

**PENGARUH PERMAINAN *PLAYDOUGH* TERHADAP KREATIVITAS
ANAK KELOMPOK B DI TK PERTIWI 2 KAHUMAN
POLANHARJO KLATEN
TAHUN 2016**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1 pada
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh:

ASTIDA FRIYANI VANNI

A520120078

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2017**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH PERMAINAN *PLAYDOUGH* TERHADAP KREATIVITAS
ANAK KELOMPOK B DI TK PERTIWI 2 KAHUMAN
POLANHARJO KLATEN
TAHUN 2016**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

ASTIDA FRIYANI VANNI

A520120078

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing I



Dr. Darsinah, M.Si
NIK/355

Dosen Pembimbing II



Wili Astuti, S.Pd.M.Hum
NIK/845

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH PERMAINAN *PLAYDOUGH* TERHADAP KREATIVITAS
ANAK KELOMPOK B DI TK PERTIWI 2 KAHUMAN
POLANHARJO KLATEN
TAHUN 2016**

Oleh:

Astida Frivani Vanni
A520120078

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Rabu, 31 Mei 2017

Dewan Penguji:

1. Dr. Darsinah, M.Si
(Ketua Dewan Penguji)
2. Wili Astuti, S.Pd, M.Hum
(Anggota 1 Dewan Penguji)
3. Drs. Amrul Choiri, M.Ag
(Anggota 2 Dewan Penguji)

()
()
()

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum

NIP.19650428 199303 1 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 26 April 2017

Penulis



Astida Friyani Vanni

A520120078

**PENGARUH PERMAINAN *PLAYDOUGH* TERHADAP KREATIVITAS
ANAK KELOMPOK B DI TK PERTIWI 2 KAHUMAN
POLANHARJO KLATEN
TAHUN 2016**

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan *playdough* terhadap kreativitas anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Kahuman Polanharjo Klaten Tahun 2016. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek dalam penelitian ini semua anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Kahuman yang berjumlah 10 anak. Data kreativitas anak dikumpulkan melalui metode observasi. Teknik analisis data menggunakan uji t. Hasil analisis data menunjukkan nilai $t_{hitung} < - t_{tabel}$ yaitu $-19,243 < -1,833$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh permainan *playdough* terhadap kreativitas anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Kahuman Polanharjo Klaten Tahun 2016.

Kata Kunci : *playdough*, kreativitas

Abstract

The purpose of this research is to know the influence of playdough game to the children's creativity of Group B in TK Pertiwi 2 Kahuman Polanharjo Klaten in 2016. This reserach is one group pretest-posttest experimental design. The subject of this research are the children of Group B TK Pertiwi 2 Kahuman totalling 10 children. Data on children's creativity was collected through observation method. Data analysis technique used was t-test. The result of data analysis was value of $t_{count} < - t_{table}$ is $-19,243 < -1,833$, hence H_0 was denied and H_a was supported. The conclusion of this research is influence was found in the relationship between playdough game and the creativity of children Group B on TK Pertiwi 2 Kahuman Polanharjo Klaten in 2016.

Keywords: playdough, creativity.

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang unik, tidak ada anak yang sama meskipun kembar. Setiap anak dilahirkan dengan memiliki minat, bakat, kemampuan dan potensi yang berbeda-beda. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Rentang usia 0-6 tahun disebut masa keemasan (*golden age*). Pada masa ini anak memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan dan anak peka sekali menerima stimulasi dari lingkungan sekitar. Dalam rangka memberikan

stimulasi dan mengembangkan potensi yang ada pada diri anak maka diperlukan pendidikan anak usia dini.

Aspek perkembangan yang dikembangkan pada anak usia dini meliputi nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan seni. Selain itu ada kompetensi lain yang harus dikembangkan yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Kompetensi sikap dijabarkan menjadi 2 yaitu sikap spritual dan sikap sosial. Salah satu kompetensi yang terdapat pada kompetensi sikap sosial yaitu sikap kreatif.

Kreativitas sangat penting bagi kehidupan. Menurut Maslow (Munandar, 2014: 27) “Kreativitas merupakan kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia”. Oleh karena itu dengan kreativitas seseorang dapat mewujudkan karya berupa ide baru, metode baru dan produk baru secara berkualitas dan bermanfaat untuk kehidupan. Suatu karya yang kreatif akan memberikan kepuasan pribadi yang tak terhingga nilainya.

Setiap anak terlahir memiliki potensi kreativitas. Potensi kreativitas ini perlu dikembangkan sejak usia dini. Jika kreativitas anak tidak dikembangkan sejak usia dini maka kreativitas anak berkembang kurang optimal sehingga anak tidak mampu menuangkan ide-ide baru, tidak dapat terlatih menyelesaikan permasalahan, tidak dapat bereksplorasi, dan tidak dapat berkreasi. Agar kreativitas anak berkembang optimal, diperlukan upaya-upaya yang kreatif dimulai dengan pemahaman oleh guru berkaitan dengan pengembangan kreativitas anak. Kreativitas anak dapat dikembangkan menggunakan permainan pembangunan sehingga anak dapat bereksplorasi, berlatih menyelesaikan permasalahan, menuangkan ide-ide baru dan bebas berkreasi.

Berdasarkan pengamatan peneliti di TK Pertiwi 2 Kahuman pada kelompok B kreativitas anak masih beragam. Pada saat melakukan kegiatan ada anak merasa tidak mampu mengerjakan padahal belum mencobanya, pada saat membuat sebuah karya ada anak meniru temannya atau meniru contoh yang diberikan oleh gurunya. Upaya yang dilakukan guru dalam mengembangkan kreativitas anak sering dengan kegiatan mewarnai menggunakan media lembar kerja anak (LKA) dan krayon sehingga kurang bebas berkreasi dan anak mudah bosan. Guru belum pernah

menerapkan kegiatan yang menarik untuk mengembangkan kreativitas anak seperti permainan *playdough*. Dengan permainan *playdough* anak dapat bereksplorasi, berlatih menyelesaikan permasalahan, menuangkan ide-ide baru dan bebas berkreasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permainan *playdough* berpengaruh terhadap kreativitas anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Kahuman Polanharjo Klaten Tahun 2016.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* yang terdiri dari satu kelompok (tidak ada kelompok kontrol). Sebelum diberi perlakuan peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui keadaan awal anak. Selanjutnya peneliti memberikan perlakuan kepada anak berupa penerapan permainan *playdough*. Setelah diberi perlakuan maka peneliti melakukan observasi akhir kemudian dibandingkan dan dilakukan analisis t_{test} untuk mengetahui perbedaannya. Prosedur pelaksanaan penelitian eksperimen menggunakan desain *One Group Pretest Posttest Design* menurut Arifin (2011: 76-78) yaitu:

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 1. Visualisasi Desain *One Group Pretest Posttest Design*

Keterangan:

O_1 : Peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kreativitas anak sebelum diberi perlakuan.

X: Peneliti memberikan perlakuan kepada anak dengan menerapkan permainan *playdough*.

O_2 : Peneliti melakukan observasi akhir untuk mengetahui kreativitas anak setelah diberi perlakuan.

Tempat penelitian di TK Pertiwi 2 Kahuman, Polanharjo, Klaten. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2016. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Pertiwi 2 Kahuman, Polanharjo, Klaten tahun 2016 berjumlah 10

anak terdiri 7 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Variabel bebas pada penelitian ini adalah permainan *playdough* dan variabel terikat adalah kreativitas anak.

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah kreativitas anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Kahuman Polanharjo Klaten Tahun 2016. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari anak kelompok B Tk Pertiwi 2 Kahuman Polanharjo Tahun 2016.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Menurut Arikunto (Tanzeh, 2011: 84) “observasi adalah kegiatan pemuatan perhatian terhadap obyek dengan seluruh alat indra”. Jenis observasi yang digunakan adalah observasi partisipan, karena peneliti terlibat langsung pada kegiatan, sehingga peneliti dapat mengetahui perilaku yang sering muncul pada anak. Pencatatan observasi kreativitas berdasarkan tampilan anak. Setelah itu memberikan skor pada pedoman observasi sesuai perkembangan anak. Observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang kreativitas anak kelompok B Tk Pertiwi 2 Kahuman Polanharjo Klaten Tahun 2016. Instrumen pada penelitian ini menggunakan pedoman observasi. Adapun prosedur penyusunan pedoman observasi pada penelitian ini yaitu: 1) menentukan indikator yang sesuai dengan variabel, 2) menentukan deskriptor level kinerja (DLK) kreativitas anak untuk setiap butir amatan yang ada pada indikator, 3) membuat pedoman observasi.

Teknik uji persyaratan analisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing variabel mempunyai distribusi normal. Sedangkan uji homogenitas pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah kedua data hasil observasi merupakan data yang berasal dari pengalaman terhadap subyek yang memiliki variansi yang sama.

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif adalah teknik statistik digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2011:190).

Statistik deskriptif yang ditampilkan adalah rata-rata kreativitas observasi awal, rata-rata kreativitas observasi akhir dan kategori. Adapun langkah-langkah

statistik deskriptif rata-rata yaitu : 1) Skoring, 2) menjumlah, 3) menghitung rata-rata. Adapun langkah-langkah statistik deskriptif kriteria yaitu : 1) menentukan kategori 2) menghitung frekuensi jumlah anak yang masuk dalam kriteria baik sebelum dan setelah perlakuan.

Sedangkan statistik inferensial pada penelitian ini menggunakan uji t dengan bantuan program SPSS 16. Uji t digunakan untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel bebas yaitu permainan *playdough* (X) terhadap kreativitas anak (Y) anak dengan membandingkan keadaan awal (sebelum diberi perlakuan) dan keadaan akhir (setelah diberi perlakuan) sehingga bisa diketahui apakah dugaan yang sudah ada dapat diterima atau ditolak. Adapun langkah statistik inferensial yaitu 1) menentukan hipotesis, 2) menentukan taraf signifikansi, 3) menentukan jumlah kelompok eksperimen, 4) Melakukan uji hipotesis menggunakan SPSS, 5) Membuat kesimpulan.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro Wilk*. Data berdistribusi normal dapat diketahui bahwa p value dari masing-masing data lebih besar dari α ($p > 0,05$). Dari hasil uji *Shapiro Wilk* dapat diketahui yaitu p value pada kreativitas anak sebelum perlakuan $0,496 > 0,05$ dan p value pada kreativitas anak setelah perlakuan $0,487 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan data tersebut dinyatakan memiliki distribusi normal atau memiliki sebaran data normal.

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *Levene Test*. Data bersifat homogen dengan cara membandingkan p value $> 0,05$. Hasil uji homogenitas terhadap variansi antara kedua hasil observasi memperoleh nilai *Levene test* sebesar 0,788 dengan p value 0,515 karena nilai p value $> \alpha$ yaitu $0,515 > 0,05$ maka dapat dinyatakan variansi kedua data hasil observasi adalah relatif sama sehingga dapat dikatakan bahwa kedua data hasil observasi kreativitas anak dalam keadaan tidak berbeda (homogen).

Data pada penelitian ini adalah data kreativitas anak yang diperoleh dari observasi awal sebelum perlakuan dan observasi akhir setelah perlakuan dengan menggunakan permainan *playdough*. Data observasi awal hasilnya yang diperoleh

jumlah skor kreativitas anak adalah 115 dengan nilai rata-rata 11,5 , nilai tertinggi 15 dan nilai terendah 9. Data observasi akhir hasilnya yang diperoleh jumlah skor kreativitas anak adalah 163 dengan nilai rata-rata 16,3 nilai tertinggi 19 dan nilai terendah 14. Berikut ini tabel perbandingan hasil kreativitas anak sebelum dan sesudah perlakuan :

Tabel 3.1 Perbandingan Kreativitas Anak Sebelum dan Setelah Perlakuan

No	Interval	Kategori	Sebelum Perlakuan		Setelah Perlakuan	
			f	Prosentase	f	Prosentase
1	< 7,5	BB	-	-	-	-
2	≥ 7,5 - < 12,5	MB	8	80%	-	-
3	≥ 12,5 - < 17,5	BSh	2	20%	7	70%
4	≥ 17,5	BSB	-	-	3	30%
Jumlah			10	100%	10	100%

Kategori kreativitas anak sebelum diberi perlakuan ada 8 anak memiliki kreativitas kategori mulai berkembang dan 2 anak yang memiliki kreativitas anak kategori berkembang sesuai harapan. Sehingga rata-rata skor kreativitas anak sebelum perlakuan adalah mulai berkembang. Sedangkan kategori kreativitas anak setelah diberi perlakuan ada ada 7 anak yang memiliki kreativitas anak dengan kategori berkembang sesuai harapan dan 3 anak yang memiliki kreativitas anak dengan kategori berkembang sangat baik. Sehingga rata-rata skor kreativitas anak sebelum perlakuan adalah berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan hasil analisis data statistik inferensial menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} -19,243$ dan $t_{tabel} -1,833$. T_{tabel} dapat dilihat pada tabel statistik pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat keabsahan (df) $n-1$ atau $10-1=9$. Karena $t_{hitung} < -t_{tabel} = -19,243 < -1,833$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dari itu terdapat pengaruh permainan *playdough* terhadap kreativitas anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Kahuman Polanharjo Klaten Tahun 2016.

Hal ini disebabkan karena bermain *playdough* memberi kesempatan anak berkreasi membuat sesuatu dengan yang mereka inginkan sesuai dengan idenya sendiri. Selain itu bermain *playdough* dapat memberi kesempatan anak untuk

mengekspresikan imajinasinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Laughlin dan Floey (2012: 24) mengungkapkan bahwa “*playdough stimulates imagination and creativity*” yang artinya bermain adonan dapat menstimulasi imajinasi dan kreativitas. *Playdough* mempunyai kelebihan memudahkan anak untuk membuat suatu karya. Hal ini diperkuat dengan pendapat Waldi (2014: 23) menyatakan bahwa “tekstur *playdough* lembut, halus dan lentur, anak dapat membuat bentuk benda dengan mudah sesuai imajinasinya sendiri”. Selain itu *playdough* juga memiliki kelebihan melatih anak menciptakan suatu karya yang berbeda dengan lainnya sesuai idenya sendiri. Hal ini diperkuat dengan opini Rachmawati dan Kurniati (2012: 78) menyatakan bahwa “permainan *playdough* dapat melatih originalitas dalam berkarya”.

Penelitian ini juga memperkuat penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa permainan *finger painting* dapat meningkatkan kreativitas anak (Istiqomah, 2012). Bermain balok dapat mengembangkan kreativitas anak (Nurhastuti, 2014). Penelitian terdahulu dan penelitian sekarang memiliki persamaan yaitu sama-sama permainan yang memberikan kesempatan anak untuk bebas berkreasi. Permainan *finger painting* dan permainan *playdough* merupakan jenis permainan pembangunan cair sedangkan permainan balok merupakan jenis permainan pembangunan terstruktur.

Dalam kegiatan pengembangan kreativitas menggunakan permainan *playdough* anak tertarik sekali untuk mengikuti kegiatan yang berlangsung dari biasanya karena upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak sering dengan kegiatan mewarnai menggunakan media lembar kerja anak (LKA) dan krayon. Sehingga ketika peneliti menerapkan permainan *playdough* anak-anak sangat antusias sekali mengikuti kegiatan. Hal ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa permainan *playdough* berpengaruh terhadap kreativitas anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Kahuman Polanharjo Klaten Tahun 2016.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji t-test diperoleh bahwa $t_{hitung} -19,243$, karena $t_{hitung} < -t_{tabel} = -19,243 < -1,833$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa permainan *playdough* berpengaruh

terhadap kreativitas anak kelompok B di TK Pertiwi 2 Kahuman Polanharjo Klaten Tahun 2016.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.

Istiqomah, Nufus. 2012. “Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Permainan Finger Painting Pada Anak Kelompok B di TK Mojodoyong 3 Kedawung Sragen Tahun Ajaran 2011/2012”. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Laughlin, Kevin dan Floey, Andi . 2012. “*Intelligences That Plants Can Pass On : Play Dough, Fun and Teaching Strategies with Insight to Multiple Intelligences*”. *Journal of Adult Education* 41(1): 22-28.

Munandar, Utami. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Nurhastuti, Eny. 2014. “Pengembangan Kreativitas Melalui Bermain Balok Pada Anak Kelompok B TK Tanggan I Keccamatan Gesi Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2014/2015”. *Skripsi*. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Rachmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta : Kencana.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R D*. Bandung: Alfabeta.

Tanzeh, Ahmad. 2011. *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Sukses Offset.

Waldi, Maskum Eka. 2014. “Pengaruh Bermain Playdough Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Di TK Pertiwi Talakbroto, Simo, Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014”. *Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.