ABSTRAK

Skripsi dengan judul **"Implementasi Permainan *Play Dough* oleh Guru dan OrangTua dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Pada Masa Pandemi di TK Ar Rochman Plosokandang"** ini ditulis oleh Hita Astingrum, NIM 12206173067, Progam Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Pembimbing Dr. Adi Wijayanto., S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO

Kata Kunci **Permainan *Playdough*, Guru dan Orang Tua, Kreativitas Anak, Pandemi Covid-19.**

Penelitian ini didasarkan pada fenomena di TK Ar Rohman Plosokandang, ditemukan penyebabada anak yang kurang tertarik berkreasi dengan menggunakan *Playdough*. Berdasarkan hasil observasi peneliti kepada guru kelas B Tk Ar Rocmah, menyebutkan bahwa anak-anak kelas B masih kurang mau berkreativitas menggunakan *Playdough* jika tidak ada contoh dari guru atau orang tua ataupun dibantu satu persatu dalam membuat berbagai bentuk kreativitas dengan *Playdough.*

Fokus penelitiannya adalah 1)Bagaimana perencanaan permainan *Playdough* oleh guru dan Orang tua dalam mengembangkannkreativitas anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar Rochman Plosokandang ?, 2) Bagaimana pelaksanaan permainan *Playdough* oleh guru dan Orang tua dalam mengembangkannkreativitas anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar Rochman Plosokandang ?, 3)Bagaimana hambatan dan solusipermainan *Playdough* oleh guru dan Orang tua dalam mengembangkannkreativitas anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar Rochman Plosokandang ?

Metode penelitian Kualittaif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini jika ditinjau dari lokasi sumber datanya termasuk kategori penelitian lapangan (*field research*). Teknik pengumpulan datanya adalah observasi, wawancara (*interview*), dokumentasi.Teknik analisis datanya adalah 1)Reduksi data, 2) Penyajian data dan 3) Penarikan kesimpulan.

Hasil penelitiannya adalah 1) Perencanaan permainan *Playdough* oleh guru dan Orang tua dalam mengembangkannkreativitas anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar Rochman Plosokandang dilakukan dengan: a) Guru menetapkan tujuan pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak melalui media *Playdough*, b) Guru menyiapkan bahan-bahan adonan dalam permainan media *Playdough*, c) Guru membagi anak dalam kelompok kecil, d) Guru memperkenalkan pada anak mengenai media *Playdough*. 2) Pelaksanaan permainan *Playdough* oleh guru dan Orang tua dalam mengembangkannkreativitas anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar

Rochman Plosokandang Permainan dilakukan dengan: a) Guru membagikan adonan, b) Guru membebaskan anak untuk membuat bentuk bebas yang dapat diciptakan anak, ternyata bisa membuat angka, hewan dan makanan. c) Media permainan *Playdough* dapat merangsang perkembangan dan pertumbuhan Anak Usia Dini, dikarenakan bahan pembuatan *Playdough* yaitu terdiri dari tepung terigu, air, garam, minyak dan pewarna makanan. *Playdough* yang dibuat lentur dan memiliki banyak warna akan menarik perhatian anak sehingga anak dapat belajar sambil bermain yang dapat melatih perkembangan kreativitas anak. 3) Hambatan permainan *Playdough* oleh guru dan Orang tua dalam mengembangkannkreativitas anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar Rochman Plosokandangyaitu: a) Kurangnya Alat Permainan Eedukatif (APE) dalam pembelajaran terbatas b) Terbatasnya waktu dalam pelaksanaan pembelajaran. c) Kurangnya guru pendamping dalam pelaksanaan pembelajaran. Solusi permainan *Playdough* oleh guru dan Orang tua dalam mengembangkannkreativitas anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar Rochman Plosokandang yaitu: a) Menambahkan alat permainan edukatifseperti kotak balok, plastisin, miniature memasak dan buah-buahan, dan sebagainya, dilakukan agar siswa lebih senang bermain terutama dalam bermain plastisin yang dapat menumbuhkan kreatifitas anak. b) Menambahkan guru pendampingdalam pelaksanaan pembelajaran dilakukan untuk mengatasi kurangnya guru pendamping di kelas karena harus membagi anak dalam beberapa kelompok membuat kegiatan pembelajaran kurang maksimal ditambah lagi terbatasnya waktu kegiatan pembelajaran di kelas.

ABSTRACT

Thesis with the title **"Implementation of Play Dough Games by Teachers and Parents in Developing Children's Creativity During a Pandemic at Ar Rochman Plosokandang Kindergarten"** was written by Hita Astingrum, NIM 12206173067, Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Supervisor Dr. . Adi Wijayanto., S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO

Keywoard Playdough Games, Teachers and Parents, Children's Creativity, Covid-19 Pandemic

This research is based on the phenomenon in Ar Rohman Plosokandang Kindergarten, it was found that there were children who were less interested in being creative using Playdough. Based on the results of the researchers' observations to the class B teacher of Ar Rocmah Kindergarten, it was stated that class B children were still less willing to be creative using Playdough if there were no examples from teachers or parents or were assisted one by one in making various forms of creativity with Playdough.

The focus of the research is 1) How is *Playdough* game planning by teachers and parents in developing children's creativity during the Covid-19 Pandemic in Ar Rochman Plosokandang Kindergarten? 2) How is the *Playdough* game implemented by teachers and parents in developing children's creativity during the Covid-19 pandemic at Ar Rochman Plosokandang Kindergarten? 3) What are the obstacles and solutions for the *Playdough* game by teachers and parents in developing children's creativity during the Covid-19 pandemic at Ar Rochman Plosokandang Kindergarten ?

The type of research used in this study when viewed from the location of the data source is included in the field research category. The data collection techniques are observation, interviews, documentation. The data analysis techniques are 1) data reduction, 2) data presentation and 3) conclusion drawing.

The results of the research are 1) *Playdough* game planning by teachers and parents in developing children's creativity during the Covid-19 pandemic at Ar Rochman Plosokandang Kindergarten is carried out by: a) The teacher sets learning goals in increasing children's creativity through *Playdough* media, b) The teacher prepares materials dough material in the *Playdough* media game, c) The teacher divides the children into small groups, d) The teacher introduces the children to the *Playdough* media. 2) Implementation of *Playdough* games by teachers and parents in developing children's creativity during the Covid-19 Pandemic Period at Ar Rochman Plosokandang Kindergarten The game is carried out by: a) The teacher distributes dough, b) The teacher frees children to make free shapes that can be created by children, it turns out that it can make figures,

animals and food. c) *Playdough* game media can stimulate the development and growth of Early Childhood, because the ingredients for making *Playdough* consist of wheat flour, water, salt, oil and food coloring. *Playdough* which is made flexible and has many colors will attract children's attention so that children can learn while playing which can train children's creativity development. 3) Barriers to *Playdough* games by teachers and parents in developing children's creativity during the Covid-19 Pandemic at Ar Rochman Plosokandang Kindergarten, namely: a) Lack of Educational Game Tools (APE) in limited learning b) Limited time in the implementation of learning c) Lack of accompanying teachers in implementation learning. *Playdough* game solutions by teachers and parents in developing children's creativity during the Covid-19 Pandemic Period at Ar Rochman Plosokandang Kindergarten, namely: a) Adding educational game tools such as block boxes, plasticine, cooking miniatures and fruits, and so on, to make students happier especially in playing plasticine which can foster children's creativity. b) Adding assistant teachers in the implementation of learning is done to overcome the lack of assistant teachers in the class because they have to divide children into several groups making learning activities less than optimal plus the limited time for learning activities in class.

الملخص

البحث العلمي بالموضوع "تطبيق المعلمين والدين في تنمية إبداع الأطفال بلعب بلايدوه أثناء انتشار جائحة كوفيد -١٩ في روضة الأطفال الرحمة فلوسوكاندانج" قد كتبته: هيتا أستينينجرم. قسم تربية الإسلام للأطفال المبكرة. كلية التربية و علوم التدريسية. جامعة الإسلامية الحكومية تولونج أجونج.٢٠٢١.المشرف: الدكتور أدي ويجيانتو الماجستير

الكلمة الإرشادية: المعلمين والدين، إبداع الأطفال، *بلايدوه*.

هذا البحث يقوم على الظاهرة في روضة الأطفال الرحمة فلوسوكاندانج وجد أن هناك أطفالًا أقل اهتمامًا بالإبداع باستخدام *بلايدوه*. بناءً على نتائج ملاحظات الباحث لمعلم الصف ب في روضة الأطفال الرحمة فلوسوكاندانج، تم ذكر أن أطفال الصف ب لا يزالون أقل استعدادًا للإبداع باستخدام *بلايدوه* إذا لم تكن هناك أمثلة من المعلمين أو أولياء الأمور أو بمساعدة واحدًا تلو الآخر في صنعها. أشكال مختلفة من الإبداع مع *بلايدوه*.

تركز البحث هي (١) كيف تخطيط تطبيق المعلمين والدين في تنمية إبداع الأطفال بلعب بلايدوه أثناء انتشار جائحة كوفيد -١٩ في روضة الأطفال الرحمة فلوسوكاندانج ؟ ٢) كيف تطبيق المعلمين والدين في تنمية إبداع الأطفال بلعب بلايدوه أثناء انتشار جائحة كوفيد -١٩ في روضة الأطفال الرحمة فلوسوكاندانج ؟ ٣) كيف العقبات والحلول عن تطبيق المعلمين والدين في تنمية إبداع الأطفال بلعب بلايدوه أثناء انتشار جائحة كوفيد -١٩ في روضة الأطفال الرحمة فلوسوكاندانج ؟

نوع البحث المستخدم في هذه الدراسة عند النظر إليه من موقع مصدر البيانات في فئة البحث الميداني. تقنيات جمع البيانات هي الملاحظة والمقابلات (المقابلات) والتوثيق. تقنيات تحليل البيانات هي ١) تقليل البيانات ، ٢) عرض البيانات و ٣) استخلاص النتائج.

نتائج البحث هي ١) تخطيط تطبيق المعلمين والدين في تنمية إبداع الأطفال بلعب بلايدوه أثناء انتشار جائحة كوفيد -١٩ في روضة الأطفال الرحمة فلوسوكاندانج، أ) يضع المعلم أهدافًا تعليمية في زيادة إبداع الأطفال من خلال وسائل *بلايدوه*، ب) يقوم المعلم بإعداد مكونات العجين في ألعاب وسائل *بلايدوه*، ج) يقسم المعلم الأطفال إلى مجموعات صغيرة، د) يقوم المعلم بتعريف الأطفال على وسائل *بلايدوه*. ٢) كيف تطبيق المعلمين والدين في تنمية إبداع الأطفال بلعب بلايدوه أثناء انتشار جائحة كوفيد -١٩ في روضة الأطفال الرحمة فلوسوكاندانج، أ) يوزع المدرس العجين، ب) يحرر المعلم الأطفال ليصنعوا أشكالًا مجانية يمكن للأطفال أن يصنعوها، في الواقع يمكنهم صنع الأرقام والحيوانات والطعام. ج) يمكن أن تحفز وسائل *بلايدوه* تطور الطفولة المبكرة ونموها، لأن مكونات صنع الصلصال تتكون من دقيق القمح والماء والملح والزيت وملون الطعام. ستجذب عجينة اللعب المرنة والمتعددة الألوان انتباه الأطفال حتى يتمكنوا من التعلم أثناء اللعب مما يساعد على تنمية إبداع الأطفال. ٣) العقبات والحلول عن تطبيق المعلمين والدين في تنمية إبداع الأطفال بلعب بلايدوه أثناء انتشار جائحة كوفيد -١٩ في روضة الأطفال الرحمة فلوسوكاندانج، أ) نقص أدوات الألعاب التعليمية في التعلم المحدود ب) ضيق الوقت

في تنفيذ التعلم. ج) عدم مصاحبة المعلمين في تنفيذ التعلم. حلول وسائل *بلايدوه* من قبل المعلمين وأولياء الأمور في تطوير إبداع الأطفال خلال فترة جائحة كوفيد -١٩ في روضة الأطفال الرحمة فلوسوكاندانج، وهي: أ) إضافة أدوات ألعاب تعليمية مثل صناديق القوالب والبلاستيك ومنمنمات الطهي والفواكه ، وما إلى ذلك ، لصنع الطلاب أكثر سعادة خاصة في لعب البلاستيسين الذي يمكن أن يعزز إبداع الأطفال. ب) تتم إضافة مدرسين مساعدين في تنفيذ التعلم للتغلب على نقص المعلمين المساعدين في الفصل لأنه يتعين عليهم تقسيم الأطفال إلى عدة مجموعات مما يجعل أنشطة التعلم أقل من الأمثل بالإضافة إلى الوقت المحدود لأنشطة التعلم في الفصل.