

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN PENELITIAN**

#### **A. Perencanaan permainan *Playdough* oleh guru dan Orang tua dalam mengembangknkreativitas anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar Rochman Plosokandang**

Perencanaan permainan *Playdough* oleh guru dan Orang tua dalam mengembangknkreativitas anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar Rochman Plosokandang dilakukan dengan:

1. Guru menetapkan tujuan pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas anak melalui media *Playdough*

Guru dituntut untuk melancarkan segala aspek perkembangan. dalam proses pembelajaran, guru memasukan unsur-unsur aspek perkembangan yang berhubungan dengan tema dan konsep pada hari itudan berkomunikasi dengan orang tua siswa melalui group WA untuk siswa belajar dirumah sesuai dengan instruksi guru. Guru membutuhkan sebuah tema untuk memperluas kegiatan anak di sekolah. Kegiatan pembelajaran yang guru berikan harus sesuai dengan tema dan sub tema yang ada. Sehingga, memudahkan anak untuk memahami, apa yang sedang anak pelajari pada hari itu. Sebelum pembelajaran dimulai, guru harus menetapkan tujuan apa yang harus anak capai dalam sebuah pembelajaran.

Hasil penelitian ini sesuai menurut Nanang Fatah Perencanaan sebagai tindakan menetapkan terlebih dahulu apa yang akan di kerjakan, bagaimana mengerjakannya, apa yang harus dikerjakan dan siapa yang akan mengerjakan.<sup>1</sup>Jika dilihat dari sudut pandang Islam, perencanaan adalah suatu yang sangat diperlukan karena dalam Islam sendiri diajarkan agar selalu berencana. Itu yang menjadikan perencanaan menjadi hal yang perlu dilakukan untuk menentukan sesuatu agar tercapainya suatu tujuan.

Penentuan tujuan dan materi pembelajaran berpatokan pada indikator dan tema yang akan digunakan pada saat pembelajaran. Salah satu hal utama saat pembuatan RPPH adalah penentuan tujuan dan materi pembelajaran yang ditentukan berdasarkan tema dan indikator.<sup>2</sup>

Pembelajaran yang diterapkan selama pandemi Covid-19 ini mengutamakan kegiatan bermain yang berhubungan dengan keterampilan hidup, penerapan hidup bersih dan sehat, serta pemahaman anak tentang pandemi yang sedang dihadapi. Kegiatan yang merangsang anak untuk tetap belajar dengan menyenangkan dan orang tua pun tidak merasa terbebani dengan kegiatan yang diberikan.yang terpenting adalah anak-anak tetap mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang seharusnya dengan menumbuhkan kreativitas melalui permainan media *Playdough*.

2. Guru menyiapkan bahan-bahan adonan dalam permainan media *Playdough*

---

<sup>1</sup> Nanang Fatah, *Landasan Manajemen Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), 49.

<sup>2</sup>Ririn Hunafa Lestari dkk, Perancangan Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Sistem Informasi Berbasis Website, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5 No. 2, 2021, 13

Guru sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung sudah menyediakan atau mempersiapkan bahan permainan yang akan digunakan di kelas, dan mempertimbangkan berapa banyak tempat adonan yang akan digunakan, diharapkan anak bisa tertib dan teratur.

Hasil penelitian ini sesuai menurut Anggraini menjelaskan bahwa permainan *Playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan motorik, kognitif, dan kesabaran anak. Melalui bermain *Playdough*, anak tak hanya bermain, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan *Playdough*, anak-anak bisa membuat bentuk apa pun dengan cetakan ataupun bentuk bebas sesuai dengan kreativitasnya masing-masing.<sup>3</sup>

Hasil penelitian ini sesuai menurut Fatah Perencanaan sebagai tindakan menetapkan terlebih dahulu apa yang akan di kerjakan, bagaimana mengerjakannya, apa yang harus dikerjakan dan siapa yang akan mengerjakan.<sup>4</sup>Jika dilihat dari sudut pandang Islam, perencanaan adalah suatu yang sangat diperlukan karena dalam Islam sendiri diajarkan agar selalu berencana. Itu yang menjadikan perencanaan menjadi hal yang perlu dilakukan untuk menentukan sesuatu agar tercapainya suatu tujuan. Dalam al-Qur'an surat Al-Hasyr ayat 18, Allah SWT berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَلْتَنْظُرْ نَفْسٌ مَّا قَدَّمَتْ لِغَدٍ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ - ١٨ -

---

<sup>3</sup> Anggraini Adityasari, *Main Matematika Yuk!*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama,2013), hal. 27

<sup>4</sup> Nanang Fatah, *Landasan Manajemen Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2001), 49.

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan hendaklah setiap diri memperhatikan apa yang telah diperbuatnya untuk hari esok (akhirat); dan bertakwalah kepada Allah, Sesungguhnya Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan". (Q.S. Al-Hasyr: 18).<sup>5</sup>

Ayat ini menunjukkan bahwa Allah SWT mengingatkan kepada manusia untuk senantiasa merencanakan segala sesuatu aktifitas kehidupan yang akan dilaksanakan. Merencanakan pada dasarnya menentukan kegiatan yang hendak dilakukan pada masa depan. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengatur berbagai sumber daya agar hasil yang dicapai sesuai dengan yang diharapkan. Sebelum pembelajaran dimulai guru terlebih dahulu menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran, agar kegiatan pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### 3. Guru membagi anak dalam kelompok kecil

Guru mengkondisikan anak dengan membagi pada beberapa kelompok kecil, sehingga anak bisa belajar secara nyaman, tertib dan teratur dengan memberikan tempat adonan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Guru juga menginformasikan pada orang tua anak melalui group WA untuk kegiatan permainan *Playdough*, yang nantinya akan dibagi dalam beberapa kelompok kecil seperti biasanya.

Hasil penelitian ini sesuai menurut Hidayat dan Machali pelaksanaan pada hakikatnya adalah aktualisasi dari rencana kerja yang telah disusun. Fungsi pelaksanaan meliputi proses mengoperasionalkan

---

<sup>5</sup> Depag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Semarang: PT Toha Putra, 2015), 345.

desain atau rencana itu dengan menggunakan strategi kebijakan dan kegiatan yang terarah secara jelas, menggunakan tenaga manusia dan fasilitas yang diperlukan untuk mencapai tujuan.<sup>6</sup>Fungsi pelaksanaan meliputi proses mengoperasionalkan desain atau rencana itu dengan menggunakan strategi kebijakan dan kegiatan yang terarah secara jelas, menggunakan tenaga manusia dan fasilitas yang diperlukan untuk mencapai tujuan.<sup>7</sup>

Belajar dari rumah dalam masa pandemi ini dilaksanakan dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan memanfaatkan dalam jaringan/ *online* (daring) menggunakan media HP atau laptop melalui beberapa sosial media, web, dan aplikasi pembelajaran daring. Adhe mengatakan bahwa daring akan memberi metode pembelajaran yang efektif, seperti beberapa latihan umpan balik yang saling terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar secara mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan atas kebutuhan anak dan menggunakan simulasi atau permainan. Seluruh anak akan mendapatkan dampak kualitas yang sama.<sup>8</sup> Dengan adanya situasi pandemi yang belum berakhir maka strategi pembelajaran daring menjadi bagian dari alternatif metode yang ditawarkan kepada siswa sebagai bagian dari penerapan strategi pembelajaran pada masa Covid-19. Proses

---

<sup>6</sup> Hidayat A. dan Machali I., *Pengelolaan Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Educa, 2010), 27.

<sup>7</sup> *Ibid.*, 27.

<sup>8</sup> Adhe, K. R. Model Pembelajaran Daring Mata kuliah Kajian PAUD di Jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Journal of Early Childhood Care & Education*, 1(1), 2018. 29.

pembelajaran secara daring ini diharapkan dapat menjadi solusi agar anak didik terhindar dari paparan virus Covid-19.

Wabah Covid-19 membuat banyak kegiatan sekolah beralih ke rumah, hal ini membuat orang tua siswa harus siap mengawal proses pembelajaran anak di rumah. Program kunjungan ke rumah/Home Visit adalah program yang mengedepankan keterpaduan berbagai pelayanan kepada siswa dan masyarakat. Dalam pelaksanaan home visit, orang tua memberikan stimulasi dan bermacam aktifitas bermain untuk siswa, pendidikan, dan dukungan orang tua serta untuk meningkatkan keterlibatan orang tua dalam pendidikan.<sup>9</sup>

Pembelajaran di rumah ini memberikan nilai positif bagi para murid. Semangat anak-anak terlihat dari caranya menyambut guru, memakai seragam sekolah, tidak menangis. Bahkan, tugas-tugas dapat diselesaikan dengan baik oleh anak sendiri. Hal ini berbeda dengan pengerjaan tugas saat di sekolah sebelum adanya *physical distancing*. Jika ada tugas, orang tua yang menyelesaikan tugas sementara para murid bermain-main. Pelaksanaan *home visit* di era pandemi ini harus menjadi kebiasaan dalam pembelajaran. Di samping itu, program ini memberikan manfaat yang berarti buat guru, anak didik/murid, dan orang tua. Dengan *home visit*, guru dapat mendorong orang tua untuk ikut memotivasi anak agar tetap belajar.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Sari, D. Y., & Rahma, A. Meningkatkan Pemahaman Orang Tua dalam Menstimulasi Perkembangan Anak dengan Pendekatan Steam melalui Program Home Visit. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 5(2), 2019. 93–105.

<sup>10</sup> Mokoginta, L., & Nurdiyani, N. Program Home Visit di Pos-PAUD Bintang Kecil, Semarang: Solusi Menaati Aturan Physical Distancing. *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 2020, 43–48.

Pemberitahuan materi sebelum guru melakukan kunjungan menumbuhkan sikap orang tua untuk memperhatikan kebutuhan anak. Kehadiran guru di rumah murid dapat menjadi pemicu semangat anak-anak untuk tetap belajar.

4. Guru memperkenalkan pada anak mengenai media *Playdough*

Guru memperkenalkan pada anak media yang digunakan saat ini yaitu bermain *Playdough*, sehingga anak tau nama dan jenis permainannya, mereka semuanya senang dan nyaman dalam kegiatan bermain dan belajar di sekolah.

Hasil penelitian ini sesuai menurut Ardyatmika, Parmiti, & Ujjianti Kegiatan yang menggunakan media *Playdough* dapat memberikan kesenangan pada anak terutama ketika anak membentuk kombinasi yang baru dengan alat permainannya. Kegiatan yang menggunakan media *Playdough* juga tidak membuat anak menjadi malas, karena anak akan terus menerus menggunakan daya imajinasinya untuk membuat bentuk-bentuk baru dan unik, selain itu kegiatan bermain menggunakan media *Playdough* ini memerlukan kelenturan dan keterkaitan motorik halus anak dalam pelaksanaannya.<sup>11</sup> Kegiatan bermain menggunakan media *Playdough* ini sangat sederhana dan tidak mahal, karena media ini dapat di buat sendiri dari bahan sederhana, ekonomis, dan mudah di dapat. Kegiatan bermain ini masih jarang dilakukankarena selama ini kegiatan yang menggunakan

---

<sup>11</sup>Ardyatmika, I. A. I. A., Parmiti, D. P., & Ujjianti, P. R. (2016). Penerapan Metode Bermain Melalui Media Playdough untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok A. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1–10.

Endang, S. (2020). Penggunaan Media Playdough / Plastisin Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Bina Cerdas Desa Runggu. *Jurnal pelangi: Jurnal Pemikiran dan penelitian Pendidikan islam Anak Usia Dini*, 02(01), 76–113.

media *Playdough* cenderung jarang di laksanakan dan merupakan alternatif pembelajaran yang relatif baru, selain itu kegiatan menggunakan media *Playdough* ini dapat menstimulasi kreativitas anak.

## **B. Pelaksanaan permainan *Playdough* oleh guru dan Orang tua dalam mengembangkankreativitas anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar Rochman Plosokandang**

Berdasarkan temuan penelitian Pelaksanaan permainan *Playdough* oleh guru dan Orang tua dalam mengembangkankreativitas anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar Rochman Plosokandang dilakukan dengan:

### 1. Guru membagikan adonan

Guru membagikan adonan pada kelompok yang telah ditentukan, sehingga anak tidak perlu berlarian untuk berebut adonan, dipersiapkan sesuai dengan kebutuhan. Hasil penelitian ini sesuai menurut Endang permainan *Playdough*/plastisin adalah permainan yang tanpa aturan sehingga berguna untuk mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak. Bermain *Playdough*/plastisin dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak, sekaligus mengajarkannya tentang problem solving yang berguna untuk meningkatkan kemampuanberpikirnya.<sup>12</sup>Sebelum mulai membuat *Playdough*/plastisin, guru terlebih dahulumemberi pengertian

---

<sup>12</sup>Endang, S. (2020). Penggunaan Media Playdough / Plastisin Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Bina Cerdas Desa Runggu. *Jurnal pelangi: Jurnal Pemikiran dan penelitian Pendidikan islam Anak Usia Dini*, 02(01), 76–113.

bahwa, *Playdough*/plastisin bukanlah makanan, melainkan alat yang dibuat itu hanya untuk mainan.

2. Guru membebaskan anak untuk membuat bentuk bebas

Guru memberikan kebebasan pada anak untuk membentuk bebas, tetapi dalam waktu 1 semester kami lebih banyak mengutamakan anak membentuk adonan sesuai yang kami buat, sehingga kami dapat menilai perkembangan anak secara rata. Ternyata anak bisa membuat angka, hewan-hewan dan makanan.

Hasil penelitian ini sesuai menurut Rachmawati bahwa salah satu latihan yang mendasar agar anak dapat berkreasi adalah dengan berimajinasi, yaitu kemampuan melihat gambaran dalam pikiran. Kemampuan ini berfungsi untuk memunculkan kembali ingatan dimasa lalu sebagai kemungkinan terjadi dimasa sekarang ataupun masa yang akan datang.<sup>13</sup> Anak dapat memperagakan suatu situasi, memainkan perannya dengan cara tertentu, memainkan peran seseorang dan menggantinya bila tidak cocok ataupun membayangkan suatu situasi yang tidak pernah mereka alami.

Hasil karya anak yang dibuat melalui kreativitas membuat, menyusun atau mengkonstruksi ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri yang belum pernah mereka temui, ataupun mereka membuat modifikasi dari benda yang telah ada sebelumnya. Apapun yang dibuat oleh anak akan membantu mereka

---

<sup>13</sup> Rachmawati, *Strategi Pengembangan...* hal 54

menjadi lebih kreatif dan semangat untuk menemukan sesuatu yang baru.<sup>14</sup> Dengan demikian, kreativitas mengarah ke penciptaan sesuatu yang baru, berbeda, dan karenanya unik bagi orang itu, baik itu berbentuk lisan atau tulisan, maupun konkret atau abstrak.

Permainan yang dapat diciptakan dengan menggunakan media *Playdough* yang didahului oleh guru memberikan bimbingan untuk bermain *Playdough*, sehingga kreativitas anak dapat terbentuk melalui permainan yang dimainkan diantaranya dengan penggunaan media *Playdough* anak bisa membentuk apa aja yang diinginkan. Anak-anak cukup kreatif mereka membuat angka, hewan-hewan, dan makanan.

Hasil penelitian ini sesuai menurut Harry Sulastianto, menjelaskan bahwa membentuk benda dengan *Playdough* dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu dengan cara pembentukan *Playdough* tanpa putaran dan menggunakan putaran yaitu cara pijatan (*pinch forming*), cara tali atau pilin (*coil*), dan teknik slab. Manfaat membentuk dengan *Playdough* menurut Hajar Pamadhi, yaitu anak dapat mengenal benda di sekitarnya, mengembangkan fungsi otak dan rasa, serta mengembangkan keterampilan teknis kecakapan hidup.<sup>15</sup>

Bermain dengan media *Playdough* dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada anak, dimana anak langsung membentuk sendiri media *Playdough* menjadi angka-angka dan bentuk lain yang anak sukai.

---

<sup>14</sup> Mulyasa, *Manajemen Paud*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hal.104.

<sup>15</sup> Erliansyah "Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membentuk Dengan Playdough Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Ibnu Qoyyim". (On-Line), Tersedia di: <http://journal.student.uny.ac.id>

Menurut Badru Zaman berkeyakinan, bahwa “segala bentuk pendidikan adalah berdasarkan pengaruh panca indra, dan melalui pengalaman-pengalaman tersebut potensi – potensi yang dimiliki oleh seorang individu dapat dikembangkan”.<sup>16</sup> Cara belajar yang terbaik untuk mengenal berbagai konsep adalah dengan melalui berbagai pengalaman, antara lain dengan merasakan dan menyentuhnya. Sedangkan menurut Immanuella F. R, dkk menjelaskan bahwa berkreasi dengan media *Playdough* merupakan kegiatan paling populer dan dapat mencerdaskan anak. Selain mengasah imajinasi, kemampuan motorik halus, berfikir logis dan sistematis, juga merangsang indera perabanya.

Kegiatan yang menggunakan media *Playdough* dapat memberikan kesenangan pada anak terutama ketika anak membentuk kombinasi yang baru dengan alat permainannya. Kegiatan yang menggunakan media *Playdough* juga tidak membuat anak menjadi malas, karena anak akan terus menerus menggunakan daya imajinasinya untuk membuat bentuk-bentuk baru dan unik, selain itu kegiatan bermain menggunakan media *Playdough* ini memerlukan kelenturan dan keterkaitan motorik halus anak dalam pelaksanaannya. Kegiatan bermain menggunakan media *Playdough* ini sangat sederhana dan tidak mahal, karena media ini dapat di buat sendiri dari bahan sederhana, ekonomis, dan mudah di dapat.

---

<sup>16</sup>Badru Zaman, dkk. *Media dan Sumber Belajar*. (Jakarta: Universitas. Terbuka. 2009), hal. 1.6.

Kegiatan belajar di TK lebih banyak dilakukan dengan bermain. pada dasarnya, situasi di desain sebagai arena bermain. Apa saja yang ada selalu berkaitan dengan bermain.<sup>17</sup> Hal ini dapat dilihat dari penataan benda-benda yang ada, warna, gambar dan peralatannya. Sehingga kalau kita memasuki lingkungan akan disambut dengan suara riuh dan aktivitas anak yang beragam. Menekankan bahwa bermain bagi anak berumur empat sampai tujuh tahun merupakan *condition sine qua non*, bila mau tumbuh secara sehat dan mental.

Tujuan dimanfaatkannya lingkungan alam dan budaya dalam pembelajaran seni rupa di TK adalah: 1) Agar pembelajaran bisa lebih efektif, dengan lingkungan yang sudah dikenal anak maka anak dapat menerima dan menguasai dengan baik 2) Agar pelajaran jadi relevan dengan kebutuhan siswa sesuai dengan minat dan perkembangannya. 3) Agar lebih efisien murah dan terjangkau yakni dengan menggunakan bahan alam, seperti tanah liat.<sup>18</sup>

Permainan *Playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak.<sup>19</sup> Dengan bermain *Playdough*, anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan *Playdough*, anak-anak bisa membuat bentuk apa pun dengan cetakan atau dengan kreativitasnya masing-masing.

---

<sup>17</sup> Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: kencana prenada media group, 2011), hal. 134

<sup>18</sup> Ahmad Sumanto. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini*. Bandung. CV Pustaka Setia. 2005 hal; 191

<sup>19</sup> Ali Nugraha, Heny Ratnawati, *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak* (Jakarta: puspa swara, 2003), hal. 34

Anak usia 3-6 tahun merupakan periode sensitif atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode dimana suatu fungsi tertentu perlu dirangsang, diarahkan sehingga perkembangannya tidak terlambat.<sup>20</sup> Oleh karena itu perkembangan kreativitas harus diberikan sejak dini, dengan kreativitas anak dapat berkreasi sesuai dengan bakatnya, dapat memecahkan suatu masalah dan dapat meningkatkan kualitas hidupnya dimasa yang akan datang. media *Playdough* ini membuat anak suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya.

Anak dilatih untuk menggunakan imajinasi untuk menciptakan suatu bangunan sesuai dengan khayalannya seperti angka, buah-buahan, binatang, rumah dan kendaraan dan lain-lain. Hal ini menunjukkan bahwa media *Playdough* merupakan salah satu stimulus yang tepat dalam mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak. Ketika anak-anak dapat membuat satu bentuk misalnya yang paling mudah bola atau lingkaran kemudian akan terpikir untuk membuat lagi dengan berbagai bentuk yang lain menurut idenya masing-masing anak. Mereka akan sangat senang bila kita sebagai pendidik dan orang tua memberikan kesempatan untuk membuat bentuk apa saja yang mereka bisa dan menambah kreativitas anak dalam mencipta mainan dengan media *Playdough*.

Menurut Moeslichatoen menyatakan bahwa dengan bermain *Playdough* orang tua dapat mengenal keinginannya, bermain

---

<sup>20</sup>Ernawulan Syaodih, *Bimbingan di Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), hal. 8

*Playdough* memberikan kegiatan yang menyenangkan dengan dan waktu bermain yang terstruktur bagi anak, pada saat yang sama ketika mereka belajar berkembang secara fisik dan kognitifnya.<sup>21</sup> Media *Playdough* termasuk alat aktivitas dan kreativitas. Oleh sebab itu, media *Playdough* dinilai dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini adalah proses pembelajaran yang menggunakan media *Playdough* pada anak usia dini, dengan metode bermain akan menyenangkan, anak lebih aktif, percaya diri, mampu mengungkapkan pendapatnya dan meningkatkan kreativitas anak. Anak menjadi lebih aktif, percaya diri dan bebas mengungkapkan pendapatnya sendiri. Jadi media *Playdough* memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Kemampuan kreativitas bukanlah suatu anugrah yang bersifat statis tetapi bisa dilatih dan bisa pula dikembangkan, setiap individu tentu memiliki kemampuan tersebut. Perlu diakui bahwa muncul dan berkembangnya kemampuan berkreasi juga perlu adanya dorongan dan fasilitas. Dorongan dari berbagai pihak (orang dewasa) terhadap anak-anak sejak dini sangatlah dibutuhkan, agar sejak dini anak-anak Indonesia telah memiliki keberanian untuk bertindak dalam memwujudkan gagasan, keinginan atau talentanya.<sup>22</sup>

Beberapa alasan kreativitas perlu dipupuk sejak dini yaitu pertama, proses kreatif merupakan perwujudan dari aktualisasi diri. Kedua,

---

<sup>21</sup>Moeslichatoen. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hal. 67.

<sup>22</sup>*Ibid*, hal.8-9

kreativitas adalah kemampuan untuk menemukan cara-cara baru dalam memecahkan masalah. Ketiga, menyibukkan diri dalam proses kreatif bermanfaat bagi masyarakat dan juga bagi anak karena dari kegiatan kreatif anak akan mendapatkan kepuasan yang tinggi, sehingga hal ini akan meningkatkan makna dan kebahagiaan hidup anak. Keempat, kreativitas menjadikan peradaban manusia berkembang dengan pesat.<sup>23</sup>

Usia dini atau disebut sebagai usia prasekolah adalah suatu masa ketika anak-anak belum memasuki pendidikan formal. Oleh sebab itu, pada rentang usia dini adalah saat yang tepat untuk mengembangkan kreativitas anak. Pengembangan kreativitas anak secara terarah pada rentang usia tersebut akan berdampak pada kehidupannya di masa depan. Tapi sebaliknya, jika orangtua tidak dapat memperhatikan pengembangan kreativitas anak secara benar dan terarah, bisa jadi akan berakibat fatal terhadap kreativitas anak yang sebenarnya.<sup>24</sup>

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini, kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya dengan sesuatu yang baru.<sup>25</sup> Sesuatu yang baru harus mencerminkan keaslian dan kebaruan. Dengan kata lain, kreativitas ini harus menciptakan suatu ide baru yang segar.<sup>26</sup>

---

<sup>23</sup> Safaria, *Interpersonal Intelligence: Metode Kecerdasan Interpersonal Anak*. (Yogyakarta: Amara Books, 2005), hal.19

<sup>24</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 69

<sup>25</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal.110.

<sup>26</sup> Ade Holis, Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 09 No. 01, 2016, hal. 26

Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam mengekspresikan ide-ide dan imajinasinya untuk menciptakan sesuatu baik berupa gagasan maupun suatu karya. Jika dikaitkan dengan anak usia dini, kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan suatu karya melalui imajinasinya dengan mengeksplorasi berbagai media.

Kreativitas anak usia dini dapat dilihat pada saat anak mengeksplorasi berbagai media melalui aktivitas atau kegiatan kreatif seperti menggambar, mewarnai, dan membentuk *Playdough*. Melalui kegiatan seperti ini memberikan wadah dan kesempatan pada anak untuk mewujudkan ide dan imajinasi yang ada dipikirkannya sehingga dapat menghasilkan sebuah kreativitas. Dalam menciptakan suatu bentuk dari permainan *Playdough* anak akan terbiasa mandiri karena merasa percaya diri dan bisa melakukan sendiri.

Bermain menjadi sesuatu yang perlu bagi perkembangan anak dan dapat digunakan sebagai suatu cara untuk memacu perkembangan anak, karena proses perkembangan anak adalah belajar melalui bermain. Bermain merupakan cara yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar dan sekaligus ditetapkan sebagai suatu metode pembelajaran. Media yang baik bagi mereka adalah media yang kaya untuk merangsang atau meningkatkan segenap anak dalam suatu waktu atau kegiatan kemampuan dasar yang harus mereka kembangkan, sesuai dengan potensi yang mereka miliki. Misalnya saja dengan media *Playdough* ketika membuat bentuk dengan menggunakan *Playdough* anak akan banyak

melakukan aktivitas meremas, menekan, memotong yang berfungsi untuk merangsang motorik halusny.

Pengembangan kreativitas anak melalui permainan *Playdough* ini memiliki posisi penting dalam aspek perkembangan anak karena dalam kegiatan ini setiap anak akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu bentuk yang berbeda sesuai dengan khayalannya. Dalam pembuatannya pun mereka menggunakan berbagai macam warna dan bentuk sesuai dengan imajinasi anak. Pada dasarnya hasil karya anak yang dibuat melalui aktivitas membuat, menyusun *Playdough* ini akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan benda buatan mereka sendiri.

Permainan dengan media *Playdough* mengasah kreativitas anak menciptakan bentuk sesuai imajinasinya dan sangat bermanfaat bagi perkembangan daya pikir mereka. Mereka biasanya sangat senang jika membuat beberapa bentuk makanan yang disukainya misalnya membuat bentuk donat, es krim, kue ulang tahun, telur, sosis, dan bakso. Apabila kita memberi contoh bentuk mobil kemudian mereka meniru dan akan berkreasi menurut kreativitas mereka bermacam – macam mobil ada yang besar, kecil, panjang dan beraneka macam warna hijau, kuning, merah, hitam sesuai keinginan anak. Sebagai orang tua dan pendidik kita juga bisa menyiapkan tujuan supaya anak belajar kreatif pada usianya melalui bermain *Playdough* dengan mendampingi, memberi dukungan serta kesempatan kepada anak.

Kreativitas anak untuk dapat membentuk beraneka macam bentuk dari permainan *Playdough* tercipta pada saat anak sudah mulai bermain. Satu bentuk benda akan merangsang kognitif anak untuk mencipta bentuk lainnya. Jika anak belajar membentuk angka 1, kemudian akan memotivasi anak untuk membentuk angka selanjutnya 2, 3, 4, 5 dan seterusnya. Dari kreativitas ini anak akan terpacu untuk mencoba membuat bentuk lainnya lagi. Anak juga tidak mudah bosan pada saat bermain *plyadough*. Setiap hari dilakukan permainan ini anak – anak tetap senang karena mereka selalu berimajinasi dalam melakukan permainan dengan menggunakan *Playdough*.

Hasil karya dari permainan *Playdough* menunjukkan bahwa banyak sekali kreativitas anak yang bisa diwujudkan menjadi benda – benda yang sebelumnya tidak pernah mereka buat. Dan hal ini membuktikan bahwa anak belajar melalui bermain, bermain anak merupakan faktor penting dalam kehidupannya.

3. Media permainan *Playdough* dapat merangsang perkembangan dan pertumbuhan Anak Usia Dini

*Playdough* sebagai mainan lain dari tanah liat yang terbuat dari tepung terigu. *Playdough* dapat dibuat secara mandiri di rumah. Bagi orang tua yang menginginkan mainan yang dapat membantu juga dalam kegiatan belajar anak dapat menggunakan media belajar ini dengan membuatnya secara mandiri di rumah. Bahan-bahan yang digunakan juga mudah untuk didapatkan. Bahan pembuatan *Playdough* yaitu terdiri dari

tepungterigu, 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. Perkembangan anak dengan permainan *Playdough* dilihat dari hasil persentase pemerolehan capaian perkembangan kelas anak menunjukkan bahwa anak yang mempunyai capaian akhir perkembangan mulai berkembang (MB) yaitu 3 anak atau 17,65% dan hanya 14 anak atau 82,35% mempunyai capaian akhir perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Hasil penelitian ini sesuai menurut Daryanto dan Widiastutik *Playdough* berasal dari kata bahasa Inggris yakni play yang berarti bermain sedang dough artinya adonan.<sup>27</sup> *Playdough* adalah media bermain yang merupakan bentuk modern dari mainan tanah liat (lempung). *Playdough* merupakan salah satu permainan edukatif yang mudah didapat dengan harga yang terjangkau dan bisa juga membuat sendiri. Dengan bermain *Playdough* anak bebas membentuk sesuai dengan keinginan dan daya imajinasi. Anggraini menjelaskan bahwa permainan *Playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan motorik, kognitif, dan kesabaran anak. Melalui bermain *Playdough*, anak tak hanya bermain,

---

<sup>27</sup>Sigit Daryanto dan Widiastutik, *Kamus Lengkap Inggris- Indonesia Indonesia-Inggris*, (Surabaya: Apollo), hal. 63

tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan *Playdough*, anak-anak bisa membuat bentuk apa pun dengan cetakan ataupun bentuk bebas sesuai dengan kreativitasnya masing-masing.<sup>28</sup>

Pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui menciptakan produk salah satunya adalah dengan media *Playdough*/Plastisin.<sup>29</sup>*Playdough*/Plastisin yaitu suatu bahan yang lembut, dapat membuat anak-anak terdiam cukup lama ketika mengerjakannya, warnanya pun bermacam-macam (seperti warna pelangi) tetapi bahannya mudah rapuh dan kotorannya dapat menempel pada karpet.

Media *Playdough/plastisin* merupakan salah satu alat permainan edukatif karena dapat mendorong imajinasi anak. Media *Playdough/plastisin* ini akan membuat anak suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya. Anak dilatih menggunakan imajinasi untuk membuat atau menciptakan suatu bangunan atau benda sesuai dengan khayalannya seperti angka, gedung, huruf, abjad, dan binatang, dan lain-lain.

Permainan *Playdough* merupakan salah satu alternatif kegiatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam pengenalan konsep angka. Kegiatan bermain yang dilakukan harus

---

<sup>28</sup> Anggraini Adityasari, *Main Matematika Yuk!*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013), hal. 27

<sup>29</sup> Chintia Monica, *Buku Kreativitas Anak*, (Jakarta: Bintang Indonesia, 2015), hal. 26.

memperhatikan prinsip perkembangan dan karakteristik anak usia dini, diupayakan membangun gagasan untuk mengekspresikan kebebasan, imajinasi, dan kreativitas, sehingga dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini salah satunya perkembangan kognitif.

*Playdough/plastisin* dapat meningkatkan kecerdasan ruang dangambar karena *Playdough/plastisin* bisa membuat bentuk sesuaikhayalan anak-anak. Menurut Teori *Primary Mental Abilities* yangdikemukakan oleh Thurstone dalam Yuliani Nurani Sujiono, bahwakognitif merupakan penjelmaan dari kemampuan primer yang salahsatunya adalah pemahaman ruang (*spatial factors*).<sup>30</sup>Anak juga memahami gambar berupa denah atau peta. Kecerdasan ini dapat mengembangkan kreatifi tas anak untuk menciptakan pola-pola gambar yang baru.

Proses pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan membilang disajikan dengan membuat suasana bermain menjadi menyenangkan dan menarik minat anak. Suasana yang demikian, menjadikan pembelajaran menantang bagi anak sehingga anak mudah membangun pengetahuannya sendiri. Koneksi neuron anak akan dapat tersambung secara terus-menerus, sehingga akan dapat memicu anak untuk berpikir sistematis dan imajinatif,

---

<sup>30</sup> Yuliani Nurani, & Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka,2008), hal.17.

serta pembelajaranpun dapat terlaksana secara maksimal.<sup>31</sup>Tahapan-tahapan dalam menemukan dan membangun pengetahuan melalui proses berpikir yang sistematis serta melalui benda konkret, membuat kemampuan kognitif anak dapat meningkat.

Permainan *Playdough*anak dapat mengembangkan ide, mengajukan tawaran untuk membuat model benda yang lain yang kemudian menemukan ketrampilan (reaksi kreatif) terhadap penjelasan yang mereka dengar, rentang perhatian anak terhadap cerita menjadi lebih panjang karena anak berkonsentrasi terhadap penjelasan anak juga mampu mengorganisasikan kemampuan diri karena anak belajar dari pengalaman yang menabjubkan sehingga akan membangun kepercayaan diri terhadap apa yang disampaikan. Selain itu melalui kreativitas anak memperoleh ide untuk memikirkan kreasi baru, imajinasi anak pun dapat berkembang dan dari imajinasinya itu merupakan awal dari anak mengaitkan ide sehingga akan menghasilkan karya yang original sebagai bekal anak untuk menjadi pengrajin yang alami.

Hasil penelitian ini di dukung dan sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh PaulTorrance yang menyebutkan bahwa karakteristik tindakan kreatif adalah(1) anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif seperti anak belajar mengajukan pertanyaan, menebak-nebak yang

---

<sup>31</sup> Eka Cahya Maulidiyah, “*Peningkatan . . .*”, hal. 791

kemudian menemukan jawaban, (2) anak kreatif belajar memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang menunjukkan usaha kreatif seperti mendengarkan cerita (3) anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menajutkan karena anak kreatif akan merasa lebih dari orang lain sehingga kepercayaan diri anak untuk tampil didepan sangat tinggi, (4) anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda. (5) anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahannya dengan menggunakan pengalamannya. (6) anak kreatif menikmati permainan dengan alat peraga dan tempat sebagai latihan yang alami.<sup>32</sup>

*Playdough* menyebabkan anak akan sering mendapatkan ide-ide baru yang pada akhirnya pengalaman itu dipakai untuk mengespresikan ide-ide kreatifnya. Selain dipengaruhi oleh media *Playdough* keberhasilan peningkatan kemampuan kreativitas anak ini juga dipengaruhi oleh metode pendukung yang berupa pemberian kesempatan pada anak untuk tampil didepan kelas mengekspresikan kemampuan berkreasi yang dimiliki.

Anak yang bermain *Playdough*, anak tidakhanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan

---

<sup>32</sup>Paul. Torrance, *Creativity What Research Says to the Teacher*. (Washington DC: National Education Association. (1969).

otaknya. Dengan *Playdough*, anak-anak bisa membuat bentuk angka dengan cetakan atau dengan kreativitasnya masing-masing.

Masa kanak-kanak yang dikenal dengan masa bermain hal ini dikarenakan anak-anak menghabiskan sebagian besar waktunya dengan bermain, karena bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak-anak. Dengan hal ini anak-anak terkadang tidak menyadari dengan bermain anak akan mempelajari banyak hal. Dalam melakukan kegiatannya anak-anak tentunya tidak terlepas dari penggunaan anggota tubuhnya, dan kemampuan setiap anak akan berbeda. Metode yang bisa dilakukan oleh guru dalam membantu anak yang mengalami masalah tersebut salah satunya adalah dengan bermain *Playdough*.<sup>33</sup>

Menurut Krisnawati bermain *Playdough* merupakan kegiatan yang dilakukan dengan cara membentuk, mewarnai, dan memberi warna sehingga menimbulkan berbagai bentuk, kegiatan bermain *Playdough* seperti halnya menyanyi dapat dilakukan dengan kesadaran penuh berupa maksud dan tujuan tertentu maupun sekedar membentuk tanpa arti.<sup>34</sup> Pembelajaran yang disukai anak adalah melalui bermain maka penggunaan media *Playdough* sangat tepat untuk langkah awal peningkatan

---

<sup>33</sup>Ilfi Rahmi Wardani, Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus dengan Kegiatan Bermain Menggunakan Plastisin. Skripsi tidak diterbitkan, (Lampung: Universitas Islam Negeri Randen Intan Lampung. 2017), hal. 98.

<sup>34</sup>Lilis Krisnawati, *Bermain Plastisin*, (Klaten: Intan Parwira, 2008). hal. 5.

motorik halus karena diawali dengan proses melemaskan *Playdough* dengan meremas, merasakan, menggulung, memipihkan, menekan, dan menempel.

Pengetahuan yang diperoleh anak bukan hanya berupa peniruan dari lingkungan anak melainkan lebih kepada mengkonstruksi pemikiran anak. Pengetahuan adalah hasil dari pengonstruksian pemikiran secara aktif dengan membuat hubungan antara bentuk yang satu dengan bentuk lainnya. *Playdough* juga mempelajari bagaimana bentuk dapat berubah posisi dan bentuknya, sesuai keinginan atau khayalan anak menurut teori perubahan atau transformasi. Jadi anak dapat membuat bentuk menggunakan media *Playdough* sesuai dengan keinginan dan imajinasi anak tanpa ada paksa dari orang lain.

Pendampingan dari orang tua serta guru tentu menjadi peran utama dan penting dalam mencapai tujuan untuk mengembangkan perkembangan dan pertumbuhan anak. Melalui tujuan yang telah direncanakan akan mempermudah mencapai hasil yang diinginkan. Beberapa contoh yang diberikan kepada anak akan merangsang perkembangan anak dalam menciptakan bentuk selanjutnya. Anak akan berkembang dengan baik jika semua pihak pada lingkungannya berperan aktif mendukung kegiatan anak yang positif. Menggunakan media *playdough* merupakan salah satu alat untuk belajar melalui bermain bagi anak, dengan sifatnya yang fleksibel mudah dibentuk akan sangat mendorong anak untuk mencipta suatu bentuk

benda dan secara tidak disadari juga mengembangkan tumbuh kembang anak.

Aspek perkembangan anak yang terdiri dari perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional, perkembangan fisik motorik kasar dan halus serta perkembangan seni secara tidak langsung dapat berkembang melalui anak bermain, salah satunya dengan bermain *playdough*. Orang tua dan pendidik memberikan pengetahuan bahwa bahan dari *playdough* merupakan buatan manusia, Tanya jawab atau komunikasi pada saat bermain *Playdough* mengembangkan kemampuan bahasa, perkembangan sosial emosional anak juga terbentuk jika anak bermain bersama teman tentunya tetap mematuhi protokol kesehatan dengan menggunakan masker dan berjarak, begitupula dengan aspek perkembangan anak dalam hal motorik anak berkembang saat anak mengambil, memijat, memotong dan membentuk *playdough*, dan juga perkembangan kognitif anak juga dapat berkembang baik pada saat anak mencipta suatu bentuk menurut pemikiran mereka, serta perkembangan seni anak juga tercipta ketika berkreasi membuat bentuk dari adonan *Playdough* tersebut.

**c. Hambatan dan solusi permainan *Playdough* oleh guru dan Orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar Rochman Plosokandang**

Hambatan permainan *Playdough* oleh guru dan Orang tua dalam mengembangkankreativitas anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar Rochman Plosokandang yaitu: 1) Kurangnya Alat Permainan Eedukatif (APE) dalam pembelajaran terbatas, sehingga diperlukan penambahan media pembelajaran dilakukan agar anak bisa nyaman, tenang dan semangat belajarnya. 2) Terbatasnya waktu dalam pelaksanaan pembelajaran karena sudah berbulan-bulan belajar secara online dan adanya kebijakan pengurangan jam belajar di sekolah sepertinya waktunya cepat sekali berlalu, sehingga orang tua harus memberikan perhatian dan menemani anak untuk belajar dan bermain di rumah. 3) Kurangnya guru pendamping dalam pelaksanaan pembelajaran, karena harus membagi anak dalam beberapa kelompok membuat kegiatan pembelajaran kurang maksimal ditambah lagi terbatasnya waktu kegiatan pembelajaran di kelas.

Solusi permainan *Playdough* oleh guru dan Orang tua dalam mengembangkankreativitas anak Pada Masa Pandemi Covid-19 di TK Ar Rochman Plosokandang yaitu: 1) 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. 2) 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