

**IMPROVE CREATIVITY CHILD THROUGH
PLAY PLAYDOUGH IN CHILDREN 4-5 YEARS OLD IN PLAY
GROUP MUTIARA KASIH VILLAGE KOTO PERAMBAHAN
DISTRICT KAMPAR EAST REGENSY OF KAMPAR**

Yani Astuti, Isjoni, Yeni Solfiah

astutiyani@yahoo.com (082391101403), isjoni@yahoo.com, yeni_solfiah@yahoo.com

*Teacher Education for Early Childhood Education
Faculty Teacher Training and Education
University of Riau*

Abstract: *This study aims to determine the increase creativity in children aged 4-5 years through playing playdough in KB Desa Mutiara Kasih Village Koto Perambahan District Kampar East Kampar Regency. This study is kind studies using action research or (PTK) is conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, action planning, observation / evaluation and reflection. Subject empirically n are children aged 4-5 years who are 16 children in KB Mutiara Kasih. The research data obtained through observation and data analysis was done by using quantitative descriptive analysis. The research shows that playing playdough can boost creativity in children aged 4-5 years. It can be seen from the increase in the average percentage of the creativity of children in the first cycle by 6 2.2% which is the criteria began to develop (MB) and an increase of 31% in the second cycle to 81.4% which is very good at developing criteria (BSB). So, play playdough can improve creativity of children aged 4-5 years in KB Desa Mutiara Kasih Village Koto Perambahan Kampar East District Kampar Regency.*

Keywords : *Creativity, Playing Playdough*

**MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
BERMAIN *PLAYDOUGH* PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN
DI KB MUTIARA KASIH DESA KOTO PERAMBAHAN
KECAMATAN KAMPAR TIMUR KABUPATEN KAMPAR**

Yani Astuti, Isjoni, Yeni Solfiah

astutiyani@yahoo.com (082391101403), isjoni@yahoo.com, yeni_solfiah@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universita Riau

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas pada anak usia 4-5 tahun melalui bermain *playdough* di KB Mutiara Kasih Desa Koto Perambahan Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar. Penelitian ini adalah jenis penelitian yang menggunakan penelitian tindakan kelas atau (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, perencanaan tindakan, observasi/ evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 16 orang anak di KB Mutiara Kasih. Data penelitian diperoleh melalui metode observasi dan analisis data yang dilakukan dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain *playdough* dapat meningkatkan kreativitas pada anak usia 4-5 tahun. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata persentase kreativitas anak pada siklus I sebesar 62,2% yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan mengalami peningkatan sebesar 31% pada siklus II menjadi 81,4% yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB). Jadi, bermain *playdough* dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di KB Mutiara Kasih Desa Koto Perambahan Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar.

Kata Kunci : Kreativitas, Bermain *Playdough*

PENDAHULUAN

Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa terutama pada masa kanak-kanak. Keingin tahuan anak untuk belajar menjadikan anak kreatif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu yang singkat beralih ke hal lain untuk dipelajari. Karakteristik anak usia dini menjadi hal yang penting untuk dipahami agar memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat pentingnya usia emas (*the golden age*) tersebut (Seto,2004). Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik. Anak kreatif memuaskan rasa keingin tahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen, dan banyak mengajukan pertanyaan kepada orang lain. Namun kenyataannya masih banyak anak-anak yang memiliki kreativitas yang rendah. Keadaan tersebut disebabkan karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak usia dini.

Menurut Benyamin S Bloom menyatakan bahwa seorang anak jika diperlakukan benar dapat berkembang lebih baik, hidup lebih baik dan berfikir lebih cemerlang. Maka usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral. Maka banyak pihak berpendapat bahwa anak - anak itu bagaikan kertas putih, bersih. Orang dewasa bebas untuk menggambari, mewarnai, menulisi, mencoreti, bahkan menyobek atau meremas - remas kertas tersebut.

Berdasarkan pertumbuhan dan kemampuan anak - anak usia dini maka sebenarnya hanya ada tiga tujuan pendidikan dasar termasuk PAUD yaitu membentuk dan mengembangkan eksploratif, membentuk dan mengembangkan jiwa kreatif serta membentuk dan mengembangkan kepribadian yang integral. Pendidikan prasekolah bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam bentuk pengenalan keimanan, ketaqwaan, hidup sehat, pengenalan kegiatan mandiri, nilai keindahan, peran demokrasi, peran sosial, atribut bangsa, dan lingkungan alam melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk memikirkan atau membuat sesuatu, baik berupa tindakan, gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada. Pada dasarnya kreativitas anak sudah ada sejak ia lahir. Untuk itu perlu distimulus lewat lingkungan sehingga kreativitas tersebut dapat berkembang dengan baik. Namun sebagian besar lembaga pendidikan selalu mengutamakan kecerdasan dan intelektual / IQ saja pada hal kreativitas juga sangat penting, sebab kreativitas dan intelegensi sama – sama berperan dalam prestasi belajar anak. Secara umum guru- guru mengutamakan kecerdasan IQ saja padahal kreativitas juga penting bagi kelangsungan hidup anak hal ini juga terjadi di lembaga Kelompok Bermain Mutiara Kasih .

Metode bermain adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas, meningkatkan motivasi, dan dapat mengurangi rasa bosan, jenuh pada saat belajar. Bermain sambil belajar merupakan satu istilah yang di gunakan untuk menandai bahwa anak belajar melalui bermain. Bermain merupakan proses yang sangat mendasar dalam perkembangan fisik. Perkembangan kreativitas anak salah satunya yaitu permainan *playdough*. Permainan *playdough* merupakan permainan yang bisa membentuk berbagai jenis hewan, tumbuhan, buah, tempat dan benda lainnya. Melalui permainan *playdough* anak akan menjadi kreatif.

Berdasarkan pengamatan di Kelompok Bermain Mutiara Kasih Desa Koto Perambahan Kecamatan Kampar Timur yang berjumlah 16 anak, kreativitas anak masih perlu ditingkatkan. Dari jumlah anak yang ada di dalam kelas, terdapat 10 anak yang kurang kreatif seperti kurangnya rasa ingin tahu dan tidak adanya keinginan untuk membuat atau menciptakan hal yang baru, dalam bermainpun masih ada terlihat anak yang kurang aktif dan kreatif serta lebih memilih untuk diam melihat teman-teman yang lain bermain.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap hasil pembelajaran dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain *Playdough* Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu: (1) Apakah bermain *playdough* dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di Kelompok Bermain Mutiara Kasih Desa Koto Perambahan Kecamatan Kampar Timur? (2) Bagaimana penerapan media bermain *playdough* di Kelompok Bermain Mutiara Kasih Desa Koto Perambahan Kecamatan Kampar Timur? (3) Seberapa besar peningkatan kreativitas anak melalui metode bermain *Playdough* anak usia dini 4-5 tahun di Kelompok Bermain Mutiara Kasih Desa Koto Perambahan Kecamatan Kampar Timur.

Sesuai dengan latar belakang dan perumusan masalahnya, maka penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk mengetahui bagaimana peningkatan kreativitas anak usia 4-5 tahun di Kelompok Bermain Mutiara Kasih Desa Koto Perambahan Kecamatan Kampar Timur melalui metode bermain *Playdough*. (2) Untuk mengetahui kreativitas anak usia dini 4-5 tahun di Kelompok Bermain Mutiara Kasih Desa Koto Perambahan Kecamatan Kampar Timur dapat ditingkatkan melalui metode bermain *Playdough*. (3) Untuk Mengetahui seberapa besar peningkatan kreativitas melalui metode bermain *Playdough* anak usia dini 4-5 tahun di Kelompok Bermain Mutiara Kasih Desa Koto Perambahan Kecamatan Kampar Timur.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap hasil pembelajaran dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain *Playdough* Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun”.

METODE PENELITIAN

Tempat dilaksanakannya penelitian ini adalah di Kelompok Bermain Mutiara Kasih Desa Koto Perambahan Kecamatan Kampar Timur. Waktu penelitian ini adalah satu bulan sejak proposal penelitian diseminarkan. Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok Bermain Mutiara Kasih Desa Koto Perambahan dengan jumlah anak 16 orang yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang direncanakan dua siklus. Suharsimi Arikunto (2008) mengemukakan bahwa PTK ini dilaksanakan dengan 3 siklus, setiap siklus memiliki 4 tahap sebagai berikut perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, Observasi merupakan metode yang paling umum digunakan dalam pembelajaran dan perkembangan anak usia dini. Menurut Suyadi (2011) Observasi

digunakan untuk mengamati pelaksanaan dan perkembangan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan anak dilakukan sebelum, selama, dan sesudah siklus penelitian berlangsung. Tujuannya adalah untuk mengamati peristiwa yang dirasakan subjek dan untuk mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan yang menggunakan *playdough*. Analisis data ini dilakukan terus menerus pada setiap siklus. Analisis data dilakukan dengan cara mengolah hasil observasi berupa catatan lapangan, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif, kualitatif dengan persentase. Setelah semua data telah terkumpul maka melalui observasi dan evaluasi, data tersebut dapat diolah dengan rumus:

$$p = \frac{\text{Posrate} - \text{Basrate}}{\text{Basrate}} \times 100\%$$

Keterangan:

P	= Persentase peningkatan
Posrate	= Nilai sesudah dilakukan tindakan
Basrate	= Nilai sebelum dilakukan tindakan
100%	= Bilangan tetap

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan observasi aktivitas guru meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Aktivitas guru terdiri dari lima aktivitas yang diobservasi sesuai dengan skenario pembelajaran bermain kreativitas anak.

Dari analisis data penelitian siklus menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam meningkatkan kreativitas anak melalui bermain *playdough* mengalami peningkatan dari siklus pertama. Secara keseluruhan aktivitas guru dalam penggunaan strategi pembelajaran bermain *playdough* mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada setiap pertemuan mengalami peningkatan, pada siklus I pertemuan pertama persentase rata-ratanya 19.9% dengan kriteria kurang, meningkat menjadi 24.4% dengan baik pada siklus I pertemuan 2, dan meningkat lagi pada siklus I pertemuan tiga sebesar 26.6%. Kondisi ini dianggap belum berhasil sehingga dilaksanakan penelitian lanjutan pada siklus II. Pada siklus II pertemuan pertama persentase rata-ratanya 26.6% dengan kriteria baik meningkat menjadi 28.9% dengan kriteria baik pada siklus II pertemuan 2, dan meningkat lagi pada siklus II pertemuan ketiga sebesar 33.3%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada ta berikut ini.

Tabel 1 Rekapitulasi Lembar Observasi AKtifitas Guru

No	Aktivitas Yang Diamati	siklus I			siklus II		
		Pert 1	Pert 2	Per3	Per1	Pert 2	Pert 3
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	2	3	3	3	3	3
2	Guru menjelaskan tentang kreativitas melalui main playdough	2	2	2	2	3	3
3	Guru meminta anak mengambil playdough dan membuat berbagai macam bentuk	2	2	3	3	3	3
4	Guru memberikan motivasi kepada anak	1	2	2	3	3	3
5	Guru memberikan penghargaan kepada anak-anak	2	2	2	2	2	3
Jumlah		9	11	12	13	14	15
Persentase		60.0	73.3	80.0	86.7	93.3	100.0
Kriteria		C	C	B	B	B	B

Aktivitas Anak

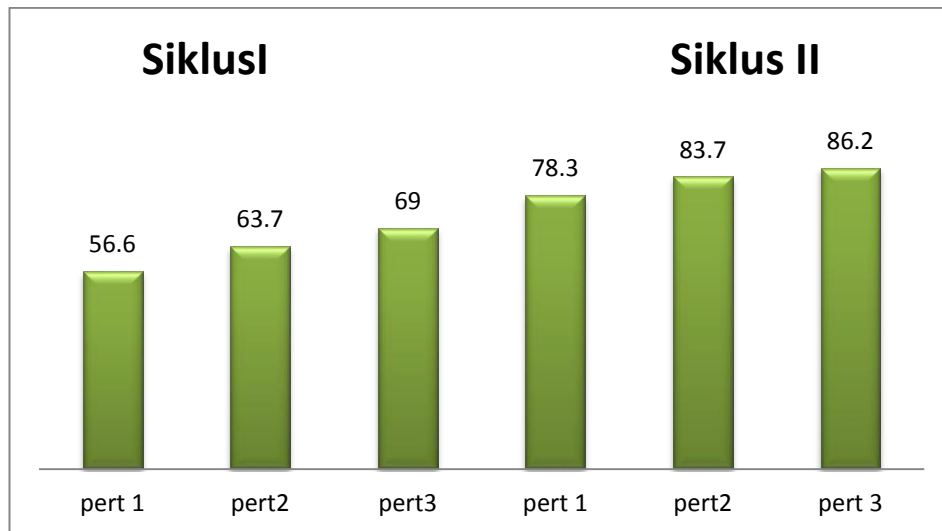
Peningkatan aktivitas guru pada setiap pertemuan, relevan dengan aktivitas anak. Secara umum aktivitas pembelajaran pada siklus II pertemuan 2 sudah dilakukan anak dengan baik hampir pada semua aktivitas.

Tabel 2 Rekapitulasi Aktivitas Anak Usia 4-5 Tahun Di Kelompok Bermain Mutiara Kasih Desa Koto perambahan Kecamatan Kampar timur

No	Aktivitas anak	Siklus I						Siklus II					
		Pert 1		Pert 2		Pert 3		Pert 1		Pert 2		Pert 3	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	Anak memperhatikan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran	27	56.2	30	62.5	33	68.7	37	77.1	41	85.4	41	85.4
2	Anak mendengarkan penjelasan guru tentang kreativitas melalui bermain playdough	29	60.4	31	64.5	34	70.8	38	79.1	38	79.1	41	85.4
3	Anak mengambil playdough yang dibagikan guru dan bermain membuat berbagai macam bentuk benda	27	56.2	29	60.4	32	66.6	36	75.0	39	81.2	40	83.3
4	Anak termotivasi oleh guru untuk lebih banyak lagi menghasilkan berbagai macam bentuk yang telah di hasilkan teman-teman lain	27	56.2	32	66.6	35	72.9	38	79.1	42	87.5	42	87.5
5	Anak berterimakasih atas penghargaan yang di berikan guru dan merasa bangga dengan hasil karyanya dalam bermain playdough	26	54.1	31	64.5	32	66.6	39	81.2	41	85.4	43	89.5
Jumlah		136	283.1	153	318.5	166	345.6	188	385.4	201	418.6	207	431.1
Rata-rata		27	56.6	30	63.7	33	69.0	37	78.3	40	83.7	41	86.2
Kriteria		C		C		C		B		B		B	

Berdasarkan data pada tabel 2 dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I pertemuan pertama adalah 56.6% angka ini berada pada kategori kurang baik, pada siklus I pertemuan kedua adalah 63.7% angka ini berada pada kategori cukup baik, dan pada siklus I pertemuan ketiga adalah 69.0% angka ini berada pada kategori cukup baik. Selanjutnya pada siklus II pertemuan pertama adalah 78.3%, dan pada siklus II pertemuan kedua adalah 83.7%, angka ini berada pada kategori baik dan pada siklus II pertemuan ketiga adalah 86.3% angka ini berada pada kategori baik. Hal ini terlihat dari setiap pertemuan ini terlihat dari setiap pertemuan aktifitas anak mengalami peningkatan.

Agar lebih jelas hasil observasi aktivitas anak yang mengalami peningkatan mulai dari pertemuan pertama, pertemuan kedua, dan pertemuan ketiga, dapat dilihat pada grafik berikut ini :



Gambar Grafik aktivitas anak Siklus I pertemuan I, Pertemuan 2, pertemuan 3. Siklus II Pertemuan 1, pertemuan 2, pertemuan 3.

Kreativitas anak

Rata-rata kreativitas anak melalui bermain playdough yang dilaksanakan di Kb Mutiara Kasih Desa Koto Perambahan Kec. Kampar Timur Kab. Kampar dari siklus I pertemuan I ke Siklus II pertemuan Ke 3 mengalami peningkatan. Seperti yang terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3 Rekapitulasi kreativitas Anak Pada siklus I Dan siklus II

No	Indikator	Prasiklus	Siklus I Rata-rata	Siklus II Rata-rata
1	Fluency (kelancaran)	50.0	61.4	82.7
2	Flexibility (kelenturan)	40.6	67.6	82.2
3	Originality (keaslian)	39.0	60.4	79.1
4	Elaboration (keterperincian)	45.3	59.3	81.7
	Jumlah	174.9	248.7	325.7
	Rata-rata	43.7	62.2	81.4
	Kriteria	MB	BSH	BSB

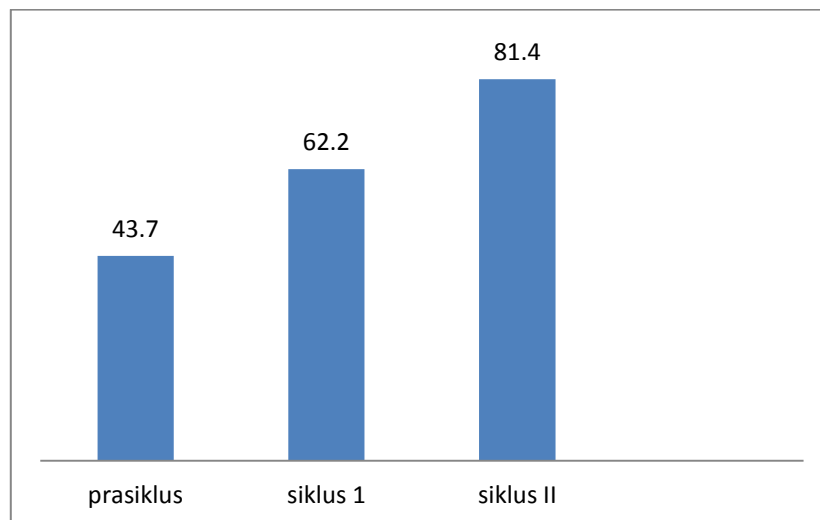
Berdasarkan Tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa setelah di rata-ratakan kreativitas anak mengalami peningkatan dari data awal ke siklus I dan siklus II. Pada data awal diperoleh skor 112 dengan persentase 43,7 %, pada siklus I diperoleh skor 158 dengan persentase 62,2 %, sedangkan pada siklus II diperoleh skor 207 atau sebesar 81.4%. Secara rinci dapat dilihat sebagai berikut.

- a) Indikator "Fluency (kelancaran)" pada siklus I pertemuan I dengan skor 32 atau 50.0 %, meningkat pada pertemuan 2 dengan skor 39 atau 60.9%, dan meningkat pada pertemuan 3 dengan skor 47 atau 73.4 %. Setelah dirata-ratakan diperoleh skor 39 atau 61.4%. selanjutnya pada siklus II pada pertemuan I dengan skor 47

atau 73.4 %, meningkat pada pertemuan 2 dengan skor 54 atau 84.3 %, dan meningkat pada pertemuan 3 dengan skor 58 atau 90.6%. setelah dirata-ratakan diperoleh skor 53 atau 82.7%.

- b) Indikator ‘ Flexibility (kelenturan) ‘ pada siklus I pertemuan I dengan skor 38 atau 59.3 %, meningkat pada pertemuan 2 dengan skor 45 atau 70.3%, dan meningkat pada pertemuan 3 dengan skor 47 atau 73.4 %. Setelah dirata-ratakan diperoleh skor 43 atau 67.6 %. selanjutnya pada siklus II pada pertemuan I dengan skor 50 atau 78.1 %, meningkat pada pertemuan 2 dengan skor 53 atau 82.8 %, dan meningkat pada pertemuan 3 dengan skor 55 atau 85.9%. setelah dirata-ratakan diperoleh skor 52 atau 82.2 %.
- c) Indikator ‘Originality (keaslian)’ pada siklus I pertemuan I dengan skor 31 atau 48.4 %, meningkat pada pertemuan 2 dengan skor 40 atau 62.5 %, dan meningkat pada pertemuan 3 dengan skor 45 atau 70.3 %. Setelah dirata-ratakan diperoleh skor 38 atau 60.4 %. selanjutnya pada siklus II pada pertemuan I dengan skor 48 atau 75.0 %, meningkat pada pertemuan 2 dengan skor 52 atau 81.2 %, dan meningkat pada pertemuan 3 dengan skor 52 atau 81.2 %. setelah dirata-ratakan diperoleh skor 50 atau 79.1 %.
- d) Indikator ‘Elaboration (keterperincian) ‘ pada siklus I pertemuan I dengan skor 30 atau 46.8 %, meningkat pada pertemuan 2 dengan skor 40 atau 62.5 %, dan meningkat pada pertemuan 3 dengan skor 44 atau 68.7 %. Setelah dirata-ratakan diperoleh skor 38 atau 59.3 %. selanjutnya pada siklus II pada pertemuan I dengan skor 46 atau 71.8 %, meningkat pada pertemuan 2 dengan skor 55 atau 85.9 %, dan meningkat pada pertemuan 3 dengan skor 56 atau 87.5 %. setelah dirata-ratakan diperoleh skor 52 atau 81.7%.

Agar lebih jelas hasil kreativitas anak melalui bermain playdough mengalami peningkatan mulai dari data awal, siklus I dan siklus II, dapat dilihat pada grafik berikut ini :



Grafik 2 kreativitas anak pada data awal, Siklus I dan Siklus II

Dari hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada sebelum siklus terdapat nilai rata-rata 43.7 dan pada siklus I terdapat nilai rata-rata 62.2. untuk mengetahui tingginya peningkatan yang terjadi pada siklus I dapat dilihat dari perhitungan analisis data berikut:

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

$$P = \frac{62,2 - 43,7}{43,7} \times 100\%$$

$$P = \frac{18,5}{43,7} \times 100\%$$

$$P = 0,42 \times 100\%$$

$$P = 42\%$$

Dari perhitungan analisis data diatas dapat dilihat bahwa peningkatan yang terjadi pada siklus I adalah sebesar 42.0 %, peningkatan yang terjadi pada siklus I ini belum mengalami peningkatan. Dilanjutkan dengan siklus II. Dari hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada sebelum siklus terdapat nilai rata-rata 81.4 dan pada siklus II terdapat nilai rata-rata 62.0. untuk mengetahui tingginya peningkatan yang terjadi pada siklus II dapat dilihat dari perhitungan analisis data berikut:

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

$$P = \frac{81,4 - 62,2}{62,2} \times 100\%$$

$$P = \frac{18,4}{62,2} \times 100\%$$

$$P = 0,31 \times 100\%$$

$$P = 31\%$$

Dari hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada sebelum siklus terdapat nilai rata-rata 81.4 dan pada siklus II terdapat nilai rata-rata 43.7 . untuk mengetahui tingginya peningkatan dari data awal yang terjadi pada siklus II dapat dilihat dari perhitungan analisis data berikut:

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

$$P = \frac{81,4 - 43,7}{43,7} \times 100\%$$

$$P = \frac{37,7}{43,7} \times 100\%$$

$$P = 0,86 \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Pembahasan Hasil Penelitian

Dari analisis data penelitian persiklus menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam meningkatkan kreativitas anak melalui bermain playdough mengalami peningkatan dari siklus pertama. Secara keseluruhan aktivitas guru dalam penggunaan strategi pembelajaran bermain playdough mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada setiap siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh nilai rata – rata sebesar

26.6%. kondisi ini dianggap belum berhasil sehingga dilaksanakan penelitian lanjutan. Pada siklus II aktivitas guru meningkat menjadi 29.6% dengan kriteria baik. Guru sebagai peneliti telah berusaha menerapkan main playdough, namun dalam proses pembelajaran guru pada siklus I masih mengalami beberapa kelemahan hamper pada semua aktivitas. setelah dilakukan perbaikan pembelajaran mulai dari metode dan alokasih waktu yang baik, maka pada siklus II seluruh aktivitas guru mengalami peningkatan. Pada aktivitas anak nilai rata- rata yang diperoleh pada siklus I adalah 69.1% angka ini berada pada kategori baik. Selanjutnya pada siklus II adalah 86.2% angka ini berada pada kategori baik.

Dari pengamatan guru terhadap kreativitas anak sebelum diberi tindakan terdapat nilai rata- rata sebesar 43.7 % dengan kriteria cukup. Penelitian ini dilanjutkan pada tahap berikutnya yaitu siklus I dan siklus II masing – masing sebanyak tiga kali pertemuan. Nilai rata – rata pada siklus I diperoleh nilai sebesar 62.2 %. Selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata- rata menjadi 81.4 %.

Dalam pengujian hipotesis dapat dilihat peningkatan yang diperoleh dari setiap siklusnya. Dimana peningkatan kreativitas anak yang diperoleh dari sebelum dilakukannya tindakan ke siklus I peningkatan sebesar 42.0%. sedangkan peningkatan kreativita anak dari siklus I ke siklus II 31.0 %, dan secara keseluruhan peningkatan kreativitas anak dari data awal ke siklus II sebesar 86.0%.

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kreativitas mulai dari dari sebelum diberi tindakan hingga pelaksanaan pada siklus kedua. Hal ini mengindikasikan adanya keberhasilan penerapan bermain playdough terhadap kreativitas anak usia 4-5 tahun di KB MUTIARA KASIH Dusun Desa Koto Perambahan Kec Kampar Timur.

Pada dasarnya Kreativitas anak sudah ada sejak ia lahir.untuk itu perlu distimulus lewat lingkungan sehingga kreativitas tersebut dapat berkembang dengan baik. Disinilah peran pendidik menjadi sangat penting untuk mengembangkan kreativitas anak melalui bermain playdough.

Adanya peningkatan terjadi, hal ini senada dengan tiori yang dikatakan oleh Anggraini (2013) menyatakan bermain playdough salah satu aktivitas bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan playdough anak – anak bisa membuat bentuk apa pun sesuai dengan imajinasinya.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan untuk meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di KB Mutiara Kasih Desa Koto Perambahan melalui bermain *playdough* dapat disimpulkan dalam beberapa hal sebagai berikut :

1. Kreativitas anak usia 4-5 tahun sebelum bermain *playdough* kriteria kurang sekali artinya secara klasikal atau secara umum kreativitas anak masih rendah. Sesudah kegiatan bermain *playdough* pada siklus I dan II berkriteria baik sekali artinya klasikal atau secara umum kreativitas anak sudah tinggi.

2. Kreativitas anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain playdough, di mana anak dapat membuat berbagai macam bentuk sesuai dengan imajinasinya. Dilaksanakan 2 siklus, masing-masing siklus dilakukan 3 kali pertemuan.
3. Kreativitas anak usia 4-5 tahun di Kb Mutiara Kasih Desa Koto Perambahan Kecamatan Kampar Timur mengalami peningkatan disetiap siklusnya yaitu pada pra siklus ke siklus I terdapat peningkatan sebesar 42.0%. Peningkatan kreativitas anak dari siklus I ke siklus II sebesar 31.0%, dan secara keseluruhan peningkatan kreativitas anak dari prasiklus ke siklus II sebesar 86.0%. Hal ini disebabkan karena meningkatnya kreativitas guru dalam memilih media Playdough untuk meningkatkan kreativitas anak.
4. Berdasarkan hasil hipotesis tindakan, menyatakan hasil tersebut dapat diterima dan dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain playdough dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun, artinya jika ingin meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun dapat dilakukan melalui bermain playdough.

Rekomendasi

Dari kesimpulan yang telah ditemukan maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi guru, penggunaan metode bermain *playdough* sangat efektif dalam membantu meningkatkan kreativitas anak, dan sebaiknya guru memilih media yang menarik dan menyenangkan bagi anak.
2. Bagi Kelompok Bermain Mutiara Kasih Desa Koto Perambahan Kecamatan Kampar Timur, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan masukan dalam pengembangan metode dan media pembelajaran.
3. Bagi orang tua, agar membantu dalam meningkatkan kreativitas anak dirumah, sebab bukan hanya disekolah saja tempat meningkatkan kreativitas anak Khususnya dalam membuat berbagai macam bentuk sesuai dengan imajinasinya dengan bermain *playdough*.

DAFTAR PUSTAKA

- Kamtini & Husni Wardi Tanjung. 2005. Bermain Melalui Gerak dan Lagi di TK. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mayke S. Tedjasaputra. 2001 . Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Grasindo.
- Munandar. 1999. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, Jakarta: Rineka Cipta.
- Novitasari, Noni. 2009. Efektivitas Media Playdough Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Materi Gunung Berapi Dalam Mata pelajaran IPA. Skripsi FIP UPI Bandung: tidak diterbitkan.

- Nursisto, 1999, *Kiat Menggali Kreativitas*, Yogyakarta: Mitra Gama Widya.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniawati. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Usia Taman Kanak - Kanak*. Jakarta : Depdiknas
- Seto Mulyadi. 2004. *Bermain dan Kreativitas. Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sudjana. N.2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tukiran.2010. *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Alfabeta
- Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : Indeks
- Martini Jamaris. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Grasindo.