uji coba kepada anak pada kegiatan uji coba pemakaian produk secara terbatas..

2. Respon Anak dan Guru

Pertama kali media *playdough* diperlihatkan kepada anak kelompok A PAUD Sakura Cimahi, anak-anak terlihat sangat bersemangat dan ingin mengetahui mengenai penggunaan media *playdough* yang dibawa oleh peneliti. Dari hasil dokumentasi terlihat beberapa anak menanyakan mengenai media *playdough* yang dibawa oleh peneliti, bahkan beberapa anak mulai mengamati apa saja bentuk yang bisa dibuat menggunakan media *playdough*. Kemudian guru memberikan penjelasan mengenai media *playdough*, dengan cara mengenalkan nama dari media *playdough* dan bentuk-bentuk yang bisa dibuat menggunakan media *playdough*.

3. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media *Playdough*

Sebelum peneliti melakukan uji kelayakan secara luas kepada anak mengenai media yang dikembangkan oleh peneliti, ada beberapa tahapan yang disusun dan direncanakan terlebih dahulu oleh peneliti, diantaranya: tahap awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu memperoleh atau mengumpulkan data terlebih dahulu dengan melakukan tes awal. Tujuan dilakukannya tes awal ini yaitu untuk mengetahui perolehan skor pada setiap anak sebelum dilakukannya perlakuan (*treatment*). Setelah data tes awal diperoleh, tahap berikutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah memberikan penilaian kepada anak mengenai peningkatan kreativitas yang dimiliki anak, dalam hal ini penilaian yang dilakukan oleh peneliti adalah bermain dan belajar menggunakan media *playdough*. Kegiatan tersebut dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH) yang telah disusun dan disetujui oleh kepala sekolah. Kemudian tahap terakhir adalah melihat hasil peningkatan anak setelah bermain menggunakan media *playdough*. Penilaian yang dilakukan oleh peneliti yaitu secara bertahap yang diperoleh dari setiap pertemuan dan dilaksanakan sesuai dengan tema pembelajaran pada hari tersebut.

Setelah rangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan media *playdough* yang dilaksanakan selama delapan pertemuan, peneliti mendapatkan hasil yang signifikan. Hasil tersebut didapatkan dan diketahui oleh guru kelas. Berikut data hasil peningkatan kreativitas anak kelompok A PAUD Sakura Cimahi:

Tabel 5 Data Peningkatan Kreativitas Anak Pada Kelompok A PAUD Sakura Cimahi

No.	Nama Anak	Pertemuan 1	Pertemuan 8	Gain	Keterangan
1.	Abd	13	32	19	Meningkat
2.	Gfr	13	30	17	Meningkat
3.	Ftr	11	30	19	Meningkat
4.	Adf	13	29	16	Meningkat
5.	Rhm	13	31	18	Meningkat
6.	Rsk	13	31	18	Meningkat
7.	Ndr	12	32	20	Meningkat
8.	Hsn	10	24	14	Meningkat
Jumlah		98	239	141	
Persentase		38,25%	93,3%	55,1%	

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan skor dan persentase nilai produk media *playdough* yang awalnya mendapat skor 98 dengan persentase 38,25% meningkat menjadi skor 239 dengan persentase 93,35%. Dalam hal ini, berarti terjadi peningkatan sebesar 55,1% untuk produk media *playdough* yang sudah di uji cobakan kepada anak.

Pembahasan

1. Pengembangan Media *Playdough*

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang peneliti dapatkan, bahwa guru telah memberikan penjelasan kepada anak mengenai media *playdough*. Pembelajaran tersebut dilaksanakan sesuai dengan Langkah atau tahapan secara tersusun yang disepakati oleh guru kelas dan disetujui oleh kepala sekolah. Hal tersebut senada dengan pendapat Siregar (2021) yang menyatakan langkah-langkah dalam membuat media *playdough* antara lain: tahap pertama, melakukan persiapan sebelum pembelajaran dilaksanakan dikelas, diantaranya menetapkan tujuan pembelajaran, menyiapkan bahan yang diperlukan untuk membentuk *playdough*. Tahap kedua, pada saat kegiatan pembelajaran dikelas, guru membagi anak dalam beberapa kelompok, kemudian guru menjelaskan materi tentang media *playdough*, selanjutnya guru membagikan bahan *playdough* kepada setiap anak, lalu anak dapat membentuk bahan *playdough* tersebut sesuai dengan yang yang diarahkan oleh guru dan disesuaikan dengan imajinasi masing-masing.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti saat melakukan observasi dikelas, tahap awal yang dilakukan guru sebelum melakukan pembelajaran menggunakan media *playdough* adalah menetapkan tujuan pembelajaran terlebih dahulu dan disetujui oleh kepala sekolah, kemudian tujuan pembelajaran tersebut dijadikan sebagai acuan untuk menilai tingkat pencapaian yang diperoleh, sehingga mendapatkan hasil yang maksimal yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Perolehan data tersebut selaras dengan yang diungkapkan oleh kepala sekolah PAUD Sakura Cimahi bahwa setiap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan harus memiliki tujuan yang jelas dan capaian yang maksimal, supaya kegiatan pembelajaran tersebut dapat membantu dan mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar serta tujuan yang telah diterapkan dapat tercapai dengan baik. Adapun beberapa hal yang dilakukan guru kelompok A di PAUD Sakura Cimahi dalam melaksanakan kegiatan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang harus capai, guru memilih mengembangkan kreativitas anak dengan membuat bentuk menggunakan media *playdough*. Sehingga anak mampu mengembangkan kreativitas yang dimilikinya.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media *playdough* yang dilakukan oleh guru dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang telah disusun dan disepakati bersama. Rangkaian kegiatan yang disusun harus dilaksanakan sesuai dengan tema pembelajaran pada hari tersebut. Pada setiap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan terdiri dari beberapa rangkaian kegiatan, diantaranya kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup (Widiastita & Anhusadar, 2020). Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, dalam tahap awal guru memberikan pengarahannya kepada anak mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Sehingga kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh seluruh anak dalam kelas sama dan tidak ada yang berbeda. Sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, anak diarahkan untuk berbaris sebelum memasuki ruangan kelas, kegiatan tersebut harus dilakukan se-

cara tertib dan berdoa sebelum belajar, kemudian memberikan salah kepada guru. Setelah kegiatan pembuka dilaksanakan, kemudian guru menjelaskan materi tentang bermain menggunakan media *playdough*, pada pelaksanaannya anak yang akan diberikan kebebasan dalam membentuk adonan *playdough*. Hal ini dilakukan agar anak merasa senang dan nyaman dalam kegiatan pembelajaran sehingga anak dapat mengeluarkan ide-ide yang mereka miliki tanpa harus meminta bantuan dari temannya.

Tahapan berikutnya adalah peneliti melakukan validasi kepada ahli sebelum media *playdough* diuji coba. Hasil yang diperoleh peneliti dari validasi tersebut disesuaikan dengan presentase yang di adaptasikan dari pendapat Sugiyono melalui prosedur penelitian dalam menganalisis data kelayakan produk (Abyati, 2019). Pada validasi yang dilakukan oleh validator ahli media terdapat 3 aspek yang dinilai, diantaranya bahan, desain dan teknik pembuatan. Hasil validasi yang diperoleh mendapatkan skor 42 dengan persentase 87,5% dengan kriteria “Sangat Layak”. Sedangkan pada validasi ahli materi yang dilakukan oleh validator ahli materi terdapat 3 aspek yang dinilai, diantaranya tema, teknik pembuatan, dan tampilan/penyajian produk. Hasil validasi yang diperoleh mendapatkan skor 63 dengan persentase 87,5% dengan kriteria “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi sudah layak diuji coba kepada anak pada kelompok A PAUD Sakura Cimahi.

2. Respon Anak Dan Guru

Pertama kali media *playdough* diperlihatkan kepada anak kelompok A PAUD Sakura Cimahi, anak-anak terlihat sangat bersemangat dan ingin mengetahui mengenai penggunaan media *playdough* yang dibawa oleh peneliti. Dari hasil dokumentasi terlihat beberapa anak menanyakan mengenai media *playdough* yang dibawa oleh peneliti, bahkan beberapa anak mulai mengamati apa saja bentuk yang bisa dibuat menggunakan media *playdough*. Kemudian guru memberikan penjelasan mengenai media *playdough*, dengan cara mengenalkan nama dari media *playdough* dan bentuk-bentuk yang bisa dibuat menggunakan media *playdough*.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada uji kelayakan produk secara terbatas tersebut membuat suasana belajar anak yang nyaman dan anak sangat bersemangat untuk mengamati dan membuat bentuk dengan menggunakan media tersebut. Terlihat anak-anak merasa senang dengan media *playdough* yang dibawa oleh peneliti pada saat melakukan proses pembelajaran menggunakan media *playdough*.

3. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media *Playdough*

Peningkatan kreativitas menekankan pada saat pembelajaran anak menggunakan media *playdough*. Berdasarkan hasil observasi, bahwa peneliti dan guru kelompok A PAUD Sakura Cimahi melakukan penilaian peningkatan secara bertahap yang didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah disepati dan disetujui bersama. Kemudian peneliti melihat apa saja yang dilakukan oleh guru di kelompok A dalam melaksanakan penilaian dengan langkah-langkah dan indikator pencapaian yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini, maka peneliti mendapatkan hasilnya yaitu bahwa terjadi peningkatan skor dan persentase nilai produk media *playdough* yang awalnya mendapat skor 98 dengan persentase 38,25% meningkat menjadi skor 239 dengan persentase 93,35%. Dalam hal ini, berarti terjadi peningkatan sebesar 55,1% untuk produk media *playdough* yang sudah di uji cobakan kepada anak. Sehingga hasil tersebut peneliti sim-

pulkan bahwa pengembangan media *playdough* dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok A PAUD Sakura Cimahi

Berdasarkan hasil observasi tersebut, Suriatos (dalam Rahayu, 2019) berpendapat *playdough* merupakan kegiatan bermain yang sesuai untuk anak-anak, karena pelaksanaannya sangat menyenangkan dan bahan yang digunakan aman serta teksturnya cukup lembut elastis mudah dibentuk dan aman bagi anak-anak. Bermain *playdough* anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya melalui aktivitas eksplorasi aktif, interaksi dan diskusi dengan teman sebaya, anak juga dapat meningkatkan kemampuan untuk mengklasifikasikan, membandingkan dan kontras benda, peristiwa dan pengalaman. Melalui pemberian tugas yang diberikan oleh guru dalam bermain *playdough* anak dapat meningkatkan fleksibilitas, daya cipta, menumbuhkan ide, serta menumbuhkan minat.

KESIMPULAN

Penelitian dilaksanaka pada kelompok A PAUD Sakura Cimahi. Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 8 kali pertemuan. Proses pengembangan dilaksanakan sesuai dengan prosedur *Borg and Gall*. Hasil Validasi ahli materi mendapatkan skor 63 dengan persentase 87,5%, sedangkan hasil validasi ahli media mendapatkan skor 42 dengan persentase 87,5%. Sehingga hasil validasi ahli materi dan ahli media sangat layak di uji coba kepada anak. Hasil respon anak dan guru terhadap pengembangan media *playdough* sangat baik, hal ini terlihat dari hasil observasi, bahwa beberapa anak merasa antusias ketika guru mulai memperkenalkan media *playdough*. Hasil peningkatan kreativitas anak di kelompok A PAUD Sakura Cimahi menunjukkan terjadi peningkatan skor dan persentase nilai produk media *playdough* yang awalnya mendapat skor 98 dengan persentase 38,25% meningkat menjadi skor 239 dengan persentase 93,35%. Dalam hali ini, berarti terjadi peningkatan sebesar 55,1% untuk produk media *playdough* yang sudah di uji cobakan kepada anak. Sehingga hasil ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *playdough* dapat meningkatkan kreativitas anak pada kelompok A PAUD Sakura Cimahi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abyati, H. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA BOX OF NUMBER BERBASIS TEMATIK UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA PERMULAAN PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK A*.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200. <https://doi.org/10.31102/WACANADIDAKTIKA.4.2.193-200>
- Handayani, S., Indriasih, A., & Sumarno, D. (2016). *PENERAPAN MEDIA PLAYDOUGH UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI*.
- Priyani, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Plastisin Tepung Berwarnaterhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Darush Sholihin Lampung Barat. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Rahayu, Y. & Y. H. (2019). UPAYA GURU MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK PRA SEKOLAH MELALUI MEDIA PLAYDOUGH DIKELOMPOK B KOBER MIFTAHUL FALAH. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(1), 1–4. <https://doi.org/10.22460/CERIA.V2I1.P1-4>

- Sarasehan, Y., Buaraheng, S., & Wahyuni, I. W. (2020). PENGEMBANGAN SENI RUPA TIGA DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA PLAYDOUGH. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(1), 28–36. <https://doi.org/10.24252/NANANEKE.V3I1.13557>
- Siregar, N. L. & J. Y. H. (2021). *MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN MEDIA PLAYDOUGH DI PAUD THURSINA MEDAN*. 6, 168–174.
- Sugiharti, E. W. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA CREATIVITY BOX UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN*.
- Sugiyono. (2015). *PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, R&D*. Bandung. Rineka Cipta.
- Sumardi, S., Rahman, T., & Gustini, I. S. (2017). PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK USIA DINI MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI MEDIA PLAYDOUGH. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 1(2), 190–202. <https://doi.org/10.17509/JPA.V1I2.9359>
- Wahyuni, I. (2020). *PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI BERMAIN MEDIA*.
- Widiastita, N., & Anhusadar, L. (2020). Bermain Playdough dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Home Visit di Tengah Pandemi Covid-19. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 50–63. <https://doi.org/10.37985/MURHUM.V1I2.17>