

**PENGARUH BERMAIN PLAYDOUGH TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK  
USIA DINI DI RA RAUDHATUL ISLAMİYAH KECAMATAN BRAM ITAM KABUPATEN  
TANJUNG JABUNG BARAT**

**SKRIPSI**

**OLEH :  
WELLA OKTAVIANI  
NIM. A1F113056**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JAMBI  
2017**

## ABSTRAK

Oktavianti, Wella. 2017. "Pengaruh Bermain Playdough Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Raudhatul Islamiyah Kecamatan Bram Itam Kabupaten Tanjung Jabung Barat". Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. FKIP Universitas Jambi. Pembimbing I Prof. Dr. Hj. Emosda, M.Pd., Kons dan Pembimbing II Nyimas Mu'azzomi, S.Ag., M.Pd.I.

Kata Kunci : Bermain Playdough, Perkembangan Kreativitas

Hasil pra penelitian menunjukkan bahwa dari 20 anak jumlah keseluruhan dikelas B1 terlihat 16 anak masih rendah kreativitasnya yang ditandai dengan selama pembelajaran berlangsung anak hanya mengikuti apa yang guru contohkan, anak belum menunjukkan tanda-tanda untuk menciptakan sesuatu hal yang berbeda dengan yang lain seperti saat guru meminta anak untuk menggambar yang anak gambar adalah apa yang guru gambar di papan tulis bukan ide yang memang muncul dari anak tersebut. Anak juga dalam setiap pembelajaran hanya menerima kegiatan apa yang diberikan oleh guru, anak tidak mengeluarkan pendapatnya untuk mengadakan kegiatan yang sesuai dengan imajinasi anak atau yang diminati anak. Pada kegiatan pembelajaran berlangsung anak kurang aktif dalam bertanya, mereka hanya melihat dan jika ditanya hanya beberapa anak yang merespon dan yang lainnya hanya diam.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Bermain Playdough terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Raudhatul Islamiyah Kecamatan Bram Itam Kabupaten Tanjung Jabung Barat.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yaitu penelitian yang dilakukan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain. Adapun jenis metode eksperimen yang digunakan adalah menggunakan rancangan "One-Group Pretest-Posttest Design yaitu satu kelompok yang dipilih secara teknik *Sampling Purposive*, sampel penelitian adalah anak kelas B1 RA Raudhatul Islamiyah Kecamatan Bram Itam Kabupaten Tanjung Jabung Barat sebanyak 20 orang, karena didalam design ini peneliti melakukan pretest untuk mengetahui keadaan awal, kemudian diberi perlakuan pada kelas B1 setelah diberikan perlakuan peneliti memberikan posttest atau tes kembali untuk melihat pengaruh bermain playdough terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di RA Raudhatul Islamiyah Kecamatan Bram Itam Kabupaten Tanjung Jabung Barat. Kemudian dianalisis data menggunakan uji Wilcoxon Match Pairs Test.

Hasil uji Wilcoxon match pairs test membuktikan bahwa nilai kritis  $Z_{tabel}$  dengan tingkat signifikan 5% adalah 1,96 , sedangkan nilai  $Z_{hitung}$  yang diperoleh 3,701 ternyata  $Z_{hitung} > Z_{tabel}$  hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan bermain playdough terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di kelas B1.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa bermain playdough berpengaruh signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di RA Raudhatul Islamiyah Kecamatan Bram Itam Kabupaten Tanjung Jabung Barat.

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dalam kehidupan manusia. Pada UU RI SISDIKNAS Nomor 20 tahun 2003 (UU PP RI 2006) dijelaskan bahwa manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Dengan pendidikan manusia dapat meningkatkan kualitas sumber daya yang dimiliki sebagai pelaksana pembangunan. Adanya pendidikan yang berkualitas dapat menentukan kualitas bangsa agar tidak tertinggal dengan bangsa lain. Untuk itu pembaharuan pendidikan sangat dibutuhkan dan menjadi tuntutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

Ditinjau dari Perkembangannya, Anak usia dini merupakan masa pertumbuhan yang paling penting karena menentukan masa perkembangan selanjutnya. Disebutkan Rahman (2002) bahwa masa Anak usia dini menempati posisi yang paling penting dalam perkembangan otaknya. Selanjutnya dinyatakan bahwa karena perkembangan otaknya tersebut usia 0-8 tahun disebut sebagai usia emas (golden age). Oleh karena itu, pendidikan Anak usia dini dirasa penting karena menentukan keberhasilan anak selanjutnya.

Menurut UU dan peraturan pemerintah RI tentang pendidikan pada Bab 1 pasal I menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut

Sedangkan UU RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan untuk anak usia 0-6 tahun yang dilakukan dengan stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak siap untuk mengikuti pendidikan selanjutnya.

Struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup antara lain : Nilai Agama dan Moral, Fisik Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial Emosional, Seni, Minat, Sexual, Bermain, Kepribadian, dan Kreativitas (Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini No 146 Tahun 2014). Masing-masing perkembangan tersebut saling berkolaborasi antara perkembangan satu dengan perkembangan yang lain pada anak. kreativitas sangatlah penting dalam kehidupan anak didik dan secara tidak langsung dapat meningkatkan prestasi belajar anak didik di tingkat pendidikan selanjutnya.

Menurut Rahmawati (2012) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada.

Kreativitas akan muncul pada individu yang memiliki motivasi tinggi, rasa ingin tahu dan imajinasi. Seseorang yang kreatif akan selalu mencari dan menemukan jawaban dengan kata lain mereka senang memecahkan masalah. Permasalahan yang muncul selalu dipikirkan kembali, disusun kembali dan selalu berusaha menemukan hubungan yang baru , mereka selalu bersikap terbuka terhadap sesuatu yang baru dan tidak diketahui sebelumnya. Mereka juga memiliki sikap yang lentur (fleksibel), tidak penurut, suka mengekspresikan diri dan bersikap natural (asli).

Menurut Sofyan ( 2014:49) Bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi bermain ada yang dapat dilakukan sendiri dan ada yang dilakukan secara berkelompok.

Bagi anak bermain adalah sesuatu kegiatan yang serius tapi menyenangkan melalui aktivitas bermain berbagai tujuan dapat terwujud karena bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhan dan perkembangannya setiap permainan yang dilakukan anak akan menimbulkan kesenangan untuk mereka sendiri.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada tanggal 13 Maret 2017 di RA Raudhatul Islamiyah Kec. Bram Itam Kabupaten Tanjung Jabung Barat khususnya pada usia 5-6 tahun, penulis menemukan beberapa masalah diantaranya : sebagian guru belum mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran yang aktif dan kreatif. Selama pembelajaran terlihat anak hanya mengikuti instruksi guru dan juga tidak diberi kebebasan untuk memilih kegiatan yang diminatinya. Pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga anak menjadi pasif dan suasana yang tercipta dalam pembelajaran menjadi membosankan. Pemahaman guru yang kurang tentang kebutuhan anak dan penggunaan media yang tidak bervariasi dalam setiap pembelajarannya menjadikan pembelajaran kurang menarik bagi anak. Pembelajaran yang hanya menekankan pada kemampuan akademik seperti membaca, menulis dan berhitung membuat kemampuan kreativitas anak kurang diperhatikan.

Hasil pra penelitian menunjukkan bahwa dari 20 anak jumlah keseluruhan dikelas B1 terlihat 16 anak masih rendah kreativitasnya yang ditandai dengan selama pembelajaran berlangsung anak hanya mengikuti apa yang guru contohkan, anak belum menunjukkan tanda-tanda untuk menciptakan sesuatu hal yang berbeda dengan yang lain seperti saat guru meminta anak untuk menggambar yang anak gambar adalah apa yang guru gambar di papan tulis bukan ide yang memang muncul dari anak tersebut. Anak juga dalam setiap pembelajaran hanya menerima kegiatan apa yang diberikan oleh guru, anak tidak mengeluarkan pendapatnya untuk mengadakan kegiatan yang sesuai dengan imajinasi anak atau yang diminati anak. Pada kegiatan pembelajaran berlangsung anak kurang aktif dalam bertanya, mereka hanya melihat dan jika ditanya hanya beberapa anak yang merespon dan yang lainnya hanya diam.

Selain itu juga berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 13 Maret 2017 yang diperoleh dari guru RA Raudhatul Islamiyah bahwa “pada umumnya anak-anak mempunyai kreativitas yang baik namun tidak semua anak dapat dikatakan memiliki kreativitas yang baik karena masih ada juga beberapa anak yang kadang terlihat kurang kreatif yakni kurang aktif, kurangnya ide mereka untuk menciptakan sesuatu hal yang berbeda. Seperti ketika dikelas anak hanya menerima apa yang diberikan guru dan pada kegiatan pembelajaran berlangsung kurang aktifnya anak dalam bertanya hanya ada satu atau dua orang anak saja yang sering mempunyai

inisiatif bertanya dan mengemukakan pendapat jika merasa belum jelas dengan tugas yang di berikan oleh gurunya, anak lebih banyak diam dan kurang aktif.”

Factor yang menyebabkan anak kurang kreatif diantaranya kurangnya dukungan mental yang positif dari orang tua, kondisi lingkungan, serta peran orang tua dan guru dalam membantu mengembangkan kreativitas anak. Disamping factor tersebut mungkin karena disekolah mereka tidak dapat lagi bebas memilih warna langit, tidak dapat belajar sambil tengkurap dikarpet dan menggambar benda-benda aneh ataupun banyak bertanya sehingga banyak hal yang dapat membuat daya kreativitas anak berkurang.

Salah satu strategi yang dipilih untuk mengembangkan kreativitas anak dalam penelitian ini adalah mengajak anak bermain menggunakan playdough.. Media ini tentunya akan dapat melatih anak untuk kreatif karena dengan bermain playdough anak akan menemukan ide-ide baru. Oleh karena itu peneliti ingin mengkaji seberapa besar pengaruh bermain playdough terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini.

Playdough merupakan sebuah permainan yang terbuat dari adonan tepung yang dapat dibuat sendiri dari bahan-bahan yang mudah diperoleh dengan biaya yang relatif murah. Dengan media playdough ini anak dapat menciptakan bentuk sesuai dengan minat mereka misalnya pada saat guru menjelaskan tentang buah-buahan dalam pembelajaran tanpa diberikan contoh benda yang nyata maka anak akan mulai berimajinasi atau membayangkan bahwa semua jenis buah akan sama dengan apa yang dikatakan gurunya, dari hasil ciptaan sendiri mereka akan bisa mengamati secara langsung pada keadaan yang sebenarnya sehingga kreativitas anak akan lebih terarah dengan baik.

Penelitian ini menggunakan media playdough yang digunakan melalui aktivitas membuat berbagai macam bentuk yang dapat membantu proses pembelajaran efektif dan berkualitas. Penggunaan media playdough diharapkan guru dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini. Maka dari itu penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain Playdough

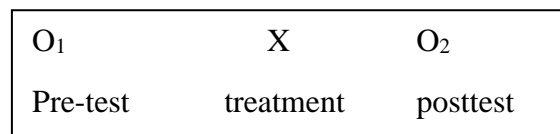
terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Raudhatul Islamiyah Kecamatan Bram Itam Kabupaten Tanjung Jabung Barat.

## B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti adalah di RA Raudhatul Islamiyah Kec. Bram Itam Kab. Tanjung Jabung Barat.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kuantitatif Pre-Experimental design dengan rancangan One-Group Pretest-Posttest Design, dimana dalam design ini peneliti melakukan pengukuran sebanyak dua kali yakni sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen, karena penelitian ini untuk mengetahui pengaruh perlakuan/ treatment bermain playdough terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2011:74).

Berikut bagan menurut Suryabrata (2006 ; 41)



Dari bagan tersebut dapat dijelaskan prosedur penelitian yaitu :

- O<sub>1</sub> merupakan nilai pre-test tentang perkembangan kreativitas sebelum diberi perlakuan/ treatment berupa bermain playdough
- X merupakan pemberian treatment berupa bermain playdough
- O<sub>2</sub> merupakan nilai posttest tentang perkembangan kreativitas setelah diberi treatment berupa bermain playdough
- Selanjutnya membandingkan O<sub>1</sub> dengan O<sub>2</sub> untuk mengetahui perbedaan/ pengaruh setelah diberikan treatment berupa bermain menggunakan playdough terhadap kreativitas anak.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain playdough terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini di RA Raudhatul Islamiyah berkembang dengan baik. Hal ini dapat diketahui melalui hasil pretest perkembangan kreativitas anak sebelum diberikan perlakuan bermain playdough dan setelah diberikan perlakuan bermain playdough. Oleh karena itu, hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan rujukan bagi guru-guru dalam perkembangan kreativitas anak.

Untuk menciptakan kelancaran berpikir, keluwesan, originality, elaboration anak diperlukan kemampuan dan keterampilan guru menciptakan suasana belajar dan kondisi belajar yang menyenangkan bagi anak. Sebelum mengambil keputusan situasi dan penggunaan media guru harus mempertimbangkan tujuan yang hendak dicapai serta memperhatikan karakteristik anak.

Peningkatan perkembangan tersebut dapat dilihat dengan rata-rata nilai perkembangan kreativitas sebelum bermain playdough adalah 69,2 menjadi 81,75 setelah melalui kegiatan bermain playdough.

Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Adriana (2013:27) bahwa playdough merupakan alat bermain yang sangat baik bagi anak untuk mengembangkan perkembangan kreativitas anak selain itu juga untuk mengembangkan kemampuan motorik halus, konsentrasi, dan kesabaran. Selain itu dengan playdough anak dapat membuat berbagai bentuk baik dengan menggunakan cetakan atau tidak.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa bermain playdough berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak di RA Raudhatul Islamiyah Kec. Bram Itam Kab. Tanjung Jabung Barat.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Gunarti, dkk (2008:12) bahwa bermain playdough atau bermain adonan merupakan cara media pembelajaran yang cocok digunakan untuk



perkembangan kreativitas anak. Selain itu dapat mendorong sikap mandiri anak sehingga anak mampu menyelesaikan tugasnya tanpa banyak bergantung dengan orang lain.

Berdasarkan hasil perhitungan statistic pada pengujian hipotesis Wilcoxon Match Pair Test penelitian perkembangan kreativitas melalui kegiatan bermain playdough didapatkan nilai  $Z_h = 3,701$  lebih besar dari nilai  $Z$  tabel, suatu kenyataan bahwa nilai  $Z$  yang diperoleh dalam hitungan adalah  $3,701$  lebih besar dari pada nilai kritis  $Z$  tabel 5% (pengujian dua sisi) yaitu  $1,96$  ( $Z_h > Z_t$ ).

Hal ini berarti ada pengaruh signifikan bermain playdough terhadap perkembangan kreativitas anak di RA Raudhatul Islamiyah Kec. Bram Itam Kab. Tanjung Jabung Barat tahun 2017.

#### **D. Simpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain playdough berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak di RA Raudhatul Islamiyah Kec. Bram Itam Kab. Tanjung Jabung Barat. Hal ini berdasarkan hasil penelitian sebelum diterapkan bermain playdough diperoleh rata-rata  $69,2$  dan setelah diterapkan bermain *playdough* diperoleh rata-rata  $81,75$ . Selain itu hasil penelitian juga menunjukkan bahwa  $Z_h = 3,701$  lebih besar dari pada nilai kritis  $Z$  tabel 5% (pengujian dua sisi) yaitu  $1,96$ , berarti  $Z_h = 3,701 > Z_t = 1,96$ . Berdasarkan hasil tersebut terbukti bahwa ada pengaruh bermain *playdough* terhadap perkembangan kreativitas anak di RA Raudhatul Islamiyah Kec. Bram Itam Kab. Tanjung Jabung Barat.

#### **E. Daftar Pustaka**

- Adriana, Dian. 2013. Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak. Jakarta: Salemba Medika.
- Aisyah, S. 2007. Perkembangan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Anonim. 2006. Undang – Undang Dan Peraturan Pemerintah Ri Tentang Pendidikan. Jakarta : Dirjen Pendidikan Islam Depag Ri 2006.

- Anonim. 2015. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Arikunto, S. 2000. Manajemen Penelitian. Jakarta. PT Asdi Mahasatya.
- Arikunto, S. 2013. Manajemen Penelitian. Jakarta. PT Rineka Cipta
- Axe, chan. 2014. Tabel Uji Wilcoxon. <http://wong-ndeso-asli.blogspot.co.id/2014/07/tabel-uji-wilcoxon-nilai-t-tabel-dan.html>. Diakses tanggal 7 Juli 2017
- Dantes, N. 2012 Metode Penelitian. Yogyakarta. CV. Andi Offset.
- Gunarti,dkk. 2008. Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Hajar, P. 2009. Seni Keterampilan Anak Jakarta : Universitas Terbuka.
- Montolalu, B.E.F. 2009. Bermain Dan Permainan Anak. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Mudjito. 2010. Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak. Kementerian Pendidikan Nasional. Direktorat Pembinaan TK dan PAUD. Jakarta.
- Mulyasa, H.E 2014. Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini. Bandung. Pt Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, T. Pengembangan Kecerdasan Majemuk. Universitas Terbuka.
- Pekerti,W.2009. Metode Pengembangan Seni. Jakarta. Universitas Terbuka
- Rahman,dkk. 2014. Pedoman Penulisan Skripsi. Jambi : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
- Rahmawati, Yeni & Kurniati Euis. 2012. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usai Taman Kanak – Kanak. Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sari, D.W.P. 2013. Pengaruh Bermain Plastisiin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau Dari Cara Bermain Individu Dan Kelompok. Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan Vol. 2 No. 3 Desember 2013.
- Soelistywati. Penerapan Media Plastisin Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Kelompok B Di Tk Al-Islah Kecamatan Gunung Anyar Kota Surabaya
- Sofyan, H. 2014. Perkembangan Anak Usia Dini Dan Cara Praktis Peningkatannya. Jakarta. Cv. Infomedika.
- Sugiono, Dkk. 2009. Konsep Dasar Paud. Jakarta : Indeks
- Sugiyono. 2015. Statistik Nonparametris Untuk Penelitian. Bandung. CV Alfabeta.
- Sugiyono.2004. Metode Penelitian Bisnis. Bandung. CV Alfabeta.
- Sujarwo,K. 2014. Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia. Pendidikan Luar Sekolah Pps Uny. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sujiono, Y.N. 2013. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta. PT Indeks.
- Suratno. 2005. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Jakarta. Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi.
- Suryabrata, S. 2006. Metodologi Penelitian. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Suwartono.2014. Dasar-Dasar metodologi Penelitian. Yogyakarta. CV.Andi Offset