

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
PERMAINAN *PLAYDOUGH* BAGI ANAK KELOMPOK A
DI TK PERTIWI KRAKITAN II BAYAT KLATEN
TAHUN AJARAN 2012-2013

NASKAH PUBLIKASI



Disusun oleh :
MHEILINA KURNIA SARI. S
A53B090181

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN 2013



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 – Pabelan, Kartasura Telp (0271) 717417 Fax: 715448 Surakarta 57102
Website: <http://www.ums.ac.id> Email: ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : Dra. Sri Gunarsi, SH, MH

NIP/NIK :

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : MHEILINA KURNIA SARI. S

NIM : A53B090181

Program Studi : PGSD / PSKGJ

Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN PLAYDOUGH BAGI ANAK KELOMPOK A DI TK PERTIWI KRAKITAN II BAYAT KLATEN TAHUN AJARAN 2012-2013

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 19 Februari 2013

Pembimbing

Dra. SRI GUNARSI, SH. MH.

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS DALAM
BERIMAJINASI MELALUI PERMAINAN *PLAYDOUGH*
BAGI ANAK KELOMPOK A
DI TK PERTIWI KRAKITAN II BAYAT KLATEN
TAHUN PELAJARAN 2012 / 2013**

MHEILINA KURNIASARI SUNARJO, A53B090181, Program Studi Pendidikan
Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Muhammadiyah Surakarta, 2013, 84 Halaman

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak kelas A melalui permainan *playdough* TK Pertiwi Krakitan II tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subyek penelitian tindakan ini adalah anak kelas A TK Pertiwi Krakitan II yang berjumlah 20 anak.

Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, guru kelas dan kepala sekolah. Data dikumpulkan melalui observasi penerapan permainan *playdough*, metode tes yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, catatan lapangan untuk mengetahui kegiatan anak dan berdokumentasi dalam penelitian ini yaitu daftar foto kegiatan permainan *playdough*. Keabsahan data diperiksa dengan triangulasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan kreativitas anak kelas A TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten tahun pelajaran 2012/2013 sebelum dilakukan tindakan Penelitian Tindakan Kelas yaitu anak yang mempunyai kreativitas permainan *playdough* dengan baik sebesar 44,98%. Setelah dilakukan tindakan disepakai yaitu dengan menggunakan permainan *playdough* pada proses pembelajaran meningkatkan kreativitas anak diperoleh hasil yaitu Siklus I menjadi 62,95%, Siklus II meningkat menjadi 79,98%. Hasil penelitian ini sudah memenuhi indikator pencapaian. Berdasarkan data hasil Penelitian Tindakan Kelas tersebut maka hipotesis tindakan yang menyatakan “Dengan menggunakan permainan *playdough* dapat meningkatkan kreativitas anak kelas A TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten tahun pelajaran 2012/2013” terbukti dan dapat diterima kebenarannya.

Kata kunci : *kreativitas, permainan playdough.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan kepribadian suatu bangsa, dalam era reformasi ini di dunia pendidikan dituntut untuk semakin meningkatkan kualitas dalam berbagai aspek yang menjadi harapan dan kebutuhan masyarakat. Apalagi sekarang ini kita telah memasuki abad era globalisasi yang sangat menuntut pendidikan untuk mempersiapkan dari tuntutan jaman.

Usaha untuk mencapai tujuan tersebut merupakan sesuatu yang tidak mudah. Seorang anak akan memasuki Pendidikan Pra Sekolah, dengan hukum perkembangan anak bahwa setiap individu memiliki tempo perkembangan yang berbeda-beda.

Bermain merupakan seluruh aktivitas anak, bergerak, termasuk bekerja, penyaluran hobi, dan merupakan cara mereka mengenal dunia. Lewat bermain terjadi stimulasi pertumbuhan otot-ototnya ketika melompat, melempar, atau berlari. Selain itu anak bermain dengan menggunakan seluruh emosinya. Bermain dengan menggunakan motorik kasar maupun halus menjadi perhatian utama dalam pendidikan anak usia dini pada jenjang taman Kanak-kanak guna menumbuhkan keberanian, rasa percaya diri dan melatih kemampuan fisik anak. Dengan adanya sifat-sifat positif dibangun sejak usia dini di sekolah Taman Kanak-kanak, maka anak akan memiliki bekal atau kekuatan moral yang kuat dalam menghadapi tantangan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Sebagaimana yang telah diuraikan di atas, bahwa dengan bermain anak dapat mengembangkan fisik motoriknya, baik motorik kasar maupun motorik halus. Dalam permainan motorik kasar adanya gerakan-gerakan yang terjadi karena adanya koordinasi otot-otot besar, seperti berjalan, melompat, berlari, dan melempar, sedangkan dalam permainan motorik halus melatih koordinasi otot tangan dalam beraktivitas seperti bermain *playdough*, melipat, menggunting, meronce, meremas dan lain sebagainya.

Hasil studi pendahuluan di TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten, menunjukkan bahwa guru-guru di Taman Kanak-kanak ini belum pernah

menggunakan *playdough* sebagai media atau alat permainan dalam pembelajaran di kelas. Dari hasil wawancara dengan guru-guru di Taman Kanak-kanak TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten ini juga terungkap bahwa upaya dalam mengembangkan motorik halus dan kreativitas yang selama ini dilakukan di kelas belum pernah menggunakan alat permainan yang dibuat sendiri, dikarenakan tidak adanya dana untuk pembelian bahan-bahan dan peralatan serta tempat penyimpanannya, maka penulis tertarik untuk meneliti alat permainan *playdough* dampaknya terhadap pengembangan motorik halus dan kreativitas anak TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten.

Dari uraian di atas menunjukkan betapa pentingnya pemahaman konsep bagi anak didik terutama anak usia dini. Untuk itu sesuai dengan tema tentang pengembangan media pembelajaran yang berbasis lingkungan maka penulis akan membahas tentang ” Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan *Playdough* Bagi Anak Kelompok A di TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten Tahun Ajaran 2012-2013.”

Dalam hasil studi pustaka di TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten, menunjukkan bahwa guru-guru di Taman Kanak-kanak ini belum pernah menggunakan *playdough* sebagai media atau alat permainan dalam pembelajaran di kelas. Dari hasil wawancara dengan guru-guru di Taman Kanak-kanak TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten ini juga terungkap bahwa upaya dalam mengembangkan motorik halus dan kreativitas yang selama ini dilakukan di kelas belum pernah menggunakan alat permainan yang dibuat sendiri, dikarenakan tidak adanya dana untuk pembelian bahan-bahan dan peralatan serta tempat penyimpanannya, maka penulis tertarik untuk meneliti alat permainan *playdough* dampaknya terhadap pengembangan motorik halus dan kreativitas anak TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten.

Dengan penjelasan yang telah dikemukakan maka perumusan Masalahnya adalah:

“Apakah melalui metode demonstrasi dengan menggunakan pola permainan *playdough* dapat meningkatkan kreativitas anak didik bagi

Kelompok A di TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten Tahun Ajaran 2012-2013”?.

Dengan demikian tujuan dari penulisan ini adalah sebagai berikut :

Untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode demonstrasi dengan menggunakan pola permainan *Playdough* pada anak didik bagi Kelompok A di TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten Tahun Ajaran 2012-2013.

B. METODE PENELITIAN

Tempat yang digunakan sebagai penelitian di kelompok A di TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten Tahun Ajaran 2012-2013, Waktu Pelaksanaan penelitian pada bulan November 2012. Pada Subjek penelitian ini adalah anak didik di kelompok A di TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten Tahun Ajaran 2012-2013 dengan jumlah 20 anak. Yang terdiri dari 9 Laki-laki dan 11 Perempuan.

Penelitian dilaksanakan dengan pertimbangan bahwa anak didik pada TK ini memiliki kemampuan yang heterogen. Dalam penelitian ini dipilih satu kelas. Pemilihan dan penentuan subyek penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kreatifitas siswa secara keseluruhan, karena menurut guru, siswa memiliki kemampuan akademik yang heterogen dan secara keseluruhan berkemampuan sedang.

Data dalam penelitian bersumber dari interaksi guru dan siswa dalam peningkatan kreatifitas anak dan berupa data tindakan belajar atau perilaku belajar yang dihasilkan dari tindakan mengajar.

Dalam Pengambilan data dilakukan dengan, Metode Observasi, Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti dan sistematis (Suharsimi Arikunto, 2002:28).

Metode Tes menurut Suharsimi Arikunto (2002:139) menyatakan “Metode tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”. Metode

tes digunakan sebagai instrumen penelitian dalam pengumpulan data untuk mengetahui siswa yang mau mengerjakan soal dan yang tidak mengerjakan soal. Bentuk tes berupa kegiatan anak didik dalam membuat beraneka bentuk lipatan, gambaran, dan cara menempel. Dengan adanya tes ini akan terlihat kemampuan siswa dalam mempresentasikan setiap kreatifitas yang diberikan disamping melihat langkah-langkah pengerjaan dari gambar tersebut.

Catatan Lapangan digunakan untuk mencatat temuan selama pembelajaran yang diperoleh peneliti yang tidak teramati dalam lembar observasi bentuk temuan ini berupa kreatifitas anak didik dan permasalahan yang dihadapi selama pembelajaran.

Metode Dokumentasi merupakan metode untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu dengan buku-buku, arsip yang berhubungan dengan yang diteliti. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekolah dan nama siswa pada di TK pertiwi krakitan II bayat klaten tahun ajaran 2012-2013.

Indikator Keberhasilan dalam naskah publikasi Sebagai indikator yang dijadikan tolok ukur dalam menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil : Daya serap terhadap pelajaran yang diajarkan dapat mencapai prestasi yang tinggi, yaitu kreativitas anak dengan menggunakan pola permainan *Playdough*. Anak lebih kreatif dan lebih mandiri.

C. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pembahasan dalam Penelitian ini merupakan penelitian berbasis kelas kolaboratif. Suatu penelitian yang bersifat praktis, situasional dan kontekstual berdasarkan permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten Tahun Ajaran 2012-2013. Kepala sekolah, guru dan peneliti senantiasa berupaya memperoleh hasil yang optimal melalui cara dan prosedur yang efektif sehingga dimungkinkan adanya tindakan yang berulang-ulang dengan revisi untuk meningkatkan kreatifitas anak didik.

Pada penelitian tindakan ini menggunakan 2 (dua) siklus, tiap siklusnya meliputi :

Rancangan siklus I

meliputi perencanaan : Penyusunan rencana pembelajaran, Pembentukan kelompok, Menyiapkan instrument catatan lapangan, Menyiapkan alat evaluasi

Rancangan siklus I

meliputi pelaksanaan : Proses pembelajaran dilakukan sesuai rencana pembelajaran, Memberi penjelasan teknik pembelajaran melalui pola permainan *Playdough*, Membagi siswa menjadi beberapa kelompok terdiri 6 orang dan diambil dari kelompok A, Siswa belajar mengikuti tahapan-tahapan metode pembelajaran melalui pola permainan *Playdough*.

Rancangan siklus I

observasi : Dengan menggunakan instrument catatan lapangan guru kolaborasi melakukan pengamatan mengenai keterlibatan dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Rancangan siklus I

Refleksi : Refleksi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana efektifitas pelaksanaan tindakan pada siklus I. kekurangan-kekurangan yang timbul pada pelaksanaan siklus I tersebut dipergunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya.

Rancangan Siklus 2

Tahap Refleksi/Siklus 2

meliputi : Tahap Perencanaan (*Planning*), mencakup: (1) mengevaluasi hasil refleksi, mendiskusikan, dan mencari upaya perbaikan untuk diterapkan pada pembelajaran berikutnya, (2) mendata masalah dan kendala yang dihadapi saat pembelajaran, (3)

merancang perbaikan II berdasarkan refleksi siklus1.

Tahap Melakukan Tindakan (*Action*), mencakup: (1) melakukan analisis pemecahan masalah, (2) melaksanakan tindakan perbaikan II dengan memaksimalkan penerapan melalui permainan *Playdough*.

Tahap Mengamati (*observation*), mencakup: (1) melakukan pengamatan terhadap penerapan model pola permainan *Playdough* (2) mencatat perubahan yang terjadi, dan (3) melakukan diskusi membahas masalah yang dihadapi saat pembelajaran dan memberikan balikan.

Tahap Refleksi (*Reflection*), mencakup: (1) merefleksikan proses permainan *Playdough*, (2) merefleksikan hasil belajar peserta didik dengan penerapan melalui permainan *Playdough*, (3) menganalisis temuan dan hasil akhir penelitian, dan (4) menyusun rekomendasi.

Dari tahap kegiatan pada siklus 1 dan 2, hasil yang diharapkan adalah agar (1) peserta didik memiliki kemampuan dan kreativitas serta selalu aktif terlibat dalam proses pembelajaran; (2) guru memiliki kemampuan merancang dan menerapkan Melalui Permainan *Playdough* khusus pada pola permainan pada anak usia dini, dan (3) terjadi peningkatan kreativitas peserta didik di TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten Tahun Ajaran 2012-2013.

Dari hasil peneliti dapat dijelaskan bahwa metode bermain *Playdough* merupakan metode yang baik untuk pembelajaran karena metode ini melibatkan semua anak untuk aktif berkreatifitas anak pada kegiatan bermain *Playdough* diusahakan semua anak aktif untuk bermain *Playdough*. Metode bermain *Playdough* dianggap tepat untuk pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berkreatifitas anak. Anak dalam kegiatan bermain *Playdough* merasa senang, meskipun dalam kegiatan bermain *Playdough* perlu bimbingan dan guru.

Berdasarkan permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai dalam upaya meningkatkan kemampuan berkreatifitas anak-anak, berikut dijabarkan hasil penelitian yang, meliputi proses pembelajaran dengan menerapkan metode bermain *Playdough* dan kemampuan anak setelah diterapkannya bermain

Playdough dalam upaya meningkatkan kemampuan berkefektifitas anak.

Sebelum dilaksanakan penelitian siklus I, peneliti terlebih dahulu melakukan survei awal untuk mengetahui kondisi sesungguhnya di lapangan serta sebagai pertimbangan untuk melakukan tindakan. Berdasarkan hasil survey peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran maupun kemampuan berkefektifitas dalam Upaya Meningkatkan Keefektifitas Anak Melalui Permainan *Playdough* Bagi Anak Kelompok A di TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten Tahun Ajaran 2012-2013 masih tergolong rendah. Peneliti kemudian berkolaborasi dengan guru untuk mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan suatu metode yaitu bermain *Playdough* untuk meningkatkan kemampuan berkefektifitas anak.

Proses Pembelajaran Dengan Menerapkan Metode *Playdough*

Proses pembelajaran dengan menerapkan metode bermain *Playdough* dilaksanakan dengan tiga tahap yaitu : pembukaan, inti dan penutup. Adapun penjelasan pelaksanaan pembukaan, inti dan penutup sebagai berikut:

Pembukaan dilakukan dengan:

- Guru menyiapkan alat dan media yang digunakan.
- Memberi salam, berdoa, bernyanyi.

Pada kegiatan inti guru menyampaikan gambar yang akan dimainkan dengan yang kemudian mengadakan tanya-jawab maupun, menayakan kembali bahan yang dimainkan dalam *Playdough* yang akan dilakukan. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa anak mengerti dan paham dengan jalan permainan *Playdough* yang akan dimainkan. Selanjutnya guru menawarkan peran kepada anak-anak sesuai dengan keinginan mereka. Kemudian guru membentuk anak menjadi 3 kelompok untuk kegiatan secara bergantian.

Pada kegiatan penutup dilakukan dengan melakukan *review*, pemberian kesimpulan dan kemampuan Keefektifitas Anak Setelah Diterapkannya Metode *Playdough*.

Tabel 1.1 Kemampuan Kreatifitas Anak Setelah Diterapkannya Metode *Playdough*.

Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Kemampuan Kreatifitas Anak dengan Metode bermain <i>Playdough</i>	44,98%	62,95%	79,98%
Dengan ketentuan Indikator Kerja		60%	75%

Secara rinci penelitian secara keseluruhan dapat dilihat label berikut:

Tabel 1.2. Rincian Hasil Penelitian Penerapan Metode Bermain *Playdough*

Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Metode Pembelajaran	Bermain <i>Playdough</i>	Bermain <i>Playdough</i>	Diri sendiri
Tema	Diri sendiri	Diri sendiri	Diri sendiri
Waktu pembelajaran	30 menit	30 menit	60 menit
Cara yang dimainkan	Bahan	Kebutuhan	Lingkunganku
Penyampaian permainan	Tanpa media	Media	Media
Proses Belajar	Dilakukan saat kegiatan awal yang terdiri dari pembukaan, inti dan penutup	Dilakukan saat kegiatan awal dengan pembukaan, inti, dan penutup	Dilakukan saat kegiatan inti yang dimulai dengan pembukaan, inti dan pada saat penutup diberikan <i>Reward</i> adanya pemberian tugas bagi anak yang sedang melakukan kegiatan
Hasil Observasi	Masih banyak anak yang pasif mengikuti kegiatan yang dibuktikan dengan banyak anak yang tidak mau melakukan kegiatan dan banyak anak yang masih belum	Butir amatan yang rata-rata masih sulit dilakukan anak-anak beraktifitas dengan teman kelompok dalam mengetahui jenis alat peraga yang lain dan kemampuan berkreaitifitas, kemampuan membedakan	Kemampuan anak dalam mencapai butir amatan dapat membedakan bermain dengan teman tanpa menggunakan alat peraga umumnya anak-anak masih perlu banyak bantuan, kemampuan

	mampu melakukan kegiatan inti pembelajaran, namun peningkatan kemampuan berkeaktifitas anak sudah tampak meningkat.	gambar-gambar dengan motif yang dimainkan.	berkretifitas sudah meningkat dan lebih baik dibanding dengan yang ada pada siklus pertama.
Refleksi		Banyak anak yang masih kesulitan dan bingung dalam melakukan permainan <i>Playdough</i> dengan teman sekelompoknya.	Banyak anak yang masih memerlukan bantuan yaitu dalam membedakan gambar dengan jenis alat peraga
Presentase rata-rata	44,98%	62,95%	79,98%

Berdasarkan tabel 1.2 tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan berkeaktifitas anak didik sebelum tindakan sampai dengan siklus II menunjukkan peningkatan. Sebelumnya tindakan 44,98% siklus I mencapai 62,95%. siklus II mencapai 79,98%. dengan indikator tiap siklus I 60% dan Siklus II 75% dan hasil pada siklus II mencapai 79,98%. Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti dan guru sebagai kolaborator dapat diketahui bahwa penggunaan metode bermain *Playdough* dalam pembelajaran yang benar dan tepat dapat mempengaruhi hasil pembelajaran yang sesuai tujuan. Adapun pada penggunaan metode bermain *Playdough* guru harus menguasai permainan *Playdough* yang dimainkan serta memberi variasi-variasi dalam pembelajaran sehingga dapat menarik minat anak serta pembelajaran lebih mudah diserap oleh anak.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

Suasana belajar pada proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan minat belajar anak di TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten Tahun Ajaran 2012-2013, dapat diketahui bahwa hasil pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar yang ditentukan sehingga dilakukan perbaikan pada siklus II, berdasarkan hasil penelitian siklus II diketahui bahwa terdapat 15 anak atau 79,98% dari jumlah anak yang masuk dalam kategori baik dalam permainan *playdough*, sedangkan yang masuk dalam kategori cukup sebanyak 5 anak atau 62,95% dan masuk dalam kategori kurang (0,00 %).

Untuk aktivitas guru dalam rangka meningkatkan minat belajar anak dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dalam upaya guru dalam pembelajaran dalam permainan *playdough* seperti menyiapkan bahan *playdough*, memberikan motivasi, membagi kelompok belajar, member tugas kepada anak, menyimpulkan hasil pembelajaran, member pujian atau penghargaan bagi anak, keterampilan dalam menggunakan bahan *playdough* dan pengolahan waktu.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I dilakukan perbaikan tindakan, sehingga diperoleh hasil pada siklus II yang menunjukkan adanya peningkatan hampir setiap aspek yang diamati.

Didalam Implikasi Hasil Penelitian menitik hasil permainan *playdough* bagi anak TK (4-6 tahun) merupakan yang sedang berada dalam proses perkembangan, baik perkembangan fisik, intelektual, sosial, emosional maupun bahasa. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dibutuhkan bermain sambil belajar, belajar seraya bermain". Dengan pola bermain kelompok, anak akan mengenal suatu konsep-konsep yang masih abstrak dapat menjadi jelas, Oleh karena itu guru TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten perlu menerapkan metode *playdough*. Metode tersebut mampu memotivasi anak yang dapat dinilai sebagai diantaranya Perkembangan motorik dimana penggunaan

playdough dapat membantu anak melatih keterampilan fisik dengan tangan, kemudian perkembangan kognitif dimana dengan menggunakan *playdough* dapat membantu anak dalam melatih imajinasi dan kemampuan kognitif lainnya seperti imitasi, simbolisme dan pemecahan masalah, Perkembangan emosi Dengan menggunakan *playdough* dapat membantu anak untuk tenang disaat frustrasi atau marah, Perkembangan sosial.

Dengan menggunakan *playdough* dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial saat ia bermain bersama dengan anak-anak lain.

Diakhir penelitian ini. Selain memberikan beberapa kesimpulan juga dapat memberikan beberapa saran khususnya kepada Guru, hendaknya dapat menggunakan permainan *playdough* sebagai strategi pembelajaran dalam rangka peningkatan minat belajar anak juga kompetensi bidang pembelajaran yang lainnya. Kepada kepala TK Pertiwi Krakitan II Bayat Klaten, hendaknya dapat mendukung penyelenggaraan pembelajaran dengan pemanfaatan permainan *playdough* atau bentuk inovasi lainnya. Dan kepada Komite Sekolah, hendaknya dapat membantu menyiapkan fasilitas yang dibutuhkan dalam peningkatan pembelajaran melalui inovasi guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Fauzi, 2004. *Psikologi Umum*. Bandung CV. Pustaka Setia cetakan ke -2
- Anggani, S. (2007). *Alat Permainan dan Sumber Belajar*. Jakarta: Depdikbud. Dirjen PT. Hal 7
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT.Rineka Cipta. Hal 139 Ahmad Fauzi, 2004. *Psikologi Umum*. Bandung CV. Pustaka Setia cetakan ke - 2
- Babers, L. (2008). Cara bermain dan belajar dengan *Playdough*. (Online Tersedia: [http://webche.googleusercontent.com/search?how to play and learn with play-dough.html](http://webche.googleusercontent.com/search?how+to+play+and+learn+with+play+dough.html). 24-1-2013).
- Basuki, H. (2010). Teori-teori Mengenai Kreativitas (Online Tersedia: <http://vclass.gunadarma.ac.id>. (24-1-2013).
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pembelajaran Fisik/Motorik di TK (Buku 4)*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK SD. Hal 1 dan TK SD. Hal 2
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Hartati, S. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Hartono. (Online Tersedia: [http://AlatPermainan.waspada, com](http://AlatPermainan.waspada.com)/7-1-2013).
- Hurlock, E. (2004). *Perkembangan Anak*. (Terjemahan Jilid I) Edisi ke VI. Jakarta: Erlangga.
- Yusuf, S. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja
- Rosdakarya. Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta Kerjasama dengan Depdikbud
- Tedjasaputra, Mayke S. 2008, Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta Digital Scratch
- Mulyadi, S. (2004). *Bermain dan kreativita*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.

- Muslihatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Bandung: PT.Rineka Cipta.
- Nichols, B. (2010). *Bagaimana Meningkatkan Pembangunan Playdough Bayi Itu* (Online Tersedia: [www.ehow.com /7-1-2013](http://www.ehow.com/7-1-2013)).
- Novitasari, N. (2009). *Efektivitas Media Playdough Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Materi Gunung Berapi Dalam Mata Pelajaran IPA*. Skripsi UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Nana sudjana, 1987. *Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar Bandung* : Balai Pustaka.
- Rachmawati, Y dan Kurniati, E. (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Rochiati. 2007. *Produser Penelitian Tindakan Kelas*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Semiawan, C. (2007). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: Macam Jaya Cemerlang.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, MS. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas-Dirjen PT.
- Sujiono, Y. N. (2009) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Taufan, S. (2004). *Sudah Benarkah Permainan Kreatif Anak Anda*. (Online Tersedia: <http://balita cerdas.com/9-1-2013>).
- Jamaris, M. (2007), *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Zaman, B. dan Eliyawati, C. (2010). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: (PG-Paud) Jurusan Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
 Online Tersedia: [http:// bikin-playdough-sendiri-lebih-seru](http://bikin-playdough-sendiri-lebih-seru). (7-1-2013).
 Online Tersedia: <http://kafebalita.com.-manfaat bermain playdough>.(7-1-2013).
 Online Tersedia: www.sixysecondparent.com/manfaat play-dough. (7-1-2013).
 Online Tersedia: <http://bidanku.com/index.php?/perkembangan-motorik-halus anak>.(7-1-2013).