

**EFEKTIVITAS PERMAINAN PLAYDOUGH DALAM
MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK ISLAM SITI HAJAR MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh :
Jihan Afifah
NPM : 1801240013



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2022**

PERSEMBAHAN

*Karya ilmiah ini dipersembahkan kepada kedua orangtua
saya*

Ayahanda Rinaldi Saputra, ST, M.I.Kom

Ibunda Enny Iqbal

*Tak lekang senantiasa memberikan doa demi
kesuksesan & keberhasilan bagi diri saya*

*Adek tercinta Muhammad Imam Aziz, Ibnu Sina Abdullah,
Muthi"ah Khairunnisa, Battani Yusuf Habibie*

Motto :

*"Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan
orang-orang yang berilmu di antara kamu sekalian."*

QS. Al-Mujadilah: 11

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Jihan Afifah

NPM : 1801240013

Jenjang Pendidikan : Sarjana (Strata 1)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul **“Efektivitas Permainan Playdough Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Islam Siti Hajar Medan”**. Merupakan karya asli saya. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarism, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 06 September 2022

Yang Menyatakan



Jihan Afifah

NPM : 1801240013

PERSETUJUAN

Skripsi berjudul

**EFEKTIVITAS PERMAINAN PLAYDOUGH DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS PADA ANAK USIA 5 – 6 TAHUN
DI TK ISLAM SITI HAJAR MEDAN**

Oleh :

Jihan Afifah
NPM : 1801240013

*Telah Selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah
skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk
Dipertahankan dalam ujian skripsi*

Medan, 06 September 2022

Pembimbing



Dr. Rizka Harfiani , S.Pd.I, M.Psi

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2022**

Medan, 06 September 2022

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (tiga) Exemplar
Hal : Skripsi a.n. Jihan Afifah

Kepada Yth: Bapak Dekan Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Di

Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi mahasiswa **Jihan Afifah** yang berjudul "**Efektivitas Permainan Playdough Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun Di TK. Islam Siti Hajar Medan**". Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan di ajukan pada sidang Munaqasah untuk mendapat gelar Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Agama Islam UMSU. Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Dr. Rizka Harfiani , S.Pd.I, M.Psi

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai di berikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat di setujui untuk di pertahankan dalam ujian skripsi oleh :

NAMA MAHASISWA : **JIHAN AFIFAH**
NPM : **1801240013**
PROGRAM STUDI : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**
JUDUL SKRIPSI : **Efektivitas Permainan Playdough Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5 – 6 Tahun Di TK. Islam Siti Hajar Medan**


Medan, 06 September 2022

Pembimbing





Dr. Rizka Harfiani , S.Pd.I, M.Psi

Disetujui Oleh : Ketua Program Studi



Selamat Pohan, S.Ag, M.A

Dekan,



Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas
Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

Nama Mahasiswa : Jihan Afifah
NPM : 1801240013
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester : IX
Tanggal Sidang : 01/09/2022
Waktu : 09.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dr. Zailani, M.A
PENGUJI II : Juli Maini Sitepu, S.Psi, M.A

PENITIA PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,

Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Dr. Zailani, MA



Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Jihan Afifah, 1801240013, Efektivitas Permainan Playdough Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Islam Siti Hajar Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan playdough efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Islam Siti Hajar Medan. Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK B di TK Islam Siti Hajar yang berjumlah 53 anak. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik random dimana sampel dipilih secara acak untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Lokasi penelitian di TK Islam Siti Hajar Medan. Penelitian ini dilakukan selama satu bulan, dari bulan Maret 2022 sampai dengan bulan April 2022. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, homogenitas dan hipotesis di bantu dengan program SPSS versi 21 for Windows. Untuk mendapatkan hasil yang memadai, maka dari itu peneliti mengambil langkah pre-test dan post-test dimana peneliti memberikan perlakuan sebelum dan sesudah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan playdough efektif dalam meningkatkan kreativitas anak, dilihat dari hasil uji normalitas nilai signifikan post-test kelas eksperimen 0,200 dan kelas kontrol 0,200 lebih besar dari 0,05, hasil homogenitas post-test kelas eksperimen 0,503 dan kontrol 0,485 memiliki nilai lebih besar dari 0,05, dan uji hipotesis 0,05 dimana H_0 ditolak H_a diterima. Hal ini menunjukkan penerimaan H_a , sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan playdough efektif dalam meningkatkan kreativitas anak, artinya permainan playdough mempunyai pengaruh positif terhadap kreativitas anak.

Kata Kunci : Permainan Playdough, Kreativitas, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Jihan Afifah, 1801240013, The Effectiveness of Playdough Games in Improving Creativity in Children aged 5-6 Years in Islamic Kindergarten Siti Hajar Medan.

This research is aimed at finding out whether playdough is effective in boosting the creativity of a 56-year-old child in kindergarten in Islam. The study was included in a quantitative study with experimental methods. The population in this study is the entire kindergarten in the islamic siti fatum of 53 children. The sample in this study USES random techniques in which samples are chosen randomly to specify experimental classes and control classes. The research site at islamic kindergarten siti medan. The study lasted a month, from March 2022 to April 2022. The techniques of data collection that are done in this study are observation, documentation. The data analysis techniques in this study employ normality tests, homophobia and hypotheses assisted with the SPSS version 21 for Windows program. To get adequate results, therefore researchers take pretest and post-test steps in which researchers give treatments before and after. This study shows that playdough is effective in improving children's creativity, based on the normal value of a post-test test experiment 0.200 and a control class of 0.200 greater than 0.05, the homosexuality of a post-test test experiment 0.503 and.485 control has a higher value than 0.05, and a 0.05 hypothesis test where h_0 is rejected h_a received. This shows h_a acceptance, so it can be concluded that the p game.

Keywords : Playdough Game, Creativity, Early Childhood

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan segala nikmatNya, terutama nikmat iman, nikmat kesehatan, dan nikmat hidup sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Permainan Playdough Dalam Meningkatkan Kreativitas pada Anak Usia 5–6 Tahun di TK Islam Siti Hajar Medan”**.

Skripsi ini dibuat untuk dapat memenuhi salah satu syarat yang ditetapkan dalam rangka memperoleh gelar sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan maupun arahan dari berbagai pihak, terutama sekali kepada kedua orang tua peneliti yang sangat peneliti cintai dan sayangi Ayahanda Rinaldi Saputra, ST. M.I.Kom dan Ibunda Enny Iqbal yang telah memberikan seluruh cinta dan kasih sayangnya kepada peneliti serta memberikan semangat dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu.

Ucapan yang tak terhingga dan terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti sampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dekan FAI UMSU Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA. Wakil Dekan I Bapak Dr. Zailani, S.Pd.I, M.A. Dan Wakil Dekan III Bapak Dr. Munawir Pasaribu, S.Pd.I, M.A.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Bapak Selamat Pohan, MA dan Sekretaris Jurusan Ibu Mavianti, S.Pd.I, M.A yang memberikan izin dalam proposal skripsi ini.
4. Pembimbing proposal Ibu Dr. Rizka Harfiani, S.Pd.I, M.Psi yang telah meluangkan waktunya membimbing peneliti.
5. Kepala Sekolah TK Islam Siti Hajar Ibu Erika Handayani Erwin, SP., S.Pd.
6. Muhammad Imam Aziz, Ibnu Sina Abdullah, Muthi'ah Khairunnisa, Battani Yusuf Habibie selaku Adik Kandung peneliti yang sangat peneliti

cintai dan sayangi yang telah memberikan semangat penuh kepada peneliti.

7. Teman seperjuangan Lutfiah Permata Lukman Hasibuan, Latifah Hanum Sormin, Faniatri Sandina, Fildza Hanisa, Nadia Sella Ulfami, Khaidir Izwan yang sama-sama berjuang untuk menyelesaikan seminar proposal dalam waktu yang tepat, yang selalu setia dalam suka dan duka, yang memberikan inspirasi dan dukungan serta semangat yang luar biasa.

Akhirnya peneliti ucapkan terima kasih kepada semua yang sangat berjasa dalam skripsi ini. Semoga Allah Subhanahu Wata'ala membalasnya dengan pahala yang berlipat ganda.

Aamiin ya Rabb.

Medan, 17 Februari 2022

Hormat Peneliti

Jihan Afifah

NPM : 1801240013

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
A. Deskripsi Teori.....	8
1. Permainan Playdough	8
2. Kreativitas	12
B. Penelitian Yang Relevan.....	18
C. Kerangka Berfikir	20
D. Hipotesis	21
BAB III	23
METODE PENELITIAN.....	23
A. Metode Penelitian	23
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	24
C. Populasi, Sampel dan Teknik Penarikan Sampel.....	24
1. Populasi.....	24
2. Sampel.....	24
3. Teknik Penarikan Sampel	25
D. Variabel Penelitian.....	25
1. Variabel Bebas/Variabel Independen.....	25
2. Variabel Terikat/Variabel Dependen	25

E. Definisi Operasional Variabel.....	26
F. Teknik Pengumpulan Data.....	27
1. Observasi.....	27
2. Dokumentasi	27
G. Instrumen Penilaian	27
H. Teknik Analisis Data.....	30
1. Uji Normalitas.....	30
2. Uji Homogenitas	31
3. Uji Hipotesis	31
BAB IV	33
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Gambaran Umum TK Islam Siti Hajar Medan	33
1. Sejarah Singkat TK Islam Siti Hajar Medan.....	33
2. Visi, Misi TK Islam Siti Hajar	34
3. Kondisi TK Islam Siti Hajar	34
B. Deskripsi Karakteristik Responden.....	36
1. Identitas Responden	37
C. Hasil Penelitian	38
1. Hasil Pengisian Lembar Observasi <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	39
2. Hasil Pengisian Lembar Observasi <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	40
3. Hasil Pengisian Lembar Observasi <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	41
4. Hasil Pengisian Lembar Observasi <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.....	42
5. Uji Normalitas.....	43
6. Uji Homogenitas	45
7. Uji Hipotesis	46
D. Pembahasan.....	47
BAB V	51
PENUTUP	51
A. Simpulan	51
B. Saran	51
1. Bagi Guru.....	51
2. Bagi Kepala Sekolah.....	52
3. Bagi Peneliti selanjutnya.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53

LAMPIRAN.....	55
---------------	----

DAFTAR TABEL

Table 1. Kerangka Berfikir	21
Table 2. Desain Metode Penelitian	23
Table 3. Tabel Populasi TK Islam Siti Hajar	24
Table 4. Tabel Sampel TK Islam Siti Hajar	24
Table 5. Tabel Teknik Penarikan Sampel TK Islam Siti Hajar	25
Table 6. Tabel Lembar <i>Check list</i> (Daftar Cocok)	28
Table 7. Keadaan Guru	34
Table 8. Nama-Nama Guru TK Islam Siti Hajar	34
Table 9. Keadaan Siswa	35
Table 10. Kelas Eksperimen (B1)	37
Table 11. Kelas Kontrol (B2)	37
Table 12. Hasil Pengisian Lembar Observasi <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	39
Table 13. Hasil Pengisian Lembar Observasi <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	40
Table 14. Hasil Pengisian Lembar Observasi <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	41
Table 15. Hasil Pengisian Lembar Observasi <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	42
Table 16 . Uji Normalitas Kelas Eksperimen	43
Table 17. Uji Normalitas Kelas Kontrol	44
Table 18. Uji Homogenitas <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	46
Table 19. Uji Homogenitas <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	46
Table 20. Tabel Uji Paired Sample T-Test	47
Table 21. Data Hasil Penelitian Kelas Eksperimen	55
Table 22. Data Hasil Penelitian Kelas Kontrol	55
Table 23. Pedoman Lembar Observasi Kreativitas Anak	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 . Struktur Organisasi TK Islam Siti Hajar	35
Gambar 2. Grafik Hasil Pengisian Lembar Observasi <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	41
Gambar 3. Grafik Hasil Pengisian Lembar Observasi <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol .	43
Gambar 4. QQ Plot Kelas Eksperimen	44
Gambar 5. QQ Plot Kelas Kontrol	45

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, dimana pada usia ini merupakan rentang usia kritis bagi anak untuk memperoleh pembelajaran yang diberikan dan diarah secara benar sehingga anak akan lebih siap dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Jika terjadi kesalahan dalam memberikan arahan, bimbingan dan didikan pada anak maka akan memberikan efek negatif jangka panjang yang sulit diperbaiki.

Manusia diciptakan Allah Subhanahu Wata'ala dalam struktur yang paling baik diantara makhluk lain. Manusia juga dilahirkan dalam keadaan fitrah, bersih, dan tidak ternoda. Sebagaimana Nabi Muhammad Shalallaahu Alaihi Wassalaam bersabda,

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَدِّ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ
يُمَجِّسَانِهِ

Artinya: “Dari Abu Hurairah bertakata : Bersabda Rasulullah Shalallaahu Alaihi Wassalaam. Tiap-tiap anak dilahirkan dengan keadaan suci, maka ibu bapaknya yang yahudikan atau me-Nasranikan atau me-Majusikan” (HR. Muslim).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan berbagai kerampilan anak yang merupakan pendidikan dasar untuk mengembangkan diri secara utuh sesuai dengan asas pendidikan sedini mungkin hingga akhir hayat (Widya Masitah, Fadilatul Fadilatul, 2021). Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pada Bab VI Pasal 28 menjelaskan bahwa “Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan formal pada jalur pendidikan anak usia dini yang berada pada rentang usia 4-6 tahun”, tujuan pendidikan anak usia dini adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, perilaku, pengakuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak dalam pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Dalam Al-Qur'an, Allah Subhanahu Wata'ala menyebut manusia pemalas, tidak mengerti, suka berkeluh kesah, serta jauh dengan nilai-nilai islam. Namun, sebaiknya manusia mempunyai fitrah yang jika diasah akan cemerlang, akan menjadi sesuatu yang sama dan sebangun dengan islam itu sendiri. Ketika bicara pendidikan, maka Allah Subhanahu Wata'ala meninggikan orang-orang yang beriman dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan. Sebagaimana Firman Allah Subhanahu Wata'ala di dalam Q.S Al-Mujadalah : 11.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan (Q.S. Al-Mujadalah 58: 11).

Pendidikan anak usia dini merupakan aset yang sangat besar bagi keluarga dan bangsa karena sebagai penerus bangsa sehingga dapat membentuk karakter anak sejak dini. Setiap anak yang tumbuh dan berkembang dengan baik akan berhasil membanggakan orang-orang yang ada disekitarnya. Menurut Mansur “anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dan memiliki pola khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya” (Kuswaidi Syafi’ie, 2005).

Dalam tumbuh kembangnya, anak usia dini merupakan masa emas atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang paling penting pada masa awal kehidupan. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar pengembangan anak yaitu pengembangan fisik motorik, bahasa, sosial emosional, kognitif, seni, sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak berkembang secara maksimal.

Tahapan tumbuh kembang anak memang sangat menakjubkan. Sebab, di setiap fase perkembangannya anak tidak hanya tumbuh dari segi fisik semata, melainkan juga dari segi psikologis hingga inteligensinya. Bertumbuh berarti bertambahnya ukuran tubuh dan jumlah sel serta jaringan di antara sel-sel. Untuk mengetahui adanya pertumbuhan adalah bertambahnya tinggi badan, berat badan dan lingkaran kepala. Adapun berkembang adalah bertambahnya struktur, fungsi dan kemampuan anak yang lebih kompleks, meliputi kemampuan: a) Sensori, yaitu kemampuan mendengar, melihat, meraba, merasa dan mencium. b) Gerakan, yaitu terdiri dari gerak kasar, gerak halus dan gerak kompleks. c) Berkomunikasi dan berinteraksi, seperti tersenyum, menangis dan bicara. d) Kognitif, yaitu kemampuan mengenal, membandingkan, mengingat, memecahkan masalah dan kecerdasan. e) Bersosialisasi dan mandiri, yaitu memiliki energi fisik dan mental yang sehat, cerdas, disiplin, bersemangat, punya rasa keingintahuan yang kuat, percaya diri, dan penuh daya cipta. g) Moral spiritual (Susanto, 2011).

Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan seseorang dengan berbagai sumber belajar. Dalam pendidikan anak usia dini pembelajaran merupakan proses belajar sambil bermain, karena anak usia dini belum bisa menerima pelajaran teori secara langsung, akan tetapi pelajaran yang diselipkan dalam kegiatan bermain. Pendidikan anak usia dini (PAUD) harus menciptakan suasana bermain melalui permainan kreatif sesuai dengan cara-cara belajar yang biasa anak-anak alami dalam hidup mereka sehari-hari. Selain itu, permainan kreatif untuk PAUD perlu strategi agar dapat tercipta lingkungan belajar yang aktif, kreatif, aman, menggembirakan, dan efektif.

Bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Para ahli sepakat bahwa anak-anak harus bermain agar dapat mencapai perkembangan yang optimal. Anak dapat mengembangkan rasa percaya diri melalui bermain. Dengan bermain, anak memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh mereka, benda-benda, dan keterampilan sosial. Bermain merupakan cara dan jalan anak dalam berpikir dan menyelesaikan masalah. Anak bermain karena membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial agar memperoleh dasar kehidupan sosial (Siswanto, 2008).

Setiap anak memiliki perkembangan dan pertumbuhan yang berbeda-beda baik dalam bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani dan sosialnya. Bidang pengembangan anak meliputi nilai agama dan moral, sosial emosional, kemampuan bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. *Teori multiple intelligences* menjadi solusi utama dan tepat dalam mengembangkan teori kecerdasan seni kepada anak, dapat dilakukan melalui pemanfaatan sumber atau media belajar (Yaumi, Muhammad, Ibrahim, 2013). Melalui sebuah lembaga pendidikan anak usia dini, kecerdasan ini dapat distimulus, diasah dan dilatih dengan baik melalui kegiatan yang diberikan sekolah.

Agar perkembangan kreativitas anak berkembang dengan baik maka dibutuhkan stimulasi yang tepat dan sesuai dengan tahapan usianya. Perkembangan anak dalam meningkatkan kreativitasnya juga perlu dikembangkan melalui pemberian aktivitas-aktivitas bermain yang sesuai dengan usia anak agar kedepan anak bisa menjadi lebih kreatif dalam menghadapi segala masalah. Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Bermain juga dilakukan dengan suka rela, tidak ada paksaan atau tekanan dari luar (Elizabeth B, 1989).

Kreativitas anak dapat meningkatkan aspek perkembangan, kemampuan dasar, dan karakteristik seni pada diri anak. tentunya tidak akan terlepas dari tahapan perkembangan seni anak usia dini terutama di usia 0-6 tahun. Pentingnya peningkatan aspek perkembangan seni pada anak usia dini adalah meningkatkan kecerdasan visual spasial. Kecerdasan visual spasial bagian dari sembilan kecerdasan yang ada pada setiap manusia.

Maka dengan demikian penulis ingin membahas tentang kecerdasan visual spasial dalam penelitian ini. Anak memiliki kecerdasan visual spasial mampu menerjemahkan bentuk gambaran dalam pikirannya. Kecerdasan ini menyangkut kemampuan anak untuk menggambar, mengklasifikasikan benda menurut warna dan menciptakan sesuatu dengan berbagai media. Mengingat anak usia dini merupakan anak yang penuh imajinasi, hal tersebut mendukung bahwa kecerdasan visual spasial perlu dikembangkan sejak usia dini agar kedepannya menjadi sebuah keahlian.

Alat permainan adalah sumber belajar yang digunakan anak untuk memenuhi nalurinya. Ketersediaan alat permainan tersebut sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal. Dalam pemilihan alat permainan bagi anak usia dini harus mempertimbangkan beberapa persyaratan, seperti : mudah di bongkar pasang, mengembangkan daya fantasi, dan tidak berbahaya. Salah satu permainan yang memenuhi persyaratan di atas adalah permainan playdough.

Permainan playdough salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi (Haryani, 2014). Dengan bermain playdough anak-anak tidak hanya memperoleh kesenangan saja, tetapi juga pendidikan yang bermanfaat bagi mereka di masa depan. Permainan playdough ini membuat anak suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya. Anak dilatih untuk menggunakan imajinasi untuk membuat atau menciptakan suasana bangunan atau benda sesuai dengan imajinasinya seperti angka, abjad, bintang dan lain-lain. Karena playdough dapat dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah untuk didapatkan dan memiliki warna yang sangat menarik serta mudah untuk dibentuk sehingga anak mudah tertarik dengan permainan playdough dalam mengkreasikan benda sesuai dengan keinginannya.

Sejalan dengan uraian tersebut penulis telah melakukan pengamatan pada kelompok B di TK Islam Siti Hajar Medan, menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak belum maksimal dapat dilihat dari penggunaan media pembelajaran yang guru gunakan masih terbatas dan media yang digunakan guru juga kurang menarik perhatian anak, sehingga guru belum mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran yang aktif dan kreatif. Selama proses pembelajaran terlihat anak hanya mengikuti intruksi guru dan juga anak tidak diberi kebebasan untuk memilih kegiatan yang diminatinya. Pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga anak menjadi pasif dan suasana yang tercipta dalam proses pembelajaran terasa membosankan. Berbagai upaya yang telah guru lakukan dalam meningkatkan kreativitas anak, seperti menggambar, mewarnai

gambar yang sudah ada. Akan tetapi belum didapatkan peningkatan kreativitas pada anak secara signifikan. Berdasarkan hasil observasi peneliti diketahui bahwa kreativitas anak TK B1 berkembang sesuai harapan masih rendah. Adapun nilai awal dari hasil observasi peneliti yaitu, terdapat 12 anak dari total siswa dalam kelas yang berjumlah 18 anak memiliki skor nilai kreativitas pada rentang 55-69.

Secara teoritis permainan playdough dapat dianggap menjadi alternatif untuk meningkatkan kreativitas anak di TK Islam Siti Hajar Medan. Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka penelitian ini diberi judul **“Efektivitas Permainan Playdough Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Islam Siti Hajar Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Kurangnya media pembelajaran di dalam kelas, yang dapat mengembangkan kreativitas anak.
2. Kurangnya kreativitas anak dalam berimajinasi untuk membuat kreasi misalnya membuat kreasi tentang tumbuhan, hewan dan lainnya.
3. Respon anak selama proses pembelajaran pada kegiatan membentuk dinilai masih kurang, karena sebagian anak tidak terlalu antusias dengan media yang digunakan pada proses pembelajaran.
4. Kegiatan yang diterapkan guru bersifat konvensional dalam mengembangkan kreativitas anak, misalnya guru hanya menggunakan kegiatan mewarnai yang selalu diberikan kepada anak-anak, sehingga kreativitas anak belum berkembang sesuai harapan.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah permainan playdough efektif dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Siti Hajar Medan”.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas permainan playdough dalam meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Tk Islam Siti Hajar Medan.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis:

- a. Sebagai bahan masukan bagi peneliti atau calon peneliti lain yang bermaksud mengadakan penelitian pada permasalahan yang sama.
- b. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi bidang keilmuan pendidikan anak usia dini yaitu sumbangan ilmiah untuk mengetahui permainan playdough dalam meningkatkan kreativitas anak.

2. Secara Praktis:

a. Bagi anak

Sebagai pengalaman belajar sehingga perkembangan kecerdasan anak bertambah baik.

b. Bagi guru

Sebagai bahan informasi tentang kemajuan belajar anak dan sebagai bahan masukan dalam menerapkan kreativitas anak menggunakan permainan playdough.

c. Bagi sekolah

Untuk menambah pengalaman dan pengetahuan serta dapat meningkatkan kreativitas anak.

d. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensinya sebagai calon guru.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Permainan Playdough

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang sangat disenangi anak. Selain sebagai aktivitas bersenang-senang, bermain juga bertujuan untuk motivasi belajar anak, karena kegiatan belajar anak lebih banyak dilakukan dengan bermain. Melalui bermain anak dapat belajar berbagai hal baru yang belum ia ketahui sebelumnya. Selain itu bermain juga dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak, seperti fisik-motorik, kognitif, logika-matematika, bahasa, moral-agama, sosial emosional dan seni.

Melalui bermain kreativitas anak akan terbangun dan berkembang dengan maksimal. Bermain dan anak usia dini diibaratkan seperti dua sisi mata uang, antara sisi satu dengan sisi yang lainnya saling melengkapi dan tidak dapat dipisah-pisahkan. Karena bermain merupakan dunianya anak-anak(Fadlillah, 2017).

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar atau kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpapaksaan atau tekanan dari pihak luar. Bermain berperan penting bagi seorang anak. Permainan dapat memberi kesempatan untuk melatih keterampilan anak secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri(Dewey Chugani, 2009).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermanfaat untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara menyeluruh, antara lain aspek perkembangan sosial, emosi dan kepribadian, melalui kegiatan bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi baik dari luar maupun dari dalam.

b. Pentingnya Permainan Bagi Anak Usia Dini

Menurut Santrock “Permainan (play) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri”. Adapun menurut Erikson dan Frued “Permainan adalah suatu bentuk penyuaian diri manusia yang sangat berguna menolong anak menguasai kecemasan dan konflik”. Dan menurut Piaget “Permainan sebagai suatu metode yang meningkatkan perkembangan kognitif anak (Fadlillah, 2017).

Bruner (dalam Johnson) memberikan penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas, dalam bermain yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya. Selanjutnya dikemukakan bahwa dengan bermain anak akan mencoba menggunakan pengalamannya untuk memecahkan masalah dalam kehidupan. Perilaku-perilaku rutin yang dipraktikkan dan dipelajari secara berulang-ulang dalam situasi bermain, akan terintegrasi dan bermanfaat untuk memantapkan pola perilaku sehari-hari. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pentingnya bermain bagi anak usia dini dapat mengembangkan fleksibilitas, dengan banyaknya pilihan-pilihan perilaku bagi anak. fungsi inteleg berhubungan erat dengan makna (*meaning*), rekonstruksi pengalaman dan imajinasi (Dr. Hj. Khadijah & Armanila, 2017).

c. Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini

Bermain dan permainan anak mempunyai banyak fungsi bagi perkembangan anak usia dini selain sebagai kebutuhan mereka. Bermain dapat mengembangkan berbagai potensi anak, tidak hanya pada potensi fisik, akan tetapi juga pada potensi kognitif, bahasa, sosial-emosional, kreativitas.

Sementara fungsi dari instrumen bermain sangat baik. Guru perlu menyadari bahwa permainan adalah alat, sedangkan membentuk kepribadian penuh adalah tujuannya. Secara rinci, fungsi alat bermain tersebut adalah sebagai berikut:

1. Melatih panca indra supaya anak peka terhadap sesuatu yang ada di lingkungannya.

2. Melatih kecerdasan emosional anak yang meliputi keyakinan, rasa ingin tahu, niat, kendali diri, keterkaitan dengan orang lain, kecakapan berkomunikasi dan kreatif.
3. Menanamkan nilai etika dan moral, budi pekerti dan aspek lainnya yang mengandung untuk pendidikan.
4. Melatih kecerdasan intelektual anak, sehingga anak mengenal konsep, pengertian yang langsung diterapkan atau mengerti setelah mempraktekkan alat bermain.
5. Menanamkan nilai agama, anak dibiasakan untuk mendengar, melakukan dan mengerti sesuai dengan tingkat perkembangan dan kematangannya.
6. Melatih keterampilan anak dengan alat bermain, sehingga anak bisa mencoba, menyusun, mengangkat, menghitung, memindahkan, membalik, mendorong dan melempar sesuai dengan fungsinya.
7. Melatih keberanian, kepercayaan, kejujuran, kebanggaan, kreativitas dan tanggung jawab pada anak.
8. Mengembangkan imajinasi dan idealisme anak.
9. Melatih dan membiasakan anak teradap kesehatan, kebersihan, makanan bergizi, kedisiplinan dan kemandirian.
10. Melatih kerjasama, toleransi dan saling menghargai antar anak.
11. Mengenal angka dan huruf yang merupakan tahap awal dalam pelajaran membaca, menulis dan menghitung.
12. Mengenal bentuk benda, warna, garis dan benda yang berguna bagi manusia (udara, air, tanah, api, tanaman dan binatang melalui gambar atau pun benda) (Dr. Hj. Khadijah & Armanila, 2017).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain bagi anak ialah dapat mengembangkan berbagai potensi yang ada pada diri seorang anak dan dapat membentuk kepribadian penuh pada anak sejak dini.

d. Pengertian Permainan Playdough

Playdough adalah salah satu alat permainan edukatif pembelajaran yang memasukkan kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola yang dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi. Menurut Montolalu playdough adalah suatu media yang terbuat dari tepung, minyak, garam, pewarna makanan dan air sehingga sangat mudah digunakan karena playdough benda lunak yang dapat diremas, remas, dipipihkan, ditarik-tarik, ditekan-tekan, digulung-gulung dan dapat dibentuk sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak (Montulalu, 2008).

Playdough adalah salah satu kegiatan yang bermanfaat untuk perkembangan otak pada anak. dengan bermain playdough, anak-anak tidak hanya mendapatkan kesenangan akan tetapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otak. Dengan bermain playdough, anak belajar meremas, menggilik, menipiskan dan merampingkan, membuat dan membangun konsep bentuk. Melalui bermain playdough panca indra anak dapat mengembangkan kootdinasi tangan dan mata, mengenali kekekalan benda, mengeksplorasi konsep ruang dan waktu.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan playdough pada anak dapat meningkatkan imajinasi anak, memunculkan ide-ide mereka sendiri untuk membuat bentuk yang dapat menunjukkan kreativitas pada anak usia dini.

e. Manfaat Permainan Playdough

Bermain dengan media playdough memiliki manfaat bagi anak usia dini yakni:

- 1) Melatih kekuatan jari dan tangan anak
- 2) Memberikan stimulus pada motorik halus anak
- 3) Belajar mengenal tekstur
- 4) Mengembangkan kreativitas anak

f. Kelebihan dan Kelemahan Playdough

Menurut Nursisto “bahwa media playdough merupakan media sederhana tiga dimensi yang memiliki kelebihan yaitu memberikan pengalaman secara langsung, kongkrit, tidak adanya verbalisme, objek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas (Nursisto, 2009).

Bermain playdough sangat menyenangkan. Balita bisa meremas, menggulung, atau mencetak berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi mereka. Sedangkan kelemahannya tidak dapat membuat obyek yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan bermain playdough dapat memacu kreativitas anak dalam bidang seni, sedangkan kelemahan permainan playdough dapat menimbulkan berbagai kotoran sisa permainan dan dapat menimbulkan aroma yang tidak enak (bau).

2. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas berasal dari kata kreatif yang artinya memiliki kemampuan daya cipta atau imajinasi, sedangkan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Depdiknas, 2010). Pengembangan kreativitas sangat penting, karena dengan berkekrativitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia.

Kreativitas merupakan suatu ungkapan yang tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi anak-anak pra sekolah yang selalu berusaha menciptakan sesuatu dengan fantasinya. Kreativitas pada anak TK ditampilkan dalam berbagai bentuk, baik dalam membuat gambar yang disukainya maupun dalam bercerita atau dalam bermain peran (Montolalu, 2011). Kreativitas bagi anak usia taman kanak-kanak merupakan salah satu

bentuk kegiatan bermain kreatif yang menarik dan menyenangkan (Maini Sitepu, Juli. Nurul Huda Hutashut, 2017). Kreativitas dengan menggunakan permainan palydough adalah suatu teknik berkarya yang umumnya dibuat dari bahan tepung dan memiliki berbagai warna yang sangat menarik dengan tujuan untuk menghasilkan karya yang kreatif.

Suratno mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang memanifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berdaya guna menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan suatu persoalan dengan cara tersendiri (Suratno, 2010). Mayesky berpendapat bahwa imajinasi dapat menjadi cara mempertimbangkan dan bertindak atau membuat sesuatu yang unik untuk orang dan diakui oleh individu atau orang lain. Mulyadi mengemukakan bahwa kreativitas dapat dicirikan sebagai kemampuan untuk membentuk kombinasi modern berdasarkan informasi, data atau komponen yang ada (Rahimah, 2021).

James J. Gallagher (1985) mengatakan bahwa “*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*” (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

Berdasarkan pengertian kreativitas yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang berbeda dari yang lain yang berupa hasil karya dari anak. Kreativitas mengajar didefinisikan sebagai suatu kualitas dimana guru harus membangkitkan ide-ide yang baru dan imajinatif dalam mengajar.

Guru yang memberikan pandangan dan pendekatan baru pada suasana belajar mengajar adalah seorang seniman yang sesungguhnya. Oleh karena itu penulis dapat menyimpulkan bahwa suatu respon kreatif dalam mengajar bisa berupa rencana prosedur yang baru, cara baru untuk menarik minat setiap anak, pengorganisasian masalah yang lebih baik, tau metode pengajarannya yang lebih bervariasi. Kreativitas mengajar terkait

dengan kemampuan mengajar untuk menciptakan suasana yang membuat anak merasa nyaman dan tertantang dalam belajar dengan membuat kombinasi-kombinasi baru dan memungkinkan untuk menemukan banyak jawaban terhadap suatu permasalahan dimana hal tersebut dapat menjadi karya yang orisinal yang sebelumnya tidak ada.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Sebagaimana yang dipaparkan oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati kreativitas hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, yaitu: (Rachmawati, Yeni, Kurniati, 2010).

- 1) Fluency (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- 2) Flexibility (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
- 3) Originality (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa.
- 4) Elaboration (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- 5) Sensitivity (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Menurut Hurlock “faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas dibagi menjadi beberapa yaitu:

- 1) Waktu

Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan-gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.

2) Kesempatan menyendiri

Apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial anak dapat menjadi kreatif. Singer mengatakan “bahwa anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinasi yang kaya”.

3) Dorongan

Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang kreatif.

4) Sarana

Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus dijadikan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.

5) Lingkungan yang merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas anak dengan memberikan motivasi atau dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas. Hal ini harus dilakukan sejak usia dini dengan menjadikan kreativitas menjadi suatu pengalaman yang menyenangkan dan di hargai secara sosial.

6) Hubungan orang tua dan anak tidak posesif

Orang tua yang tidak posesif terhadap anak dan mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri akan menghasilkan dua kualitas yang sangat mendukung kreativitas anak.

7) Cara mendidik anak

Mendidik anak dengan cara demokratis dan permisif dirumah dan di sekolah dapat meningkatkan kreativitas anak, sedangkan dengan cara mendidik otoriter berdampak terhadap kreativitas anak. Contoh, anak yang memiliki bakat akan tetapi terhalang dengan didikan orang tua yang otoriter akan mengakibatkan bakat anak memadam.

8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

Kreativitas anak tidak muncul dalam kehampaan. Semakin banyak pengetahuan yang didapat oleh anak, maka semakin banyak pula imajinasi anak untuk mencapai hasil yang kreatif.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa proses kreativitas dapat terjadi apabila anak mengalami kematangan psikologi untuk melakukan sebuah kreativitas. Kreativitas anak tidak akan muncul jika tidak distimulus.

c. Ciri-Ciri Kreativitas

Salah satu aspek yang penting dalam upaya pengembangan kreativitas adalah mengetahui ciri-ciri anak yang kreatif. Dunia anak usia dini ialah kreatif, bebas dan penuh imajinasi. Imajinasi anak usia dini terus bekerja, dan daya serap mental mereka tentang dunia meningkat.

Ada beberapa ciri-ciri tindakan kreatif anak adalah sebagai berikut:

- 1) Anak yang kreatif belajar dengan cara yang kreatif. Guru dalam proses mengajarkan anak belajar sesuai dengan kebutuhan dan keinginan, maka anak akan belajar secara mengesankan. Pada umumnya anak menyenangi eksperimen, eksplorasi, manipulasi dan permainan.
- 2) Anak yang kreatif memiliki rentang perhatian yang tinggi terhadap usaha yang membutuhkan kreatif. Pada umumnya anak mempunyai perhatian dan ketertarik terhadap sesuatu yang baru, hanya akan bertahan selama 15 menit, kemudian anak akan bosan dan meninggalkan. Hal tersebut sangat jauh berbeda dengan anak yang kreatif. Anak kreatif dalam mengeksplorasi, eksperimen, memanipulasi dan memainkan bisa lebih lama waktu yang dibutuhkan dalam melakukan kegiatan tersebut.
- 3) Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan, anak kreatif adalah anak yang pemikirannya berdaya. Anak yang kreatif memiliki pemikiran yang lebih dari pada anak yang lain. Bentuk kelebihan anak kreatif ditunjukkan

dengan peran mereka dalam kelompok bermain. Anak kreatif muncul sebagai pemimpin bagi kelompoknya.

- 4) Anak kreatif dapat kembali pada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda, anak kreatif merupakan anak yang suka belajar untuk memperoleh pengalaman. Oleh sebab itu, anak kreatif adalah anak yang mampu menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal sesuai dengan kemampuannya.
- 5) Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi dan memecahkan permasalahan menggunakan pengalamannya. Anak kreatif akan selalu haus dengan pengalaman baru dan anak yang kreatif pula tidak bosan-bosannya belajar untuk memperoleh pengalaman baru.
- 6) Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alamiah. Secara alamiah anak kreatif itu suka bercerita, bahkan kadang bercerita tidak ada habis-habisnya sehingga sering dicap sebagai anak cerewet (Suratno, 2010).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri seorang anak kreatif tidak hanya memiliki satu ciri-ciri, bahkan anak-anak yang memiliki kreativitas tinggi akan berbeda satu sama lain ciri-ciri yang dimilikinya. Dibidang apapun kreativitas yang dimiliki oleh anak, akan lebih baik jika sejak usia dini kreativitas itu dikembangkan agar anak memiliki bekal untuk kehidupan selanjutnya.

d. Tujuan Pengembangan Kreativitas

Tujuan pengembangan kreativitas pada anak usia dini sangatlah penting, seperti yang dimukakan oleh Rachmawati “bahwa tujuan pengembangan kreativitas pada anak usai dini sebagai *basic skill*, sebagai contoh pada awal perkembangan anak mampu memanipulasi gerakan ataupun suara dan mencoba untuk meniru, berkreasi dan mengekspresikan diri dengan gaya yang khas dan unik” (Rachmawati, Yeni, Kurniati, 2010).

Menurut Munandar “bahwa tujuan pengembangan kreativitas di bagi menjadi 4” yaitu:

- 1) Dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi

dalam hidup manusia sebagaimana teori yang di kembangkan oleh Maslow. Kreativitas merupakan menifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.

- 2) Kreatif atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah.
- 3) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
- 4) Sikap, pemikiran dan perilaku kreatif yang dipupuk sejak dini akan meningkatkan kualitas hidup manusia (Munandar, 1999).

Tujuan utama pengembangan kreativitas di taman kanak-kanak adalah sebagai berikut:

- 1) Mengenalkan cara mengekspresikan diri melalui hasil karya dengan menggunakan teknik-teknik yang dikuasainya.
- 2) Mengenalkan cara alternatif pemecaha masalah.
- 3) Membuat anak memiliki sikap keterbukaan terhadap berbagai pengalaman dengan tingkat kelenturan toleransi yang tinggi terhadap ketidak pastin.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan kreativitas sangat perlu dikembangkan sejak usia dini karena dapat membantu anak melakukan berbagai kesempatan dan berbagai ektivitas dalam keseharian.

B. Penelitian Yang Relevan

Sebelum peneliti melakukan penelitian ini ada beberapa penelitian terdahulu yang sudah pernah dilakukan peneliti lain sebelumnya. Yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mariati (2020) *Meningkatkan Kreativitas Melalui Bermain Playdough Pada Anak Kelompok A Di PAUD Kenaga 64 Sanenrejo Tahun Pelajaran 2019=2020*.

Dengan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya hasil kreativitas anak meningkat setelah melakukan kegiatan bermain palydough. Dimana pada

siklus I persentase kreativitas anak sebesar 53% dan pada siklus II naik menjadi 90%. Penelitian ini dikatakan berhasil pada siklus ke II dengan persentase keberhasilan 90% dari jumlah anak sebanyak 19 anak dalam satu kelas (Jember, 2020).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ulfa Febriyandi dan Saridewi (2019) *Efektivitas Permainan Tradisional Ucing Bal Terhadap Perkembangan Sosial Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 3 Padang.*

Rata-rata kemampuan sosial anak usia dini dikelas eksperimen 8,30 dan kelas kontrol dengan rata-rata 7,90, sedangkan hasil *effect size* dengan *cohen's* didapat $0,98 > 0,80$. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan using bal efektif untuk mengembangkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun (Febriyanti, 2019).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mario Erick Wantah dan Siti Fathimah (2020) *Permainan Playdough Dalam Peningkatan Kreativitas Anak.*

Dengan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa bermain playdough di TK GMIM Bethesda Sawangan Tahun Pelajaran 2019/2020 dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil persentase kreativitas anak baik dalam siklus I maupun siklus II. Hasil tersebut dapat dilihat pada siklus I total rata-rata sebanyak 18,46 (75,58%) meningkat dan menjadi 20,6 (93,57%) pada siklus II. Secara umum, peningkatan kreativitas anak melalui permainan playdough dapat terlaksana dengan efektif dan menunjukkan peningkatan yang positif (Wantah & Fathimah, 2020).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Istri Agung Ardyatmika, Desak Putu Parmiti dan Putu Rahayu Ujianti (2016) *Penerapan Metode Bermain Melalui Media Playdough Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A.*

Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) nilai hasil rata-rata persentase pada siklus I sebesar 73% yang berbeda pada kategori rendah dan terjadi peningkatan pada siklus II menjadi 98,5% dan berada pada kategori sangat tinggi. (2) terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus II yaitu 98,5%. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti menunjukkan

bahwa penerapan metode bermain melalui media playdough dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak kelompok A semester II di TK Widya Kumarasthana Tahun Ajaran 2015-2016 (Ardyatmika I A, 2016).

5. Penelitian yang dilakukan oleh Sariyem (2019) *Efektivitas Bermain Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak*.

Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis perkembangan dari siklus ke siklus menunjukkan peningkatan. Pada siklus I hasil rata-rata anak yang berkeativitas dengan kategori paling tinggi yaitu kategori cukup sebanyak 55% dari 20 anak. Pada siklus II hasil rata-rata anak yang berkeativitas dengan kategori paling tinggi yaitu kategori cukup sebanyak 90% dari 20 anak. Dan pada siklus III hasil rata-rata kreativitas anak dalam pencapaian indikator bermain plastisin yang meliputi *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originalty* (keaslian), *elaboration* (keterperincian), *sensitivity* (kepekaan) yaitu sebanyak 80% dari 20 anak. Hal ini membuktikan bahwa indikator keberhasilan yaitu 76% kreativitas anak kelompok B mengalami peningkatan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan plastisin efektif dalam meningkatkan kreativitas anak (Sariyem, 2019).

C. Kerangka Berfikir

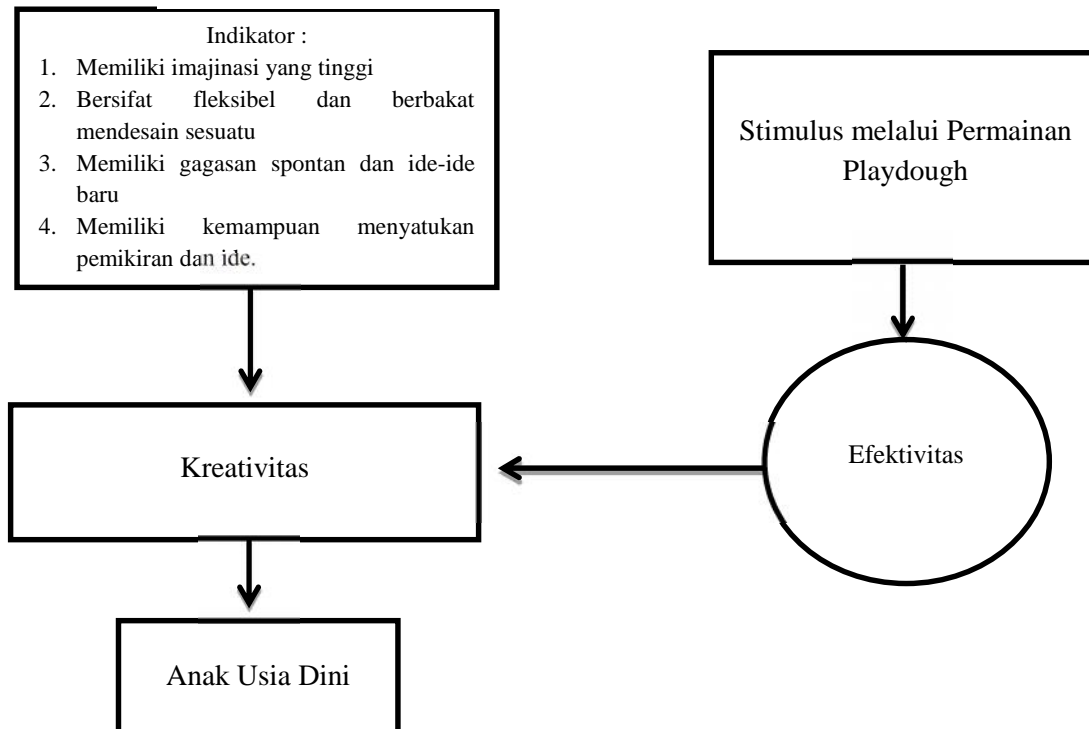
Kerangka berfikir merupakan suatu model konseptual rangkaian penelitian tentang bagaimana teori berkaitan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting yang digunakan dalam mengarahkan jalan pemikiran agar dapat diperoleh letak permasalahan yang tepat (Sugiyono, 2018). Kerangka konseptual adalah sebagai gambaran umum dalam proses penelitian yang digunakan peneliti dengan sasaran dideskripsikan hasil penelitian.

Kerangka berfikir dalam penelitian ini akan menjelaskan keterkaitan teoritis antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antara variabel independen dan dependen. Oleh karena itu, setiap penyusunan paradigma penelitian harus dilandasi oleh kerangka berfikir(Sugiyono, 2018).

Dalam penelitian yang berjudul “Efektivitas Permainan Playdough Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Islam Siti Hajar Medan”.

Maka variabel (X) dalam penelitian ini Permainan Playdough dan variabel (Y) Kreativitas.

Table 1. Kerangka Berfikir



D. Hipotesis

Hipotesis adalah asumsi atau dugaan sementara mengenai suatu hal atau permasalahan yang harus dibuktikan kebenarannya dengan menggunakan fakta, data atau informasi yang diperoleh dari hasil penelitian yang valid dan reliabil dengan menggunakan cara yang sudah ditentukan (Emzir, 2012).

Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan teori yang relevan dan belum berdasarkan fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris dengan data.

Dalam hal ini, hipotesis merupakan jawaban/dugaan yang sifatnya sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Jawaban/dugaan ini bisa dikatakan benar dan juga salah. Dan dugaan ini bisa ditolak jika hasil dari penelitian salah dan bisa diterima jika hasil dari penelitian benar. Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

- Ho : Permainan playdough tidak efektif dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Siti Hajar Medan.
- Ha : Permainan playdough efektif dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Siti Hajar Medan.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasy Experiment* dengan pendekatan kuantitatif. Mohammad Ali (1993:140) menjelaskan bahwa “*Quasy Experiment* hampir mirip dengan eksperimen yang sebenarnya. Perbedaannya terletak pada penggunaan subyek yaitu pada *Quasy Experiment* tidak dilakukan penugasan random, melainkan dengan menggunakan kelompok yang sudah ada”. Metode *Quasy Experiment* merupakan bagian dari metode kuantitatif yang melibatkan minimal dua kelompok sampel yaitu kelompok sampel eksperimen yang diberikan perlakuan dan satu kelompok sampel lainnya sebagai kelompok kontrol, dengan bentuk sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberi perlakuan.

Table 2. Desain Metode Penelitian

O ₁ X O ₂
O ₃ O ₄

(Sugiyono, 2010 : 12)

Keterangan:

O₁ = *pretest* kelompok eksperimen

O₂ = *posttest* kelompok eksperimen

X = perlakuan dengan menggunakan permainan *playdough*

O₃ = *pretest* kelompok kontrol

O₄ = *posttest* kelompok kontrol

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui apakah permainan *playdough* efektif dalam meningkatkan kreativitas anak.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Siti Hajar Medan, yang terletak di Jl. Jamin Ginting KM 11 Paya Bundung, Simpang Selayang, Kec. Medan Tuntungan, Kota Medan Prov. Sumatera Utara. Waktu pelaksanaan penelitian di laksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Peneliti melaksanakan penelitian di TK Islam Siti Hajar Medan selama semester genap.

C. Populasi, Sampel dan Teknik Penarikan Sampel

1. Populasi

Dalam penelitian ini terdapat populasi yang akan diteliti, menurut Sugiono “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK Islam Siti Hajar Medan yang berjumlah 53 orang anak, yang terdiri dari 3 kelas yaitu B1 berjumlah 18 anak, B2 berjumlah 18 orang anak, dan B3 berjumlah 17 orang anak.

Table 3. Tabel Populasi TK Islam Siti Hajar

Populasi	
TK B1	18 Anak
TK B2	18 Anak
TK B3	17 Anak
Jumlah	53 Anak

2. Sampel

Dalam penelitian terdapat sampel yang akan diteliti dan diamati sebagai jumlah populasi. Menurut Sugiono “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut”.

Table 4. Tabel Sampel TK Islam Siti Hajar

Quasy Ekperimental	B1	B2
Kelas Kontrol	-	18
Kelas Eksperimen	18	-
Jumlah	36	

3. Teknik Penarikan Sampel

Dalam penelitian terdapat sampel yang akan diteliti dan diamati sebagai jumlah populasi. Menurut Sugiono “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut”. Dan teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2008). Sampel yang dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu sehingga diperoleh kelas yang dijadikan sampel dalam penelitian yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas B1 sebagai kelas eksperimen, kelas B2 sebagai kelas kontrol yang mana kelompok B1 berjumlah 18 anak dan kelompok B2 berjumlah 18 anak.

Table 5. Tabel Teknik Penarikan Sampel TK Islam Siti Hajar

Teknik Penarikan Sampel	B1	B2
Kelas Kontrol	-	18
Kelas Eksperimen	18	-
Jumlah	36	

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu bentuk yang ditetapkan oleh peneliti dengan tujuan untuk dipelajari sehingga dapat informasi mengenai hal tersebut kemudia ditariklah sebuah kesimpulan. Variabel merupakan suatu hal yang sangat penting di dalam sebuah penelitian, karena tidak memungkinkan adanya penelitian tanpa variabel. Variabel penelitian digunakan untuk menguji hipotesis atau suatu dugaan yang bersifat ementara anatar teori dengan fakta empiris. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas/Variabel Independen

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya/timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini terdapat variabel bebas yaitu permainan playdough (X).

2. Variabel Terikat/Variabel Dependen

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini terdapat variabel terikat yaitu kreativitas anak (Y).

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi Operasional Variabel adalah gambaran lebih lanjut mengenai definisi konsep yang diklarifikasikan ke dalam bentuk indikator sebuah variabel sebagai petunjuk untuk mengukur baik dan buruknya suatu pengukuran dalam satu pengukuran.

Untuk memahami penelitian yang berjudul “Efektivitas Permainan Playdough Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Islam Siti Hajar Medan”. Maka penulis perlu memberikan pemahaman mengenai istilah-istilah yang ada dalam penelitian ini

1. Permainan Playdough yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat bantu bagi guru untuk menyampaikan pesan kepada anak sehingga dapat merangsang kegiatan belajar untuk melatih kepekaan berfikir anak, mengembangkan kemampuan imajinasi dan kemauan anak untuk belajar yang disusun secara terencana.
2. Kreativitas anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan anak untuk kreatif dalam membuat bentuk sesuai dengan imajinasinya. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak membentuk sesuai gagasan, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran serta dapat menciptakan sesuatu dengan berbagai media.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, dan dokumentasi:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang penting adalah proses pengamatan dan ingatan. Observasi bertujuan untuk mengetahui informasi dan mengumpulkan data dalam suatu penelitian yang memperoleh data selama proses pembelajaran berlangsung terutama tentang kreativitas anak.

2. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, catatan harian dan sebagainya.

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang profil sekolah TK Islam Siti Hajar, memperoleh data tentang nama-nama siswa yang akan menjadi sampel penelitian, dan mendapatkan data tentang nilai tes anak.

G. Instrumen Penilaian

Dalam sebuah penelitian dalam penggunaan instrumen harus disesuaikan dengan metode yang digunakan dalam pengumpulan data. Pada dasarnya melakukan penelitian adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam, sehingga diperlukan alat ukur yang baik supaya menghasilkan pengukuran yang tepat dan akurat. Pengumpulan data pada penyusunan instrumen penelitian ini menggunakan :

1. Observasi

Panduanobservasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi sedangkan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *check list* (daftar cocok). *Check list* digunakan untuk mengukur kecerdasan seni pada anak, yang mana peneliti mengukur kecerdasan seni atau kreativitas anak dengan permainan playdough. Observasi digunakan untuk

mengamati tentang efektivitas permainan playdough dalam meningkatkan kecerdasan seni pada anak.

Penelitian ini terdiri dari 4 indikator yang masing-masing memiliki 2 deskriptor sehingga terdapat 8 deskriptor yang akan menjadi penilaian pada kreativitas anak. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Table 6. Tabel Lembar *Check list* (Daftar Cocok)

No.	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Deksriptor	Penilaian			
					BB	MB	BSH	BSB
1.		Originality (keaslian)	Kemampuan untuk menghasilkan gagasan atau ide asli dari sebuah pemikiran (mencipta, membuat, menghasilkan).	1. Anak dapat menciptakan atau membuat hasil karya yang berbeda dan tidak meniru guru/teman.				
				2. Anak mampu memberikan ide yang berbeda dari teman				
2.	Kreativitas	Flexibility (keluwesan)	Kemampuan untuk menggunakan berbagai macam cara dalam menyelesaikan tugasnya.	1. Anak dapat menggunakan beragam bentuk playdough untuk menyelesaikan tugasnya.				
				2. Anak mampu bereksperimen untuk membuat hasil karya dengan berbagai media.				
3.		Fluency (kelancaran)	Kemampuan untuk mengemukakan ide-ide untuk memecahkan masalah	1. Anak dapat membuat/menciptakan hasil karya yang kreatif tanpa hambatan dan tidak banyak bertanya.				

				2. Anak mampu menghasilkan gagasan dalam bentuk verbal dan hasil karya.				
4.		Elaboration (keterperincian)	Kemampuan dalam menyatukan pemikiran secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan	1. Anak mampu menyelesaikan pekerjaannya tanpa dibantu teman atau guru. 2. Anak mampu menemukan cara yang berbeda dari teman untuk menyelesaikan pekerjaannya sendiri.				

Keterangan Skor Penilaian :

- a. Belum Berkembang (BB) = 1
- b. Mulai Berkembang (MB) = 2
- c. Berkembang Sesuai Harapan (BSH) = 3
- d. Berkembang Sangat Baik (BSB) = 4

Berhubung pedoman tabel di atas, berupa deskripsi kata-kata yaitu belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH), berkembang sangat baik (BSB), tidak bisa dianalisis menggunakan rumus statistika uji komparasi karena menuntut adanya skor atau angka, maka pedoman yang bersifat deskripsi kata-kata tersebut harus dikonversikan atau diubah ke dalam bentuk skor atau angka agar mudah dianalisis ke rumus statistik berupa komparasi.

Table 7. Pedoman Penilaian Hasil Konversi

No.	Kriteria	Skor
1.	Belum berkembang	20-49

2.	Mulai berkembang	50-69
3.	Berkembang sesuai harapan	70-89
4.	Berkembang sangat baik	90-100

2. Dokumentasi

Sebagai pengambilan bukti fisik ataupun kegiatan penunjang penelitian berupa foto sekolah, kegiatan, dan hasil karya anak didik.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam menganalisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiono, 2009).

Teknik analisis data pada penelitian ini dengan menggunakan SPSS 21. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal. Peneliti melakukan uji normalitas data dengan menggunakan bantuan SPSS 21 yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merumuskan hipotesis pengujian normalitas data yaitu apabila data:
 - H_0 : data sampel bersak dari populasi yang berdistribusi normal
 - H_1 : data sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal
- b. Uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogrov-smirnov* dengan menggunakan SPSS 21.
- c. Melihat nilai signifikansi dari uji *Kolmogrov-smirnov* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($p > 5\%$). Data dikatakan berdistribusi normal :
 - Jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka H_0 diterima
 - Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak

Jika hasil data dari kedua kelas terdistribusi normal, maka pengolahan data dilanjutkan dengan melakukan uji homogenitas data dengan menggunakan uji *Levene* dengan SPSS 21.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data digunakan untuk menguji homogen atau tidaknya data sampel yang diambil dari populasi yang sama. Peneliti melakukan uji homogenitas data dengan menggunakan bantuan SPSS 21 yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merumuskan hipotesis pengujian homogenitas data yaitu apabila data:
 - H_0 : Data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varian yang sama atau homogen.
 - H_1 : Data sampel berasal dari populasi yang mempunyai varian yang tidak sama atau dikatakan tidak homogen.
- b. Menghitung uji homogenitas dengan menggunakan rumus *Levene test* dengan menggunakan bantuan SPSS 21.
- c. Melihat nilai signifikansi dari uji *Levene test* dengan taraf signifikansi =0,05 ($p > 5\%$). Kriteria yang digunakan dalam uji homogenitas ini yaitu:
 - Jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka H_0 diterima
 - Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak

Jika nilai sig lebih besar dari 0,05 maka populasi dalam kelompok tersebut dapat dinyatakan bersifat homogen. Tetapi apabila nilai sig lebih kecil dari 0,05 maka populasi dalam kelompok bersifat tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dan signifikan dari penggunaan permainan playdough dalam meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun TK Islam Siti Hajar Medan. Uji hipotesis yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yakni menggunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Namun sebelum dilakukan uji hipotesis, penulis melakukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu. Hal ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari

populasi yang berdistribusi normal serta berasal dari varian yang sama. Uji normalitas dan homogenitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 21.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji-t (*t-test*). Uji ini memiliki tujuan agar peneliti dapat melihat perbandingan dalam meningkatkan kreativitas anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan permainan playdough. Dalam pengambilan keputusan dengan membandingkan nilai sig (2-tailed) dengan $\alpha = 0,05$. Jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka H_0 diterima, dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

BABIV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum TK Islam Siti Hajar Medan

1. Sejarah Singkat TK Islam Siti Hajar Medan

Taman Kanak-Kanak Swasta Islam Siti Hajar didirikan pada tanggal 27 Juli 1997 untuk merealisasi amanah Pendiri Yayasan Siti Hajar, Bapak H.M. Mokhtar Tarigan yang termaktub dalam Akte Notaris Nonya Chirani Bustami, S.H. Nomor 5 tertanggal 14 April 1999 dimana akte tersebut didasarkan pada Akte Pendirian Yayasan Nomor 41 tertanggal 16 Juli 1986.

Pendiri Yayasan Siti Hajar selain mengembangkan Rumah Sakit Siti Hajar dan Toko Buku Sembilan Wali, juga ingin turut berperan dalam mengembangkan pendidikan bangsa. Niat baik ini diawali dengan membangun dan mendirikan sarana pendidikan formal dari tingkat pendidikan anak usia dini hingga perguruan tinggi, dengan harapan dapat membantu pemerintah mempersiapkan generasi tagwa, cerdas, sehat, berkarakter disiplin, mandiri, peduli lingkungan, berkepribadian islami yang kuat dan berakhlak mulia.

Amanah pendiri Yayasan Siti Hajar tersebut juga diperkuat dan didorong oleh panggilan jiwa dan kepedulian Ibu Prof. DR. Mundiyyah Mokhtar yang tidak lain merupakan istri dari pendiri Yayasan Siti Hajar untuk menyediakan sarana pendidikan bagi putra putri para pendidik dan tenaga pendidik di pesantren Ar-Rhauddhatul Hasanah yang pada saat itu belum tersedia di sekitar lingkungan Paya Bundung. Dalam binaan dan bimbingan Prof. DR. Mundiyyah Mokhtar, drg., Sp.Ort bersama Prof. DR. Yurmaini Maimuddin. MA dan para praktisi lainnya yaitu Ibu Syarifah Asmah, S.Pd sebagai Kepala Sekolah bersama 3 orang guru maka dimulai kegiatan belajar mengajar di sebuah rumah yang disewakan dari keluarga Bapak Sa'ad Affifuddin, hingga pada akhirnya di Tahun 2000, TK Islam Siti Hajar berpindah ke gedung permanen milik Yayasan Siti Hajar.

Ibu Syarifah Asma, S.Pd sebagai Kepala Sekolah TK Islam Siti Hajar yang memimpin pada tahun 1997-2015, dan dilanjutkan dengan kepemimpinan oleh Ibu Erika Handayani Erwin, SP., S.Pd sampai saat ini (2022). Hingga saat ini TK Islam Siti Hajar terus mengembangkan diri melalui penyusunan program pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan, visi

misi sekolah, peningkatan kompetensi para pendidikinya melalui pelatihan maupun belajar mandiri dan peningkatan sarana dan prasarana.

Sekolah TK Islam Siti Hajar memiliki Akreditasi B. Sekolah TK Islam Siti Hajar memiliki mo. Izin Operasional 420/030/PDD/2011, dan NPSn (Nomor Pokok Sekolah Nasional) yaitu 69797415. Email Lembaga : tkstitihajar.medan@gmail.com .

2. Visi, Misi TK Islam Siti Hajar

a. Visi :

Mempersiapkan generasi penerus islami yang saintis, religius dan peduli lingkungan, menuju kesuksesan hidup dunia dan akhirat.

b. Misi :

- 1) Mengintegrasikan agama ke dalam sains
- 2) Menerapkan sistem kecerdasan majemuk
- 3) Menggunakan alam sebagai sumber pembelajaran
- 4) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

3. Kondisi TK Islam Siti Hajar

a. Keadaan Guru

Table 8. Keadaan Guru

No.	Status	L	P	Jumlah
1.	Guru PNS	-	-	-
2.	Guru Tetap Yayasan	-	9	9
Jumlah Guru				9

Table 9. Nama-Nama Guru TK Islam Siti Hajar

No.	Nama	L/P	Jabatan	Pend. Terakhir
1.	Erika Handayani E., SP., SPd	P	Kepala Sekolah	S1 Pertanian, S1 PAUD
2.	Siti Rakhmayuli, SE	P	Wakil Kepala Sekolah	S1
3.	Azizah Munawwarah, S.Pd	P	Guru	S1 PAUD
4.	Novita Handayani, S.Pd	P	Guru	S1
5.	Drs. Siti Kadijah	P	Guru	S1
6.	Maya Sari, S.Pd	P	Guru	S1 PAUD
7.	Sinti Karolina Ginting, S.Pd	P	Guru	S1 BK
8.	Titin Qadratin Eka Putri, S.Pd	P	Guru	S1
9.	Ridha Lestari, S.Pd	P	Guru	S1



Gambar 1 . Struktur Organisasi TK Islam Siti Hajar

b. Keadaan Siswa

Jumlah seluruh peserta didik di sekolah ini adalah 66 anak yang dengan 9 tenaga pengajar. Jumlah peserta didik ini tersebar dalam 4 kelas, yaitu kelas TK A, TK B1, TK B2, TK B3.

Table 10. Keadaan Siswa

No.	Kelompok	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	Tk A	6	7	13
2.	Tk B1	9	9	18
3.	Tk B2	11	7	18
4.	Tk B3	9	8	17
Jumlah		35	31	66

c. Keadaan Sarana dan Prasarana

1) Ruang kelas

TK Islam Siti Hajar Medan memiliki 4 ruang kelas, yaitu kelas TK A Amanah, TK B Siddiq, TK B Fathonah, TK B Al-Amin. Setiap ruang dilengkapi dengan kursi dan meja yang disesuaikan dengan jumlah anak, lemari, rak, APE, jam dinding, serta tempat sampah.

2) Ruang kantor

Ruang kantor digunakan untuk tempat bekerja secara administratif. Di ruang kantor terdapat tempat kepala sekolah, bagian administratif (TU), dan ruang tamu.

3) Aula

Ruang pertemuan atau aula ini digunakan untuk rapat-rapat sekolah dan kegiatan anak yang memerlukan tempat yang luas.

4) Arena bermain

Di TK Islam Siti Hajar Medan terdapat dua macam arena bermain, yaitu arena bermain dalam dan luar. Arena bermain dalam digunakan untuk anak-anak bermain saat istirahat dengan dampingan dari guru. Sedangkan arena bermain luar digunakan untuk bermain sebelum dan sesudah kegiatan belajar dengan dampingan masing-masing orangtua atau guru. Permainan yang terdapat di arena bermain dalam dan luar, seperti ayunan, jungkat-jangkit, terowongan + seluncuran, bergelantungan (monkey bar), dan lain-lain.

5) Perpustakaan

Ruang perpustakaan adalah tempat untuk melihat dan membaca buku bagi anak didik dengan pendampingan guru. Terdapat bermacam-macam buku, seperti majalah anak, buku cerita, ensiklopedia, dan lain-lain.

6) Kamar mandi/WC

Terdapat 2 kamar mandi. Kamar mandi pertama untuk perempuan dan kamar mandi kedua untuk laki-laki.

7) Tempat cuci tangan dan wudhu

Tempat cuci tangan berbentuk seperti wastafel dengan sabun di dinding yang disesuaikan dengan tinggi badan anak pada umumnya, tempat wudhu berbentuk seperti keran yang berjajar dan tingginya disesuaikan dengan tinggi badan anak pada umumnya.

B. Deskripsi Karakteristik Responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Islam Siti Hajar Medan yang terdiri dari 3 kelas, yaitu kelas B1 terdapat 18 anak, B2 terdapat 18 anak, dan B3 terdapat 17 anak. Anak kelompok B berada pada usia 5-6 tahun. Penelitian ini hanya menggunakan 2 kelas sebagai subjek penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. Identitas Responden

Identitas responden dalam penelitian ini terdiri dari nama, jenis kelamin dan usia.

Table 11. Kelas Eksperimen (B1)

No.	Nama	Jenis Kelamin	Usia
1.	Aira	P	6
2.	Alesha	P	6
3.	Yaya	P	6
4.	Akbar	L	6
5.	Calista	P	6
6.	Fathia	P	6
7.	Arkan	L	6
8.	Zalfa	P	6
9.	Az-zahra	P	6
10.	Hafidz	L	6
11.	Naufal	L	6
12.	Kal	L	6
13.	Naila	P	6
14.	Rafif	L	6
15.	Aksa	L	6
16.	Razzan	L	6
17.	Naila Alizah	P	6
18.	Zikri	L	6

Table 12. Kelas Kontrol (B2)

No.	Nama	Jenis Kelamin	Usia
1.	Abizar	L	6
2.	Adam	L	6
3.	Adeeva	P	6
4.	Lio	L	6
5.	Echa	P	6
6.	Fatih	L	6
7.	Arkan	L	6
8.	Davin	L	6
9.	Faiq	L	6
10.	Naura	P	6
11.	Keynara	P	6
12.	Kiara	P	6
13.	Lana	P	6
14.	Alvin	L	6
15.	Syafiq	L	6
16.	Vira	P	6
17.	Rayyan	L	6
18.	Rio	L	6

C. Hasil Penelitian

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah pendidikan yang diberikan pada anak sejak dini yang ditujukan untuk merangsang setiap pertumbuhan dan perkembangan anak sebagai persiapan dalam memasuki pendidikan ke jenjang yang lebih lanjut seperti yang tertulis dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14. Dalam pendidikan anak usia dini terdapat enam aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan di PAUD, yaitu aspek nilai agama dan moral, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial emosional (SOSEM), serta aspek seni. Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal.

Salah satu aspek perkembangan yang ada pada anak sangat penting dikembangkan yaitu perkembangan seni. Perkembangan seni berperan penting dalam tumbuh kembang anak. Melalui aktivitas seni, anak bisa berpikir kreatif dan fokus. Selain itu, aktivitas seni juga bisa membangun kerja sama dan tanggung jawan pada anak.

Dalam penelitian efektivitas permainan playdough dalam meningkatkan kreativitas pada anak. Dengan sampel kelas B1 sebagai kelas eksperimen dan kelas B2 sebagai kelas kontrol. Penelitian ini lakukan selama 1 bulan. Sebelum melakukan penelitian di sekolah, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi untuk mendapatkan informasi tentang proses pembelajaran yang berlangsung. Diperoleh 12 anak dari total jumlah siswa 18 anak memiliki rentang skor nilai 55-69, artinya kreativitas anak belum berkembang sesuai harapan.

Dalam proses pengambilan data, teknik yang pertama kali digunakan adalah pengujian test, test tersebut terdiri dari dua jenis *Pre-Test* dan *Post-Test* yang didalamnya terdapat materi pembelajaran yang akan diujikan untuk menunjukkan hasil belajar baik dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah itu data diedit dan kemudian dihitung.

Langkah selanjutnya adalah menganalisa dan menginterpretasikan data yang diperoleh. Data dari hasil penelitian yang di analisis adalah skor hasil belajar pada kreativitas anak yang terdiri dari skor *Pre-Test* dan *Post-Test* dari kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol. Data hasil belajar tersebut diperoleh dari 18 anak kelas eksperimen dan 18 anak kelas kontrol.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Pada kegiatan awal sudah dilaksanakan dengan sangat baik dan sangat memperhatikan anak, pada kegiatan inti setiap permainan yang dilaksanakan sebagaimana apa yang telah diamati serta dapat menghasilkan proses belajar yang menyenangkan dan yang terakhir tahapan kesimpulan yang telah dilakukan oleh peneliti sesuai apa yang ada pada lembar observasi, melakukan dengan baik dan menyimpulkan guna mencapai hasil yang baik terealisasikan pada proses hasil belajar anak dalam meningkatkan kreativitas anak.

1. Hasil Pengisian Lembar Observasi *Pre-Test* Kelas Eksperimen

Table 13. Hasil Pengisian Lembar Observasi *Pre-Test* Kelas Eksperimen

No.	Nama	Skor Point	Skor Ideal
1.	Aira	18	55
2.	Alesha	23	71
3.	Hafidz	21	66
4.	Akbar	18	57
5.	Calista	22	69
6.	Fathia	21	67
7.	Arkan	24	75
8.	Zalfa	22	69
9.	Az-zahra	22	68
10.	Yaya	18	57
11.	Naufal	20	64
12.	Kal	22	69
13.	Naila	24	74
14.	Rafif	21	66
15.	Aksa	23	71
16.	Razzan	23	73

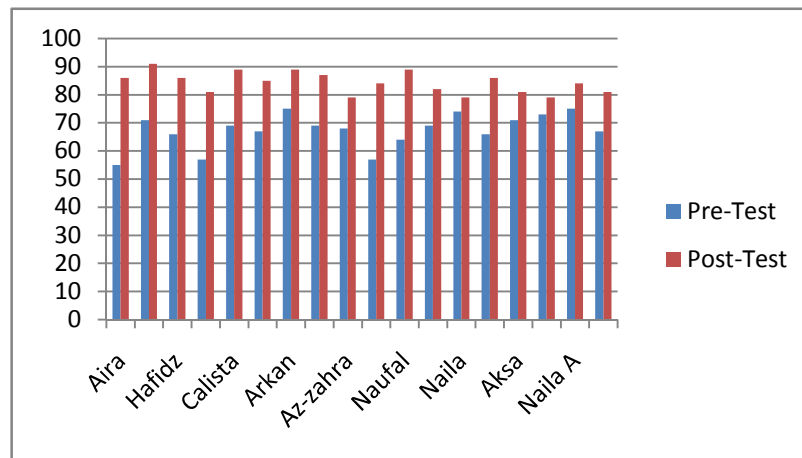
17.	Naila A	24	75
18.	Zikri	21	67

2. Hasil Pengisian Lembar Observasi *Post-Test* Kelas Eksperimen

Table 14. Hasil Pengisian Lembar Observasi *Post-Test* Kelas Eksperimen

No.	Nama	Skor Point	Skor Ideal
1.	Aira	28	86
2.	Alesha	29	91
3.	Hafidz	28	86
4.	Akbar	26	81
5.	Calista	28	89
6.	Fathia	27	85
7.	Arkan	28	89
8.	Zalfa	28	87
9.	Az-zahra	25	79
10.	Yaya	27	84
11.	Naufal	28	89
12.	Kal	26	82
13.	Naila	25	79
14.	Rafif	28	86
15.	Aksa	26	81
16.	Razzan	25	79
17.	Naila A	27	84
18.	Zikri	26	81

Untuk lebih jelasnya, data pada tabel diatas dapat dilihat dari grafik di bawah ini:



Gambar 2. Grafik Hasil Pengisian Lembar Observasi Post-Test Kelas Eksperimen

3. Hasil Pengisian Lembar Observasi Pre-Test Kelas Kontrol

Table 15. Hasil Pengisian Lembar Observasi Pre-Test Kelas Kontrol

No.	Nama	Skor Point	Skor Ideal
1.	Abizar	21	66
2.	Adam	25	77
3.	Adeeva	17	54
4.	Lio	18	55
5.	Echa	23	71
6.	Fatih	23	73
7.	Arkan	26	80
8.	Davin	22	70
9.	Faiq	22	69
10.	Naura	18	55
11.	Keyna	21	66
12.	Kiara	21	67
13.	Lana	18	56
14.	Alvin	21	65
15.	Syafiq	22	69
16.	Vira	22	69
17.	Rayyan	23	71

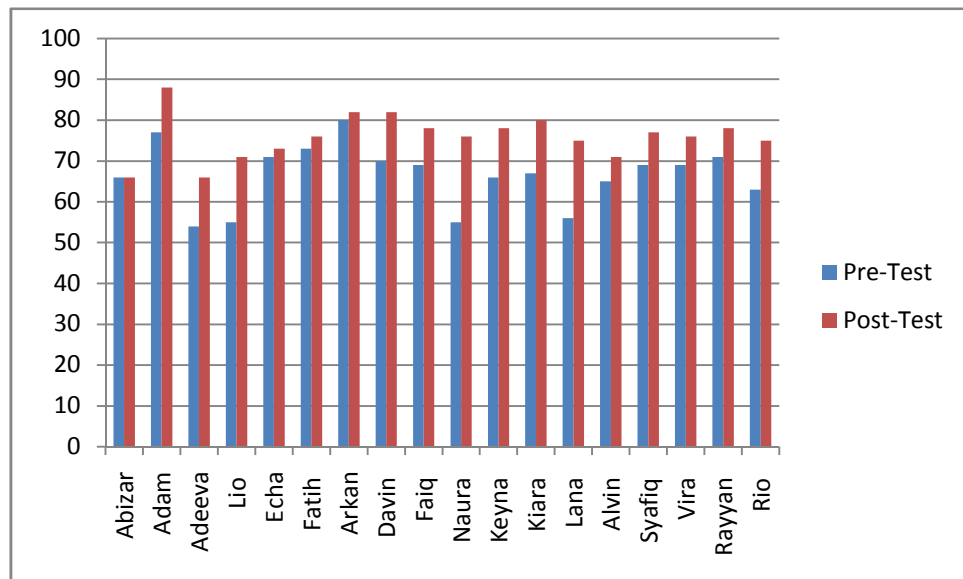
18.	Rio	20	63
-----	-----	----	----

4. Hasil Pengisian Lembar Observasi *Post-Test* Kelas Kontrol

Table 16. Hasil Pengisian Lembar Observasi *Post-Test* Kelas Kontrol

No.	Nama	Skor Point	Skor Ideal
1.	Abizar	21	66
2.	Adam	28	88
3.	Adeeva	21	66
4.	Lio	23	71
5.	Echa	23	73
6.	Fatih	24	76
7.	Arkan	26	82
8.	Davin	26	82
9.	Faiq	25	78
10.	Naura	24	76
11.	Keyna	25	78
12.	Kiara	26	80
13.	Lana	24	75
14.	Alvin	23	71
15.	Syafiq	25	77
16.	Vira	24	76
17.	Rayyan	25	78
18.	Rio	24	75

Untuk lebih jelasnya, data pada tabel diatas dapat dilihat dari grafik di bawah ini:



Gambar 3. Grafik Hasil Pengisian Lembar Observasi Post-Test Kelas Kontrol

5. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas menggunakan program SPSS Statisticsversi 21for Windowsdiperoleh data sebagai berikut:

Table 17 . Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen (PlayDough)	,186	18	,100	,902	18	,062
	Post-Test Eksperimen (PlayDough)	,141	18	,200 [*]	,935	18	,239
	Pre-Test Kontrol (Konvensional)	,146	18	,200 [*]	,932	18	,210
	Post-Test Kontrol (Konvensional)	,150	18	,200 [*]	,960	18	,599

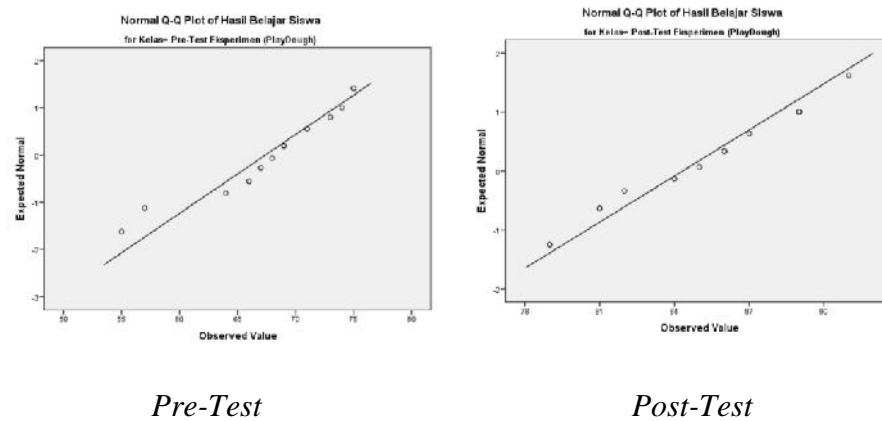
*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas kelas eksperimen dengan menggunakan program SPSSversi 21 for Windows.

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai signifikan pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* untuk *pre-test* sebesar 0,100 dan untuk *post-test* sebesar 0,200. Nilai signifikan yang diperoleh tersebut lebih besar dari 0,05 ($sig > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa skor hasil belajar anak menggunakan

permainan playdough di kelas eksperimen untuk *pre-test* dan *post-test* terdistribusi normal. Adapun data tes hasil belajar anak menggunakan permainan playdough dibuat dalam bentuk diagram normal *QQ Plot* untuk *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. QQ Plot Kelas Eksperimen

Kedua diagram QQ plot diatas terlihat mengikuti *fit line*, maka dapat dikatakan terdistribusi normal.

Selanjutnya pada Uji normalitas kelas kontrol dengan menggunakan program SPSS *versi 21 for Windows*.

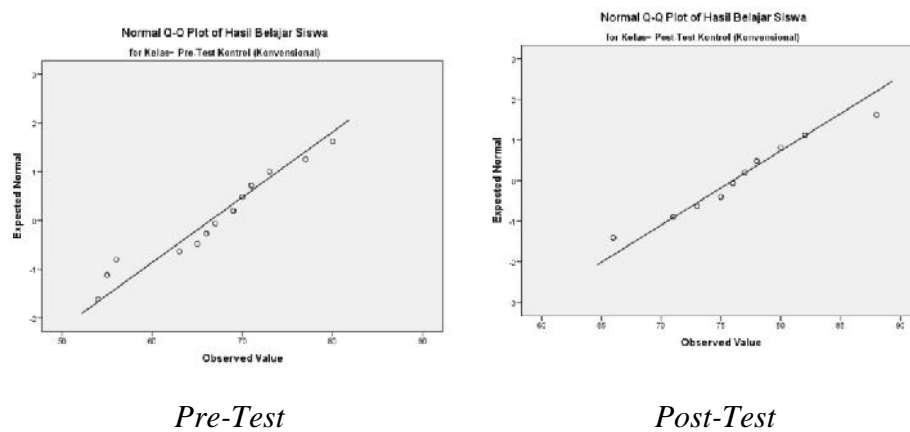
Table 18. Uji Normalitas Kelas Kontrol

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen (PlayDough)	,186	18	,100	,902	18	,062
	Post-Test Eksperimen (PlayDough)	,141	18	,200 [*]	,935	18	,239
	Pre-Test Kontrol (Konvensional)	,146	18	,200 [*]	,932	18	,210
	Post-Test Kontrol (Konvensional)	,150	18	,200 [*]	,960	18	,599

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai signifikan pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* untuk *pre-test* sebesar 0,200 dan untuk *post-test* sebesar 0,200. Nilai signifikan yang diperoleh tersebut lebih besar dari 0,05 (*sig* > 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* di kelas kontrol terdistribusi normal. Adapun data tes hasil belajar anak menggunakan pembelajaran konvensional dibuat dalam bentuk diagram normal *QQ Plot* untuk *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 5. QQ Plot Kelas Kontrol

Kedua diagram QQ plot diatas terlihat mengikuti *fit line*, maka dapat dikatakan terdistribusi normal.

6. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa kedua sampel yang dibandingkan merupakan kelompok-kelompok yang mempunyai varians yang sama atau homogen. Pengujian homogenitas dilakukan dengan program SPSS *versi 21 for Windows* sehingga dapat diperoleh bahwa sampel tersebut homogen. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

- a. Uji homogenitas *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Table 19. Uji Homogenitas *Pre-Test* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,458	1	34	,503
	Based on Median	,457	1	34	,503
	Based on Median and with adjusted df	,457	1	25,614	,505
	Based on trimmed mean	,498	1	34	,485

Berdasarkan tabel diatas uji *levene Statistic* menggunakan SPSS *versi 21 for Windows* diperoleh nilai signifikan *pre-test* eksperimen sebesar 0,503 dan nilai *pre-test* kontrol 0,505 sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen karena 0,503 dan 0,505 lebih besar dari 0,05.

- b. Uji homogenitas *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

Table 20. Uji Homogenitas *Post-Test* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,458	1	34	,503
	Based on Median	,457	1	34	,503
	Based on Median and with adjusted df	,457	1	25,614	,505
	Based on trimmed mean	,498	1	34	,485

Berdasarkan tabel diatas uji *levene Statistic* menggunakan SPSS *versi 21 for Windows* diperoleh nilai signifikan *post-test* eksperimen sebesar 0,503 dan nilai *post-test* kontrol 0,485 sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen karena 0,503 dan 0,485 lebih besar dari 0,05. Hal ini dapat terjadi karena adanya peningkatan hasil belajar anak menggunakan permainan Playdough.

7. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas jika data sudah dikatakan terdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan uji *Paired Sample T-test* pada program SPSS *versi 21 for Windows* dengan taraf signifikan 0,05. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan kreativitas anak sebelum dan sesudah diberi permainan Playdough. Adapun hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Table 21. Tabel Uji Paired Sample T-Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pre-Test Eksperimen - Post-Test Eksperimen	-16,944	7,256	1,710	-20,553	-13,336	-9,908	17	,000
Pair 2	Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	-9,556	5,823	1,373	-12,451	-6,660	-6,962	17	,000

Suatu penelitian dikatakan memiliki hipotesis yang terbukti apabila nilai signifikannya lebih kecil dari 0,05 ($sig < 0,05$), dimana H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikan pada uji hipotesis dengan menggunakan program SPSS *versi 21 for Windows* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,000. Sehingga hipotesis pada penelitian ini dapat dikatakan terbukti karena $0,000 < 0,05$. Artinya permainan Playdough efektif dalam meningkatkan kreativitas anak.

D. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di TK Islam Siti Hajar Medan tentang “Efektivitas Permainan Playdough Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Islam Siti Hajar Medan”, peneliti telah memperoleh data yang berasal dari kegiatan *pre-test* dan *post-test*. Data hasil tes tersebut dilakukan perhitungan kemudian dianalisis dengan mencari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah kelompok B1 sebagai kelas eksperimen dan kelompok B2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah masing-masing kelas mempunyai 18 anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan playdough efektif dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Islam Siti Hajar Medan Tahun Ajaran 2021-2022.

Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan playdough dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Islam Siti Hajar Medan. Hal ini dimungkinkan karena permainan playdough menekankan anak belajar lebih aktif dengan memperhatikan proses pencapaian kreativitas anak.

Dalam penelitian ini, peneliti melihat kreativitas anak pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen tersebut adalah kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan permainan playdough, sedangkan untuk kelas

kontrol adalah kelas yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian yang dilakukan pada kreativitas anak di kelompok B menggunakan Permainan Playdough. Proses pembelajaran dikaitkan dengan pembelajaran aktif seperti biasa dengan mengembangkan 8 indikator penting yang terkandung didalamnya yang terstruktur dan akan mempermudah anak untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti terdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* pada program SPSS *versi 21 for Windows* dengan taraf signifikan 0,05.

Uji normalitas dilakukan pada masing-masing data hasil *pre-test* dan *post-test* kreativitas anak. Adapun ketentuan dari uji normalitas adalah jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data terdistribusi normal. Sedangkan jika nilai signifikan $< 0,05$ maka data tidak terdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa hasil uji normalitas nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dalam meningkatkan kreativitas anak memiliki signifikan 0,100 dan 0,200. Nilai signifikan pada data hasil *pre-test* dan *post-test* $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil *pre-test* dan *post-test* terdistribusi normal. Hasil uji normalitas nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dalam meningkatkan kreativitas anak memiliki signifikan 0,200 dan 0,200. Nilai signifikan pada data hasil *pre-test* dan *post-test* $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol terdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas jika data sudah dikatakan terdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan uji *Paired Sample T-test* pada program SPSS *versi 21 for Windows* dengan taraf signifikan 0,05. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah permainan playdough efektif dalam meningkatkan kreativitas anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa antara rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen 16,944 dan *pre-test* dan *post-test* kontrol 9,556, dimana rata-rata nilai *post-test* lebih tinggi dibandingkan nilai *pre-test*. Hasil analisis *Paired Sample T-test* menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Sesuai dengan kriteria jika nilai signifikan $< 0,05$ berarti H_0

ditolakdan H_a diterima. Artinya setelah diterapkan permainan playdough, ternyata nilai rata-rata *post-test* tidak sama dengan nilai rata-rata *pre-test* secara signifikan. Berdasarkan data nilai rata-rata *post-test* meningkatkan kreativitas anak lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *pre-test*, sehingga dapat disimpulkan permainan playdough efektif dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Islam Siti Hajar Medan. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Montolalu “Kreativitas pada anak TK ditampilkan dalam berbagai bentuk, baik dalam membuat gambar yang disukainya maupun dalam bercerita atau dalam bermain peran”(Montolalu, 2011).

Sebagaimana dalam jurnal Mariati menjelaskan kreativitas yang terlihat jelas dalam proses pembelajaran menggunakan permainan playdough menunjukkan hasil kreativitas anak meningkat (Jember, 2020).

Tujuan pendidikan tidak hanya dari segi kognitif saja, melainkan juga harus mempengaruhi sisi aktif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik dan kreativitas anak. Seperti yang dikemukakan oleh Rachmawati “bahwa tujuan mengembangkan kreativitas pada anak usia dini sebagai *basic skill*, sebagai contoh pada awal perkembangan anak mampu memanipulasi gerakan ataupun suara dan mencoba untuk meniru, berkreasi dan mengekspresikan diri dengan gaya yang khas dan unik”(Rachmawati, Yeni, Kurniati, 2010).

Permainan playdough termasuk salah satu alat edukatif karena dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas anak usia dini. Dalam percobaan menggunakan alat atau media seperti playdough anak berperan aktif hal tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru sehingga anak kurang memiliki kesempatan untuk menggali potensi kreatif yang ada pada diri anak. Selain itu penyebab lain yang mengakibatkan kreativitas anak belum berkembang dengan baik adalah sistem pendidikan di TK terlalu menitik beratkan pada nilai akademik yaitu menuntut anak menguasai kemampuan membaca, menulis dan menghitung sehingga pengembangan kreativitas kurang diperhatikan.

Permainan playdough ini membuat anak suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitas, anak dilatih untuk mengembangkan imajinasi untuk membuat atau menciptakan suatu bentuk sesuai dengan khayalannya, seperti membuat baju, binatang, dll. Hal ini menunjukkan bahwa permainan playdough merupakan salah satu stimulus yang tepat dalam mengoptimalkan perkembangan

keaktivitas anak. Berdasarkan hasil pengamatan, selama kegiatan pembelajaran menggunakan permainan playdough ini dapat meningkatkan minat anak untuk mengikuti kegiatan dan proses pembelajaran terasa lebih nyaman, aman dan menyenangkan.

Sebagaimana dalam jurnal Istri Agung Ardyatmika, Desak Putu Parmiti dan Putu Rahayu Ujjanti menjelaskan bahwa bermain merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan anak dan dapat digunakan sebagai suatu cara untuk memacu perkembangan anak sekaligus ditetapkan sebagai suatu metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat merangsang atau meningkatkan segenap anak dalam suatu waktu atau kegiatan kemampuan dasar yang harus mereka kembangkan, sesuai dengan potensi yang mereka miliki, ialah media playdough (Ardyatmika I A, 2016). Suasana pembelajaran tersebut merupakan kondisi yang penting bagi tumbuhnya kreativitas, anak lebih aktif, percaya diri dan bebas mengungkapkan pendapat atau idenya. Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan playdough efektif dalam meningkatkan kreativitas anak.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh hasil uji normalitas nilai signifikan pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* untuk *pre-test* sebesar 0,100 dan untuk *post-test* sebesar 0,200. Nilai signifikan yang diperoleh tersebut lebih besar dari 0,05 ($sig > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa skor hasil belajar anak menggunakan permainan playdough di kelas eksperimen untuk *pre-test* dan *post-test* terdistribusi normal. Dan nilai signifikan pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* untuk *pre-test* sebesar 0,200 dan untuk *post-test* sebesar 0,200. Nilai signifikan yang diperoleh tersebut lebih besar dari 0,05 ($sig > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* di kelas kontrol terdistribusi normal.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah permainan playdough efektif dalam meningkatkan kreativitas anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa antara rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen 16,944 dan *pre-test* dan *post-test* kontrol 9,556, dimana rata-rata nilai *post-test* lebih tinggi dibandingkan nilai *pre-test*. Hasil analisis *Paired Sample T-test* menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Sesuai dengan kriteria jika nilai signifikan $< 0,05$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya setelah diterapkan permainan playdough, ternyata nilai rata-rata *post-test* tidak sama dengan nilai rata-rata *pre-test* secara signifikan. Berdasarkan data nilai rata-rata *post-test* meningkatkan kreativitas anak lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *pre-test*, sehingga dapat disimpulkan permainan playdough efektif dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Islam Siti Hajar Medan.

B. Saran

1. Bagi Guru

Membantu guru dalam proses pembelajaran pada anak usia dini sebaiknya menyenangkan, menarik dan bervariasi. Salah satu alat/media yang menarik perhatian anak adalah permainan playdough.

2. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan wawasan bagi kepala sekolah untuk lebih menerapkan proses pembelajaran ditekankan pada bermain sambil belajar.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan atau perbandingan agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dan dapat mencoba permainan playdough atau media lainnya dalam meningkatkan kreativitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardyatmika I A, D. P. P. dan P. R. U. (2016). Penerapan Metode Bermain Melalui Media Playdough untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 4.
- Depdiknas. (2010). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi kelima*. Balai Pustaka.
- Dewey Chugani, S. (2009). *Anak yang Cerdas, Anak yang Bermain*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dr. Hj. Khadijah, & Armanila. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. In *Itqan* (Vol. 7, Issue 1).
- Elizabeth B, H. (1989). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Erlangga.
- Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT. Raja Grafindo.
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Febriyanti, U. (2019). *Efektivitas Permainan Tradisional Ucing Bal Terhadap Perkembangan Sosial Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 3 Padang*. 02.
- Haryani, C. (2014). *Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini*.
- Jember, U. M. (2020). *Meningkatkan Kreativitas Melalui Bermain Playdough Pada Anak Kelompok A Di Paud Kenanga 64 Sanenrejo*. 1–13.
- Kuswaidi Syafi'ie, M. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Pustaka Pelajar.
- Maini Sitepu, Juli. Nurul Huda Hutashut, S. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Media Permainan Bounch Magic Ball Pada Kelompok A Di RA Al-Fathin Kecamatan Medan Belawan*. 9, 5–24.
- Montolalu. (2011). *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka.
- Montulalu. (2008). *Materi Pokok Bermain Dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka.
- Munandar, U. (1999). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.
- Nursisto. (2009). *Kiat Menggali Kreativitas*. Mitra Gama Widya.
- Rachmawati, Yeni, Kurniati, E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Kencana Prenada Media Group.
- Rahimah, R. (2021). The Analysis of Fine Motor Skills and Early Childhood Creativity through Weaving Activities. *Randwick International of Social*

- Science Journal*, 2(4), 583–589. <https://doi.org/10.47175/rissj.v2i4.340>
- Sariyem. (2019). *Efektivitas Bermain Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak*.
- Siswanto, I. (2008). *Mendidik Anak dengan Permainan Kreatif*. Andi Offset.
- Sugiono. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Suratno. (2010). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Wantah, M. E., & Fathimah, S. (2020). Permainan Playdoh dalam Peningkatan Kreativitas Anak. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(4). <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i4.1541>
- Widya Masitah, Fadilatul Fadilatul, A. L. (2021). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal.Ceredindonesia*, 1(1), 6–21. <https://jurnal.ceredindonesia.or.id/index.php/sintesa/article/view/340>
- Yaumi, Muhammad, Ibrahim, N. (2013). *Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences)*. Kencana Prenada Media Group.

LAMPIRAN

Table 22. Data Hasil Penelitian Kelas Eksperimen

No.	Nama	Pre-Test Eks	Post-Test Eks
1	Aira	18	28
2	Alesha	23	29
3	Yaya	21	28
4	Akbar	18	26
5	Calista	22	28
6	Fathia	21	27
7	Arkan	24	28
8	Zalfa	22	28
9	Az-zahra	22	25
10	Hafidz	18	27
11	Naufal	20	28
12	Kal	22	26
13	Naila	24	25
14	Rafif	21	28
15	Aksa	23	26
16	Razzan	23	25
17	Naila A	24	27
18	Zikri	21	26

Table 23. Data Hasil Penelitian Kelas Kontrol

No.	Nama	Pre-Test Eks	Post-Test Eks
1	Abizar	21	21
2	Adam	25	28
3	Adeeva	17	21
4	Lio	18	23
5	Echa	23	23
6	Fatih	23	24
7	Arkan	26	26
8	Davin	22	26
9	Faiq	22	25
10	Naura	18	24
11	Keyna	21	25
12	Kiara	21	26
13	Lana	18	24
14	Alvin	21	23
15	Syafiq	22	25
16	Vira	22	25
17	Rayyan	23	25
18	Rio	20	24

Table 24. Pedoman Lembar Observasi Kreativitas Anak

No.	Item	Skor				Jumlah
		1	2	3	4	
1.	Anak dapat menciptakan atau membuat hasil karya yang berbeda dan tidak meniru guru/teman					
2.	Anak mampu memberikan ide yang berbeda dari teman					
3.	Anak dapat menggunakan beragam bentuk playdough untuk menyelesaikan tugasnya.					
4.	Anak mampu bereksperimen untuk membuat hasil karya dengan berbagai media.					
5.	Anak dapat membuat/menciptakan hasil karya yang kreatif tanpa hambatan dan tidak banyak bertanya.					
6.	Anak mampu menghasilkan gagasan dalam bentuk verbal dan hasil karya					
7.	Anak mampu menemukan cara yang berbeda dari teman untuk menyelesaikan pekerjaannya sendiri.					
8.	Anak dapat menceritakan hasil karya yang dibuatnya secara jelas kepada orang lain					

Keterangan Skor Penilaian:

1 = Belum Berkembang (BB)

2 = Mulai Berkembang (MB)

3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

TK ISLAM SITI HAJAR MEDAN

Semester/Bulan/Minggu : II/Maret/11

Tema : Pekerjaan

Subtema : Profesional

Kelompok : B (Usia 5-6 Tahun)

KD	Materi	Kegiatan Main
NAM 1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada tuhan.	1. Mengenal apa itu profesi
KOG 3.9-4.9	Mengenal teknologi sederhana Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya.	2. Mengelompokkan peralatan yang dipakai bekerja guru, dokter 3. Membuat playdough
SOSEM 2.5, 2.8	Berani mengungkapkan pendapat Mampu melakukan kegiatan secara mandiri.	4. Menggambar bebas peralatan guru 5. Menyanyi lagu “profesi” 6. Mewarnai gambar polisi 7. Menempel playdough pada gambar
BHS 3.12-4.12	Memahami informasi Pengenaln macam-macam profesi	8. Menyebutkan nama-nama alat dokter 9. Menghubungkan tulisan dengan benda 10. Membuat bentuk stethoscope dari playdough 11. Menyebutkan nama-nama guru
FM 3.3-4.3	Gerakan untuk mengembangkan motorik halus.	
SENI 2.4	Menciptakan suatu karya Bernyanyi lagu profesi	

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Erika Handayani Erwin, S.P,S.Pd.



Guru Kelas



Jihan Afifah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ISLAM SITI HAJAR MEDAN

Semester/Bulan/Minggu ke: II/Maret/11

Tema/Subtema/Sub-subtema : Pekerjaan/Profesional/Guru

Kelompok/Usia : B 5-6 Tahun

Hari/Tanggal : Kamis/17 Maret 2022

KD : 1.2,3.9-4.9,2.5,2.8,3.12-4.12,3.3-4.3,2.4

Materi : Menenal apa itu profesi

Membuat playdough

Menyanyi lagu “profesi”

Alat dan Bahan : Tepung, pewarna makanan, garam, minyak, air

Proses kegiatan

A. Pembukaan

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam-macam pekerjaan
3. Bernyanyi lagu profesi
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Inti

1. Menenal apa itu profesi
2. Mengelompokkan alat untuk bekerja guru
3. Membuat playdough
4. Menyebutkan nama-nama guru

C. Recalling

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan selama bermain
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Penutup

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan dan kegiatan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Penerapan SOP Penutupan

E. Rencana Penilaian


1. Sikap
 - a. Menghargai dan menghormati orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan Keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan nama-nama guru
 - b. Dapat menciptakan suatu karya
 - c. Dapat menyebutkan proses pembuatan playdough

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Erika Handayani Erwin, S.P,S.Pd.

Guru Kelas

Novita Handayani, S.Pd

Peneliti

Jihan Afifah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

TK ISLAM SITI HAJAR MEDAN

Semester/Bulan/Minggu : II/Maret/12

Tema : Pekerjaan

Subtema : Pengusaha

Kelompok : B (Usia 5-6 Tahun)

KD	Materi	Kegiatan Main
NAM 2.13	Menghargai kepemilikan orang lain	1. Membuat bentuk buah dari playdough
KOG 3.6-4.6	Mengurutkan benda berdasarkan series	2. Praktek memancing
SOSEM 2.9	Menawarkan bantuan pada teman dan guru	3. Mengelompokan hewan ternak dan hewan buas
BHS 2.14	Berbicara secara santun	4. Praktek menjadi pedagang dan penjual
FM 3.4-4.4	Menghindari diri dari benda-benda berbahaya	5. Membuat bentuk ikan dari playoduh
SENI 2.4	Membuat dan menampilkan karya seni	6. Membuat cangkul dari playdough
		7. Menghitung gambar cangkul dengan menggunakan angka dan batu
		8. Mewarnai kadang sapi
		9. Membentuk baju dari playdough
		10. Meronce membuat gelang

Mengetahui,

Kepala Sekolah


Erika Handayani Erwin, S.P.,S.Pd.

Guru Kelas


Jihan Afifah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ISLAM SITI HAJAR MEDAN

Semester/Bulan/Minggu ke: II/Maret/12

Tema/Subtema/Sub-subtema : Pekerjaan/Pengusaha/Penjahit

Kelompok/Usia : B 5-6 Tahun

Hari/Tanggal : Senin/21 Maret 2022

KD : 2.13,3.6-4.6,2.9,2.14,3.4-4.4,2.4

Materi : Menenal apa itu pengusaha

Membuat baju dari playdough

Meronce gelang

Menyanyi lagu “profesi”

Alat dan Bahan : Playdough, benang, manik-manik, gunting

Proses kegiatan

A. Pembukaan

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam-macam alat penjahit
3. Bernyanyi lagu profesi
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Inti

1. Menenal apa itu pengusaha
2. Membuat baju dari playdough
3. Meronce gelang
4. Menyebutkan apa saja alat-alat penjahit

C. Recalling

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan selama bermain
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Penutup

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan dan kegiatan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Penerapan SOP Penutupan

E. Rencana Penilaian

1. Sikap
 - a. Menghargai dan menghormati orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan Keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan nama-nama guru
 - b. Dapat menciptakan suatu karya
 - c. Dapat menyebutkan alat-alat penjahit

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Erika Hanyani Erwin, S.P,S.Pd.



Guru Kelas

Novita Handayani, S.Pd

Peneliti

Jihan Afifah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ISLAM SITI HAJAR MEDAN

Semester/Bulan/Minggu ke: II/Maret/12

Tema/Subtema/Sub-subtema : Pekerjaan/Pengusaha/Peternak

Kelompok/Usia : B 5-6 Tahun

Hari/Tanggal : Selasa/22 Maret 2022

KD : 2.13,3.6-4.6,2.9,2.14,3.4-4.4,2.4

Materi : Menenal apa itu peternak

Mengelompokkan hewan ternak dan hewan buas

Merwarnai kandang sapi

Menyanyi lagu “profesi”

Alat dan Bahan : Playdough, krayon

Proses kegiatan

A. Pembukaan

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam-macam alat penjahit
3. Bernyanyi lagu profesi
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Inti

1. Menenal apa itu peternak
2. Mengelompokkan hewan ternak dan hewan buas
3. Mewarnai kandang sapi
4. Menyebutkan apa saja hewan ternak

C. Recalling

1. Merapaikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan selama bermain
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Penutup

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan dan kegiatan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Penerapan SOP Penutupan

E. Rencana Penilaian

1. Sikap
 - a. Menghargai dan menghormati orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan Keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan nama-nama guru
 - b. Dapat menciptakan suatu karya
 - c. Dapat menyebutkan apa saja hewan ternak

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Erika Hanyani Erwin, S.P.S.Pd.



Guru Kelas

Novita Handayani, S.Pd

Peneliti

Jihan Afifah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ISLAM SITI HAJAR MEDAN

Semester/Bulan/Minggu ke: II/Maret/12

Tema/Subtema/Sub-subtema : Pekerjaan/Pengusaha/Nelayan

Kelompok/Usia : B 5-6 Tahun

Hari/Tanggal : Kamis/24 Maret 2022

KD : 2.13,3.6-4.6,2.9,2.14,3.4-4.4,2.4

Materi : Menenal apa itu nelayan

Membuat bentuk ikan dari playdough

Peraktek memancing

Menyanyi lagu “profesi”

Alat dan Bahan : Playdough, alat pencing

Proses kegiatan

A. Pembukaan

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang macam-macam alat penjahit
3. Bernyanyi lagu profesi
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Inti

1. Menenal apa itu nelayan
2. Membuat bentuk ikan dari playdough
3. Peraktek memancing
4. Menyebutkan apa saja alat yang digunakan nelayan

C. Recalling

1. Merapaikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan selama bermain
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Penutup

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan dan kegiatan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Penerapan SOP Penutupan

E. Rencana Penilaian

1. Sikap
 - a. Menghargai dan menghormati orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan Keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan nama-nama guru
 - b. Dapat menciptakan suatu karya
 - c. Dapat menyebutkan alat yang digunakan nelayan

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Erika Hanyani Erwin, S.P,S.Pd.

Guru Kelas

Novita Handayani, S.Pd

Peneliti

Jihan Afifah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

TK ISLAM SITI HAJAR MEDAN

Semester/Bulan/Minggu : II/April/13

Tema : Binkas

Subtema : Nama-nama Allah

Kelompok : B (Usia 5-6 Tahun)

KD	Materi	Kegiatan Main
NAM 1.2	Bersyukur atas rahmad yang telah diberikan allh	1. Melengkapi terjemahan dari surah Al-Ikhlash
KOG 3.5-4.5	Menyelesaikan kegiatan dengan berbagai cara untuk mengatasi masalah	2. Melukis kata ahad dengan media kuas dan cat air
SOSEM 3.13-4.13	Penyebab sedih, marah, gembira, kecewa atau mengerti jika mengganggu temannya akan marah	3. Bermain angklung membuat tangga nada do re mi fa sol la si do
BHS 3.11-4.11	Bercerita tentang apa yang sudah di lakukannya	4. Membuat tulisan Ar-Rahim (bahasa arab) dengan menggunakan playdough
FM 3.3-4.3	Melakukan gerakan untuk melatih motorik kasar dengan melakukan senam	5. Mengelompokkan kata dari hal-hal apa saja yang merupakan pemberian dari allah
SENI 2.4	Menghargai hasil karya baik dalam bentuk gambar maupun lukisan	6. Menyusun kata Ar-Rahman dari playdough
		7. Membuat perpustakaan mini
		8. Menyusun dan menceritakan kembali cerita bergambar
		9. Menyusun huruf-huruf dari kata ALLAH menggunakan lego
		10. Membedakan gambar mana yang ciptaan Allah dan mana yang merupakan buatan manusia

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Erika Handayani Erwin, S.P.S.Pd.

Guru Kelas


Jihan Alifah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ISLAM SITI HAJAR MEDAN

Semester/Bulan/Minggu ke: II/April/13

Tema/Subtema/Sub-subtema : Binkas>Nama-nama Allah/Allah Maha Esa

Kelompok/Usia : B 5-6 Tahun

Hari/Tanggal : Senin/28 Maret 2022

KD : 1.2,3.5-4.5,3.13-4.13,3.11-4.11,3.3-4.3,2.4

Materi : Tulisan kaligrafi Allah

Melukis kata ahad dengan kuas dan cat air

Menggabungkan warna playdough

Bernyanyi lagu Allah Maha Esa

Alat dan Bahan : Playdough, kuas, cat air

Proses kegiatan

A. Pembukaan

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang Allah maha esa
3. Bernyanyi lagu Allah maha esa
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. Inti

1. Mengenal nama-nama allah
2. Menggabungkan warna playdough
3. Melukis kata ahad
4. Menyebutkan apa saja nama-nama allah

C. Recalling

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan selama bermain
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

D. Penutup

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan dan kegiatan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
5. Penerapan SOP Penutupan

E. Rencana Penilaian

1. Sikap
 - a. Menghargai dan menghormati orang lain
 - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan Keterampilan
 - a. Dapat menyebutkan nama-nama Allah
 - b. Dapat menciptakan suatu karya
 - c. Dapat menyebutkan huruf dari kata ahad

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Erika Hanyani Erwin, S.P,S.Pd.



Guru Kelas



Novita Handayani, S.Pd

Peneliti



Jihan Afifah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK ISLAM SITI HAJAR MEDAN

Semester/Bulan/Minggu ke: II/April/13

Tema/Subtema/Sub-subtema : Binkas>Nama-nama Allah/Allah Maha Pengasih

Kelompok/Usia : B 5-6 Tahun

Hari/Tanggal : Selasa/29 Maret 2022

KD : 1.2,3.5-4.5,3.13-4.13,3.11-4.11,3.3-4.3,2.4

Materi : Tulisan kaligrafi Allah

Melukis kata ahad dengan kuas dan cat air

Menggabungkan warna playdough

Bernyanyi lagu Allah Maha Esa

Alat dan Bahan : Playdough, cuas, cat air

Proses kegiatan

F. Pembukaan

5. Penerapan SOP pembukaan
6. Berdiskusi tentang Allah maha esa
7. Bernyanyi lagu Allah maha esa
8. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

G. Inti

5. Mengenal nama-nama allah
6. Menggabungkan warna playdough
7. Melukis kata ahad
8. Menyebutkan apa saja nama-nama allah

H. Recalling

5. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
6. Diskusi tentang perasaan selama bermain
7. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
8. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

I. Penutup

6. Menanyakan perasaannya selama hari ini
7. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dimainkan dan kegiatan apa yang paling disukai
8. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
9. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok
10. Penerapan SOP Penutupan

J. Rencana Penilaian

3. Sikap
 - c. Menghargai dan menghormati orang lain
 - d. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
4. Pengetahuan dan Keterampilan
 - d. Dapat menyebutkan nama-nama Allah
 - e. Dapat menciptakan suatu karya
 - f. Dapat menyebutkan huruf dari kata ahad

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Erika Hanyani Erwin, S.P., S.Pd.



Guru Kelas

Novita Handayani, S.Pd.

Peneliti

Jihan Afifah

Foto Dokumentasi



















UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar diselamatkan
Nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No.89/SK/BAN-PT/Akre/PT/III/2019
Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003
http://fai.umsu.ac.id ✉ fai@umsu.ac.id 📘 umsumedan 📷 umsumedan 📺 umsumedan 📺 umsumedan

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PERGANTIAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Jihan Afifah
NPM : 1801240013
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui untuk mengganti judul skripsi :

Argumentasi Pergantian Judul : Berdasarkan catatan dari penguji II
Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Playdough Dalam Meningkatkan Kecerdasan Seni pada Anak Usia 5-6 Tahun
Telah diganti menjadi : Efektivitas Permainan Playdough Dalam Meningkatkan Kreativitas pada Anak Usia 5-6 Tahun

Medan, 05 September 2022
Hormat saya,


JIHAN AFIFAH

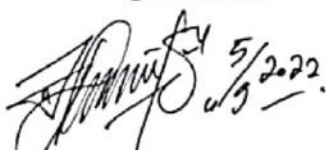
Dosen Penguji Skripsi II



Juli Maini Sitepu, S.Psi, M.A

Diketahui/Disetujui

Ketua Program Studi


5/9/2022

Selamat Polhan, S.Ag, M.A

Diketahui/Disetujui

Dosen Pembimbing Skripsi



Dr. Rizka Harfiani, S.Pd.I, M.Psi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/111/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
http://fai@umsu.ac.id | fai@umsu.ac.id | umsumedan | umsumedan | umsumedan | umsumedan

Bila mentawab surat ini agar disebarkan
kepada dan bertanggung

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Selamat Pohan, M.A
Dosen Pembimbing : Dr. Rizka Harfiani, S.Pd.I, M.Psi

Nama Mahasiswa : Jihan Afifah
Npm : 1801240013
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Playdough Dalam Meningkatkan Kecerdasan Seni Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
29 Juni 2022	Bimbingan Hasil Penelitian	Riz	Perbaiki !
1 Juli 2022	Pembahasan tambah landasan teori	Riz	Perbaiki !
2 Juli 2022	Hapus Perbaikan Sistematika Penulisan Prosal	Riz	Acc ✓ Disidangkan

Medan, 5 Juli 2022

Pembimbing Skripsi



Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Diketahui/ Disetujui
Ketua Program Studi

Salamat Pohan, M.A

Dr. Rizka Harfiani, S.Pd.I, M.Psi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/II/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<http://fai.umsu.ac.id>

fai@umsu.ac.id

[umsumedan](#)

[umsumedan](#)

[umsumedan](#)

[umsumedan](#)

Nomor : 13/II.3/UMSU-01/F/2022
Lamp : -
Hal : Izin Riset

11 Syaban 1442 H

14 Maret 2022 M

Kepada Yth :
Ka. TK Islam Siti Hajar Medan
di-

Tempat.

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa guna memperoleh gelar sarjana S1 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) Medan, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan informasi data dan fasilitas seperlunya kepada mahasiswa kami yang mengadakan penelitian/riset dan pengumpulan data dengan :

Nama : Jihan Afifah
NPM : 1801240013
Semester : VIII
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Playdough Dalam Meningkatkan Kecerdasan Seni Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Islam Siti Hajar Medan

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih. Semoga Allah meridhoi segala amal yang telah kita perbuat. Amin.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

A.n Dekan,

Wakil Dekan III


Dr. Munawir Pasaribu, MA
NIDN : 0116078305

CC. File



YAYASAN SITI HAJAR MEDAN

TK ISLAM SITI HAJAR

TAMAN KANAK-KANAK ISLAM

Address : Jl. Jamin Ginting Km. 11 Paya Bundung Simp. Selayang Medan 20135 Telp. (061) 8369339 - 8363399
email : sitihaarschool@yahoo.com

Nomor : 443/TK-SH/IV/2022
Lamp. : -
Hal : Kesiediaan sebagai tempat Riset

Kepada Yang Terhormat
Dekan Fak. Agama Islam
UMSU
Medan

Assalaamualaykum Warohmatullaahi Wabarokaatuh.

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor : 13/II.3/UMSU-01/F/2022 tentang permohonan untuk memberikan informasi data dan fasilitas seperlunya kepada mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Jihan Afifah
NPM : 1801240013
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Mahasiswi tersebut diterima untuk melakukan kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data sehubungan dengan skripsinya.

Demikian surat keterangan ini saya perbuat dengan sebenar – benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Maret 2022

Yang Membuat Pernyataan

Kepala Taman Kanak- Kanak Islam Siti Hajar



Erika Handayani, SP., SPd

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama	: Jihan Afifah
Tempat, Tanggal Lahir	: Medan, 23 April 2000
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Status	: Belum Menikah
Alamat	: Jl. Multatuli LK IV No. 1 Medan. RT 001/RW 004 Kel. Hamdan. Kec. Medan Maimun. Sumatera Utara.
No. Telp/Hp	: (+62) 857 6318 5320
Email	: jihanafifah0400@gmail.com
Nama Ayah	: Rinaldi Saputra, ST. M.I.Kom
Nama Ibu	: Almh. Nurnina
Nama Bunda	: Enny Iqbal

PENDIDIKAN FORMAL

Tahun 2012	: SD Swasta Penraujan
Tahun 2015	: SMP Islam Ulun Nuha
Tahun 2018	: SMA Swasta Muhammadiyah 02 Medan