

**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN DENGAN MEDIA  
*PLAYDOUGH* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS  
MENCIPTAKAN BENTUK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Penelitian Tindakan Kelas Anak Usia 5-6 Tahun)

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

Alvi Apriani

2009324

**PROGRAM STUDI**

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**KAMPUS UPI DI CIBIRU**

**2024**

**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN DENGAN MEDIA  
*PLAYDOUGH* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS  
MENCIPTAKAN BENTUK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Penelitian Tindakan Kelas Anak Usia 5-6 Tahun)

Oleh

Alvi Apriani

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat memenuhi gelar Sarjana Pendidikan  
pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Alvi Apriani

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2024

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

ALVI APRIANI

2009324

**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN DENGAN MEDIA *PLAYDOUGH*  
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MENCIPTAKAN BENTUK  
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Penelitian Tindakan Kelas Anak Usia 5-6 Tahun)

Disetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing



**Prof. Dr. Hj. Leli Halimah, M. Pd.**

NIP . 195909011984032001

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD

Kampus UPI di Cibiru



**Mirawati, M.Pd.**

NIP. 198912242019032023

# **IMPLEMENTASI METODE BERMAIN DENGAN MEDIA *PLAYDOUGH* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MENCIPTAKAN BENTUK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Penelitian Tindakan Kelas Anak Usia 5-6 Tahun)

**Alvi Apriani**

**(2009324)**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang muncul di TK X mengenai kreativitas khususnya anak usia 5-6 tahun atau kelompok B. Berdasarkan hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa permasalahan terjadi karena kurangnya kreativitas anak dalam melakukan kegiatan, kurangnya teknik dalam pembelajaran sehingga tidak menstimulasi untuk menciptakan ide/gagasan dan imajinasi anak. Jumlah partisipan dalam penelitian ini sejumlah 10 orang anak yang berada di kelompok B. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan model Kemmis & Taggart. Dalam penelitian terdiri dari dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari tiga kali tindakan. Langkah –langkah penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, catatan lapangan dan dokumentasi kegiatan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa metode bermain dengan media playdough dapat meningkatkan kreativitas anak dalam menciptakan berbagai bentuk. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dari tindakan-tindakan siklus I ke Siklus II yaitu siklus I memperoleh nilai rata-rata 43,7% dan siklus II memperoleh 86,25%. Keberhasilan tindakan tersebut juga berimplikasi terhadap pemanfaatan media yang digunakan dalam tindakan tersebut, yaitu dengan media *playdough*. Dalam pelaksanaan kegiatan membentk bentuk dengan *playdough* anak akan menuangkan berbagai ide dan imajinasinya sehingga mampu menstimulasi kreativitas dalam menciptakan bentuk dalam diri anak.

**Kata Kunci** : Kreativitas, *Playdough*, Penelitian Tindakan Kelas

***APPLICATION OF PLAY METHODS USING PLAYDOUGH TO  
INCREASE CREATIVITY IN CREATING SHAPES FOR  
CHILDREN AGE 5-6 YEARS***

(Classroom Action Research Of Children Aged 5-6 Years)

**Alvi Apriani**

**(2009324)**

***ABSTRACT***

This research was conducted based on problems that arose in kindergarten children's ideas and imaginations. The number of participants in this research was 10 children in group B. The research method used was Classroom Action Research using the Kemmis & Taggart model. The Research consisted of two cycles with each cycle consisting of the three actions. This research step consists of planning, implementing actions, observing and reflecting. Data collection techniques documentation. The result of the research show that method of playing with playdough media increase children's creativity in creating various forms. The results of the research show that there is an increase from the actions of cycle I to cycle II, namely cycle I obtained an average score of 43,7% and cycle II scored 86,25%. The success of this action also has implications for the utilization of the media used in forming shapes with playdough. children will express various ideas and imaginations so that they are able to stimulate creativity increasing shapes in the child's self.

**Keywords** : Creativity, Playodugh, Clasroom Aciton Research

## DAFTAR ISI

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

KATA PENGANTAR.....Error! Bookmark not defined.

UCAPAN TERIMAKASIH.....Error! Bookmark not defined.

ABSTRAK ..... ii

*ABSTRACK* ..... iii

DAFTAR ISI ..... iv

DAFTAR TABEL ..... vi

DAFTAR GAMBAR ..... vii

DAFTAR LAMPIRAN ..... viii

**BAB I PENDAHULUAN** ..... 1

1. 1 Latar Belakang Penelitian..... 1

1.2 Rumusan Masalah..... 5

1.3 Tujuan Peneletian..... 5

1.4 Manfaat Penelitian ..... 5

**BAB II KAJIAN TEORI** ..... 7

2.1 Kreativitas Anak..... 7

2.1.1 Pengertian Kreativitas Pada Anak ..... 7

2.1.2 Karakteristik Kreativitas Pada Anak..... 9

2.1.3 Teori Proses Kreatif Anak Usia Dini ..... 9

2.1.4 Aspek Kreativitas Pada Anak Usia Dini..... 12

2.1.4 Tujuan Pengembangan Kreativitas Pada Anak ..... 13

2.2 Metode Bermain..... 16

2.2.1 Pengertian Metode Bermain ..... 16

2.2.2 Manfaat Bermain Pada Anak..... 16

2.2.3 Prinsip Dalam Aktivitas Bermain ..... 17

2.3 Media Playdough ..... 18

2.3.3 Pengertian *Playdough*..... 18

2.3.4	Manfaat Bermain dengan Media <i>Playdough</i> .....	19
2.3.5	Teknik membentuk Benda Dengan <i>Palydough</i> .....	19
2.3.6	Kelebihan dan Kelemahan <i>Playdough</i> .....	20
2.3.7	Peran Bermain <i>playdough</i> Terhadap Kreativitas Menciptkan Bentuk .	21
2.4	Kerangka Pemikiran.....	22
2.5	Penelitian Yang Relevan .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>25</b>
3.1	Metode dan Desain Penelitian .....	25
3.2	Partisipan dan Tempat Penelitian.....	27
3.3	Prosedur Penelitian .....	28
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.5	Teknik Analisis Data .....	34
3.6	Isu Etik.....	35
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>37</b>
4.1	Temuan Penelitian .....	37
4.1.1	Temuan Pra Siklus .....	37
4.1.2	Pelaksanaan Siklus I.....	39
4.1.3	Pelaksanaan Siklus II.....	56
4.2	Pembahasan Penelitian.....	72
4.2.1	Bagaimana Proses Penerapan Media <i>Playdough</i> Untuk Meningkatkan Kreativitas Menciptakan Bentuk Pada Anak Ussia 5-6 Tahun di TK X? .....	72
4.2.2	Bagaimana Hasil Kreativitas Menciptakan Setelah Penerapan Metode Bermain dengan <i>Playdough</i> pada anak usia 5-6 tahun di TK X? .....	74
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....</b>		<b>77</b>
5.1	Kesimpulan.....	77
5.2	Implikasi .....	78
5.3	Rekomendasi .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>80</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>82</b>
.....		<b>83</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Lembar Observasi Anak .....	30
Tabel 3. 2 Rubrik Penilaian Observasi .....	31
Tabel 3. 3 Rekapitulasi Hasil Peningkatan Kreativitas .....	33
Tabel 3. 4 Rentang Penilaian Kreativitas Pada Anak .....	35
Tabel 4. 1 Hasil Pengamatan Pra Siklus.....	38
Tabel 4. 2 Hasil Pengamatan Tindakan I Siklus I .....	51
Tabel 4. 3 Hasil Pengamatan Tindakan II Siklus I .....	52
Tabel 4. 4 Hasil Pengamatan Tindakan III Siklus .....	53
Tabel 4. 5 Hasil Pengamatan Tindakan I Siklus II .....	68
Tabel 4. 6 Hasil Pengamatan Tindakan II Siklus II.....	69
Tabel 4. 7 Hasil Pengamatan Tindakan III Siklus II .....	70



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Hasil Peningkatan Kreativitas Pada Siklus I.....	54
Gambar 4. 2 Hasil Peningkatan Kreativitas Pada Siklus II.....	71
Gambar 4. 3 Hasil Peningkatan Kreativitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	83
Lampiran 2. Buku Bimbingan.....	86
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	87
Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	88
Lampiran 5. Surat Permohonan Validator Instrumen.....	89
Lampiran 6. Lembar Observasi Anak Tindakan I Siklus I.....	107
Lampiran 7. Lembar Observasi Anak Tindakan II Siklus I.....	117
Lampiran 8. Lembar Observasi Anak Tindakan III Siklus I.....	127
Lampiran 9. Lembar Observasi Tindakan I Siklus II.....	137
Lampiran 10. Lembar Observasi Anak Tindakan II Siklus II.....	147
Lampiran 11. Lembar Observasi Tindakan III Siklus II.....	157
Lampiran 12. Catatan Lapangan.....	167
Lampiran 13. Dokumentasi Kegiatan Anak.....	173

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanto, A. (2017). *Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*2(2). <https://doi.org/10.26877/jo.v2i2.1700>
- Ardyatmika, Ida Ayu Istri Agung, et.al. "Penerapan Metode Bermain Melalui Media Playdough Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A semester II Di TK Widdya Kumarasthana. <https://ejournal.undiksha.ac.id/>
- Arikunto, & Suharsini. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Bumi Aksara.
- Fadillah. (2013). *Desain Pembelajaran PAUD*. Ar-Ruzz Media.
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Wacana Didaktika*,4(2),193–200. <https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200>
- Hasanah, U., & Priyantoro, D. E. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Origami *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 61. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i1.1340>
- Hazhari, A. (2022). Studi Literatur Penerapan Metode Bermain Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *TULIP (Tulisan Ilmiah Pendidikan)*, 11(1). <https://jurnal.stkipbanten.ac.id/index.php/tuliparticle/vies/292>
- Isenberg, & Jalongi. (1993). *Creative Expression and Play In The Early Childhood Curriculum*. University Of Virginia.
- Islami, F. N., Putri, G. M. D., & Nurdwiandari, P. (n.d.). *Kemampuan Fluency, Flexibility, Originality, Dan Self Confidence Matematik Siswa Smp*.
- Lestari, M. O., & Halim, A. K. (n.d.). *Penggunaan Media Loose Part Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*.
- Lukawati, Laely, K., & Indiati, I. (2023). Stimulasi Kreativitas Melalui Kegiatan Bermain dengan Media Tanah Liat Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 352–358. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.519>
- Millati, I. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Bermain *Playdough* Alami Pada Kelompok B3 Di TK Ma'had Islam Kota Pekalongan Tahun Ajaran 2020/2021. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 1(2), 124–134. <https://doi.org/10.24246/audiensi.vol1.no22022pp124-134>
- Munandar, U. (1992). *Pengembangan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Rineka Cipta.

- Munandar, U. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.
- Ni'mah, R., & Isroani, F. (2020). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Loose Part*.
- Purwati, P., Tahira, A., & Nurkhaliza, S. (2022). Meningkatkan Keterampilan Kognitif dan Kreativitas Anak Usia Dini: Enhancement of Early Childhood Cognitive Skills and Creativity. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 8(3), 172–176. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n3.p172-176>
- Rahayu, H., Yetti, E., & Supriyati, Y. (2020). Meningkatkan Kreaivitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Gerak dan Lagu. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Uis Dini*
- Rahmadani, & Salawiah. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri Mellalui Media *Playdough*. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 2, 159–166.
- Rahmawati, Y., & Kurniati, E. (2012). *Stsrategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Tman Kanak-Kanak*. Depikbud.
- Rahmiyati Dhani, R. (2020). Peran guru dalam mengembangkan kurikulum. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan* 9(1), Maret 2020 e-ISSN 2620-920., 40-50
- Sarasehan, Y., Buaraheng, S., & Wahyuni, I. W. (2020). Pengembangan Seni Rupa Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media *Playdough*. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(1), 28. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v3i1.13557>
- Soetjningsih. (1995). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Sudjiono, Y N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Wong, R K S. (2017). DO Hongkong Parents Engage in Learning Activities Conductive to Preschool Children's Mathematics Development?. *Early Mathematics Learning and Development*, 2, 165-178. DOI: 10.1007/978-981-10-2553-2\_10.
- Yosep, N. (2015). *Ragam Aktivitas Harian Untuk Plaaygroup*. Diva Press.