

Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini melalui Media *Playdough* di RA Ceding Ayu

Russy Ranggayoni¹, Yusra²

¹ Institut Agama Islam Negeri Lhokseumawe, Lhokseumawe, Indonesia.

² Institut Agama Islam Negeri Lhokseumawe, Lhokseumawe, Indonesia.

¹ russyranggayoni@iainlhokseumawe.ac.id, ² yusra.paud@iainlhokseumawe.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 03/09/2024; Direvisi: 03/09/2024; Disetujui: 16/11/2024

ABSTRAK Kreativitas membentuk seni rupa di RA Ceding Ayu belum berkembang, karena pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah menggambar, mewarnai, dan mengunting. Selain itu media yang digunakan kurang menarik karena menggunakan bahan bekas seperti kardus dan koran yang sering di pakai berulang kali. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kreativitas seni rupa anak perlu media pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan menggunakan media *playdough*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas seni rupa anak usia dini melalui penggunaan media *playdough*. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas pada anak usia 5-6 tahun (Kelompok B1) yang terdiri dari 15 anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi. Setelah data diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistika deskriptif dengan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas seni rupa anak dapat ditingkatkan melalui media *playdough*. Pada kegiatan pra-siklus, tidak ada anak yang berkembang sesuai harapan atau sangat baik. Pada Siklus I, 13% anak belum berkembang, 53% mulai berkembang, 27% berkembang sesuai harapan, dan 7% berkembang sangat baik. Pada Siklus II, terjadi peningkatan signifikan dengan 53% anak berkembang sangat baik, 40% berkembang sesuai harapan, 7% mulai berkembang, dan tidak ada anak yang belum berkembang.

ABSTRACT Creativity in creating fine arts at RA Ceding Ayu has not yet developed, because the lessons used by teachers are drawing, coloring, and editing. Apart from that, the media used is less attractive because it uses used materials such as cardboard and newspapers, which are often used repeatedly. Therefore, to increase children's fine arts creativity, they need interesting learning media, one of which is using *playdough* media. This research aims to increase the fine arts creativity of young children through the use of *playdough* media. The research method used was Classroom Action Research on children aged 5-6 years (Group B1), consisting of 15 children. The data collection technique in this research is observation. After the data was obtained, it was analyzed using descriptive statistics with percentage techniques. The research results show that children's fine arts creativity can be increased through *playdough* media. In pre-cycle activities, no child developed as expected or very well. In Cycle I, 13% of children were not yet developing, 53% were starting to develop, 27% were developing as expected, and 7% were developing very well. In Cycle II, there was a significant increase, with 53% of children developing very well, 40% developing as expected, 7% starting to develop, and there were no children who had not yet developed.

PENDAHULUAN

Sejak usia dini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pada masa ini, kemampuan anak untuk belajar dan menyerap informasi berada pada puncaknya. Selain perkembangan fisik, perkembangan kognitif dan sosial juga memainkan peran penting. Rasa ingin tahu anak untuk mempelajari sesuatu sangatlah kuat. Anak-anak bertanya dan belajar tentang segala sesuatu di sekitar lingkungan mereka. Masa ini juga dikenal sebagai masa yang paling sensitif dan memungkinkan bagi anak-

anak, sering kita sebut sebagai masa emas (*golden age*). Melalui kegiatan stimulasi dan pendidikan, anak dapat dengan mudah terinspirasi oleh lingkungannya. Salah satu tantangan dalam tumbuh kembang anak untuk mencapai tingkat perkembangan optimal adalah meningkatkan kreativitas. Kreativitas merupakan salah satu aspek tumbuh kembang anak yang perlu dikembangkan sejak dini.

Pada dasarnya setiap manusia mempunyai potensi kreatif sejak lahir. Potensi kreatif ini bisa kita lihat melalui perkembangan anak-anak dalam mengeksplorasi segala sesuatu disekitarnya. Oleh karena itu, anak secara alami mempunyai kemampuan untuk mempelajari sesuatu dengan caranya sendiri. Anak pada dasarnya kreatif dan selalu membutuhkan kegiatan yang membutuhkan ide-ide kreatif. Mereka membutuhkan stimulasi yang tepat agar mereka dapat mengembangkan potensi dan keterampilannya secara optimal, yang pada akhirnya diharapkan keterampilan ini dapat bermanfaat bagi diri mereka sendiri, keluarga dan Masyarakat luas secara keseluruhan (Primawati, 2023).

Menurut Rachmawati dan Kurniati (2011) Kreativitas merupakan proses mental individu yang menghasilkan gagasan, proses, metode atau produk baru yang berguna dan kreatif, indah, fleksibel, konsisten, berurutan, disruptif dan beragam serta berguna dalam berbagai bidang pemecahan masalah. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurani dan Hartati (2020) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan menggabungkan banyak informasi atau data yang diperoleh dan diwujudkan sebelumnya menjadi sebuah ide atau karya nyata. Kreativitas erat kaitannya dengan berpikir divergen, yaitu cara berpikir yang dapat menghasilkan banyak hasil yang saling berkaitan.

Dalam konteks pendidikan, kreativitas anak tidak hanya dipandang sebagai potensi alami, tetapi juga sebagai kemampuan yang dapat dikembangkan melalui bimbingan yang tepat. Setiap anak memiliki potensi kreatif yang dapat dikembangkan melalui lingkungan yang mendukung. Oleh karena itu, dalam peran mendidik, guru berperan sebagai fasilitator yang penting dalam proses ini. Guru hanya perlu menyediakan sumber daya dan sarana prasarana yang sesuai dengan potensi anak. Anak dapat distimulasi dengan memberikan kesempatan kepada mereka untuk berkreasi. Biarkan mereka bebas berkarya, menggambar, melukis, atau berkreasi dengan cara mereka sendiri. Karya seni anak-anak perlu ditampilkan dengan membiarkan mereka mengekspresikan ide-ide imajinatif mereka. Seiring berkembangnya kemampuan kreatif, anak juga akan mampu menghasilkan ide-ide dan solusi baru untuk memecahkan masalah serta meningkatkan kapasitas ingatannya (Mutahijhah dkk., 2021).

Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan pendekatan yang terstruktur dan efektif yang dapat mendorong perkembangan kreativitas anak secara maksimal. Salah satu metode yang efektif adalah melalui pengembangan seni, yang tidak hanya menstimulasi kreativitas tetapi juga memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan diri. Menciptakan produk melalui karya seni rupa sejalan dengan pendapat Supriyenti (2013), yang menyatakan bahwa seni merupakan salah satu sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan kemampuan kreatif anak. Kreativitas erat kaitannya dengan dunia seni. Namun demikian, untuk menumbuhkan kreativitas anak, penting memberikan mereka kebebasan bereksperimen dengan berbagai bahan seni. Dengan kebebasan ini, anak-anak akan secara mandiri melakukan eksplorasi dan menciptakan karya mereka sendiri.

Menurut Pamadhi dan Sukardi (2021) Keterampilan seni rupa adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan bentuk-bentuk baru dan mengubah fungsi bentuk yang ada. Rasa ingin tahu anak-anak sering mendorong mereka untuk melakukan kegiatan

ini. Karya seni rupa anak adalah hasil karya yang dapat dilihat (baik dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi) serta dinikmati dan disentuh. Karya tersebut bisa berupa benda-benda yang diciptakan, seperti gambar, boneka dari kertas yang diberi kepala, atau benda lainnya yang berfungsi sebagai alat bermain.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di RA Ceding Ayu, khususnya di kelas BI, terlihat bahwa kemampuan kreativitas seni rupa anak belum berkembang secara optimal. Salah satu faktor penyebabnya adalah metode pembelajaran yang sering digunakan oleh guru, seperti menggambar, mewarnai, menggunting, menempel, dan menjiplak, yang dilakukan secara berulang. Media pembelajaran yang digunakan juga kurang menarik, karena sering menggunakan bahan bekas seperti kardus dan koran yang dipakai berulang kali. Kondisi ini membuat anak-anak cenderung memilih kegiatan yang sudah biasa mereka lakukan tanpa adanya tantangan baru yang dapat merangsang kreativitas mereka. Situasi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk memperkenalkan metode dan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media yang lebih kreatif diharapkan mampu memberikan stimulus baru bagi anak-anak, sehingga dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam seni rupa. Pembelajaran seni rupa memegang peran penting dalam pendidikan anak usia dini karena dapat membantu mengasah keterampilan motorik halus, imajinasi, serta kemampuan berpikir kreatif anak. Untuk mengatasi masalah ini, salah satu alternatif yang dianggap efektif adalah dengan memperkenalkan media playdough. Playdough tidak hanya menawarkan variasi yang lebih menarik bagi anak-anak, tetapi juga memberikan mereka kebebasan untuk berkreasi, mengeksplorasi bentuk, tekstur, dan warna sesuai imajinasi mereka.

Salah satu bentuk media yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah Play dough. Play dough adalah sebuah media permainan yang terbuat dari adonan tepung yang dapat dibuat sendiri dari bahan-bahan yang mudah diperoleh dengan biaya yang murah (Papatungan, 2024). Mereka akan belajar ukuran ketika mengukur bahan (kognitif), kemudian kembali melatih motorik halus ketika menuang bahan agar tidak tumpah (sosial), belajar perubahan suatu zat ketika mereka melihat perubahan yang tadinya kering menjadi basah dan lembek kemudian berubah lagi menjadi menggumpal (sains), mereka biasa belajar mencampur warna dan membuat aneka bentuk sesudahnya (seni).

Menurut Rohmatin dan Hijriyani (2023) 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, 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 atau 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.

Haibah dan Kristanto (2017) menjelaskan play dough adalah media pembelajaran yang berguna untuk mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak. Selain itu, play dough adalah media permainan yang tidak hanya memberikan kesenangan pada anak, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan pembelajaran aktif, mendukung tumbuh kembang dan belajar anak dalam berbagai bidang. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Andriani et al., 2022) yang mana terjadi peningkatan kreativitas seni rupa anak melalui media playdough. Pada siklus I capaian belajar anak mencapai 54% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan persentase menjadi 85%. Oleh sebab itu media playdough sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan kreativitas seni rupa anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana media playdough dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anak usia dini di RA Ceding Ayu. Peneliti berharap melalui penerapan media playdough, kreativitas anak dalam seni rupa akan terasah lebih optimal.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan. Penelitian Tindakan kelas mempunyai andil yang signifikan dan strategis dalam usaha meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar (Mustafa, 2020). Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah penelitian tindakan kelas menurut (Arikunto, 2015) yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

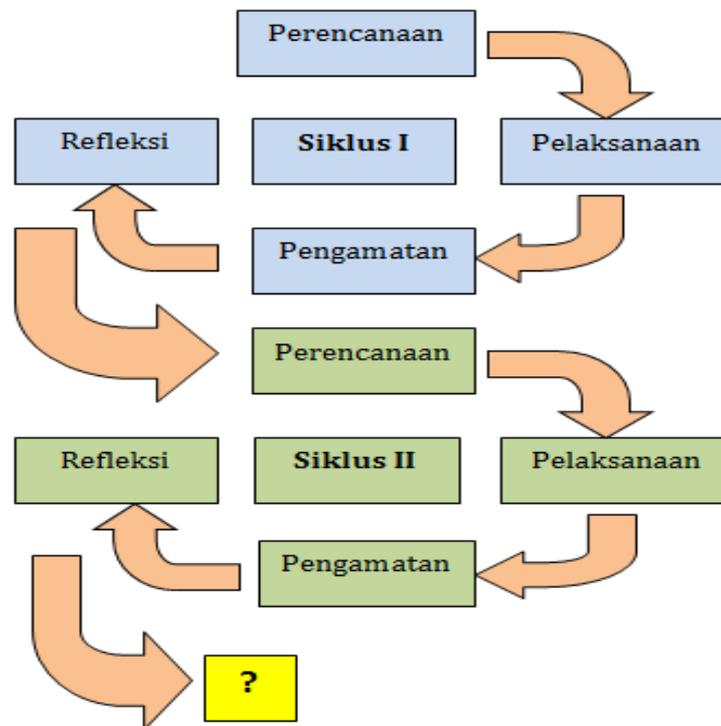
Perencanaan, pada tahap ini peneliti merencanakan seluruh kegiatan yang akan dilakukan selama siklus. Perencanaan mencakup pembuatan desain pembelajaran, pemilihan media yang digunakan (dalam hal ini, media playdough), serta pengembangan instrumen yang digunakan untuk observasi dan evaluasi. Selain itu, guru yang terlibat juga diberikan pelatihan atau pemahaman terkait penggunaan media playdough dalam pembelajaran seni rupa.

Pelaksanaan Tindakan, tahap ini melibatkan pelaksanaan pembelajaran berdasarkan rencana yang telah disusun. Dalam setiap siklus, kegiatan pembelajaran difokuskan pada penggunaan media playdough untuk merangsang kreativitas seni rupa anak. Setiap pertemuan akan melibatkan anak-anak dalam aktivitas yang memungkinkan mereka untuk mengkreasikan bentuk, warna, dan tekstur menggunakan playdough.

Observasi, pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan anak-anak selama pembelajaran. Observasi dilakukan untuk menilai perkembangan kreativitas anak dalam seni rupa, baik dari segi ide, ekspresi, maupun kemampuan dalam menggunakan media playdough. Observasi ini dilakukan oleh peneliti atau menggunakan instrumen observasi yang sudah disiapkan.

Refleksi, setelah setiap siklus, peneliti bersama dengan guru melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi apakah tujuan pembelajaran tercapai, serta untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil refleksi, tindakan perbaikan dilakukan pada siklus berikutnya.

Alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat digambarkan dalam gambar 1. berikut ini :



Gambar 1 Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2015)

Pada siklus pertama, peneliti melakukan 2 pertemuan dengan anak-anak. Pada pertemuan pertama, kegiatan dimulai dengan pengenalan media playdough kepada anak-anak. Anak-anak diberi kesempatan untuk mengenal bahan, tekstur, dan cara penggunaan playdough melalui aktivitas bebas, seperti membuat bentuk-bentuk sederhana. Pada pertemuan kedua, kegiatan lebih difokuskan pada instruksi yang lebih terstruktur, di mana anak-anak diminta untuk membuat karya seni menggunakan playdough, seperti bentuk-bentuk hewan atau benda yang mereka inginkan.

Berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama, pada siklus kedua dilakukan penyesuaian dalam pendekatan pembelajaran. Siklus ini juga terdiri dari 2 pertemuan. Pada pertemuan pertama, anak-anak diberikan tugas yang lebih menantang, misalnya membuat karya seni yang lebih kompleks dengan playdough, seperti membuat komposisi gambar atau pemandangan. Pada pertemuan kedua, peneliti mengadakan diskusi kelompok di mana anak-anak dapat menunjukkan hasil karya mereka dan berbagi ide kreatif satu sama lain. Pembelajaran di siklus kedua lebih difokuskan pada penguatan konsep dan ekspresi diri anak-anak melalui karya seni yang dihasilkan.

Subjek penelitian ini yaitu anak usia 5-6 tahun (Kelompok B1) di RA Ceding Ayu Simpang Empat, Kec. Bebesen, Kab. Aceh Tengah Prov. Aceh yang berjumlah 15 anak, terdiri dari delapan anak laki-laki dan tujuh anak Perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi. Setelah data diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistika deskriptif dengan teknik persentase. Untuk mengukur persentase keberhasilan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

F : Jumlah Skor yang di peroleh

N : Jumlah Skor keseluruhan

100% : Bilangan Tetap

Kreativitas seni rupa anak dikatakan meningkat jika persentase hasil kegiatan anak meningkat. Peningkatan aktivitas anak ditentukan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh Nana Sudjana yaitu batas ketuntasan klasikal dari hasil belajar anak ialah 75-80%:

Berikut ini merupakan indikator yang digunakan dalam peningkatan kreativitas seni rupa melalui media Playdough di TK Ceding Ayu :

Tabel 1 Indikator Peningkatan kreativitas Seni Rupa

Kemampuan	Indikator	Kriteria
Kreativitas	Mampu menghasilkan sesuatu bentuk	Keluwesan
	Mempunyai rasa ingin tahu yang besar	Keinginan
	Mampu menciptakan sendiri tanpa bantuan	Kelancaran
	Menjawab pertanyaan sederhana	kejelasan
	Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang di berikan	Tanggungjawab

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam upaya meningkatkan kreativitas seni rupa anak usia dini melalui media *playdough* di RA Ceding Ayu didapati bahwa pada pra siklus masih rendahnya kreativitas seni rupa anak sehingga diperlukan tindakan penelitian lebih lanjut. Hasil pengamatan pra siklus dimaksudkan untuk mengetahui kreativitas seni rupa anak usia dini sebelum dilakukan tindakan yang berguna untuk mengetahui tingkat keberhasilan pada tindakan selanjutnya. Adapun hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Pra Siklus

No	Kode Anak	Indikator					Persentase (%)	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	A	2	2	2	3	2	55%	MB
2	B	1	2	1	1	1	30%	BB
3	C	1	1	1	1	1	25%	BB
4	D	1	1	1	2	1	30%	BB
5	E	2	2	3	1	2	50%	MB
6	F	1	1	1	2	1	30%	BB
7	G	1	1	1	1	1	25%	BB
8	H	1	1	1	2	2	35%	BB
9	I	2	2	2	1	3	50%	MB
10	J	1	1	1	1	2	30%	BB
11	K	2	2	1	1	1	35%	BB
12	L	1	1	1	1	1	25%	BB
13	M	2	1	1	1	2	35%	BB
14	N	1	2	2	1	1	35%	BB
15	O	1	1	2	2	1	35%	BB

Berdasarkan tabel di atas dapat dipahami bahwa peningkatan kreativitas seni rupa di kelas BI, sebelum menggunakan media *playdough*, terdapat 12 orang anak yang belum berkembang (BB) dan tiga orang anak pada tahapan mulai berkembang (MB) dan belum ada anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

Tabel 3 Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini Melalui Media Playdough Pada Siklus 1

No	Kode Anak	Indikator					Persentase (%)	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	A	3	3	3	3	4	80%	BSB
2	B	2	3	2	2	2	50,5%	MB
3	C	2	2	2	2	1	45%	MB
4	D	2	2	2	2	2	50%	MB
5	E	2	3	3	2	3	65%	BSH
6	F	1	2	2	2	1	40%	MB
7	G	1	2	2	1	1	35%	BB
8	H	2	2	1	2	2	45%	MB
9	I	3	3	2	2	3	66,5%	BSH
10	J	2	1	1	2	2	40%	MB
11	K	3	3	3	2	2	65%	BSH
12	L	2	2	1	1	1	35%	BB
13	M	3	3	3	2	3	70%	BSH
14	N	3	3	2	2	2	60%	MB
15	O	3	3	3	3	2	70%	MB

Hasil peningkatan kreativitas seni rupa anak setelah dilaksanakan siklus 1 sudah mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata setiap anak adalah 10,5 dari 15 orang anak. Secara rinci dapat dijelaskan bahwa jumlah anak yang belum berkembang (BB) dua orang anak atau 13% dan mulai berkembang (MB) delapan orang anak atau 53%, sedangkan yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak empat orang anak atau 27% dan satu orang anak atau 7% berkembang sangat baik (BSB). Pada siklus I ini presentase rata-rata perkembangan kreativitas seni rupa belum mencapai kriteria yang telah ditetapkan oleh Nana Sudjana yaitu batas ketuntasan klasikal dari hasil belajar anak ialah 75-80%. Oleh karena itu peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II.

Tabel 4 Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini Melalui Media Playdough Pada Siklus II

No	Kode Anak	Indikator					Persentase (%)	Keterangan
		1	2	3	4	5		
1	A	3	4	4	3	4	90%	BSB
2	B	3	4	3	2	3	75%	BSH
3	C	2	3	3	3	3	70%	BSH
4	D	3	3	3	4	3	80%	BSB
5	E	3	4	3	3	4	85%	BSB
6	F	2	3	3	3	3	70%	BSH
7	G	2	3	2	2	3	60%	BSH
8	H	4	4	4	4	3	95%	BSB
9	I	3	4	2	3	4	80%	BSB
10	J	2	3	2	3	3	65%	BSH
11	K	3	4	4	3	4	90%	BSB

12	L	2	2	2	2	3	55%	MB
13	M	4	4	3	2	4	87%	BSB
14	N	3	3	3	3	3	75%	BSH
15	O	4	3	3	4	4	90%	BSB

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas anak kelompok B-I TK RA Ceding Ayu sudah mencapai tingkat ketuntasan. Hasil ini menunjukkan bahwa pengembangan membentuk kreativitaas seni rupa anak melalui media *playdough* sudah berkembang sangat baik, secara rinci dapat dijelaskan bahwa anak yang berkembang sangat baik (BSB) delapan anak atau 53% dan berkembang sesuai harapan (BSH) enam anak atau 40%, mulai berkembang (MB) satu orang anak atau 7% dan tidak ada lagi anak yang belum berkembang (BB). Secara keseluruhan persentase hasil peningkatan kreativitas anak dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 5 Persentase Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Melalui Media Playdough

No	Kemampuan Kreativitas	Pra siklus		Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%	F	%
1	Belum berkembang (BB)	12	80	2	13	-	-
2	Mulai berkembang (MB)	3	20	8	53	1	7
3	Berkembang sesuai harapan (BSH)	-	-	4	27	6	40
4	Berkembang sangat baik (BSB)	-	-	1	7	8	53

Pembahasan

Berdasarkan penelitian tindakan yang telah dilakukan dalam dua siklus menunjukkan bahwa media *Playdough* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini karena media ini mempunyai bentuk yang elastis yang dapat memotivasi anak untuk berkreasi sesuai imajinasi dan menarik perhatian anak dengan warna yang beragam (Sarasehan, 2020). Media *Playdough* merupakan media yang mudah dijumpai disekolah-sekolah PAUD karena pada umumnya sekolah telah menyediakannya untuk dipergunakan dalam kegiatan bermain sambil belajar sesuai dengan tema pembelajaran. Banyak sekali manfaat dari permainan dengan *Playdough* dalam meningkatkan kreatifitas anak diantaranya akan memunculnya ide-ide imajinatif, rasa senang, perhatian, ketertarikan, rasa ingin tahu, dan antusias (Khodijah, 2020).

Sejalan dengan pendapat diatas, penelitian oleh (Lestari & Halim, 2022) bahwa lingkungan yang mendorong kebebasan berkreasi dan memberikan stimulus beragam akan lebih efektif dalam mengembangkan kreativitas pada anak. Media *playdough* memenuhi syarat sebagai alat yang dapat memberikan kebebasan tersebut, karena sifatnya yang fleksibel dan memungkinkan anak untuk mengubah bentuk sesuai dengan imajinasi mereka. Anak-anak dapat menciptakan bentuk-bentuk baru, bereksperimen dengan tekstur, serta menggabungkan berbagai ide selama mereka bermain dan berkarya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan dimana media *playdough* dapat meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan membuat berbagai bentuk benda dari media *playdough* yang diberikan.

Secara umum, hasil penelitian ini juga selaras dengan temuan dari (Sarasehan, 2020) yang mengkaji peningkatan kreativitas melalui seni rupa pada anak usia dini. Dengan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menggunakan berbagai media seni, seperti tanah liat atau plastisin, kreativitas anak berkembang secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. *Playdough*, sebagai salah satu media yang serupa, menawarkan kebebasan bagi anak-anak untuk berkreasi tanpa batas, sehingga dapat memaksimalkan perkembangan kreativitas mereka. Media

playdough merupakan alat yang efektif dalam mengembangkan kreativitas seni rupa pada anak usia dini. Dengan memberikan pengalaman multisensorial yang kaya dan kesempatan untuk bereksperimen, playdough memfasilitasi anak-anak dalam mengekspresikan ide-ide mereka secara bebas, mendorong mereka untuk mengembangkan kreativitas melalui proses bermain yang terstruktur namun tetap menyenangkan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang mana pada siklus I keberhasilan anak 34% menjadi 93% pada siklus II. Ini membuktikan bahwa media playdough sangat efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media playdough efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun. Penggunaan playdough memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan imajinasi, orisinalitas, dan keterampilan motorik halus melalui eksplorasi artistik. Pada pra-siklus, tidak ada anak yang berkembang sesuai harapan atau berkembang sangat baik. Namun, pada Siklus I, 13% anak belum berkembang (BB), 53% mulai berkembang (MB), 27% berkembang sesuai harapan (BSH), dan 7% berkembang sangat baik (BSB). Pada Siklus II, terjadi peningkatan signifikan dengan 53% anak berkembang sangat baik dan 40% berkembang sesuai harapan, sementara tidak ada anak yang masih berada pada kategori belum berkembang (BB). Hasil ini menunjukkan bahwa playdough dapat merangsang kreativitas melalui eksplorasi multisensori yang interaktif. Penelitian ini mendukung teori bahwa kreativitas dapat dikembangkan melalui media yang memungkinkan anak bereksperimen dan mengekspresikan ide secara bebas, serta mendukung perkembangan kognitif, motorik, dan sosial-emosional mereka.

REFERENSI

- Andriani, P. N., Kustiawan, U., & Maningtyas, R. D. T. (2022). Peningkatan kreativitas seni rupa anak melalui kegiatan membutsir dengan media playdough pada kelompok B di TK ABA 41 Pambon. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(2), 113–123. <https://doi.org/10.17977/um065v2i22022p113-123>
- Arikunto, S. S. S. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Haibah, Q., & M.Kristanto. (2017). Pengaruh bermain play dough terhadap kreativitas membentuk geometri anak pada kelompok B Di Ra As-Syuhada' Pedurungan Semarang tahun ajaran 2016/2017. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 35–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/paudia.v6i1.1864>
- Khodijah, S. (2020). *Penerapan media playdough dalam meningkatkan kreatifitas anak usia dini di kelompok bermain mutiara bunda desa wedarijaksa pati tahun pelajaran 2010/2020*. IAIN Kudus. <https://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/3433>
- Lestari, M. O., & Halim, A. K. (2022). Penggunaan media loose part dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di PAUD Tunas Harapan. *Jurnal Family Education*, 2(3), 271–279. <https://doi.org/10.24036/jfe.v2i3.69>
- Mustafa, P. S. et al. (2020). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian tindakan kelas dalam pendidikan olahraga*. Universitas Negeri Malang. <https://repository.insightmediatama.co.id/books/article/view/21>
- Mutahijhah, L., Munawar, M., & Chandra, A. (2021). Upaya meningkatkan daya kreativitas menggunakan media loose part pada kelompok B Di RA As-Syuhada Tlogosari Kulon Semarang. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*

- Anak Usia Dini*, 10(2), 348–356. <https://doi.org/10.26877/paudia.v10i2.9620>
- Nurani, Y, Hartati, S, S. (2020). *Memacu kreativitas melalui bermain: pembelajaran anak usia dini*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Pamadhi, H., & S, E. S. (2021). *Seni keterampilan anak (Edisi 2)*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Paputungan, H. (2024). Penggunaan media play dough untuk meningkatkan kreativitas anak kelompok B di TK GMIM Joseph Kam Kamenti Kapataran Satu Kecamatan Lembean Timur. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 10(4), 941–944. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10836220>
- Primawati, Y. (2023). Pengembangan kreativitas seni rupa anak usia dini. *Journal of Early Childhood Studies*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/https://journal.nubaninstitute.org/index.php/jecs/article/view/31/17>
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2019). strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rohmatin, Z. A., & Hijriyani, Y. S. (2023). Penggunaan media playdough untuk mengembangkan sikap kreatif anak usia dini di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo. *Kindergarten: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 2(01), 56–70. <https://doi.org/https://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/kindergarten/article/view/1009/565>
- Sarasehan, Y. (2020). Pengembangan seni rupa tiga dimensi untuk meningkatkan kreativitas anak melalui media playdough. *Jurnal Nanaeke Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(March 2019), 28–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/nananeke.v3i1.13557>
- Supriyenti, A. (2013). Meningkatkan kreativitas seni rupa anak melalui kegiatan mencetak dengan bahan alam di Paud Aisyiyah Lansano Pesisir Selatan. *Spektrum PLS*, 1(2), 15–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v1i2.2387>