



Submitted:
15 Oktober 2024

Revised:
18 Nopember 2024

Accepted:
01 Desember 2024

Published:
09 Desember 2024

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *PLAYDOUGH* TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK GKPI TARUTUNG KOTA

Sefi Putri Harefa¹, Rotua Samosir², Mei Lastri E.F. Butar Butar³

^{1,2,3}Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

e-mail: ¹sefiputriharefa@gmail.com, ²samosirrotua290@gmail.com, ³meilastri2015@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran *Playdough* terhadap keseimbangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis Quasi Eksperimen. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok B2 sebagai kelompok eksperimen dan kelompok B3 sebagai kelompok kontrol. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan t-test atau Uji-t dengan bantuan program komputer Microsoft Excel dan SPSS versi 21. Berdasarkan hasil uji Posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, terdapat perbedaan yang cukup signifikan. Hasil uji kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan nilai normalitas sig. (2-tailed) sebesar 0,081 dan 0,666, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Selain itu, nilai homogenitas F_{hitung} sebesar 0,050 dibandingkan dengan F_{tabel} dengan ketentuan dk pembilang (n_1-1 ; $8-1=7$) dan dk penyebut (n_2-1 ; $25-1=24$), yaitu sebesar 2,42. Maka, diketahui bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($0,050 < 2,42$). Berdasarkan hasil uji-t, nilai Equal Variance Assumed menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($\alpha=0,05$; $df=48$), yaitu $t_{hitung} = 4,736 > t_{tabel} = 2,021$. Hal ini juga dapat dilihat pada nilai signifikansi *Equal Variance Assumed*, yaitu sebesar $0,000 < 0,05$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,736 > 2,021$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran *Playdough* terhadap keseimbangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung Kota.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kreativitas, dan Anak Usia Dini

Abstract

The purpose of this study was to determine the extent of the influence of Playdough as a learning medium on the balance of creativity in children aged 5-6 years at GKPI Tarutung Kota Kindergarten. The research method used was quantitative with a Quasi-Experimental design. Data collection tools included observation, interviews,



and documentation. The sample for this study consisted of children aged 5-6 years divided into two groups: group B2 as the experimental group and group B3 as the control group. The hypothesis test in this study employed the t-test with the assistance of Microsoft Excel and SPSS version 21 software. Based on the post-test results between the experimental and control groups, a significant difference was observed. The normality test results for the experimental and control groups showed sig. (2-tailed) values of 0.081 and 0.666, respectively, which were greater than the significance level of 0.05. Additionally, the homogeneity test indicated that the calculated F value (F_{hitung}) was 0.050, compared with the F_{table} value (F_{tabel}) determined by numerator degrees of freedom ($dk = n1-1; 8-1=7$) and denominator degrees of freedom ($dk = n2-1; 25-1=24$), which was 2.42. Thus, it was established that $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($0.050 < 2.42$).

Based on the t-test results, the Equal Variance Assumed value indicated $t_{calculated}$ (t_{hitung}) $> t_{table}$ ($\alpha=0.05; df=48$), with $t_{calculated} = 4.736 > t_{table} = 2.021$. This result was also supported by the significant value for Equal Variance Assumed, which was $0.000 < 0.05$. Since $t_{calculated} > t_{table}$ ($4.736 > 2.021$), the null hypothesis (H_0) was rejected, and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. This indicates that Playdough as a learning medium has a significant influence on the balance of creativity in children aged 5-6 years at GKPI Tarutung Kota Kindergarten.

Keywords: Learning Media, Creativity, and Early Childhood

PENDAHULUAN

Menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC), anak usia dini mencakup mereka yang berusia 0-8 tahun, yang berpartisipasi dalam berbagai program pendidikan seperti penitipan anak, prasekolah, TK, hingga sekolah dasar (Sinurat et al., 2024). Pada periode ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupannya (Oktavia, 2022). Oleh karena itu, proses pembelajaran pada anak usia dini perlu memperhatikan karakteristik yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka (Zamili & Damayanti Duha, 2023). Masa ini dikenal sebagai periode pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat (Ahmad Susanto, 2017).

Menurut Mulyasa, anak usia dini merupakan individu yang mengalami perkembangan pesat, sehingga sering disebut sebagai "lompatan perkembangan." Periode ini dikenal sebagai masa emas (*golden age*), di mana anak dapat menyerap

berbagai informasi dengan cepat. Oleh karena itu, masa ini sangat penting bagi perkembangan kecerdasan anak. (Ariska, Evin Oktaviana 2021).

METODE

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif adalah suatu metode dimana data disajikan dalam bentuk numerik dan data digunakan secara statistik untuk keperluan pengujian hipotesis (Suliyanto, 2005). Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Jenis eksperimen yang digunakan termasuk penelitian eksperimen semu. Jenis penelitian ini memiliki kelompok kontrol, namun kelompok ini tidak dapat berfungsi secara memadai untuk mengendalikan variabel eksternal yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Purba, 2022). Penelitian ini dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dengan metode konvensional dan kelompok eksperimen dengan metode plastik.

Desain penelitian *quasi eksperimen* yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-equivalent control group design. Dalam desain ini, dua kelompok digunakan khususnya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut diperlakukan berbeda. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan plastik, sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan plastik melainkan menggunakan bahan yang biasa digunakan di TK GKPI Kota Tarutung.

Sebelum mendapat perlakuan, setiap kelompok menjalani *pre-test* yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada awal. Hasil pretest yang baik akan menunjukkan bahwa kondisi kedua kelompok tidak berbeda nyata, diharapkan perbedaan tersebut akan muncul setelah diberikan perlakuan. Di bawah ini desain penelitian yang digunakan oleh peneliti, yaitu :

Tabel 3.1 Tabel Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	<i>Pre test</i>	Perlakuan (<i>Treatment</i>)	<i>Post test</i>
Kelompok Eksperimen(Kelas B2)	O1	X	O2
Kelompok Kontrol (Kelas B3)	O3	-	O4

Keterangan:

- O₁ & O₃ = Penilaian awal pada kedua kelompok anak didik, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuannya untuk mengetahui perkembangan motorik halus awal anak didik.
- X = Pelaksanaan pembelajaran pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media *Playdough* yang bertujuan untuk mengembangkan motorik halus anak. Sementara pada kelompok kontrol tidak dilakukan treatment, mereka belajar dengan media yang biasa di gunakan di sekolah.
- O₂ & O₄ =Penilaian akhir pada kelompok anak didik, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui perkembanganmotorik halus anak didik yang diberikan perlakuan dan tidak diberiperlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Kota Tarutung, berikut pembahasan hasil penelitiannya: Dari sebaran hasil masukan guru terhadap dukungan plastik, kita mengetahui bahwa dari jawaban catatan wawancara. 1, Catatan Wawancara.2, Catatan Wawancara 3, Catatan Wawancara 4 dan Catatan Wawancara 5. Setiap guru benar-benar memahami dan memahami apa itu tempat adonan mainan dan mengakui bahwa tempat adonan mainan. Mainan modelling dapat mengembangkan kreatifitas anak karena memberikan kebebasan untuk bermain/ menggunakannya.

Penelitian ini dilakukan di TK GKPI kota Tarutung. Dalam penelitian ini penulis mengambil sampel kelas B2 yang berjumlah 25 siswa (kelas eksperimen) dan kelas B3 yang berjumlah 25 siswa (kelas kontrol). Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan bahan-bahan yang fleksibel, sedangkan pada kelas kontrol, proses pembelajaran dilakukan dengan

menggunakan bahan-bahan yang biasa digunakan di kelas. Kemudian diberikan tes kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada awal dan akhir pertemuan yaitu *pre-test* dan *post-test* yang terlebih dahulu diuji validitas dan akurasi. Reliabilitas alat observasi yang meliputi 8 faktor. Berdasarkan hasil *pretest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diketahui bahwa nilai rata-rata ($\text{mean} = M$) pada kelompok eksperimen sebesar 16.84 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 16.3200. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa secara umum rata-rata skor kedua kelompok anak tidak berbeda nyata. Demikian pula perhitungan nilai mean atau median (Me) pada kelompok eksperimen sebesar 16,00, sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 16,00. Nilai median ini menunjukkan bahwa secara umum nilai median pada kedua kelompok tidak jauh berbeda.

Mode perhitungan (MB) pada kelompok uji adalah jam 4 sore sedangkan pada kelompok kontrol adalah jam 4 sore. Nilai modus ini menggambarkan bahwa secara keseluruhan nilai modus kedua kelompok anak tidak berbeda nyata. Kemudian, standar deviasi (SD) yang dihitung pada kelompok eksperimen sebesar 2,73 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 2,19. Nilai SD ini menggambarkan bahwa derajat variasi nilai pada kedua kelompok berbeda atau perbedaannya cukup signifikan.

Terakhir dilihat dari nilai max dan nilai min. Pada kelompok eksperimen nilai terbesarnya adalah 24 dan nilai terkecilnya adalah 15, sedangkan pada kelompok kontrol nilai terbesarnya adalah 24 dan nilai terkecilnya adalah 15. Terlihat juga perbedaannya tidak jauh berbeda atau tidak signifikan, Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai mean, median, modus, SD , minimum dan maksimum pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sangat rendah. Hal ini merupakan tanda positif karena *pretest* yang baik menunjukkan kondisi awal kedua kelompok tidak berbeda nyata. Karena kami berharap perbedaannya akan terlihat setelah melakukan tindakan.

Dari data perhitungan dapat diketahui bahwa item yang memiliki nilai bobot tertinggi *pretest* pada kelas eksperimen tentang Perkembangan Kreativitas

108 | Talitakum: Jurnal Pendidikan Kristen Anak Usia Dini:
Volume 3 Nomor 2, Tahun 2024

Anak adalah item nomor 5,6,7,8 dengan skor nilai 21 dan nilai rata-rata 2,12 yaitu anak mampu mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran di sekolah dan mampu menggunakan berbagai media yang digunakan dalam kegiatan di sekolah . Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 1,2 dengan skor nilai 19 dan nilai rata-rata 1,95 yaitu anak mampu mengikuti instruksi yang diajarkan gurunya.

Dari data perhitungan dapat diketahui bahwa indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi pretest pada kelas eksperimen tentang Perkembangan Kreativitas Anak adalah indikator nomor 3,4 dengan nilai rata-rata 2,12 yaitu indikator melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan yakni anak mampu mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran di sekolah dan mampu menggunakan berbagai media yang digunakan dalam kegiatan di sekolah. Sementara nilai bobot terendah di antara indikator tersebut di atas adalah nomor 1 dengan nilai rata-rata 1,95 yaitu anak mampu mengikuti instruksi yang diajarkan gurunya.

Dari data perhitungan dapat diketahui bahwa item yang memiliki nilai bobot tertinggi pretest pada kelas kontrol tentang Perkembangan Kreativitas Anak adalah item nomor 3 dengan skor nilai 2,12 dan nilai rata-rata 2,1 yaitu anak mampu mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran di sekolah dan mampu menggunakan berbagai media yang digunakan dalam kegiatan di sekolah. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 6,7 dengan skor nilai 2,08 dan nilai rata-rata 2,08 yaitu anak mampu mengikuti instruksi yang diajarkan gurunya.

Dari data perhitungan dapat diketahui bahwa indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi pretest pada kelas kontrol tentang Perkembangan Kreativitas Anak adalah indikator nomor 2 dengan nilai rata-rata 2,12 yaitu indikator melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan yakni anak mampu mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran di sekolah dan mampu menggunakan berbagai media yang digunakan dalam kegiatan di sekolah. Sementara nilai bobot terendah di antara indikator tersebut di atas adalah nomor 1 dengan nilai rata-rata 1,96 yaitu anak mampu mengikuti instruksi yang diajarkan gurunya.

Dari tabel diatas diketahui nilai mean (mean = M) pada kelompok eksperimen sebesar 28,32 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 26,16. Nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa kedua kelompok tidak mempunyai perbedaan yang besar sehingga tidak terdapat perbedaan yang besar. Demikian pula perhitungan nilai mean atau median (Me) pada kelompok eksperimen sebesar 29,00 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 26,00. Nilai mean ini menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara kedua kelompok. Begitu pula dengan modus hitung (Mo) pada kelompok eksperimen sebesar 29,00 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 26,00. Nilai modus ini menggambarkan adanya perbedaan antara kedua kelompok.

Kemudian perhitungan standar deviasi (SD) pada kelompok eksperimen sebesar 1,34 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 1,84. Nilai SD ini menggambarkan bahwa variasi nilai pada kedua kelompok tidak terlalu besar antara kedua kelompok sehingga perbedaannya tidak signifikan. Pada kelompok eksperimen nilai terbesarnya adalah 30 dan nilai terkecilnya adalah 26, sedangkan pada kelompok kontrol nilai terbesarnya adalah 29 dan nilai terkecilnya adalah 23. Dari sini terlihat perbedaannya tidak jauh berbeda. .

Oleh karena itu, dapat disimpulkan dari nilai mean, median, modus, SD, minimum dan maksimum pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat perbedaan yang cukup signifikan. Kesimpulannya, perbedaan setelah perlakuan, dalam hal ini setelah penggunaan media plastik pada kelompok uji, terlihat atau terlihat jelas. Hal ini positif karena faktor *Playdough* mempunyai pengaruh yang besar terhadap perkembangan kemampuan kreatif anak.

Dari data lampiran 22 dapat diketahui bahwa item yang memiliki nilai bobot tertinggi posttest pada kelas eksperimen tentang Perkembangan Kreativitas Anak adalah item nomor 7,8 dengan skor nilai 3,64, 3,56 dan nilai rata-rata 3,48 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak mampu mengikuti sesuai keinginannya, mampu mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran di sekolah, mampu membentuk *Playdough*, mampu mengikuti arahan dari guru. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 1,2 dengan

110 | Talitakum: Jurnal Pendidikan Kristen Anak Usia Dini:
Volume 3 Nomor 2, Tahun 2024

skor nilai 3,4,3,48 dan nilai rata-rata 3,26 yaitu banyak anak yang menjawab bahwa anak mampu menggunakan berbagai media yang digunakan dalam kegiatan di sekolah, mampu membentuk *Playdough* dengan baik, mampu mengikuti instruksi, mengajukan banyak pertanyaan, bekerjasama secara mandiri dan mampu mengungkapkan pendapatnya.

Dari data perhitungan dapat diketahui bahwa indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi Posttest pada kelas eksperimen tentang perkembangan kreativitas anak adalah indikator nomor 4 dengan nilai rata-rata 3,48 yaitu indikator mampu membentuk *Playdough* dengan baik, mampu mengikuti instruksi, mengajukan banyak pertanyaan, bekerjasama secara mandiri dan mampu mengungkapkan pendapatnya. Sementara nilai bobot terendah di antara indikator tersebut di atas adalah nomor 1 dengan nilai rata-rata 3,26 yaitu indikator menggunakan alat tulis dan alat makan yang benar yakni anak mampu membentuk *Playdough* dengan baik, anak mampu mengajukan pertanyaan, anak mampu berimajinasi.

Dari data perhitungan dapat diketahui bahwa item yang memiliki nilai bobot tertinggi posttest pada kelas kontrol tentang Perkembangan Kreativitas Anak adalah item nomor 5,6,7,8 dengan skor nilai 3,28, 3,32 dan nilai rata-rata 3,3 yaitu dimana menggunakan media pembelajaran yang biasa digunakan disekolah, anak mampu mewarnai sesuai dengan bentuk yang dilihat, mengajukan pertanyaan, berimajinasi dan mengikuti instruksi guru. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 1 dengan skor nilai 3,16 dan nilai rata-rata 3,2 yaitu anak mampu mewarnai sesuai dengan yang diajarkan guru.

Dari data perhitungan dapat diketahui bahwa indikator yang memiliki nilai bobot tertinggi posttest pada kelas kontrol tentang Perkembangan Kreativitas Anak adalah indikator nomor 5,7 dengan nilai rata-rata 3,32 yaitu anak mampu mewarnai sesuai dengan bentuk yang dilihat, mengajukan pertanyaan, berimajinasi dan mengikuti instruksi guru. Sementara nilai bobot terendah di antara indikator tersebut di atas adalah nomor 1 dengan skor nilai 3,16 dan nilai rata-rata 3,2 yaitu anak mampu mewarnai sesuai dengan yang diajarkan guru.

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa sig. (2-tailed) 0,081 dan 0,666 berada diatas taraf signifikansi 0,005. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa data yang disajikan mempunyai sebaran normal. Selain itu kriteria pengambilan keputusannya adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka datanya homogen. Sebaliknya jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka datanya tidak seragam. Berdasarkan susunan diatas diketahui nilai F_{hitung} sebesar 0,050 akan dibandingkan dengan nilai F_{hitung} sebesar 0,050 yang akan dibandingkan dengan nilai F_{hitung} dengan cara menyusun pembilang dk ($n1-1$; $8-1 = 7$) dan penyebut dk ($n2-1$; $25-24 = 24$) adalah 2,42. Oleh karena itu diketahui $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($0,050 < 2,42$), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data N-Gain data kelas tes dan data kelas kontrol adalah identik atau identik.

Berdasarkan hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($\hat{I} \pm 0.05$; $df = 48$), yaitu $t_{hitung} = 4.736 > t_{tabel} = 2.021$ atau dapat dilihat pada nilai signifikansi Assumed Variance sebesar $0.000 < 0.05$. Ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,736 > 2,021$ sehingga dapat disimpulkan " H_a diterima". Artinya terdapat perbedaan antara bahan plastik pada periode *pre-test* dan *post-test*, sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan plastik berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan kreatif anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Tarutung. Kota.

Berdasarkan hasil uji hipotesis diketahui bahwa plastik pada kelas eksperimen memberikan peningkatan hasil yang signifikan. Begitu pula jika dilihat perbandingan kedua metode, kelas eksperimen menunjukkan adanya perbedaan dan nilai siswa meningkat bahkan lebih besar dibandingkan metode kelas kontrol dan sudah teruji perbedaannya signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa plastik mempunyai dampak yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan kreatif anak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak yang diberi perlakuan alat bantu plastik lebih baik dibandingkan dengan kreativitas anak yang tidak diberi alat bantu plastik yaitu dengan perlakuan biasa (biasanya). Hal ini mendukung hipotesis bahwa terdapat pengaruh alat peraga plastik terhadap kemampuan keseimbangan kreatif anak usia 5-6 tahun di TK GKPI Kota Tarutung.

Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan ide atau karya yang baru dan berbeda. Kreativitas mencakup kelancaran berpikir, fleksibilitas, kemampuan detail dan orisinalitas ide. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreativitas adalah kemampuan mencipta, berkaitan dengan proses mental untuk menghasilkan gagasan baru. Kreativitas penting tidak hanya dalam seni tetapi juga dalam pemecahan masalah dan inovasi.

Pelajari tentang *Playdough*

Playdough merupakan metode pembelajaran yang murah dan aman untuk anak. Bedak jenis ini terbuat dari tepung terigu, air dan minyak, mudah ditemukan dan tidak berbahaya bagi kesehatan. Bermain dengan *Playdough* memungkinkan anak-anak mengekspresikan kreativitas mereka sekaligus mendorong perkembangan berbagai aspek pertumbuhan. *Playdough* memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi dengan bentuk-bentuk yang dapat dibentuk sesuai imajinasinya.

Selain menyenangkan, penggunaan *Playdough* juga memiliki manfaat edukatif. Media ini memungkinkan guru mengamati perkembangan anak dalam berbagai bidang perkembangan serta membantu anak mengembangkan kreativitas, koordinasi motorik, dan pemahaman bentuk dan warna.

Manfaat *Playdough*

Bermain *Playdough* mempunyai banyak manfaat, antara lain:

1. Memudahkan anak untuk bersenang-senang dan berkreasi.
2. Meningkatkan rasa percaya diri anak.
3. *Playdough* memungkinkan dilakukannya berbagai aktivitas yang meningkatkan fokus dan ketenangan.
4. Membantu menguatkan otot jari, tangan dan pergelangan tangan.
5. Mengembangkan kemampuan imajinasi dan ekspresi anak.
6. Membantu menghilangkan stress dan emosi.

KESIMPULAN

Playdough merupakan salah satu jenis adonan yang terbuat dari campuran tepung terigu, air dan minyak. Pasta ini sangat aman untuk anak-anak karena bahannya alami dan tidak berbahaya. Bermain dengan *Playdough* membantu anak-anak mengekspresikan kreativitas mereka sekaligus mendorong perkembangan dalam banyak aspek. Karena bahan yang digunakan tidak mengandung bahan kimia berbahaya, guru atau orang tua tidak perlu khawatir jika anak tidak sengaja menelan *Playdough*.

Playdough, juga dikenal sebagai *Playdough*, adalah bahan lembut yang dapat digunakan anak-anak untuk mengeluarkan kreativitas mereka dan menciptakan berbagai bentuk. Aktivitas bermain dengan *Playdough* tidak hanya membawa keceriaan bagi anak, namun juga menghadirkan pengalaman bermanfaat. Melalui media ini, guru dapat memanfaatkannya sebagai alat pembelajaran awal sekaligus metode mengamati perkembangan anak di berbagai bidang.

Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan ide-ide baru, yang melibatkan imajinasi, pemikiran dan perasaan menyenangkan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda. Kreativitas merupakan suatu proses mental yang memungkinkan individu menghasilkan ide-ide atau solusi baru, melalui inovasi atau kombinasi ide-ide yang sudah ada, yang pada akhirnya menjadi bagian dari kepribadiannya.

Kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau ide baru yang dapat diterapkan untuk memecahkan suatu masalah, maupun berupa kemampuan melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Dari perhitungan hasil uji t diasumsikan nilai Equal Variance $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($\hat{I} \pm 0,05$; $df = 48$), yaitu $t_{hitung} = 4,736 > t_{tabel} = 2,000$ atau dilihat pada nilai signifikansi Equal Varians Seharusnya $0,000 < 0,05$. Ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ adalah $4736 > 2000$ sehingga dapat disimpulkan “ H_a diterima”. Artinya terdapat perbedaan antara media *Playdough* sebelum dan sesudah ulangan, sehingga dapat

disimpulkan bahwa media *Playdough* memberikan dampak terhadap perkembangan kemampuan kreatif anak usia 5-6 tahun di GKPI TK Kota Tarutung.

REFERENSI

“Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pada Pasal Ayat 14 Tentang Sistem Peindidikan Nasional,” n.d.

Adminpintarharati. “Pengaruh Menggambar Bebas Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Di Tk Garing Tarantang Desa Tumbang Manggu Kabupaten Katingan: Iintan Kamala & Dheia Ameilia.” *Pintar Harati : Jurnal Peindidikan dan Psikologi* 19, no. 1 (Junei 30, 2023): 84–95. [https:// doi.org/10.36873/jph.v19i1.10617](https://doi.org/10.36873/jph.v19i1.10617).

Aghni, Rizqi Ilyasa. “Fungsi Dan Jeinis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (July 3, 2018). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.

Ahmad Susanto, *Peindidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Bumii Aksara, 2017), hlm.1

Andi Kristanto, S.Pd., M.Pd. *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya, n.d.

Anita Sri Wulan Sari, Agus Sumitra, and Andrisyah.. “Pengembangan Media Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok A.” *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 5, no. 5 (2022): 493.

Anita Damayanti and Sriyanti Rachmatunnisa, “Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Steam Dengan Media Loose Parts,” n.d., 76.

Ariska, Evin Oktania. “Pengaruh Penggunaan Media Playdough /Playdough Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di TK Mabdaul Falah Keilompok B Pesisir Kaduara Timur Sumenep.” *Kiddo: Jurnal Peindidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no. 1 (February 24, 2021): 91–99. [https:// doi.org/ 10.19105/kiddo.v2i1.4216](https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.4216).

Bambang Prasetyo and Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 10th ed. (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 135.

Bk 2009. "Belajar Dengan Lilin Plastin," n.d. [Http:// Bk2009. Wordpress. Com/2010/11/30/ Belajar_dengan-Lilin-Playdough kel,](http://Bk2009.Wordpress.Com/2010/11/30/Belajar_dengan-Lilin-Playdough_kel).

Diana Vidya Fakhriyani, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini, Jurnal Pemikiran Pendidikan Dan Sain, Vol. 4, No. 2, Desember 2016, h. 195-199

Difatiguna, Sira, Drs Maman Surahman, M Si, Dr Riswantii Rini, And M Si. "Pengaruh Aktivitas Bermain Menggunakan Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak," n.d.

Dwijunianto. "Media Belajar Playdough ," n.d. [http:// dwijunianto. wordpress. com/ mediabelajar-Playdough .](http://dwijunianto.wordpress.com/mediabelajar-Playdough)

Endang, Endang, and Syafrudiin Syafrudin. "Penggunaan Media Playdough/ Playdough Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Bina Cerdas Desa Runggu Kecamatan Belo." Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Peneilitian Islam Anak Usia Dini 2, no. 1 (February 18, 2021): 75–113. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v2i1.577>.

Fauziah, "Pengaruh Penggunaan Media Play Dough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok A Di Tk Dharma Wanita I Desa Pulorejo Dawarblandong Mojokerto."

Finna Kurnia Riski, And Sri Widayati. "Meiningkatkan Kreativitas Menciptakan Berbagai Bentuk Dengan Menggunakan Media Playdough Pada Anak Kelompok A." PAUD Teratai 05 (2016).

Hardila, Melta Santri, and Dadan Suryana. "Menstimulus Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Playdough," n.d.

Hake R.R. 1999. Analizyng Change/Gain Score. AREA-D American Education Research Association's Deviasion.D, Meassurement and Reasearch Methodology.

Harris Iskandar eit al., Pedoman Penilaian Pembelajaran Peindidikan Anak Usia Dini (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), 5.

Intan Nurhasana. "Penggunaan Media Audio-Visual PADA MATA Peilajaran BAHASA ARAB." Al-Fikru : Jurnal Peindidikan Dan Sains 2, no. 2 (Desember 31, 2021): 217–29. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>.

- Indriyani, Lemi. "Pemanfaatan Meidia Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meiningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa" 2, no. 1 (2019).
- Iqbal, Muhammad. "Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Kreativitas Anak Paud Harsya Ceria Banda Aceih" 9, No. 2 (2022).
- Juliyansyah Noor, Metodologi Penelitian : Skripsi, Tesis, Desertasi, dan Karya Ilmiah, (Jakarta : Kencana, 2010), h 174
- Lestariani, Ketut, Made Sulastri, and Didith Pramundiitya Ambara. "Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Meidia Permainan Playdough Untuk Meiningkatkan Kreativitas" 2, no. 1 (2014).
- Liana Siregar, Nur, and Juli Yanti Harahap. "Meiningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Media Playdough Di Paud Thursiina Medan." Akrab Juara : Jurnal Ilmu-ilmu Sosial 6, no. 4 (November 5, 2021): 168. <https://doi.org/10.58487/akrabjuara.v6i4.1600>.
- Listiowati, Wahyu Tuti, Purwadi Purwadi, and Nila Kusumaningtyas. "Analisis Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Dalam Keigiatan Seni Kriya di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 39 Semarang." Wawasan Pendidikan 1, no. 2 (August 30, 2021): 291–304. <https://doi.org/10.26877/wp.v1i2.9252>.
- Makulua, Kori. "Strategi Guru Dalam Meningkatkan kreativitas Anak Usia Taman Kanak-Kanak." KENOSIS: Jurnal Kajiian Teologi 4, no. 1 (Desember 1, 2018): 89–107. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v1i1.23>.
- Maryne Pabethteng Santo Seinga. "Implementasi Playdough Dalam Pengenalan Angka Pada Muriid Tunagrahita Ringan Kelas V Di Slb Negeri 1 Gowa, Hal 3-4," n.d.
- Millati, "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Playdough Alami Pada Kelompok B3 Di Tk Ma'had Islam Kota Pekalongan Tahun Ajaran 2020/202." n.d.
- Miftah, M. "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran," n.d.
- Maestri Sabrina, "Pengaruh Media Loose Parts Terhadap Pengembangan Kreativitas Anak Di Kelompok B2 TK Bina Anak Bangsa Palu" (Palu, Universitas Tadulako, 2021), 36.

Ningsih, Hesti Widya, Yolani Marjuk, and Anggita Maharani Rambe. "Penerapan Permainan Playdough Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Di RA Al-Hidayah Distrik Makbusun Kecamatan Mayamuk Kabupaten Sorong Papua Barat Daya" 4, no. 2 (2023).

Nurfadhillah, Maya. "Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Melalui Media Video dan Media Gambar di RA Al Hikmah Ambon" 9 (2023).

Nurlaila, Siti, Andi Wahed, and TK Al Umariyyah. "Meningkatkan Kreatifitas Melalui Kegiatan Berkreasi dengan Playdough Pada Peserta Didik Kelompok B TK Al Umariyyah Kecamatan Jatirogo Kabupaten Tuban Tahun 2024, no. 2 (2023).

Novi Mulyani, Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini, 1st ed. (Bandung: PT Remeja Rosdakarya, 2019), 51–70.

Oktavia, Y. (2022). Pembelajaran Konsep Diri Untuk Menumbuhkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Pembelajaran Konsep Diri Untuk Menumbuhkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. JURNAL TALITAKUM, 1(1), 21–35. <https://doi.org/10.69929/talitakum.v1i1.5>

Permadi, Komang Satya, and Putu Yulia Angga Dewi. "Esensi Permainan Playdough Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini." Wiidya Kumara: Jurnal Peindidikan Anak Usia Dini 3, no. 1 (April 1, 2022): 41. <https://doi.org/10.55115/wiidyakumara.v3i1.2071>.

Purba, S. (2022). Pengaruh Metode Permainan Tradisional Engklek Terhadap Peningkatan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bina Kreatif Sipoholon. JURNAL TALITAKUM, 1(1), 47–65. <https://doi.org/10.69929/talitakum.v1i1.4>

Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A. Media Pembelajaran. PT RajaGrafiindo Persada, Jakarta, n.d.

Prof. Dr. Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D. Alfabeta, 2017.

Rohmatin, Zihan Azizatul, and Yuli Salis Hijriyani. "Penggunaan Media Playdough Untuk Mengembangkan Sikap Kreatif Anak Usia Dini Di Ra Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo," n.d.

Rupnidah, R, and Dadan Suryana. "Media Pembelajaran Anak Usia Dini," no. 1 (2022).

Salam, Abdul. "Mengembangkan Kreativitas Anak Dalam Permainan Playdough Melalui Metode Pemberian Tugas Di Kelompok B Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Vili Palu," 2022.

Sari, Dynna Wahyu Perwita. "Pengaruh Bermain Playdough Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Bermain Secara Individu dan Kelompok" 2, no. 03 (2013).

Sari, Yenda. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini," n.d.

Silaban, Ronita Lena Sari, Sofania Magdalena Siadari, and Mei Lastri E.F. Butar Butar. "Building Creativity And Imagination In Early Childhood Through Picture Story Books." JURNAL TALITAKUM 3, no. 1 (July 7, 2024): 33–44. <https://doi.org/10.69929/talitakum.v3i1.13>

Sinurat, P., Samosir, R., & Uranus Zamili. (2024). Hubungan Kegiatan Baris Berbaris Terhadap Kedisiplinan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Beringin Permai. JURNAL TALITAKUM, 3(1), 45–51. <https://doi.org/10.69929/talitakum.v3i1.14>

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2018).

Suhartiin, Mas'uda. "Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Melalui Kegiatan Bermain Playdough Pada Anak Kelompok B Di Ra Al-Ihsanii Pdoroto Kesamben Jombang." Jurnal PAUD Teratai 06 (n.d.).

Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Jakarta: Rineka Cipta, 2014).

Sukardi, Evaluasi Pendidikan Prinsip & Operasionalnya, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), h 49

Suliyanto, Metode Riset Bisnis, (Purwokerto : Andi Yogyakarta , 2005), hlm 12

Tambunan, Sri Ana. "Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Peilajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung Di Kelas Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan Smk Negeri 1 Percut Seii Tuan." Jurnal Pendidikan

- Teiknik Sipil 3, No. 1 (Juni 29, 2021): 23-27.
<https://doi.org/10.21831/jpts.V3i1.41883>.
- Taufan. "Permainan Playdough, www.albalitacerdas.com." www.albalitacerdas.com, n.d. www.albalitacerdas.com.
- Wantah, Mario Erick, and Siti Fathimah. "Permainan Playdoh dalam Peningkatan Kreativitas Anak" 4, no. 4 (2020).
- Widya, Pratama. "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini," n.d.
- Yanti, Novi, Desti Puswati, Iyang Maisi Fitriani, and Sabilla Aulianisak. "Pengaruh Kegiatan Finger Painting terhadap Kreativitas Anak Usia Dini." Jurnal Gawat Darurat 5, no. 1 (Juni 28, 2023): 67-74. <https://doi.org/10.32583/jgd.v5i1.1255>.
- Yl, Arleni, and Muhammad Akil Musi. "Peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui permainan konstruktif Playdough keilompok B TK Kemala Bhayangkari 07 Cabang Gowa." Jurnal Pendidikan Anak, Volumi (Nomor), Tahun, Halaman," 2021.
- Yuhelman, Nofri, and Rosa Murwindra. "Media Dan Efektiviitas Belajar Siswa Untuk Mewujudkan Pendidikan Yang Berdaya Saing Tinggi" 4, no. 1 (2016).
- Yuliantina, Irma. "Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dalam Kegiatan Bermain Play Dough di TK Islam Arruhanayah" 5 (2021).
- Zamili, U., & Damayanti Duha, A. (2023). Penerapan Pendidikan Kristen Anak Sekolah Minggu Umur 3-12 Tahun. JURNAL TALITAKUM, 2(2), 103-117.
<https://doi.org/10.69929/talitakum.v2i2.16>