

**PENGGUNAAN PERMAINAN *PLAYDOUGH* TERHADAP
KREATIVITAS ANAK DI RA AISYAH KELURAHAN
BATUNADUA JAE KOTA PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Syarat-syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*

Oleh
MAYLINDA PRANITA
NIM. 20 206 00009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2024**

**PENGGUNAAN PERMAINAN *PLAYDOUGH* TERHADAP
KREATIVITAS ANAK DI RA AISYAH KELURAHAN
BATUNADUA JAE KOTA PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Syarat-syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*

**Oleh
MAYLINDA PRANITA
NIM. 20 206 00009**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

**PENGGUNAAN PERMAINAN *PLAYDOUGH* TERHADAP
KREATIVITAS ANAK DI RA AISYAH KELURAHAN
BATUNADUA JAE KOTA PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Syarat-syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*

Oleh

MAYLINDA PRANITA

NIM. 2020600009

PEMBIMBING I

Dr. Erna Ikawati, M.Pd
NIP. 19791205 200801 2 012

PEMBIMBING II

Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP.19910629 201903 2 008

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. **MayLinda Pranita**

Padangsidempuan, 2024

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri
Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. **MayLinda Pranita** yang berjudul: **"PENGUNAAN PERMAINAN *PLAYDOUGH* TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI RA AISYAH KELURAHAN BATUNADUA JAE KOTA PADANGSIDIMPUAN"** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam bidang Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara/i tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsinya ini.

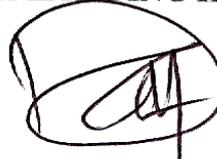
Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

PEMBIMBING I



Dr. Erna Ikawati, M.Pd
NIP. 19791205 200801 2 012

PEMBIMBING II



Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP.19910629 201903 2 008

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MayLinda Pranita
NIM : 20 206 00009
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
JudulSkripsi : **“Penggunaan Permainan *Playdough* Terhadap Kreativitas Anak di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan”**

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 21 Agustus 2024
Saya yang menyatakan,



MayLinda Pranita
NIM 20 206 00009

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MayLinda Pranita
NIM : 2020600009
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul: **“PENGGUNAAN PERMAINAN *PLAYDOUGH* TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI RA AISYAH KELURAHAN BATUNADUA JAE KOTA PADANGSIDIMPUAN”** bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada Tanggal : 27 September 2024

yang Menyatakan



MayLinda Pranita
NIM. 2020600009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGLIJI

SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : MayLinda Pranita
NIM : 20 206 00009
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penggunaan Permainan *Playdough* Terhadap Kreativitas anak di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidimpuan

Ketua

Rahmadani Tanjung, M. pd
NIP. 19910629 201903 2 008

Sekretaris

Dina Khairiah, M.Pd.
NIP. 19951004 202321 2 032

Anggota

Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP. 19910629 201903 2 008

Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 19930105 202012 2 010

Dina Khairiah, M.Pd.
NIP. 19951004 202321 2 032

Dr. Erna Ikawati, M.Pd
NIP. 19791205 200801 2 012

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Ujian Munaqasyah Prodi PIAUD
Tanggal : 16 Oktober 2024
Pukul : 09:00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : 80/A
Indeks Prestasi Kumulatif : Cukup/Baik/Amat Baik/ Cumlaude



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : **PENGGUNAAN PERMAINAN *PLAYDOUGH*
TERHADAP KREATIVITAS ANAK DI RA AISYAH
KELURAHAN BATUNADUA JAE KOTA
PADANGSIDIMPUAN**

Nama : **MAYLINDA PRANITA**
NIM : **2020600009**
Fakultas/Jurusan : **Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Islam Anak
Usia Dini**

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Padangsidimpuan, 5 September 2024

Dr. Lelija Hilda, M.Si
NIP 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : MayLinda Pranita

NIM : 202060009

Judul Skripsi : Penggunaan Permainan *Playdough* Terhadap Kreativitas Anak di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan

Penelitian ini mengkaji tentang rendahnya kreativitas pada anak melalui bermain adonan atau *playdough*. Masa usia dini merupakan yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak selanjutnya. PAUD mempunyai tujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar anak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Anak adalah individu yang baru mengenal dunia sehingga anak sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain. Anak perlu dibimbing agar mengenal tentang dunia ini misalnya tentang fenomena alam dan keterampilan-keterampilan atau kemampuan yang dibutuhkan untuk hidup. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “ Bagaimana penggunaan permainan *playdough* terhadap kreativitas anak di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan?” dan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan permainan *playdough* terhadap kreativitas anak di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah murid dan guru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan ada peningkatan penggunaan permainan *playdough* pada kreativitas anak berupa membuat suatu kreasi baru bagi diri anak, anak dapat meningkatkan *self esteem* dan mengembangkan daya pikir, mengerti tentang perbedaan karya dan dapat menghargai karya temannya sehingga dapat menumbuhkan kemampuan sosial anak..

Kata kunci: penggunaan *Playdough*, kreativitas, anak

ABSTRACT

Name : MayLinda Pranita
Reg. Number : 2020600009
Thesis Title : *The Use of Playdough Games on Children's Creativity at RA Aisyah, Batunadua Jae Village, Padangsidempuan City*

In the National Education System Law No. 20 of 2003, article 1 paragraph 14 states that PAUD is an effort to foster children from birth to the age of six years which is carried out through the provision of educational stimulation to help physical and spiritual growth and development so that children are ready to enter further education. Early childhood is very important for the development of children's lives in the future. PAUD aims to develop all children's potential so that children can function as whole human beings according to the philosophy of a nation. Children are individuals who are new to the world so that children are learning to communicate with others and learn to understand others. Children need to be guided to get to know about this world, for example about natural phenomena and the skills or abilities needed to live. The formulation of the problem in this study is: "How is the use of playdough games on children's creativity at RA Aisyah, Batunadua Jae Village, Padangsidempuan City?" and the purpose of this study is to determine the use of playdough games on children's creativity at RA Aisyah, Batunadua Jae Village, Padangsidempuan City. The data collection techniques used were interview and documentation techniques. The subjects in this study were students and teachers. This study uses a qualitative approach and descriptive research type. The results of this study can be concluded that there is an increase in the use of playdough games on children's creativity in the form of making a new creation for the child, children can increase self-esteem and develop thinking skills, understand the differences in work and can appreciate the work of their friends so that they can grow children's social skills.

Keywords: use of Playdough, creativity, children

خلاصة

الاسم : مايليندا برانيتا
الرقم : ٢٠٢٠٦٠٠٠٠٩
عنوان الأطروحة : استخدام ألعاب بلايدووغ في إبداع الأطفال في روضة
الأطفال عائشة، قرية باتونادوا جاي، مدينة
بادانجسيديمبوان

في قانون نظام التعليم الوطني رقم ٢٠ لسنة ٢٠٠٣، تنص المادة ١ الفقرة ١٤ على أن التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة هو جهد تدريبي يستهدف الأطفال منذ الولادة وحتى سن السادسة ويتم تنفيذه من خلال توفير التحفيز التعليمي للمساعدة في النمو والتطور البدني والروحي. حتى يكون الأطفال مستعدين لمواصلة التعليم. الطفولة المبكرة مهمة جدًا لتطور حياة الطفل المستقبلية. تهدف برامج التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة إلى تطوير إمكانات جميع الأطفال حتى يتمكن كيلوراهانك من العمل كإنسان كامل وفقًا لفلسفة الأمة. الأطفال هم أفراد جدد على العالم، لذا يتعلم الأطفال التواصل مع الآخرين ويتعلمون فهم الآخرين. يحتاج الأطفال إلى التوجيه للتعرف على هذا العالم، على سبيل المثال حول الظواهر الطبيعية والمهارات أو القدرات اللازمة للحياة. صياغة المشكلة في هذا البحث هي: "كيف يؤثر استخدام ألعاب الصلصال على إبداع الأطفال في روضة الأطفال عائشة، قرية باتونادوا جاي، مدينة بادانجسيديمبوان؟" والهدف من هذا البحث هو تحديد استخدام ألعاب العجين في إبداع الأطفال في روضة الأطفال عائشة، قرية باتونادوا جاي، مدينة بادانجسيديمبوان. وكانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي تقنيات المقابلة والتوثيق. وكان موضوع هذا البحث الطلاب والمعلمين. يستخدم هذا البحث المنهج النوعي ونوع البحث الوصفي. ويمكن التوصل إلى نتائج هذا البحث إلى أن هناك زيادة في استخدام ألعاب الصلصال على إبداع الأطفال في شكل صنع إبداعات جديدة لأنفسهم، ويمكن للأطفال زيادة احترام الذات وتنمية قوة التفكير وفهم الاختلافات في العمل ويمكنهم تقديرها. عمل أصدقائهم حتى يتمكنوا من تنمية مهارات الأطفال الاجتماعية.

الكلمات المفتاحية: استخدام العجينة، الإبداع، الأطفال

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji Syukur kita sampaikan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat serta hidayah-nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, Untaian sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada insan mulia Nabi Muhammad SAW, figure seorang pemimpin yang patut dicontoh dan diteladan, pencerah dunia dari kegelapan beserta Kelurahanuarga dan para sahabatnya.

Alhamdulillah dengan karunianya penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul “penggunaan permainan *playdough* terhadap kreativitas anak di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan” dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mengalami kesulitan dan hambatan yang disebabkan keterbatasan referensi yang relevan dengan pembahasan dalam penelitian ini masih minimnya ilmu pengetahuan yang peneliti miliki. Namun berkat hidayahnya serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Pada kesempatan ini dengan sepenuh hati penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada

1. Ibu Dr. Erna Ikawati, M.Pd pembimbing I dan Ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd pembimbing II yang telah bersedia dengan tulus untuk membimbing dan mengajarkan penulis sehingga penulis menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag. Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Ad-dary Padangsidempuan. Bapak Wakil Rektor Akademik dan

Pengembangan Lembaga, bapak Wakil Rektor Bidang Akademik Umum
Perencanaan Keuangan, Bapak Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan
Kerjasama

3. Ibu Dr. Lelya hilda, M.Si. dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN
Syekh Ali Hasan Ahmad Ad-dary Padangsidempuan. Ibu Dr. Lis Yulianti
Syafrida Siregar, S. Ps.i. M.A sebagai wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Ad-dary Padangsidempuan. Bapak Ali Asrun, S.Ag, M.Pd sebagai
Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Ad-dary
Padangsidempuan. Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd Sebagai Wakil Dekan
Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Ad-dary Padangsidempuan
4. Ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd Sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Islam
Anak Usia Dini di Fakultas tarbiyah dan Ilmu Keguruan Uin Syekh Ali Hasan
Ahmad Ad-dary Padangsidempuan.
5. Bapak Kepala Perpustakaan dan seluruh pegawai perpustakaan UIN Syekh Ali
Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan serta perpustakaan Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak ibu Dosen, Staf dan Pegawai serta seluruh civitas Akademik fakultas
tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidempuan yang telah memberi dukungan moral kepada penulis selama
dalam perkuliahan.

7. Ibu Hj. Komaria Harahap, S.Pd. AUD selaku kepala sekolah RA Aisyah beserta stafnya yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian dan telah memberikan informasi terkait penulisan skripsi ini.
8. Teristimewa untuk keluarga ahli Jannah kepada Bos besar Ayahanda Marsono beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi serta memberi dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya. Kepada pintu surgaku Ibunda Jamilah tercinta yang telah memberi curahan kasih sayang yang tiada hentinya serta do'a yang tak berujung serta selalu memberikan suport serta dukungan yang luar biasa kepada putrinya sampai saat ini, yang teroyal sekaligus donatur tetap selama proses perkuliahan kepada kakak kandung saya Mariam Julianti, Amd.Kom dan abang kandung saya Andri Admaja yang telah kuat serta semangat dalam menyokong adiknya di dalam proses perkuliahan ini, juga ucapan terima dan kasih kepada abang ipar saya Abdul Sarif, S.T dan kakak ipar saya Nia Mora Pasaribu serta keponakan-keponakan saya yang telah memberi saya semangat hingga saat ini. Semoga Allah SWT, nantinya dapat membalas perjuangan mereka dengan surga firdaus-nya karena keluarga selalu menjadi tempat berpulang nomor 1 yang tiada duanya.
9. Terimakasih kepada sahabat surga saya saudara tak sedarah Nur Ainun, S.E yang selalu memberikan support serta dukungan terbaiknya kepada saya selama menempuh perkuliahan ini,terimakasih telah mendengarkan keluh

kesah saya yang tiada hentinya, semoga Allah SWT memberikan balasan yang terbaik.

10. Terimakasih kepada kawan-kawan saya Wiska Sari, S.Pd, Munah Marekhan, S.Pd, Anggi Arinah Harahap, S.Pd, Melisa Putri YS, Riska Sari Sipa, S.E, Andalan Siregar, S.H yang selalu memberikan warna serta kebahagiaan di dalam proses perkualihan ini, semoga kita bisa sama-sama sukses kedepannya.
11. Terakhir terimakasih saya ucapkan kepada diri saya sendiri yang telah bertahan sejauh ini dan inilah yang paling jauh, telah kuat serta berjuang sampai saat ini, meskipun banyak hal-hal yang kurang berkenan tetapi bisa dilalui sehingga sampai di proses ini. Terima kasih untuk jiwa yang selalu di paksa agar tetap sehat. Semoga kuat sampai tamat.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan kesalahan disana sini. Dikarenakan keterbatasan kemampuan ilmu dan teori penelitian yang belum dikuasai peneliti. Maka diharapkan ada masukan berupa kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi pembacanya dan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pendidikan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Padangsidempuan, 2024
Peneliti

MayLinda Pranita
NIM. 2020600009

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan Latin.

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	ħ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	žal	ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	šad	š	S (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	žā	ž	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..’..	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

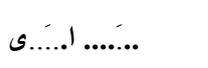
1. Vokal Tunggal adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
	fatḥah	A	A
	Kasrah	I	I
	ḍommah	U	U

2. Vokal Rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
	fatḥah dan ya	Ai	a dan i
	fatḥah dan wau	Au	a dan u

3. *Maddah* adalah vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tanda dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
	fatḥah dan alif atau ya	ā	a dan garis atas
	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di bawah
	ḍommah dan wau	ū	u dan garis di atas

C. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *Ta Marbutah* ada dua.

1. *Ta Marbutah* hidup yaitu *Ta Marbutah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah dan dummah, transliterasinya adalah /t/.
2. *Ta Marbutah* mati yaitu *Ta Marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *Ta Marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *Ta Marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

D. *Syaddah* (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

E. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: ال. Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.
2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

F. *Hamzah*

Dinyatakan di depan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan di akhir kata. Bila *hamzah* itu diletakkan di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

G. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, maupun huruf ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

H. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf capital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf capital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf capital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal capital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf capital tidak dipergunakan.

I. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu keresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

Sumber: Tim Puslitbang Lektor Keagamaan. *Pedoman Transliterasi Arab-Latin*. Cetakan Kelima. 2003. Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pengembangan Lektor Pendidikan Agama.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	
DEWAN PENGUJI SIDANG	
PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	7
1. Pendidikan Anak Usia Dini	7
a. Pengertian PAUD	7
b. Prinsip-prinsip PAUD	9
c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	12
d. Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini	13
2. Permainan <i>Playdough</i>	14
a. Pengertian Bermain <i>Playdough</i>	14
b. Pengertian <i>Playdough</i>	15
c. Manfaat Bermain dengan Media <i>Playdough</i>	15
d. Kelebihan dan Kekurangan dari <i>Playdough</i>	15
3. Kreativitas Anak	16
a. Pengertian Kreativitas	16
b. Ciri-Ciri Kreativitas	19
c. Faktor Pendukung Kreativitas	20

d. Faktor-Faktor yang Meningkatkan Kreativitas	21
e. Faktor Penghambat Kreativitas	22
f. Fungsi Kreativitas	23
g. Indikator Siswa Kreatif	23
h. Teori Pembentukan Pribadi Kreatif	26
B. Kajian Penelitian Terdahulu	26
C. Kerangka Berfikir	28
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis dan Lokasi Penelitian.....	29
B. Objek dan Subjek Penelitian.....	31
C. Teknik Pengumpulan Data	31
D. Teknik Penjamin Keabsahan Data	34
E. Teknik Pengolahan Data	35
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Temuan Umum	38
1. Profil Sekolah RA. Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan	38
2. Visi Misi dan Tujuan Sekolah	40
3. Struktur Organisasi	41
4. Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan	43
5. Keadaan peserta Didik	43
6. Kegiatan Kelurahanembagaan	43
B. Temuan Khusus	44
C. Pembahasan Temuan	55
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	63
B. Saran	64

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan	43
Tabel 4.2	Keadaan Peserta Didik	43
Tabel 4.3	Kegiatan Kelurahanembagaan RA AISYAH Kelurahan Batunadua Jae	44
Tabel 4.4	Data Perkembangan Anak Kelompok B	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Struktur Organisasi Raudhatul Athfal (RA) AISYAH	42
---	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan investasi yang sangat besar bagi Kelurahanuarga dan bangsa karena sebagai penerus bangsa sehingga dapat membentuk karakter sejak dini. Seorang anak yang tumbuh dan berkembang dengan baik sehingga dapat berhasil akan membanggakan semua orang-orang yang ada disekitarnya. Usia dini merupakan masa peka yang sangat penting bagi pendidikan. Masa tersebut dapat memberikan bekas yang kuat dan tahan lama. Jika terjadi kesalahan dalam memberikan arahan, bimbingan dan didikan pada anak maka akan memberikan efek negatif jangka panjang yang sulit diperbaiki.

Dalam Undang-Undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 mengemukakan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa usia dini merupakan yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak selanjutnya.

PAUD mempunyai tujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar Kelurahananak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Anak adalah individu yang baru mengenal dunia sehingga anak sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain. Anak

perlu dibimbing agar mengenal tentang dunia ini misal tentang fenomena alam dan keterampilan-keterampilan atau kemampuan yang dibutuhkan untuk hidup.

Anak merupakan individu yang unik, tidak ada dua anak yang sama persis sekalipun mereka kembar siam. Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki Kelurahanebihan bakat, minat ataupun kemampuankemampuan yang ada pada diri anak. Untuk mengembangkan potensi dan kemampuannya, anak dapat memasuki PAUD .

Sebagaimana Allah menjelaskan dalam Al-Qur'an Surat An-Nahl Ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ
 السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya : *Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.*¹

Ayat ini mengandung penjelasan bahwa setelah Allah melahirkan kamu dari perut ibumu, maka Dia menjadikan kamu dapat mengetahui segala sesuatu yang sebelumnya tidak kamu ketahui. Dia telah memberikan kepadamu beberapa macam anugerah berikut ini :

1. Akal sebagai alat untuk memahami sesuatu, terutama dengan akal itu kamu dapat membedakan antara yang baik dan jelek, antara yang lurus dan yang benar dan yang salah.
2. Pendengaran sebagai alat untuk mendengarkan suara, terutama dengan pendengaran itu kamu dapat memahami percakapan diantara kamu

¹ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2020), h. 23

3. Penglihatan sebagai alat untuk melihat segala sesuatu, terutama dengan penglihatan itu kamu dapat mengenal diantara kamu.
4. Perangkat hidup yang lain sehingga kamu dapat mengetahui jalan untuk mencari rizki dan materi lainnya yang kamu butuhkan, bahkan kamu dapat pula memilih mana yang terbaik bagi kamu dan meninggalkan mana yang jelek.

Bermain merupakan aktivitas yang penting bagi anak. Kegiatan pembelajaran di PAUD yang menyenangkan dilaksanakan melalui aktivitas permainan. Permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apayang anak rasakan. Bermain sangat penting bagi anak karena penting bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka. Para ahli sepakat, anak-anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Anak dapat mengembangkan rasa harga diri melalui bermain, karena dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh mereka, benda-benda, dan keterampilan sosial. Salah satu permainan yang dapat memancing kreativitas anak usia dini adalah permainan *playdough* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta melatih originalites dalam berkarya. *Playdough* adalah salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi. Pengembangan kreativitas anak melalui permainan *playdough* ini memiliki posisi penting dalam aspek perkembangan motorik karena dalam kegiatan ini setiap anak akan menggunakan imajinansinya 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, karena adanya permasalahan tentang kurangnya perkembangan kreativitas pada siswa dan lembaga tersebut memanfaatkan media permainan dalam menciptakan kreativitas pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal penulis di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan diperoleh informasi bahwa RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan”. ketika observasi dilaksanakan pembelajaran sedang berlangsung materi yang disampaikan dalam kegiatan bermain adonan (*Playdough*) menggunakan bahan alat yang sama, kemudian terlihat kreasi tentang tumbuhan, hewan dan lainnya yang disesuaikan dengan tema pembelajaran yang diberikan oleh guru. Jumlah anak di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan ada 29 anak. Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka penelitian ini diberi judul **“Penggunaan Permainan *Playdough* terhadap Kreativitas Anak di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian sebelumnya maka penulis mengidentifikasi masalah diatas sebagai berikut :

1. Belum adanya permainan yang bisa meningkatkan kreativitas anak seperti permainan *playdough*.

2. Permainan anak-anak di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan cenderung menggunakan alat dan bahan yang sudah jadi.
3. Kurangnya kreativitas anak dalam berimajinasi untuk membuat kreasi misalnya membuat kreasi tentang tumbuhan, hewan dan lainnya.
4. Kegiatan yang diterapkan guru bersifat konvensional dalam mengembangkan kreativitas anak misalnya hanya menggunakan kegiatan mewarnai yang selalu diberikan kepada anak-anak, sehingga kreativitas anak kurang berkembang.

C. Pembatasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah, maka penulis membatasi permasalahan ini pada :

1. Penggunaan Permainan *Playdough* Terhadap Kreativitas Anak di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan
2. Kreativitas Anak di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “ Bagaimana penggunaan permainan *playdough* terhadap kreativitas anak di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah ada, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: “ Penggunaan Permainan *Playdough* Terhadap Kreativitas Anak di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Secara teoreti Sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan penelitian lain yang menggunakan permainan *playdough* dalam meningkatkan kreativitas anak.
2. Secara praktis manfaat penelitian ini sebagai berikut:
 - a. Bagi guru Sebagai bahan masukan bagi guru untuk dapat mempertimbangkan penerapan permainan *playdough* dalam pembelajaran kreativitas anak.
 - b. Bagi sekolah untuk menambah pengalaman dan pengetahuan serta meningkatkan perkembangan kreativitas anak
 - c. Bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensinya sebagai calon guru.
 - d. Bagi peneliti lain sebagai bahan masukan tentang penggunaan permainan *playdough* dalam kreativitas anak.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian PAUD

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau usia prasekolah adalah masa dimana anak belum memasuki pendidikan formal. Rentang usia dini merupakan saat yang tepat dalam mengembangkan potensi dan perkembangan anak. Pengembangan potensi anak secara terarah pada rentang tersebut akan berdampak pada kehidupan masa depannya. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Berdasarkan UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I, Pasal I, Butir 14, yang menyatakan bahwa: “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki

pendidikan lebih lanjut. Sedangkan menurut Isjoni (2011:20) PAUD adalah suatu bentuk layanan pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun dengan cara memberikan rangsangan terhadap seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak meliputi aspek fisik dan non-fisik. Dari beberapa pendapat mengenai PAUD, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan anak usia dini merupakan bentuk layanan pendidikan yang diberikan kepada anak dari usia nol sampai enam tahun untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak baik psikomotorik, kognitif, dan afektif secara optimal.

Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 dinyatakan bahwa: "1) Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar; 2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non-formal, dan/atau informal; 3) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal : TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat; 4) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan nonformal : KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat; 5) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan informal ; pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan; dan 6) Ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat(2), ayat(3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah. Berdasar pada Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini termasuk kedalam satuan penyelenggara pendidikan anak usia dini jalur pendidikan non-formal,

karena termasuk kedalam bentuk satuan PAUD sejenis/sederajat. Pendidikan anak usia dini merupakan program binaan dari Kementerian Pendidikan dan Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional (BKKBN).

Berdasarkan uraian mengenai Pendidikan Anak Usia Dini maka dapat disimpulkan bahwa PAUD adalah layanan kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini sejenis bagi anak usia 4 (empat) hingga 6 (enam) tahun yang penyelenggaraannya terintegrasi dengan layanan Bina Keluarga Balita (BKB) dan Pelayanan Terpadu (Posyandu) yang ditujukan bagi masyarakat dalam kelompok ekonomi menengah.¹

b. Prinsip-prinsip PAUD

Prinsip- prinsip yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan kegiatan/ pembelajaran pada pendidikan anak usia dini ada beberapa macam yakni sebagai berikut:

1) Berfokus pada Perkembangan Anak

Berorientasi pada perkembangan anak yakni dimana Dalam berkegiatan, pendidik sangat diharapkan agar bisa memberikan pembelajaran yang sesuai dengan usia anak dan dengan tahapan perkembangan anak. Dimana seperti kita ketahui bahwa Anak merupakan individu yang unik, oleh karna itu kita sebagai pendidik perlu memperhatikan perbedaan secara individual.

¹ Peraturan Pemerintah Nomor 58 tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, pasal 1

2) Berfokus pada Kebutuhan Anak

Kegiatan pendidikan anak usia dini harus selalu disesuaikan dengan kebutuhan anak. Seperti yang kita ketahui bahwa anak usia dini masih memerlukan upaya pendidikan untuk mencapai segala aspek perkembangan fisik dan psikisnya. khususnya keterampilan kognitif, linguistik, motorik, dan sosioemosional.²

3) Belajar sambil bermain

Bermain merupakan salah satu standar pembelajaran di PAUD. Anak-anak akan lebih banyak bereksplorasi dengan lingkungan sekitarnya saat bermain, sehingga memudahkan mereka dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya.

4) Berfokus pada anak

Peserta didik harus diperlakukan sebagai subjek dalam pembelajaran PAUD. karena setiap kegiatan pembelajaran berfokus pada anak. dimana anak secara aktif berpartisipasi dalam melakukan atau mengalami sendiri, mengungkapkan pendapatnya, dan membuat pilihan. Seorang pendidik berfungsi sebagai fasilitator atau pemandu.

5) Lingkungan yang aman dan nyaman

Anak-anak harus dapat belajar dan bermain dengan cara yang menarik minat mereka dan membuat mereka bahagia. Kegiatan untuk setiap anak mencakup semua aspek perkembangan.

² Peraturan Pemerintah Nomor 58 tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, pasal 1

6) Mengajarkan berbagai keterampilan hidup

Proses pembelajaran bertujuan untuk mengajarkan anak berbagai keterampilan hidup sehingga mereka dapat bertanggung jawab, membantu diri sendiri, dan mandiri, serta memperoleh keterampilan bertahan hidup.

7) Media edukatif dan sumber belajar yang beragam

Media dan sumber belajar harus memanfaatkan lingkungan sekitar kita, dimana media yang digunakan harus menggugah minat anak agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan mengasyikkan bagi mereka.

8) Kegiatan dilakukan secara bertahap dan berulang-ulang

Diawali dengan kegiatan sederhana yang dekat dengan anak, pembelajaran anak usia dini sebaiknya dilakukan secara bertahap dan berulang. Oleh karena itu, penyajian harus diulangi agar anak dapat memahami konsep secara maksimal.

9) Kegiatan yang dilakukan menyenangkan Kreatif, Aktif, Efektif, dan Inovatif

Anak yang disiapkan oleh pendidik dengan berbagai kegiatan yang menarik, menyenangkan untuk membangkitkan rasa ingin tahu dalam dirinya, memotivasinya untuk berpikir kritis, dan agar anak menemukan hal-hal yang menarik baginya dapat melakukan kegiatan yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan proses pembelajaran yang menyenangkan. baru.

10) Pemanfaatan Teknologi Informasi

Pemanfaatan teknologi informasi dianggap perlu guna untuk menstimulasi anak usia dini dan agar kegiatan yang dilakukan berjalan dengan lancar. Teknologi informasi yang dapat digunakan seperti tape, radio, televisi, komputer.³

Pendapat diatas dapat kita ambil kesimpulan bahwa dalam kegiatan pembelajaran di PAUD perlu memperhatikan prinsip-prinsip dimana hal tersebut sangatlah penting guna menunjang proses tumbuh kembang anak usia dini agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal.

c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum, tujuan pendidikan anak usia dini adalah membantu anak mempelajari berbagai keterampilan sejak dini agar mereka dapat hidup dan beradaptasi dengan lingkungannya. Berikut ini antara lain, tujuan pendidikan anak usia dini:⁴

- 1) Agar anak-anak dapat saling menyembah dan mengasihi serta percaya akan adanya Tuhan.
- 2) Agar anak dapat menerima stimulasi sensorik dan mengatur keterampilan tubuhnya, termasuk gerakan motorik kasar dan halus.

³ Balitbang, Pusat Kurikulum and Departemen pendidikan Nasional, Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini. (On-Line), Tersedia di: <http://file.upi.edu/Direktori> (Di akses 26 Februari 2023)

⁴ Yuliani Nurani & Sujiono. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (Jakarta: PT Indeks 2019), h. 42-43

- 3) Anak mampu berkomunikasi secara efektif dan menggunakan bahasa untuk memahami bahasa pasif, sehingga berguna untuk berpikir dan belajar.
- 4) Anak dapat bernalar, memecahkan masalah, menemukan hubungan antar benda, serta berpikir logis dan kritis.
- 5) Anak-anak muda dapat memahami habitat asli, iklim sosial, pekerjaan masyarakat dan nilai keragaman sosial dan sosial serta memiliki pilihan untuk menumbuhkan kepercayaan diri dan ketenangan yang positif.
- 6) Anak menghargai karya kreatif dan peka terhadap ritme, nada, dan variasi suara.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat ditegaskan bahwa tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk membentuk anak yang berkualitas dan dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya.

d. Fungsi Bermain Bagi Anak Usia Dini

Permainan dan bermain bagi anak mempunyai beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak. Fungsi bermain terhadap sensoris motorik anak penting untuk mengembangkan otot-ototnya dan energi yang ada. Aktivitas sensoris motorik merupakan komponen yang paling besar pada semua usia, namun paling dominan pada bayi. Pada bayi seusianya mendapatkan stimulasi visual, pendengaran (verbal), sentuhan (taktil), dan stimulasi pada bayi usia 3 s.d. 10 bulan.

2. Permainan *Playdough*

a. Pengertian Bermain *Playdough*

Bermain merupakan kegiatan yang sangat disenangi anak. Pada berbagai situasi dan tempat selalu saja anak menyempatkan untuk menggunakannya sebagai arena bermain dan bermain. Kegiatan belajar di PAUD lebih banyak dilakukan dengan bermain. pada dasarnya, situasi PAUD di desain sebagai arena bermain. Apa saja yang ada selalu berkaitan dengan bermain. Hal ini dapat dilihat dari penataan benda-benda yang ada, warna, gambar dan peralatannya. Sehingga kalau kita memasuki lingkungan PAUD 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.

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar sama fungsinya dengan bekerja. Meskipun demikian, anak memiliki persepsi sendiri mengenai bermain.

Bermain ialah hal penting bagi seorang anak. Permainan dapat memberi kesempatan untuk melatih keterampilan secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri.

b. Pengertian *Playdough*

Playdough adalah salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi. Permainan *playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. 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 kreatifitasnya masing-masing.⁵

e. Manfaat Bermain dengan Media *Playdough*

Bermain dengan media *playdough* yakni :

- 1) Berkreasi dengan *playdough* dapat mencerdaskan anak, selain mengasah imajinasi, keterampilan motorik halus, berfikir logis dan sistematis, juga dapat merangsang indera perabanya.
- 2) Kelurahanenturan dan Kelurahanembutan bahan *playdough* melatih anak mengatur kekuatan otot jari.
- 3) Anak belajar memperlakukan media ini yaitu hanya perlu menekan lembut dan hati-hati.

f. Kelebihan dan Kekurangan dari *Playdough*

Media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan dan kekurangan: Memberikan pengalaman secara langsung, dan konkrit, tidak adanya

⁵ Utami Hunandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2022), h. 32-33

verbalisme, obyek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya dari segi struktur organisasi dan alur proses secara jelas. Bermain *playdough* sangat menyenangkan. Balita bisa meremas, menggulung, atau mencetak berbagai bentuk sesuai dengan imajinasi mereka. Sedangkan Kelurahanemahannya tidak dapat membuat obyek yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit.⁶

3. Kreativitas Anak

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan suatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Pengembangan kreativitas sangat penting, karena dengan berkreaitivitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada. Kemampuan yang sudah dimiliki oleh setiap orang untuk menciptakan hal-hal atau produk-produk baru.

Kreativitas ialah berupa gagasan baru yang diciptakan seseorang atau merenovasi gagasan yang sudah ada menjadi lebih inovatif dan

⁶ Chica Haryani. "*Penerapan Metode Bermain*", hal. 60

imajinatif serta digunakan untuk mencari solusi dari suatu permasalahan yang sedang terjadi.

Kreativitas adalah kemampuan untuk memecahkan persoalan yang memungkinkan orang tersebut memecahkan ide yang asli atau menghasilkan suatu yang adaptif (fungsi kegunaan) yang secara penuh atau berkembang. Berfikir kreatif harus memenuhi tiga syarat.

- 1) Kreativitas melibatkan respon atau gagasan yang baru, atau yang secara statistic sangat jarang terjadi.
- 2) Kreativitas ialah dapat memecahkan persoalan secara realistik.
- 3) Kreativitas merupakan usaha untuk mempertahankan *insight* yang original, menilai dan mengembangkannya sebaik mungkin.

Menurut saya, kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Kreativitas ialah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada.

Kreativitas juga dapat diartikan sebagai kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimasa penekanannya adalah kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban. Pengertian lainnya ialah kemampuan yang mencerminkan Kelancaran Keluwasan dan orisinalitas dalam berfikir serta mengolaborasi (mengembangkan, memperkaya memperinci suatu gagasan). Maksud dari kreativitas diatas adalah kreativitas itu bukan penemuan suatu yang belum

pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan suatu yang baru bagi dirinya bukan bagi orang lain.⁷

Pengertian Kreativitas Menurut Para Ahli:

- 1) Menurut James R. Evans (2017), kreativitas merupakan keterampilan untuk menentukan pertalian baru, memandang subyek yang baru, serta membentuk kombinasi-kombinasi baru dari konsep-konsep yang telah tercipta dalam pikiran.
- 2) Menurut James J. Gallagher (1985), kreativitas adalah proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.
- 3) Menurut Solso & Maclin (2007), kreativitas sebagai suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu pandangan yang baru mengenai suatu bentuk permasalahan yang tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis.⁸

Oleh karena itu penulis dapat menyimpulkan bahwa suatu respon kreatif dalam mengajar bisa berupa rencana prosedur yang baru, cara baru untuk menarik minat setiap murid, pengorganisasian masalah yang lebih baik, atau metode pengajaran yang lebih bervariasi. Kreativitas mengajar terkait dengan kemampuan mengajar untuk menciptakan suasana yang membuat murid merasa nyaman dan tertantang dalam belajar dengan membuat kombinasi-kombinasi baru dan untuk menemukan banyak

⁷ Chica Haryani, "*Penerapan Metode Bermain*", hal 61

⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan anak usia dini*, hal. 115-116

jawaban terhadap suatu permasalahan dimana hal tersebut dapat menjadi karya yang orisinal yang sebelumnya tidak ada.

b. Ciri-Ciri Kreativitas

Berdasarkan analisis faktor, ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yakni:

- 1) Kelancaran ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- 2) Keluwesan ialah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- 3) Keaslian ialah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise.
- 4) Penguraian ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang lebar.
- 5) Perumusan kembali ialah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.⁹

Ciri-ciri kreativitas yang dikemukakan oleh Ahmad Susanto, melalui penelitiannya di Indonesia menyebutkan bahwa ciri-ciri dari sikap kreatif atau nonaptitude yaitu: (a) mempunyai daya imajinasi kuat; (b) mempunyai inisiatif; (c) mempunyai minat luas; (d) mempunyai kebebasan dalam berpikir; (e) bersikap ingin tahu; (f) selalu ingin dapat pengalaman-pengalaman baru; (g) mempunyai kepercayaan diri yang kuat; (h) penuh semangat; (i) berani mengambil risiko; dan (j) berani berpendapat dan

⁹ Ahmad Susanto. *Perkembangan anak usia dini*, h. 114

memiliki keyakinan. Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciricirinya. Upaya menciptakan iklim yang kondusif bagi perkembangan kreativitas hanya mungkin dilakukan jika kita memahami terlebih dahulu sifat-sifat kemampuan kreatif dan iklim lingkungan yang mengitarinya.

Ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif, dan non kognitif. Ciri kognitif di antaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif di antaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa pun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif.

c. Faktor Pendukung Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung upaya dalam menumbuh kembangkan kreativitas. Conny Semiawan dalam Adhipura, meninjau faktor pendorong kreativitas dari segi lingkungan sekolah. Ia mengemukakan bahwa kebebasan dan keamanan psikologi merupakan kondisi penting bagi perkembangan kreativitas. Anak merasa bebas secara psikologis, jika terpenuhi persyaratan berikut ini:

- 1) Guru menerima siswa sebagaimana adanya, tanpa syarat, dengan segala kelebihan dan kekurangannya serta memberikan kepercayaan bahwa pada dasarnya anak baik dan mampu.
- 2) Guru mengusahakan suasana agar siswa tidak merasa “dinilai” dalam arti yang bersifat mengancam.
- 3) Guru memberikan pengertian dalam arti dapat memahami pemikiran, perasaan dan perilaku siswa, dapat menempatkan diri dalam situasi siswa dan melihat dari sudut pandang siswa.¹⁰

d. Faktor-Faktor yang Meningkatkan Kreativitas

Ketika masih diyakini bahwa kreativitas merupakan unsur bawaan yang hanya dimiliki sebagian kecil anak, dianggap bahwa kreativitas akan berkembang secara otomatis dan tidak dibutuhkan adanya rangsangan lingkungan atau kondisi lingkungan yang menguntungkan bagi perkembangan ini. Akibatnya, kreativitas seperti halnya setiap potensi lain, perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan untuk berkembang. Titik pandangan baru mengenai kreativitas mendorong diadakannya penelitian untuk menentukan apa saja kondisi lingkungan yang menguntungkan kreativitas dan yang membekukan perkembangan kreativitas.

Penelitian ini telah menunjukkan dua faktor yang penting:

1. Sikap sosial yang ada dan tidak menguntungkan kreativitas harus ditanggulangi. Alasannya karena sikap seperti itu mempengaruhi teman

¹⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: kencana prenada media group, 2020), h. 117-118

sebayanya, orang tua, dan guru serta perlakukan mereka terhadap anak yang berpotensi kreatif.

2. Kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas harus diadakan pada awal kehidupannya ketika kreativitas mulai berkembang dan harus dilanjutkan terus sampai berkembang dengan baik.¹¹

e. Faktor Penghambat Kreativitas

Ada tiga ciri pokok yang saling terkait merupakan kriteria atau persyaratan keberbakatan, yaitu : kemampuan umum, kreativitas, dan pengikatan diri terhadap tugas atau motivasi intrinsik. Dalam mengembangkan kreativitas, seorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan dapat mematikan kreativitasnya. Beberapa karakteristik guru yang cenderung menghambat ketrampilan berpikir kreatif dan kesediaan atau keberanian anak untuk mengungkapkan kreativitas mereka :

- 1) Penekanan bahwa guru selalu benar
- 2) Penekanan berlebihan pada anak
- 3) Penekanan pada belajar secara paksa
- 4) Penekanan pada evaluasi eksternal
- 5) Penekanan secara ketat untuk menyelesaikan tugas
- 6) Perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat dan bekerja, sedangkan bermain adalah sekedar untuk rekreasi.

¹¹ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak* (Jakarta: Gelora Aksara Pratama, 2020), h.

Menurut bidang-bidang pengembangan kreativitas yang disebutkan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa bidang-bidang kreativitas itu mencakup menciptakan produk, imajinasi, eksplorasi, eksperimen, proyek, musik, dan bahasa, dan diharapkan seseorang pendidik dapat mengembangkan kreativitas dalam bidang-bidang tersebut agar siswa dapat mengeluarkan potensi yang dimilikinya.¹²

f. Fungsi Kreativitas

Kreativitas memiliki fungsi yang sangat penting karena berbagai hal, diantaranya untuk:

- 1) Mewujudkan diri sebagai kebutuhan pokok dalam hidup manusia.
- 2) Mencari solusi-solusi untuk pemecahan masalah.
- 3) Memberikan kepuasan individu.
- 4) Meningkatkan kualitas hidup.

g. Indikator Anak Kreatif

Indikator kreativitas belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu Biasanya siswa yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas dan mempunyai kegemaran dan aktivitas yang kreatif.
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang membangun Siswa yang kreatif biasanya dalam belajar selalu bertanya dan pertanyaan yang diajukan selalu berbobot dan sifatnya membangun.

¹² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, h. 117-123

- 3) Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah Siswa yang kreatif mampu memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah yang perlu diselesaikan. Hal ini berarti siswa memiliki kreativitas yang tinggi dalam menyelesaikan masalah.
- 4) Mampu menunjukkan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu Apabila mengeluarkan pendapat secara langsung dan tidak malu-malu. Contohnya dalam diskusi belajar di Kelurahan menyampaikan pendapatnya secara langsung dalam keadaan setuju ataupun tidak setuju.
- 5) Mempunyai atau menghargai keindahan Minat siswa dalam keindahan juga lebih kuat dari rata-rata, walaupun tidak semua orang kreatif menjadi seniman, tetapi mereka mempunyai minat yang cukup besar terhadap keadaan alam, seni, sastra, musik dan teater.
- 6) Bebas berfikir dalam belajar siswa memiliki kebebasan dalam berfikir, dalam hal ini siswa mempunyai kebebasan untuk mengembangkan pengetahuan awal yang diperoleh untuk kemudian diterapkan dalam kehidupannya.
- 7) Memiliki rasa humor tinggi siswa kreatif biasanya memiliki rasa humor tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan.
- 8) Mempunyai daya imajinasi yang kuat Siswa yang kreatif biasanya lebih tertarik pada hal-hal yang rumit.

- 9) Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dengan orang lain Siswa mempunyai rencana yang inovatif serta orisinal yang telah dipikirkan dengan matang terlebih dahulu dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya.
- 10) Dapat bekerja sendiri Siswa yang kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri, sehingga selalu mengerjakan sendiri. Contohnya apabila mendapat tugas selalu berusaha mengerjakan sendiri.
- 11) Sering mencoba hal-hal baru Biasanya siswa yang kreatif berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada siswa pada umumnya. Artinya dapat melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting, dan disukai mereka tidak menghiraukan kritik atau ejekan orang lain.
- 12) Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan Siswa yang kreatif dapat mengembangkan suatu gagasan yang baru agar dapat berkembang kearah yang lebih baik dan jelas.¹³

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar adalah kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan atau kemampuan formasi yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar sehingga siswa dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya serta dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam belajar.¹⁴

¹³ Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, h. 43-44

¹⁴ Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, h. 45-46

h. Teori Pembentukan Pribadi Kreatif

1) Teori Psikoanalisis

Pada umumnya teori-teori psikoanalisis melihat kreativitas hasil mengatasi suatu masalah yang biasanya dimulai di masa anak. Pribadi kreatif dipandang sebagai seseorang yang pernah memiliki pengalaman traumatis, yang dihadapi dengan memungkinkan gagasan-gagasan yang disadari dan yang tidak disadari bercampur menjadi pemecahan inovatif dari trauma. Tindakan kreatif mentransformasikan keadaan psikis yang tidak sehat menjadi sehat.

2) Teori Humanistik

Berbeda dari teori psikoanalisis teori humanistik melihat kreativitas sebagai hasil dari kesehatan psikologis tingkat tinggi. Kreativitas dapat berkembang selama hidup, dan tidak terbatas pada lima tahun pertama.¹⁵

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian yang teliti, adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Dewi Kumalasari (2021), penelitian yang berjudul “ Penerapan Permainan *Playdough* dan Kreativitas Angka pada Anak A RA Al- Qodiriyah Slemanan Blitar”. IAIN Tulung Agung. Hasil yang dilakukan oleh peneliti bahwa, upaya guru dalam penerapan konsep angka melalui permainan *playdough*, merupakan pembelajaran yang baru bagi peserta

¹⁵ Uno, Hamzah B dan Kuadrat, Masri. *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*, h. 21

didik. Peserta didik terlibat langsung, aktif dan kreatif saat bermain angka dengan *playdough*. Adapun perbedaan pada penelitian ini, peneliti menerapkan permainan *playdough* pada kreativitas angka. Persamaan pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan tehnik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi.¹⁶

2. Penelitian yang dilakukan oleh Adhika Yuningsih (2022), penelitian yang berjudul “ Penggunaan *Playdough* dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelurahanompok A di Raudhatul Athfal Ismaria Al-Qur’anniyah”. Hasil yang dilakukan peneliti adalah pada saat pembelajaran diantaranya guru membagi peserta didik dalam beberapa Kelurahanompok kecil, memperkenalkan media *playdough*, membagikan media *playdough* untuk setiap peserta didik, dan memperkenalkan membentuk benda-benda yang diinginkan. Hanya saja guru sering menerapkan peserta didik untuk meniru bentuk adonan dari yang sudah guru buat. Adapun perbedaan dari penelitian ini, peneliti menggunakan media *playdough* dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini. Sedangkan persamaan dari penelitian ini, peneliti menggunakan media *playdough* dan sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan subyek penelitian peserta didik. Serta pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.¹⁷
3. Penelitian yang dilakukan oleh Yuli Salis Hijriyani (2023), penelitian yang berjudul “ Penggunaan Media *Playdough* untuk Mengembangkan Sikap Kreatif

¹⁶ Indah Dewi Kumalasari, *Penerapan Permainan Playdough dan Kreativitas Angka pada Anak RA Al-Qodiriyah Sleman Blitar* (IAIN Tulung Agung), 2021

¹⁷ Adhika Yuningsih, *Penggunaan Playdough dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelompok A di RA Ismaria Al-Qur’anniyah* (UIN Raden Intan Lampung), 2022

Anak Usia Dini di RA Perwanida Ngrandu Kauman Ponorogo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, membuat adonan *playdough* bersama anak, membentuk bebas sesuai imajinasi. Sikap kreatif anak sebagaimana terlihat bahwa sudah menunjukkan peningkatan perkembangan dengan sangat baik. Perbedaan dari penelitian ini, peneliti mengambil kata penggunaan media *playdough*. Adapun persamaan pada penelitian ini dengan media *playdough* dan jenis penelitian kualitatif serta teknik pengumpulan data triangulasi (observasi, wawancara, dokumentasi).¹⁸

C. Kerangka Berfikir

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

Permainan *Playdough* adalah salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi. di sini anak akan membentuk bahan *playdough* menjadi berbagai jenis bentuk yang diinginkan. Dengan permainan *playdough* tersebut adakah penggunaannya dengan kreativitas anak.

Kreativitas Anak adalah suatu kemampuan untuk memecahkan persoalan yang memungkinkan orang tersebut memecahkan ide yang asli atau menghasilkan suatu yang adaptif (kegunaan) yang secara penuh atau berkembang.

¹⁸ Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia Volume 02 Number 01, 2023

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang dipakai guna meneliti pada kondisi objek yang alamiah. Dimana peneliti menjadi instrumen kunci dengan hasil penelitian lebih ditekankan pada makna dibandingkan generalisasi.¹ Umumnya digunakan untuk menggambarkan metode penelitian. Akibatnya, istilah "metodologi penelitian" dalam konteks ini mengacu pada prosedur yang diikuti dalam penelitian untuk menyelesaikan masalah yang diselidiki dan mencapai tujuan penelitian. untuk mengumpulkan data dari tinjauan literatur penggunaan *playdough* terhadap kreativitas anak usia dini di kelompok B RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan. Maka peneliti akan menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dimana menurut sugiyono metode kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti sebagai insrument kunci teknik

¹Sugiono, Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D (Bandung: ALFABETA,2019), h. 9.

pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif.²

Penelitian di atas bermaksud untuk memudahkan peneliti di dalam mengumpulkan berbagai informasi yang diperlukan sesuai dengan realita yang ada di lapangan. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research), dimana data yang dikumpulkan berasal dari lapangan, seperti di lingkungan masyarakat, lembaga-lembaga dan organisasi kemasyarakatan, dan lembaga pendidikan, baik formal. Penelitian ini dilakukan di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan.

2. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae, yang terletak di Jl. Raja Inal Siregar Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan. Waktu pelaksanaan penelitian di laksanakan pada 29 Juli-20 Agustus tahun pelajaran 2024. Tempat tersebut dipilih dengan bahan pertimbangan sebagai berikut:

- a. Karena adanya permasalahan tentang kurangnya perkembangan kreativitas pada siswa.
- b. Lembaga tersebut memanfaatkan media permainan dalam menciptakan kreativitas pada siswa.

² sugiono, Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R & D (ALFABETA, 2019), h. 26.

B. Objek dan Subjek Penelitian

1. Objek Penelitian

Menurut Tatang M. Amirin, objek penelitian adalah sifat dari suatu benda ataupun suatu keadaan yang menjadi pusat perhatian ataupun sasaran penelitian.³ Objek pada penelitian berfokus pada bagaimana penggunaan media *playdough* terhadap kreativitas anak di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan.

2. Subjek Penelitian

Menurut Indrus, subjek penelitian merupakan individu, benda atau organisme yang di jadikan sebuah sumber data atau informasi yang diperlukan pada pengumpulan data penelitian.⁴ Subjek penelitian yakni guru kelas dan kepala sekolah juga peserta didik di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan. Jumlah peserta didik kelompok B yang dijadikan subjek penelitian adalah 30 orang anak.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi :

³ Evi Nur Khaeni, "Pelibatan Masyarakat Desa dalam Penyelenggaraan Layanan PAUD di TK Aisyiyah Karangbawang Ajibarang Bayumas", Skripsi Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, (2021), h. 65.

⁴ Muhammad Idrus, Metode Penelitian Ilmu Sosial (Jakarta: Erlangga, 2019).

1. Observasi

Observasi merupakan sebuah cara dalam menganalisa atau membuat sebuah pencatatan tentang tingkah laku dengan mengamati atau melihat seorang atau sekelompok secara langsung.⁵

Pengamatan non-partisipan adalah metode yang digunakan, di mana peran peneliti dalam kegiatan kelompok yang diamati kurang menuntut. Ini menunjukkan bahwa pengamat tidak berpartisipasi dalam kehidupan individu. Peneliti sendiri bertugas mengumpulkan data melalui observasi. Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang bagaimana penggunaan *playdough* terhadap kreativitas anak melalui *playdough*, maka dilakukan observasi di kelas yang dijadikan sebagai subjek penelitian.

Peneliti mendokumentasikan semua yang diperlukan serta apa yang terjadi selama pelaksanaan tindakan. Lembar observasi ditandai dengan tanda check list (√) pada kolom sesuai dengan hasil penelitian. Peneliti menggunakan lembar observasi ini sebagai panduan untuk memastikan observasi mereka lebih terarah dan terukur, sehingga memudahkan dalam mengolah data temuan.

2. Wawancara

Menurut Meleong merupakan percakapan dengan maksud dilakukan oleh dua pihak yakni interviewer atau disebut pewawancara yang mengajukan pertanyaan dengan terwawancara atau disebut dengan interviewee yang memberikan jawaban atas pertanyaan dari pewawancara.⁶ Wawancara adalah

⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 194.

⁶ Meleong Lexy J, Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi (Bandung: ROSDA, 2019) h. 186.

teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan langsung oleh pewawancara kepada responden dan wawancara responden dicatat atau direkam. Wawancara dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu sebagai berikut:⁷

- a. Wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang semua pertanyaan telah dirumuskan sebelumnya dengan cermat dan biasanya secara tertulis.
- b. Wawancara tidak berstruktur, yaitu wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pedoman terstruktur yakni dimana pewawancara telah menyusun pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan. Teknik wawancara ini digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang penggunaan media *playdough* terhadap kreativitas anak kelompok B. Informan dalam penelitian ini adalah 1 orang guru sebagai guru kelompok B dan kepala sekolah yang mengawasi proses belajar mengajar.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data dengan mencatat informasi yang diperoleh. Data yang dikumpulkan melalui teknik dokumentasi biasanya merupakan data sekunder.⁸

Dengan demikian Penulis menggunakan metode dokumentasi ini untuk mengumpulkan data berupa catatan, sejarah singkat sekolah, struktur organisasi sekolah, daftar nilai, data tentang tenaga pengajar, tata usaha, dan siswa atau

⁷ Sudaryono, Metodologi penelitian (Depok: Rajawali Pers, 2018), h. 213.

⁸ Hardani, metode penelitian kualitatif dan kuantitatif (Yogyakarta: Pustaka ilmu, 2020), h. 149.

guru, dan lain sebagainya. dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian yang penulis butuhkan.

Metode ini digunakan untuk mendapatkan dan mengenai hal-hal yang berkenaan dengan kondisi objektif seperti sejarah berdirinya RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae, visi dan misi, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan peserta didik, dan lain-lain.

D. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Pengujian keabsahan data dilakukan sebagai upaya untuk membuktikan bahwa temuan hasil penelitian dengan kenyataan dilapangan. Teknik pemeriksaan keabsahan data bisa dilakukan pada upaya guna mencapai derajat kepercayaan pada penelitian hal ini sesuai dengan pendapat dari Moleong.⁹ Uji keabsahan bisa dilakukan dengan tujuh cara yakni: ketekunan dalam pengamatan, perpanjangan keikutsertaan, pengecekan sejawat, kecukupan referensial, kajian kasus negatif, triangulasi serta pengecekan anggota. Dengan demikian, uji keabsahan data yang digunakan ialah triangulasi, sebagaimana yang diungkapkan oleh Moleong bahwa triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data tersebut guna keperluan pengecekan ataupun sebagai pendamping pada data itu.¹⁰ Teknik triangulasi yang digunakan ialah triangulasi dengan sumber yang bermakna membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan dari suatu informasi yang diperoleh melalui waktu serta alat yang berbeda. Sebagaimana pendapat Patton bahwa hal tersebut bisa di peroleh dengan

⁹ Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), h. 327.

¹⁰ Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif (Bandung: Remaja Rosddakarya 2019) h. 328.

cara membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara. membandingkan apa yang di katakan seseorang di tempat umum dengan yang di katakan secara pribadi dan membandingkan hasil wawancara dengan data dokumen yang terkait.

Dalam memperoleh data yang betul-betul menggambarkan keadaan yang terdapat di lapangan maka peneliti melakukan wawancara pada pihak guru kelompok B, guna meninjau sesuai ataupun tidak sesuai informasi yang telah disampaikan maka dilakukan wawancara pada pihak yang terlibat pada penelitian ini.

E. Teknik Pengolahan Data

Teknik analisis data adalah adalah sebuah kelanjutan dari proses pengumpulan data, dan sebuah proses yang tidak terpisahkan dari proses pengumpulan data, yang diawali dengan menelaah semua data yang tersedia dari sumber hasil wawancara. Data dalam penelitian ini bersifat deskriptif tentang bagaimana penggunaan *playdough* terhadap kreativitas anak di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan. Data yang diperoleh kemudian diolah agar dapat memberikan informasi ataupun keterangan yang bermanfaat untuk dianalisis selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan dengan cara induktif. Metode induktif adalah cara berfikir berdasarkan pengetahuan khusus, dimana ingin mengevaluasi suatu kejadian umum. Alur analisis ini diuraikan

sebagai berikut:¹¹ Dalam proses analisis data, peneliti menggunakan model Miles dan Huberman, yaitu ada tiga macam kegiatan:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah sebuah proses merangkum, atau memilih dan memilah hal-hal yang pokok atau inti, seperti mencari tema serta polanya dan menghilangkan hal-hal yang tidak penting. Setelah dilakukan reduksi data maka akan muncul gambaran yang luas dan lebih rinci terhadap hasil wawancara. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan dilakukan penyaringan data yang telah didapat dari hasil wawancara.

2. Display Data

Display data atau penyajian data merupakan sebuah tahapan dari teknik analisis data kualitatif. Dimana pada penyajian data yakni suatu kegiatan dalam mengumpulkan data yang disusun secara sistematis agar mudah dimengerti atau difahami sehingga memungkinkan adanya hasil kesimpulan. Bentuk penyajian datanya dapat berupa teks naratif (berbentuk catatan lapangan), matriks grafik, jaringan ataupun bagan. Melalui penyajian data maka data akan tersusun sehingga akan lebih mudah difahami.

3. Verifikasi Data

Penarikan kesimpulan atau verifikasi data merupakan tahapan akhir dalam teknik analisis data kualitatif. Tahapan ini bertujuan untuk mencari makna dari data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan untuk ditarik kesimpulan sebagai jawaban dari permasalahan yang

¹¹Sugiyono, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 246.

ada. Dimana kesimpulan yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan memungkinkan terjadinya perubahan apabila ditemukan bukti yang lebih mendukung pada tahapan pengumpulan data selanjutnya. Namun apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid, maka kesimpulan yang dihasilkan merupakan kesimpulan yang kredibel.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Sejarah Singkat Berdirinya RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae

RA Aisyah berstatus sebagai sekolah swasta yang beralamat di Batunadua Jae Kota Padangsidempuan, berdiri sejak tahun 2008. Awal mula berdirinya RA Aisyah di latar belakang oleh kepedulian salah seorang yang bernama Ibu Hj. Komaria Harahap, S.Pd. AUD yang ingin membantu pemerintah untuk mensukseskan program Pendidikan Nasional khususnya program Pendidikan untuk Anak Usia Dini, maka diawali dengan membentuk Lembaga Pendidikan yang diberi nama RA Aisyah Batunadua Jae Kota Padangsidempuan dan beroperasi hingga saat ini. Guna untuk terus mengembangkan Pendidikan dalam rangka mendukung tujuan Pendidikan Nasional untuk turut serta dalam mencerdaskan kehidupan bangsa terutama Pendidikan bagi Anak Usia Dini atau akrab disebut (PAUD). Secara kelembagaan RA Aisyah ini merupakan lembaga Pendidikan formal 0-6 tahun yang dibawah naungan Departemen Pendidikan Nasional dan telah memiliki izin operasional.

RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae hingga saat ini terus maju dan berbenah guna menjadi Lembaga Pendidikan yang unggul dan ikut adil dalam mencerdaskan anak bangsa khususnya di wilayah Kota Padangsidempuan. Pada tahun 2008 RA Aisyah memiliki 4 ruang kelas, yang terdiri dari kelompok A, kelompok B1, kelompok B2 dan ruang penitipan anak. Masing-masing kelas memiliki siswa 15 siswa untuk kelompok A, 15 siswa untuk kelompok B1, 15

siswa untuk kelompok B2, dan 4 anak untuk penitipan bayi. Setiap kelas diampu oleh 2 orang guru, sekolah ini memiliki beberapa ruangan yakni ruang kelas, kantor kepala sekolah dan guru, ruang tata usaha, tempat bermain, halaman, kamar mandi guru dan kamar mandi siswa.¹

Profil Sekolah RA. Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan

Nama Sekolah	: RA Aisyah
NSM	: 101212770012
NPSN	: 69730361
Provinsi	: Sumatra Utara
Kabupaten/Kota	: Padangsidempuan, Kec. Padangsidempuan Utara, Kelurahan. Batunadua Jae, Jl. Raja Inal Siregar
Kode Pos	: 22733
Telpon	: 085296847519
Email/Website	: raAISYAHbatunadua@gmail.com
Status Sekolah	: Swasta
Kelurahanompok Sekolah	: A dan B
Akreditasi	: B
Penerbit SK	: Kantor kementerian agama psp sumut
Tahun Terbit	: 2008
Kegiatan Belajar/mengajar	: Iqro dan Pengetahuan umum
Bangunan Sekolah	: Milik sendiri
Luas Bangunan	: 300 M

¹ RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae “Sejarah Berdirinya RA Aisyah”.20 Agustus 2024

Lokasi Sekolah	: Pinggir Kota
Jarak ke Pusat Kota	: 10 Km
Terletak Pada Lintasan	: Jl. Provinsi Sumut
Jumlah Keanggotaan Rayon	: 9

2. Visi Misi dan Tujuan Sekolah

a. Visi

Mendidik generasi sholeh dan shalehah yang berimana dan bertaqwa kepada Allah SWT. Mewujudkan generasi cerdas dan mandiri.

b. Misi

- 1) Menciptakan generasi yang bermutu dan berakhlak mulia.
- 2) Mengintegrasikan pendidikan umum dan pendidikan agama.
- 3) Lulusan RA Aisyah mampu membaca Al- Qur'an dengan baik dan benar.
- 4) Lulusan RA Aisyah mampu menulis dan membaca bahasa Indonesia serta pintar berhitung.

c. Tujuan Sekolah

- 1) Mengembangkan kurikulum dan perangkat pembelajaran yang inovatif.
- 2) Mendidik anak agar menjadi generasi yang berkualitas berguna bagi agama, nusa dan bangsa.²
- 3) Menyiapkan anak didik memasuki ginjang pendidikan dasar dengan ketercapaian kopetensin dasar sesuai tahapan perkembangan anak.
- 4) Meningkatkan propesionalisme tenaga pendidik dalam mengelola pendidikan yang menyenangkan dan berpotensi serta berkualitas.

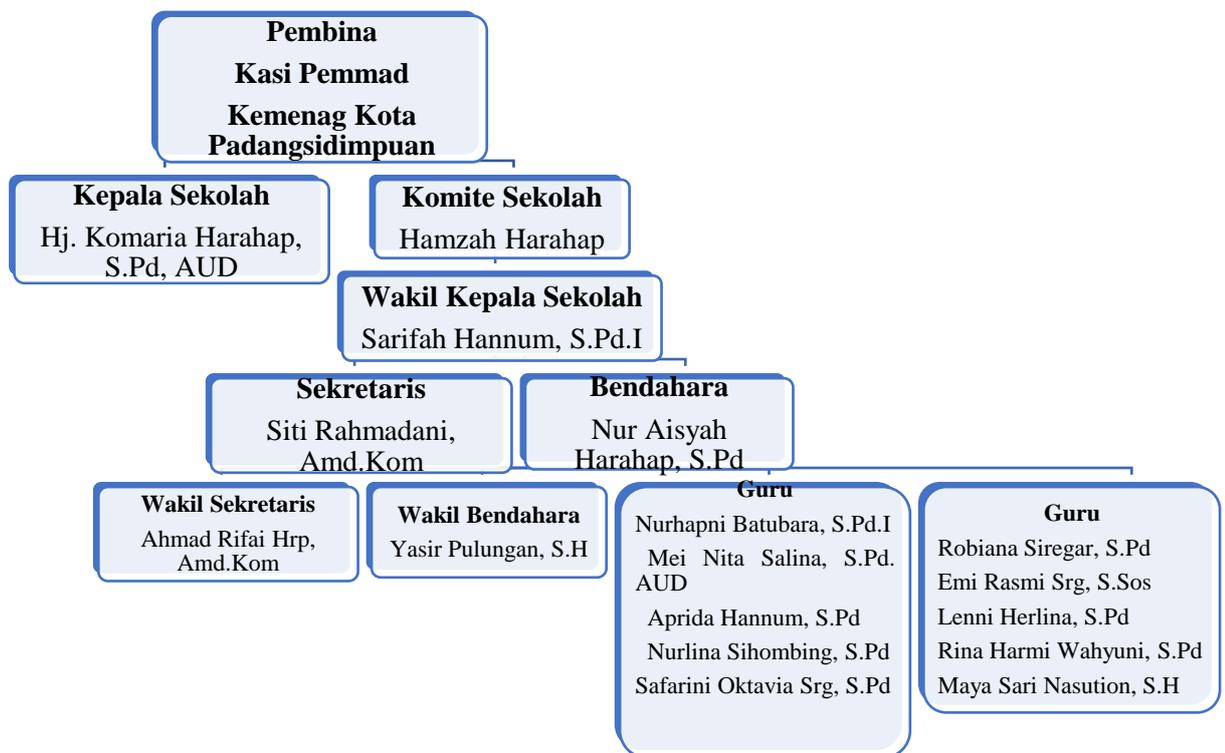
² RA AISYAH, "Profil RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae" 13 Agustus 2024

- 5) Mengembangkan kreativitas keterampilan anak didik untuk mengekspresikan diri dalam berkarya seni

3. Struktur Organisasi

Struktur adalah susunan personal yang bergabung dalam suatu organisasi, melalui struktur maka dapat dilihat tugas wewenang dan bidang kerjasama yang ada di dalam organisasi tersebut. Untuk lebih jelasnya berikut struktur di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae, yang terletak di Jl. Raja Inal Siregar Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan.

Gambar 4.1
Struktur Organisasi
Raudhatul Athfal (RA) AISYAH



4. Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan

RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae memiliki tenaga pengajar yang berjumlah 10 orang. Adapun keadaan pendidik dan tenaga kependidikan dapat dilihat dari table berikut ini³

Tabel 4.1
Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan

No	Nama	JABATAN
1	Hj. Komaria Harahap, S.Pd, AUD	Kepala Sekolah
2	Hamzah Harahap	Komite Sekolah
3	Siti Rahmadani, Amd.Kom	Sekretaris
4	Nur Aisyah Harahap, S.Pd	Bendahara
5	Nurhapni Batubara, S.Pd.I	Guru
6	Safarini Oktavia Siregar, S. Pd.I	Guru
7	Nurlina Sihombing, S.Pd	Guru
8	Robiana Siregar, S.Pd	Guru
9	Emi Rasmi Sari Siregar, S.Sos	Guru
10	Maya Sari Nasution, S,H	Guru

Sumber Data, Hasil Dari Dokumentasi Data Pendidik RA AISYAH, 13 Agustus 2024

5. Keadaan peserta Didik

RA Aisyah Kelurahan Batunadua memiliki peserta didik yang berjumlah 30 orang. Adapun keadaan peserta didik dapat dilihat di bawah ini :

Tabel 4.2
Keadaan Peserta Didik

No	Jenis Kelamin Pesera Didik	Jumlah Peserta Didik
1	Laki-laki	17
2	Perempuan	13

Sumber Data, Hasil Dari Dokumentasi Data Pendidik RA AISYAH, 13 Agustus 2024

6. Kegiatan Kelembagaan

Pembelajaran aktif di lembaga RA Aisyah dilaksanakan 5 hari yaitu mulai dari hari senin sampai dengan hari jumat. Peserta didik masuk pada

³ *Sumber Data, Hasil Dari Dokumentasi Data Pendidik RA AISYAH, 13 Agustus 2024*

pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 11.00 WIB. Ada 4 tahapan proses pembelajaran di lembaga RA Aisyah, yaitu :

Tabel 4.3
Kegiatan Kelembagaan RA AISYAH Kelurahan Batunadua Jae

No	Kegiatan	Jam
1	Sambutan Pagi	08.00-0815
2	Kegiatan Pembelajaran	08.15-09.30
3	Kegiatan Istirahat	09.30-10.00
4	Kegiatan Penutup	10.30-11.00

Sumber Data, Hasil Dari Dokumentasi Data Pendidik RA AISYAH, 19 Agustus 2024

B. Temuan Khusus

Penggunaan permainan *playdough* terhadap kreativitas anak di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidimpuan. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 29 Juli 2024 sampai 20 Agustus 2024 di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae. Jumlah peserta didik 30 anak, yaitu 17 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Penelitian ini diawali dengan wawancara yang dilakukan kepala sekolah, wali kelas tentang bagaimana perkembangan kreativitas anak Kelompok B dan langkah-langkah mengembangkan kreativitas melalui bermain *playdough*. Hasil analisis dan wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti untuk mengembangkan kreativitas anak melalui bermain *playdough*.

Playdough adalah sebuah alat permainan edukatif yang cukup aman dan dapat digunakan untuk mengembangkan motorik halus pada anak usia dini. Anak-anak dapat menggunakan tangannya untuk membentuk sebuah adonan *playdough*. Adonan tersebut sangat fleksibel dan mudah dibentuk sebuah angka, bunga, dan lain sebagainya. Sedangkan kreativitas merupakan mampu menciptakan ide atau gagasan yang baru. Dimana sebagai seorang pendidik kita harus selalu menstimulasi motorik halus pada anak khususnya yang dilakukan anak di RA

Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan dengan menstimulasi perkembangan motorik halus pada anak dan kreativitas dengan bermain *playdough*. Hal tersebut diharapkan dapat membantu anak dalam meningkatkan kreativitasnya. Beberapa hal yang dilakukan guru di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan pertama kali yakni, pelaksanaan kegiatan, dan penilaian.

1. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan penerapan *playdough* adalah sebuah wujud dari rencana yang telah disusun guru yang memberikan gambaran tentang kegiatan yang harus dilakukan. Dalam kegiatan harian di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan yakni terdiri dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti, kegiatan istirahat/makan, dan kegiatan penutup. Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan dimana tahapan awal dalam pelaksanaan kegiatan *playdough* antara lain:

a. Peneliti mempersiapkan adonan *playdough*

Adapun hasil dari observasi yang dilakukan di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan, sebelum kegiatan berlangsung peneliti terlebih dahulu menyiapkan adonan yang akan diberi kepada anak yaitu berupa bentuk adonan yg lunak dan lentur agar bisa dibentuk oleh anak sesuai dengan imajinasi yang ada di pikiran mereka masing-masing. Adonan yang diberikan kepada anak merupakan adonan yang terbuat dari tepung kanji, sunlight strawberry, dan lem fox putih semua bahan dicampurkan menjadi satu sampai membentuk adonan yang utuh

kemudian peneliti memberikan sebanyak 2 kepalan tangan kepada masing-masing anak.

Berdasarkan data observasi dan wawancara yang dilakukan yaitu dalam penggunaan kreativitas anak pada Kelompok B dengan mencari cara semenarik mungkin. Seperti halnya yang dikemukakan oleh guru di RA Aisyah. “Kita cari cara semenarik mungkin untuk anak-anak mencoba suatu hal-hal baru jadi sehingga anak-anak itu dapat berimajinasi untuk berkreativitas yang banyak”.⁴ Mengembangkan kreativitas merupakan salah satu kegiatan yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Guru mempunyai peran tidak hanya untuk menyampaikan dan mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga untuk mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran. Di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae, pendidik juga menyediakan berbagai media pembelajaran untuk membantu guru menentukan arah pembelajaran dan tujuan yang ingin di capai sehingga tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pemaparan yang diberikan oleh unit selaku Kepala Sekolah.

“Jadi di RA Aisyah ini perkembangan anaknya berbeda-beda dari anak yang satu dengan lainnya, ada yang cepat tanggap ada juga yang masih harus di dampingi, apalagi kelas A dan B tentunya perkembangannya sangat berbeda. Maka dari itu selain enam aspek perkembangan seperti bahasa, motorik, kognitif, sosial dan agama, tentunya kita juga mengembangkan kreativitas maka, secara tidak sadar kami sudah ikut mengembangkan ke enam aspek itu. Ya disini kami mengembangkan kreativitas melalui macam cara dan media juga, salah satunya yaitu dengan *playdough* itu tadi umi”.⁵

⁴ Guru, Diwawancarai oleh Penulis, 19 Agustus 2024

⁵ Aisyah Siregar, Diwawancarai oleh Penulis, 19 Agustus 2024

Guru memilih mengembangkan kemampuan membebaskan anak membentuk adonan *playdough*. Dengan harapan dan tujuan anak mampu mengembangkan kreativitasnya dimana tujuan pembelajaran itu amat sangat penting agar kegiatan tersebut terarah.

b. Peneliti memperkenalkan atau menjelaskan tentang *playdough*

Hasil observasi yang peneliti peroleh didapatkan hasil bahwa peneliti memperkenalkan dan menjelaskan tentang *playdough* kepada anak saat anak sudah siap menerima pembelajaran yang dijelaskan peneliti pada anak apa itu *playdough* bagaimana cara menggunakannya dan hal apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan. Permainan *playdough* ini merupakan salah satu bentuk mainan yang terbuat dari bahan lunak, adonan ini dinamakan slime yang bisa anak-anak bentuk sesuai dengan keinginan dan imajinasi masing-masing. Adonan ini juga memiliki warna yang indah seperti merah dan hijau yang dibuat agar anak tertarik untuk membuat bentuk yang diinginkan kemudian, *playdough* juga berasal dari bahasa Inggris yang artinya (Bermain Adonan). Tidak jauh beda, *playdough* juga salah satu bentuk permainan yang sangat ideal dimainkan oleh anak seusia 5-6 Tahun dan bisa membuat anak menjadi kreatif mengasah anak untuk berfikir sesuai dengan khayalannya serta membantu mengembangkan motorik halus dan motorik kasar pada anak.

Hal ini juga disampaikan Aisyah Siregar selaku guru Kelompok B yang mengatakan bahwa:

“Bermain *playdough* dapat mendorong kreativitas anak, karena dengan permainan tersebut dapat memotivasi bentuk berbagai kreasi sesuai dengan imajinasi anak”.

- c. Peneliti membagikan adonan *playdough* berupa slime.

Setelah peneliti menjelaskan tentang *playdough* pada anak selanjutnya peneliti kemudian membagikan adonan pada anak setiap anak mendapatkan adonan yang sama dengan warna yang berbeda.

Hal tersebut juga sependapat dengan Kepala Sekolah bahwa cara bermain menggunakan *playdough* tidak sama dengan yang lain dimana anak diharapkan mampu membuat sesuai dengan idenya masing-masing.

“Menurut saya, dengan *playdough* ini sudah bisa mengembangkan imajinasi sendiri. Dengan cara yang tidak sama dengan yang lain sesuai pemikirannya sendiri. Dengan *playdough* ini juga sudah bisa melaksanakan dan bisa memancing kreasi anak membentuk seperti orang-orangan, robot, yang anak-anak suka”.⁶

- d. Peneliti memperkenalkan anak untuk membuat bentuk bebas

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti memperoleh hasil bahwa peneliti mencontohkan kepada anak untuk membentuk angka satu sampai dengan lima lalu kemudian anak diharapkan untuk meniru bentuk yang dibuat oleh peneliti setelah itu anak diberikan kebebasan untuk membentuk atau berkreasi sesuai dengan kemampuan anak. Anak bisa membentuk apa saja.

Berdasarkan wawancara dan observasi dapat dilihat bahwa kreativitas anak dapat dikembangkan secara maksimal dengan menggunakan media yang menumbuhkan kreativitas secara tepat dan benar. Media pembelajaran sangat di perlukan untuk mempercepat proses penyerapan materi pembelajaran pada anak. Seperti *playdough*, permainan

⁶ Kepala Sekolah, Diwawancarai oleh Penulis, 19 Agustus 2024

tersebut yang aman dan relatif murah yang dapat dibuat sendiri. Bermain *playdough* bukan hanya mendorong kreativitas pada anak-anak tetapi juga dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan seperti motorik, kognitif, bahasa bahkan nilai agama dan moral juga dalam bermain *playdough* ini banyak manfaatnya, guru dapat memasukkan pembelajaran interaktif atau eksperimen.

Sehingga penulis menyimpulkan bahwasannya *playdough* ini sudah dapat mengupayakan pengembangan kreativitas anak baik itu dalam bentuk yang biasa saja sampai bentuk yang unik sesuai dengan keinginan anak. Hal ini terlihat ketika anak membentuk *playdough* sesuai imajinasinya, mencoba membuat bentuk baru seperti yang sudah anak lakukan yaitu, membentuk orang-orangan, kue, bola, cincin, dan lain sebagainya atau membuat hasil karya seni dari bermain *playdough*. Di RA Aisyah anak mampu membuat dan berkreasi dari *playdough*, meskipun perkembangannya pada dasarnya berbeda dan hasil karyanya pun tidak sama. Sebagai pendidik harus tetap memberi apresiasi kepada anak.

Hal ini juga disampaikan oleh guru RA Aisyah bahwa perlunya motivasi untuk mereka.

“Didampingi dulu, memberi motivasi “ini giniloh, ini begini”. Karena ketika temen-temennya sudah jadi dia pasti akan mencobanya karena anak kan rasa ingin tahunya tinggi”.⁷ Selain dengan kepala sekolah dan wali kelas maupun guru, peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa-siswi melalui kegiatan penutup atau *recalling* terkait dengan hasil karya dari *playdough* di RA Aisyah Kelurahan. Batunadua Jae :

⁷ Guru, Diwawancarai oleh Penulis, 19 Agustus 2024

“Iya bu, ini namanya *playdough* aku seneng mau mau belajar lagi dan pengen buat lagi, ini buat kakak ini bentuknya olang-olangan, nuru buat lobot, telapak kaki bagus”.⁸

Hasil observasi peneliti yang dilakukan oleh anak diketahui bahwa, perkembangan kreativitas anak sangat berbeda, mulai dari hasil bentuk karyanya ada yang sudah mampu membuat robot-robotan, bentuk bola, dan ada juga yang hanya mampu membuat bentuk dasar contohnya membulat-bulat adonan, memijit-mijit adonan, kemudian menggulung-gulung adonan maka guru perlu mendampingi serta memotivasi sehingga memberikan ruang imajinasi dan kreativitas yang maksimal kepada anak untuk menciptakan ide yang lebih bagus dan seuniknya karena, kita tidak bisa menghalangi ataupun membatasi kemampuan anak untuk berimajinasi melalui ide yang dituangkannya dalam bermain adonan ini. Dengan hal itu anak akan mengenal tentang perbedaan suatu hasil karya yang diharapkan anak dapat saling menghargai kreasi temannya. Guru kelas juga menyampaikan bahwa bermain *playdough* dapat dengan mudah di temukan bahkan bisa di buat sendiri sehingga mereka dapat memainkannya dirumah.

Hal yang sama juga dikatakan oleh Zayn Harahap salah satu peserta didik yang peneliti temui untuk mengetahui tanggapan setelah proses kegiatan selesai. “umi abang senang kali main adonannya harumnya juga wangi umi, bisa abang bentuk apa aja”.⁹ Berdasarkan pernyataan diatas bahwa guru di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan memberikan kebebasan kepada anak untuk membentuk adonan *playdough*

⁸ Nisa Nasution, wawancara dengan Peserta Didik, 18 Agustus 2024

⁹ Zayn Harahap, wawancara dengan Peserta Didik, 18 Agustus 2024

sesuka hati dan sesuai dengan kemampuannya, hal ini dilakukan guna memberikan kebebasan kepada anak untuk berimajinasi dan berkreasi agar guru dapat menilai dan melihat sejauh mana kemampuan anak dalam mengembangkan sebuah adonan *playdough*.

2. Penilaian

Penilaian dilakukan saat bermain *playdough*. Dimana data yang diperoleh didapatkan dari kenyataan yang dikerjakan anak secara langsung. Peneliti melakukan penilaian secara umum atau menyeluruh yang didasarkan pada tujuan yang telah peneliti tetapkan. Peneliti memperoleh data dari peserta didik dan dibantu guru kelas dimana indikator penilaian di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota padangsidimpuan dalam penggunaan media *playdough* untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti berlandaskan pada keterampilan untuk menentukan pertalian baru, memandang subyek yang baru, dan membentuk kombinasi-kombinasi baru yang telah tercipta dalam pikiran melalui kegiatan permainan *playdough* pada Anak Usia Dini di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidimpuan, peneliti melihat penggunaan permainan *playdough* yang dilakukan oleh anak.¹⁰

Berikut dipaparkan hasil perkembangan kreativitas anak di RA Aisyah pada tabel 4.4

¹⁰ RA AISYAH, Data oleh Penulis, 20 Agustus 2024

Tabel 4.4
Data Perkembangan Kreativitas Anak di RA Aisyah

No.	Nama	Indikator Pencapaian			Keterangan
		#	*	❖	
1.	Fadillah	BSB	BSB	BSB	BSB
2.	Faziah	BSB	BSB	BSB	BSB
3.	Dira	MB	MB	BSH	MB
4.	Taki	MB	MB	MB	MB
5.	Alia	MB	MB	MB	MB
6.	Sanah	BSB	BSB	BSB	BSB
7.	Fiza	BSB	BSB	BSB	BSB
8.	Tasya	BSH	BSH	BSH	BSH
9.	Embun	MB	MB	BSH	MB
10.	Nisa Nasution	MB	BSB	BSB	BSB
11.	Hawwa	MB	MB	MB	MB
12.	Mimi	MB	MB	MB	MB
13.	Kayla	BSH	BSH	BSH	BSH
14.	Hafis	MB	BSH	BSH	BSH
15.	Zayn Harahap	BSH	BSH	BSH	BSH
16.	Abizar	MB	BSB	BSB	BSB
17.	Alvi	MB	MB	BSH	MB
18.	Imam	MB	BSH	BSH	BSH
19.	Daffa Sitompul	BSB	BSB	BSB	BSB
20.	Hadi	BB	BB	BSH	BB
21.	Faisal Simamora	MB	MB	MB	BSB
22.	Gali	BB	BB	BB	BB
23.	Arkhan	BSB	BSB	BSB	BSB
24.	Zein	BB	MB	MB	BSB
25.	Azzam Nasution	MB	MB	MB	MB
26.	Farhan	MB	MB	MB	BSB
27.	Rafi Ahmad Hasibuan	BSB	BSB	BSB	BSB
28.	Abi	MB	MB	MB	MB
29.	Nur Hasanah	BB	BB	BB	BB
30.	Abdullah	MB	MB	MB	MB

Sumber Data, Hasil Dari Dokumentasi Data Pendidik RA AISYAH, 29 Juli-20 Agustus 2024

Keterangan Simbol:

- # (Kemampuan anak dalam membuat bentuk dan imajinasi yang baru)
- * (Kemampuan anak dalam membuat kombinasi-kombinasi yang baru)
- ❖ (Hasil adonan/bentuk orang-orangan yang paling menonjol pada anak)

Keterangan Huruf:

- a. BB (Belum Berkembang)
- b. MB (Mulai Berkembang)
- c. BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- d. BSB (Berkembang Sangat Baik)

Adapun rumus penilaian data Perkembangan kreativitas menggunakan 4 skala diantaranya :¹¹

- a. BB (Belum Berkembang), bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru
- b. MB (Mulai Berkembang), bila anak melakukannya masih harus di ingatkan atau dibantu oleh guru.
- c. BSH (Berkembang Sesuai Harapan), bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dapat konsisten tanpa harus di ingatkan atau di contohkan oleh guru
- d. BSB (Berkembang Sangat Baik), bila anak sudah dapat melakukan secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang di harapkan.

15 dari 30 anak dalam satu kelas, pencapaian perkembangan kreativitasnya mulai berkembang, 12 anak, sudah berkembang sesuai harapan (BSH) ada 5 anak dan 16 anak sudah berkembang sangat baik (BSB) kemudian 3 anak yang belum berkembang. Anak yang pencapaian perkembangan kreativitasnya (MB) dikarenakan anak masih malu dan kurang berani untuk

¹¹ RA Aisyah, Sumber Data Diambil oleh Penulis, 29 Juli-20 Agustus 2024

mengungkapkan pendapat. Selain itu, anak masih kurang percaya diri menyampaikan ide baru untuk dituangkan melalui permainan adonan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dapat penulis simpulkan bahwa pengembangan kreativitas anak sangat berbeda dan tentunya akan menghasilkan suatu karya yang berbeda-beda juga, ada 7 anak mampu membuat bentuk yang baru sesuai dengan imajinasi yang anak inginkan, 9 anak mampu mengkombinasikan bentuk yang anak ketahui melalui permainan adonan tersebut, 9 anak juga menghasilkan bentuk karya yang menonjol yaitu pada bentuk orang-orangan dan bentuk kue semua ini dapat diketahui perkembangan pada anak Berkembang Sangat Baik (BSB), kemudian ada 4 anak yang belum mampu membentuk karya yang baru sesuai imajinasinya, 3 anak belum mampu mengkombinasikan bentuk yang anak ketahui melalui adonan tersebut, 2 anak belum yang tidak menonjol dalam berkarya dari penjelasan tersebut maka, anak mengalami perkembangan yang Belum Berkembang (BB), lalu ada 4 anak dikategorikan sesuai dengan harapan dalam membuat bentuk yang baru sesuai dengan imajinasinya, 5 anak juga masih sesuai harapan dalam mengkombinasikan bentuk karyanya dengan temannya, 9 anak masih dikategorikan sesuai harapan untuk bisa menonjolkan hasil karyanya, maka muncul bahwasanya perkembangan anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan yang terakhir ada 13 anak dikategorikan mulai mampu membentuk karya yang baru sesuai dengan imajinasinya, 16 anak mampu megkombinasikan bentuk yang ia inginkan ataupun meniru karya temannya, dan 10 anak mulai sedikit menonjol dalam membentuk karya yang

sama dengan imajinasi atau bentuk yang dibuat oleh temannya seperti yang anak buat adalah mereka membentuk orang-orangan yang hampir setengah dari kelas tersebut.

Guru harus mengetahui karakter anak, juga diharap untuk berperan aktif dalam memotivasi serta mengapresiasi anak. Membebaskan anak untuk berkreasi dan berimajinasi sesuai keinginan anak itu sendiri berguna meningkatkan *self esteem* anak. Dengan hal tersebut anak akan mengetahui perbedaan suatu hasil karya dan secara tidak sadar guru sudah mengenalkan konsep saling menghargai kepada anak dan berguna memupuk kemampuan sosial sejak dini. Salah satu media yang dapat mengupayakan perkembangan kreativitas yaitu bermain *playdough*. Bukan hanya itu, anak dapat mengetahui eksperimen bahwa adonan *playdough* ini bisa dibuat sendiri dirumah dan bisa dibentuk sesuai kesukaannya. Dan dengan mengingat arahan yang di berikan oleh guru perkembangan daya pikir dan imajinasi anak dapat berkembang dengan optimal.

C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan hasil paparan data yang peneliti sajikan, berikut akan dibahas kaitannya dengan teori yang di paparkan tokoh dengan hasil temuan peneliti dilapangan yang sesuai dengan fokus masalah sebagai berikut: Penggunaan permainan *playdough* terhadap kreativitas anak di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan

Berdasarkan hasil obsevasi, wawancara, dan dokumentasi bahwa pengembangan kreativitas anak sudah di kembangkan di RA Aisyah Kelurahan

Batunadua Jae, hal ini terlihat ketika wawancara bahwa pengembangan kreativitas anak dengan menggunakan berbagai media salah satunya menggunakan *playdough*. Dengan membentuk *playdough* ini anak akan lebih mudah untuk belajar mengembangkan kreativitas seluas-luasnya, dimana anak terdorong untuk mengasah imajinasi serta kreasinya secara bebas sesuai kesukaan anak itu sendiri dan mereka akan menghasilkan suatu karya. Selain itu, dengan guru memberikan arahan anak dapat mengetahui eksperimen bahwa adonan *playdough* ini bisa dibuat sendiri dirumah dan bisa dibentuk sesuai kesukaannya. Dan dengan mengingat arahan yang di berikan oleh guru maka diharap perkembangan daya pikir dan imajinasi anak dapat berkembang dengan optimal. Bukan hanya itu saja dengan membentuk suatu karya menggunakan *playdough* ini anak-anak dapat mengenal tentang perbedaan kemampuan mereka sehingga secara tidak sadar guru sudah menanamkan sifat saling menghargai antar karya teman. Karena dengan *playdough* ini anak dapat membentuk kreasi sesuai dengan imajinasi mereka. Sesuai teori Umi Kayvan dikutip dalam buku kreativitas anak oleh Chintia mengungkapkan bahwa pengembangan kreativitas anak dapat dilakukan melalui menciptakan produk salah satunya adalah dengan media *playdough*.¹²

Sejalan dengan teori Einon Dorothy dalam Jurnal Endang menyatakan bahwa apabila anak bermain dengan menggunakan media *playdough* meningkatkan rasa percaya diri anak, meningkatkan kemampuan berfikir kreatif, kreasi serta melatih keoriginalitas dalam berkarya.¹³ Bermain *playdough* ini mengajarkan anak untuk membuat sesuai idenya masing-masing, dengan

¹²Chintia Monica, Kreativitas Anak, (Jakarta : Bintang Indonesia, 2019), 26

¹³ Endang, Syafrudin, "Penggunaan media *playdough* dalam mengembangkan kreativitas anak", 82

playdough mereka mencoba membentuk adonan sesuai imajinasinya melalui meremas, menggulung, memijat bahkan bukan hanya kreativitasnya saja namun dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan seperti motorik, bahasa dan lain-lain. Anak-anak mengingat contoh yang diperagakan oleh guru sehingga daya pikir dan imajinasi anak juga ikut berkembang. Pernyataan diatas sesuai dengan teori Munandar dalam buku Yuliani mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau sudah di kenal sebelumnya, dan kombinasi yang dimaksud adalah menciptakan hal hal baru dan mereka diberi kebebasan untuk daya pikir yang kreatif.¹⁴ Berdasarkan hasil temuan diatas yang relavan dengan teori James R. Evans, bahwa untuk mengembangkan kreativitas, yaitu anak dapat membuat suatu karya pertalian yang baru dengan kreasi baru bagi diri mereka sendiri, serta membentuk kombinasi-kombinasi baru. Anak dapat mengembangkan daya pikir dan imajinatifnya, lalu menciptakan suatu karya dengan melalui cara memberikan kebebasan seluas-luasnya untuk mereka maka bisa dapat meningkatkan rasa percaya diri juga sehingga anak dapat berpikir secara kreatif.

Berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang peneliti lakukan ditemukan bahwa untuk mengembangkan kreativitas anak maka di perlukan langkah-langkah antara lain:

1. Menyiapkan media pembelajaran
2. Guru menyampaikan aturan bermain *playdough*

¹⁴ Yuliani Nurani dkk, Memacu Kreativitas melalui Bermain. (Jakarta : Bumi Aksara, 2020) , 2 <https://webadmin-ipusnas/182430>

3. Guru memberikan contoh dan motivasi sebelum kegiatan bermain *playdough*
4. Anak mulai membentuk *playdough*
5. Guru mengamati sambil memberi penilaian
6. Guru mengevaluasi dengan diskusi (*Recalling*) mengenai karya mereka

Sedangkan data empatik berdasarkan informasi dan observasi serta dokumentasi di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae, permainan *playdough* sangat di senangi oleh anak, dengan membentuk *playdough* anak dilatih untuk terampil dan sabar, selain itu anak juga dapat membangun daya pikir anak dengan cara membuat suatu karya dari *playdough* sesuai dengan kreasi dan imajinasi mereka. Pada hakikatnya guru sebagai fasilitator hendaklah menguasai teknik dan tentunya harus lebih kreatif lagi dalam melakukan kegiatan tersebut agar menjadi lebih efisien. Secara empirik untuk mengupayakan perkembangan kreativitas anak pada Kelompok B di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae, menunjukkan bahwa peneliti memperkirakan teknik semenarik mungkin yang digunakan dalam pembelajaran bermain *playdough*.

Proses yang pertama yaitu peneliti merumuskan kegiatan bermain *playdough* adalah guru mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) serta media pembelajaran yang akan digunakan dimana hal tersebut sudah terlaksana dengan baik, agar anak mengetahui pembelajaran yang akan dilakukan dan menggunakan bahan apakah pembelajaran pada hari ini sehingga anak akan memperhatikan dan mulai terpancing daya pikir untuk bertanya kepada guru, selain itu anak juga dapat mengerti bahan tersebut nantinya bisa dijadikan suatu

karya yang dapat dengan bebas dibentuk sesuai kreasi dan imajinasi mereka. Sehingga anak dapat memahami dan lebih gembira untuk melaksanakan pembelajaran. Dari hasil observasi, wawancara serta dokumentasi bahwasannya di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae sebelum melakukan pembelajaran guru diharap menyiapkan terlebih dahulu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) serta media atau bahan bertujuan agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Proses atau cara yang kedua peneliti merumuskan kegiatan bermain *playdough* yaitu guru menyampaikan aturan bermain *playdough*, sangat diperlukan dan sudah terlaksana, karena pada dasarnya setiap permainan mempunyai tata cara dan aturan tertentu jadi, sebagai guru menjelaskan terlebih dahulu agar anak memahami ketentuan tersebut. Dengan begitu anak akan mengetahui bahwasannya *playdough* ini berfungsi untuk dimainkan dibentuk sesuai kreasi dan keinginan imajinasi mereka dan bukan untuk dimakan, dengan begitu secara tidak sadar guru sudah mengenalkan tentang tekstur yang tentunya membuat kecerdasan logika anak mulai terangsang secara baik. Terbukti dengan guru menjelaskan aturan permainan anak cenderung berantusias untuk mendengarkan dan kritis bertanya kepada guru terkait fungsi bahan tersebut, dengan begitu kemampuan berpikir kritis anak akan berkembang dengan optimal, sikap seperti inilah yang merupakan salah satu sikap dari kreatif anak.

Hal ini sesuai dengan teori Ihat Hatimah dalam buku pengembangan kreativitas anak usia dini teori dan praktik oleh Masganti yaitu berpikir orisinal

merupakan anak mampu mengungkapkan jawaban yang baru, anak mampu mengimajinasi bermacam fungsi benda.¹⁵

Langkah atau cara yang ketiga yaitu peneliti merumuskan kegiatan bermain *playdough* di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae yaitu peneliti memberikan contoh dan motivasi sebelum melakukan kegiatan bermain *playdough*, hal tersebut sudah terlaksana dengan baik dimana guru berperan memberikan contoh terlebih dahulu sebelum anak-anak mengerjakan suatu kegiatan seperti memberikan gambaran secara garis besarnya saja, agar kemampuan berpikir anak terpancing. Selain itu, guru dan peneliti juga memberikan motivasi pada anak. Motivasi ini diberikan agar anak lebih terdorong untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreativitasnya. Karena pada dasarnya perkembangan anak berbeda maka guru berperan aktif untuk memberikan motivasi sehingga yang sebelumnya anak kurang semangat menjadi lebih semangat dan percaya diri. Oleh sebab itu, teknik yang ketiga diharap dapat lebih mudah mengembangkan sikap semangat berkreasi, imajinatif dan rasa percaya diri anak secara optimal.

Langkah yang keempat, yaitu peneliti merumuskan kegiatan bermain *playdough* adalah dengan anak mulai membentuk *playdough*, hal tersebut sudah terlaksana secara baik dikarenakan dengan memberikan pengalaman langsung pada anak maka guru lebih mudah dalam mengembangkan kreativitas mereka. Terbukti ketika anak diminta membuat suatu karya dengan menggunakan *playdough*, mereka memahami cara yang di contohkan peneliti walaupun masih

¹⁵ Masganti dkk, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Praktik dan Teori, 9

belum sma persis seperti contoh yang dibuat oleh peneliti sebelumnya dan anak berantusias tertarik untuk menciptakan karya sesuai imajinasi dan kreasi mereka. Sehingga anak dapat lebih mudah meuangkan ide-ide yang mereka miliki.

Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi langkah kelima yaitu guru mengamati sambil memberi penilaian dan sudah terlaksana secara baik, selain memberikan penilaian guru menyelipkan sedikit motivasi agar kekreatifannya tidak sampai hilang pada diri anak, hal ini agar mempermudah guru untuk mengetahui seberapa ketercapaian pengembangan kreativitas anak melalui bermain *playdough* karena, pada hakikatnya perkembangan anak berbeda-beda.

Hal ini sesuai mengenai pengembangan kreativitas anak, dengan defenisi kreativitas yang menggunakan pendekatan 4 P yaitu ditinjau dari aspek pribadi dalam buku pengembangan kreativitas teori dan praktik oleh Masganti yaitu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat peserta didiknya dan jangan mengharapkan semua peserta melakukan dan menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama. Guru hendaknya membantu anak menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.¹⁶

Langkah atau cara yang keenam, yaitu peneliti merumuskan kegiatan bermain *playdough* adalah guru mengevaluasi dengan berdiskusi (*recalling*) tentang hasil karya, hal ini bertujuan agar guru dapat melihat bagaimana perkembangan anak didik mereka. Setelah pembelajaran selesai guru mengajak anak berdiskusi mengenai karya yang dibuat mereka, seperti berdiskusi tentang warna apa yang mereka dapat, mereka buat karya apa dan lainnya yang

¹⁶ Masganti dkk, Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Praktik dan Teori,

berhubungan dengan karya yang mereka buat. Mengajak anak berdiskusi ini bertujuan untuk memicu agar menyimak dan menumbuhkan rasa percaya diri pada anak ketika anak mencoba menjawab pertanyaan dari guru dan juga anak dapat menghargai karya dari teman mereka, di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae ini guru juga melakukan evaluasi pembelajaran, hal tersebut sangat penting dimana bukan hanya menekankan pada hasil dari kegiatan yang sudah dilakukan, melainkan juga bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung, karena dengan hal ini guru akan mengetahui perkembangan anak, mengetahui apakah pembelajaran sudah tercapai tujuannya atau belum.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan kreativitas anak sangat berbeda dan tentunya akan menghasilkan suatu karya yang berbeda-beda juga, ada 7 anak mampu membuat bentuk yang baru sesuai dengan imajinasi yang anak inginkan, 9 anak mampu mengkombinasikan bentuk yang anak ketahui melalui permainan adonan tersebut, 9 anak juga menghasilkan bentuk karya yang menonjol yaitu pada bentuk orang-orangan dan bentuk kue. Semua ini dapat diketahui perkembangan pada anak Berkembang Sangat Baik (BSB), kemudian ada 4 anak yang belum mampu membentuk karya yang baru sesuai imajinasinya, 3 anak belum mampu mengkombinasikan bentuk yang anak ketahui melalui adonan tersebut, 2 anak belum yang tidak menonjol dalam berkarya dari penjelasan tersebut maka, anak mengalami perkembangan yang Belum Berkembang (BB)

Ada 4 anak dikategorikan sesuai dengan harapan dalam membuat bentuk yang baru sesuai dengan imajinasinya, 5 anak juga masih sesuai harapan dalam mengkombinasikan bentuk karyanya dengan temannya, 9 anak masih dikategorikan sesuai harapan untuk bisa menonjolkan hasil karyanya, maka muncul bahwasanya perkembangan anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan yang terakhir ada 10 anak dikategorikan mulai mampu membentuk karya yang baru sesuai dengan imajinasinya, 13 anak mulai mampu mengkombinasikan bentuk yang ia inginkan ataupun meniru karya temannya, dan 16 berkembang

sangat baik dalam membentuk karya yang sama dengan imajinasi atau bentuk yang dibuat oleh temannya seperti yang anak buat adalah mereka membentuk orang-orangan yang hampir setengah dari kelas tersebut.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka dapat diajukan saran sebagai berikut.

1. Kepada Kepala Sekolah RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae hendaknya lebih memberikan arahan dan bimbingan kepada guru dan wali murid, bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang pentingnya kreativitas bagi anak agar dapat berkembang secara optimal
2. Kepada Guru di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae hendaknya lebih kreatif lagi dalam pembelajaran serta lebih mengembangkan metode yang mudah dan menarik untuk peserta didik, agar anak dengan mudah memahami pembelajaran yang diberikan dan agar perkembangan anak dapat berkembang dengan baik, salah satunya kreativitas anak.
3. Kepada peneliti selanjutnya hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber rujukan untuk melakukan penelitian lanjutan khususnya di bidang kajian yang sama dengan memperluas fokus penelitian yang digunakan sehingga menghasilkan penelitian yang lebih akurat dan variatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2020) *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: kencana prenatal media group)
- Adhika Yuningsih. (2021) *Penggunaan Playdough dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini Kelurahanompok A di RA Ismaria Al-Qur'anniyah* (UIN Raden Intan Lampung).
- Anita Yus, *penilaian perkembangan belajar anak taman kanak-kanak* Jakarta: kencana prenatal media group
- Elizabeth B. Hurlock. (2020) *Perkembangan Anak*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama
- Endang, Syafrudin, "Penggunaan media *playdough* dalam mengembangkan kreativitas anak"
- Chica Haryani. "*Penerapan Metode Bermain*"
- Chintia Monica. (2019) *Kreativitas Anak*. Jakarta : Bintang Indonesia
- Guru, Diwawancarai oleh Penulis, 19 Agustus 2024
- Heni, Diwawancarai oleh Penulis, 19 Agustus 2024
- Indah Dewi Kumalasari. (2021) *Penerapan Permainan Playdough dan Kreativitas Angka pada Anak RA Al-Qodiriyah Sleman Blitar* (IAIN Tulung Agung)
- Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. (2023) Indonesia Volume 02 Number 01
- Kepala Sekolah, Diwawancarai oleh Penulis, 19 Agustus 2024
- Masganti dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Praktik dan Teori*
- Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*
- RA Aisyah, "Profil RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae" 13 Agustus 2024
- RA Aisyah, Data oleh Penulis, 20 Agustus 2024
- RA Aisyah, Sumber Data Diambil oleh Penulis, 20-31 Agustus 2024
- Sugiyono. (2020) *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, h. 207

Sugiyono. Metode Penelitian *Sumber Data, Hasil Dari Dokumentasi Data Pendidik RA Aisyah*, 13 Agustus 2024

Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Uno, Hamzah B dan Kuadrat, Masri. *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*

Utami Hunandar. (2020) *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : PT Rineka Cipta

Yuliani Nurani dkk, (2020) Memacu Kreativitas melalui Bermain. Jakarta : Bumi Aksara, 2 <https://webadmin-ipusnas/182430>

Chintia Monica. (2020) Kreativitas Anak. Jakarta : Bintang Indonesia, 26

Endang, Syafrudin. (2020) Penggunaan media *playdough* dalam mengembangkan kreativitas anak

Lampiran I

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS ANAK DENGAN PERMAINAN PLAYDOUGH DI RA AISYAH KELURAHAN BATUNADUA JAE KOTA PADANGSIDIMPUAN

No	Aspek Observasi	Hasil Observasi			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak serius dalam bermain adonan, dimana anak mampu membuat bentuk sesuai dengan cetakan mulai dari awal sampai selesai				✓
2.	Anak kreatif dalam bermain adonan, yaitu anak mampu menyelesaikan kegiatan yang diberikan oleh pendidik				✓
3.	Anak dapat menunjukkan minat dalam bermain, dimana anak dapat memperlihatkan perilaku senang dalam melakukan kegiatan bermain adonan		✓		
4.	Mandiri, yaitu anak dapat menyelesaikan kegiatan bermain adonan sendiri dengan menghasilkan berbagai macam bentuk				✓
5.	Semangat bermain yang tinggi, dimana anak senang, rajin, dan penuh ekspresi dalam melakukan kegiatan permainan tersebut			✓	
6.	Anak tidak mudah putus asa, dimana anak berusaha untuk menyelesaikan adonan sampai menjadi bentuk yang diinginkan				✓
7.	Anak senang mencari hal baru dan dapat menirukan bagaimana agar adonan itu menjadi sama bentuk dengan yang sudah pernah di lihatnya		✓		
8.	Anak dapat mempertahankan pendapat sendiri, yaitu anak bisa mempertahankan sesuatu jika anak sudah yakin dengan kekreatifan yang di buatnya baik itu bentuk adonan seperti bintang atau bentuk lainnya		✓		
9.	Anak mampu memahami jika bermain adonan itu bukan hanya untuk pengetahuan semata saja, melainkan untuk di jadikan bahan eksperimen bagi mereka		✓		
10.	Anak mampu membuat bentuk yang unik dalam kegiatan bermain adonan sesuai dengan perintah pendidik				✓

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSB : Berkembang Sangat Baik

BSH : Belum Sesuai Harapan

Lampiran II

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN GURU DI RA AISYAH KELURAHAN BATUNADUA JAE KOTA PADANGSIDIMPUAN

Dalam rangka mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian ini dengan judul “**Penggunaan Permainan *Playdough* terhadap Kreativitas Anak di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidimpuan**”. Untuk itu dalam hal ini peneliti mengadakan observasi sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan permainan *playdough* terhadap kreativitas anak di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidimpuan?
2. Bagaimana proses permainan *playdough* yang dicontohkan oleh guru?
3. Menurut bapak/ibu guru, apakah peserta didik memiliki kelebihan yang dapat membantu kreativitas anak dalam melakukan permainan tersebut?
4. Adakah dampak positif dari hasil kegiatan anak di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidimpuan?
5. Adakah faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan anak dalam kegiatan permainan *playdough*?

Padangsidimpuan, Agustus 2024

Wawancara

MayLinda Pranita

Lampiran III

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN PESERTA DIDIK RA AISYAH KELURAHAN BATUNADUA JAE KOTA PADANGSIDIMPUAN

Dalam rangka mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian ini dengan judul “**Penggunaan Permainan *Playdough* terhadap Kreativitas Anak di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidimpuan**”. Untuk itu dalam hal ini peneliti mengadakan observasi sebagai berikut:

1. Menurut adik kayak mana sih cara memainkan *playdough* yang dimainkan saat pembelajaran?
2. Kesulitan apa saja yang adik rasakan saat bermain *playdough* ini?
3. Bagaimana menurut adik permainan *playdough* ini bisa menjadi bentuk yang lucu dan gemoy?
4. Apa saja yang adik rasakan sesudah melakukan permainan *playdough* ini?
5. Bagaimana cara adik mencontohkan permainan yang adik buat supaya bisa jadi sebuah bentuk lucu setelah adik bermain *playdough*?

Padangsidimpuan, Agustus 2024

Wawancara

MayLinda Pranita

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama	: MayLinda Pranita
NIM	: 2020600009
Fakultas/Jurusan	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PIAUD
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir	: Rantauprapat, 17 Mei 2002
Anak ke	: 3 (Ketiga) dari 3 Bersaudara
Kewarganegaraan	: WNI
Status	: Belum Menikah
Agama	: Islam
Alamat	: Aek Paing Bawah 2. Kecamatan Rantau Utara.
Telp/No.Hp	: 0823-8103-3416
E-mail	: melindam036@ gmail. com

B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah	: Marsono
Pekerjaan	: Pensiun Karyawan PTPN 3 Rantauprapat
Telp/No. Hp Ayah	: 082388514743
Nama Ibu	: Jamilah Ritonga
Pekerjaan	: Ibu Rumah Tangga
Telp/No.Hp Ibu	: 0852-6543-0538
Alamat	: Aek Paing Bawah 2. Kecamatan Rantau Utara.

C. Riwayat Pendidikan

1. Tamat dari SD Negeri 112145 Janji Bilah Barat Tahun 2014
2. Tamat dari SMP Negeri 3 Rantau Utara Tahun 2017
3. Tamat dari SMA Muhammadiyah 10 Rantauprapat Tahun 2020
4. Masuk UIN SYAHADA Padangsidempuan Tahun 2020



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

19 Juni 2024

Nomor : B 3708/Un.28/E.1/PP. 00.9/06/2024
Lamp : -
Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi

Yth:

1. Dr. Erna Ikawati, M.Pd (Pembimbing I)
2. Rahmadani Tanjung, M.Pd (Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : MayLinda Pranita
NIM : 2020600009
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Penggunaan Permainan *Playdough* Terhadap Kreativitas Anak di RA AISYAH Kel. Batunadua Jae Kota Padangsidimpuan

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II Penelitian Skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan

Dr. Lis Yulianti Syafri Siregar, S.Psi, M.A
NIP.19801224 200604 2 001

Ketua Program Studi PIAUD

Rahmadhani Tanjung, M.Pd
NIP. 199106292019032008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

Nomor : B - 5014 /Un.28/E.1/TL.00 /08/2024 08 Agustus 2024
Lampiran : -
Perihal : **Izin Penelitian**
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala RA AISYAH Kel. Batunadua Jae Kota Padangsidempuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : MayLinda Pranita
NIM : 2020600009
Semester : IX (Sembilan)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Penggunaan Permainan *Playdough* Terhadap Kreativitas Anak di RA AISYAH Kel. Batunadua Jae Kota Padangsidempuan"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.

a.n.Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A.
NIP 19801224 200604 2 001



RAUDHATUL ATHFAL (RA) AISYAH

Alamat : Jl. Raja Inal Siregar Kel. BatunaduaJae Kota Padangsidempuan
No. HP : 082261088629 email : raaisyahbatunadua@gmail.com

Nomor : 067/RA.AISYAH/IX/2024
: Surat Balasan Izin Penelitian
Tempat : -

Ditujukan kepada Yth.
Kepala Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addry Padangsidempuan.

Tempat

Dengan Hormat

1. Nama : Hj. Komaria Harahap, S.Pd
Jabatan : Kepala RA Aisyah

Sehubungan dengan Surat Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addry Padangsidempuan
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor B-2122/Un.28/E.I/TL.00/06/2024 tanggal 04 Juni 2024
yang Izin mengadakan penelitian, maka Kepala RA AISYAH dengan ini menerangkan :

2. Nama : Maylinda Pranita
Nim : 2020600009
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penggunaan Playdough Terhadap Kreativitas Anak di RA AISYAH
Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidempuan

Hal tersebut adalah benar telah melaksanakan penelitian pada tanggal 22 Juli 2024 s/d 22 Agustus 2024.

Demikian surat ini dibuat dengan sesungguhnya agar dapat digunakan dengan seperlunya

Padangsidempuan, 11 September 2024

Kepala RA AISYAH



HJ. KOMARIA HARAHAP, S.Pd