MENINGKATKAN KREATIVITAS VISUAL MELALUI MELALUI PENERAPAN BERMAIN PLAYDOUGH PADA SISWA KELOMPOK B TK NEGERI MANGGIS LEMITO KABUPATEN POHUWATO

Alfiningsih Lihawa[1], Agus Salim Lamusu[2],
[1]Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Gorontalo, Indonesia
Email : alfianingsihlihawa444@gmail.com

Received:
10 Mei 2025

Revised:
11 Mei 2025

Accepted:
12 Mei 2025

Published:
1 Juni 2025

ABSTRACT

This study aims to improve children's visual creativity through the implementation of playdough play activities in Group B students of Manggis Lemito State Kindergarten, Pohuwato Regency. This research is motivated by the low visual creativity of children, indicated by a lack of variety of ideas, a tendency to imitate examples given by teachers, and children's low ability to develop details and express ideas independently. The study used the Classroom Action Research (CAR) method, modeled after Kemmis and McTaggart, which includes planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 15 children in Group B. Data collection techniques were carried out through observation, checklists, and documentation. While data analysis used descriptive percentage techniques based on a Likert scale. The results of the study showed a significant increase in children's visual creativity, from a baseline of 29% to 68% in Cycle I, reaching 90% at the end of the intervention. This improvement was evident in the children's ability to generate ideas, demonstrate flexibility in thinking, create original works, develop details, and express their work. Therefore, playdough activities are effective in enhancing visual creativity in early childhood.

Keywords: *Visual creativity, playdough, early childhood, classroom action research, learning media, PAUD.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini sedang berada pada masa yang sangat penting untuk tumbuh dan berkembang, baik dari segi fisik, bahasa, sosial, emosional, maupun kreativitasnya. Pada masa ini, anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan senang mencoba hal-hal baru melalui kegiatan bermain.(S. Rahma, 2025) Bermain bagi anak bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga menjadi cara mereka belajar memahami dunia di sekitarnya. Melalui bermain, anak belajar mengenal warna, bentuk, ukuran, serta belajar bekerja sama dengan teman.(Puspita, 2025) Karena itu, kegiatan bermain yang diberikan di sekolah harus dirancang agar anak dapat bereksplorasi dan mengembangkan kemampuannya secara menyeluruh. Salah satu kemampuan yang penting untuk ditumbuhkan sejak dini adalah kreativitas, terutama dalam hal kreativitas visual, yaitu kemampuan anak untuk menuangkan ide, perasaan, dan imajinasi ke dalam bentuk karya seni seperti menggambar atau membentuk sesuatu.

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

Pada masa usia dini, pengembangan kreativitas visual memiliki peran yang sangat penting. Hal ini dikarenakan kemampuan tersebut dapat melatih pola pikir kreatif, keterampilan memecahkan masalah, serta menumbuhkan rasa percaya diri anak saat mengekspresikan jati dirinya.(Nurani & Hartati, 2020) Beragam aktivitas seni rupa seperti menggambar, mewarnai, membentuk benda, maupun membuat karya dari berbagai jenis media, memberi peluang luas bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungan dan mengembangkan imajinasinya secara bebas.(Janah, 2025) Oleh sebab itu, peningkatan kemampuan kreativitas visual menjadi salah satu aspek utama dalam proses pembelajaran dan pendidikan anak usia dini

Dalam hal meningkatkan kreativitas siswa, guru harus bisa menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan seperti yang peneliti kutip dari sebuah jurnal walidah pendidikan islam anak usia dini tentang penelitian yang berjudul meningkatkan nilai-nilai karakter pada anak usia dini kelompok A melalui penerapan bermain peran di TK Asmaul Husnah adalah Pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi anak usia dini dipengaruhi oleh beberapa unsur antara lain guru yang memahami secara utuh hakikat, sifat dan karakeristik anak, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan bermain sambil belajar, sarana belajar anak memadai, sumber belajar yang menarik dan mendorong anak untuk belajar sambil bermain.(Agustini & Lamusu, 2025) dengan demikian salah satu yang mempengaruhi peningkatan kreativitas siswa yaitu melalui Penerapan media bermain *playdough.*

Kreativitas visual merupakan salah satu bentuk kemampuan kreatif yang berkaitan dengan keterampilan individu dalam menghasilkan, mengembangkan, dan mengekspresikan gagasan melalui media visual.(Suryawan et al., 2021) Pada anak usia dini, kreativitas visual tampak dalam kemampuan mereka menuangkan ide, imajinasi, pengalaman, dan perasaan ke dalam berbagai bentuk karya, seperti gambar, bentuk tiga dimensi, kolase, konstruksi, maupun hasil karya seni lainnya.(Primawati, 2023) Kreativitas visual tidak hanya berfokus pada produk akhir yang dihasilkan, tetapi juga mencakup proses berpikir, bereksplorasi, mencoba, menemukan, dan menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh anak.(Primawati, 2023)

Melalui kegiatan bermain playdough, anak dapat mengembangkan kemampuan menghasilkan ide, menciptakan bentuk yang beragam, mengembangkan detail karya, menghasilkan karya yang orisinal, serta mengekspresikan gagasan secara lebih kreatif.
Penelitian ini mengacu pada teori kreativitas J.P. Guilford yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir divergen yang meliputi lima aspek, yaitu fluency (kelancaran), flexibility (keluwesan), originality (keaslian), elaboration (pengembangan), dan expression (ekspresi diri). Kelima aspek tersebut dijadikan indikator untuk mengukur perkembangan kreativitas visual anak selama proses pembelajaran.

Penerapan bermain menggunakan media playdough dipilih peneliti menjadi sarana untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelompok B TK Negeri Manggis ini bukan tanpa alasan, akan tetapi media playdough ini di pilih karena media ini unggul jika dibandingkan media bermain lain yang sejenisnya seperti plastisin misalnya. Dilihat

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

dari bentuknya memang terdapat kesamaan, sama-sama dalam bentuk adonan, akan tetapi dari teksturnya plastisin lebih keras dibandingakan dengan adonan playdough yang lunak sehingga memudahkan siswa untuk membuat sebuah bentuk. Selain itu dari bahan yang digunakan untuk membuat plastisin bahan yang mangandung kimia sehingga tidak aman untuk anak-anak.(Pranita, 2024) Berbeda dengan playdough yang adonannya dibuat sendiri menggunakan bahan yang aman untuk anak-anak.

Tindakan observasi awal melalui pre test dilakukan dengan menyusun RPPH atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian dengan menggunakan indikator yang di angkat dari teori J.P Guilford (1950) yang menyatakan bahwa kreativitas muncul dari kemampuan seseorang untuk berpikir secara bebas dan menghasilkan banyak ide berbeda, yang disebut berpikir divergen. Guilford menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu fluency (kelancaran), flexibility (keluwesan), originality (keaslian), elaboration (pengembangan), dan expression (ekspresi diri). (Nurhanifah, 2022) Sehingga dalam kegiatan bermain *playdough*, teori Guilford ini tampak jelas. Siswa diberi kesempatan untuk menghasilkan banyak ide dan bentuk serta mencoba berbagai cara membuatnya, kemudian bisa membuat karya yang unik sesuai imajinasinya serta bisa menambahkan detail seperti warna dan hiasan dalam karyanya dan terakhir siswa bisa menunjukkan perasaannya lewat hasil karya yang dibuatnya.

Yang menarik dari penelitian ini adalah pendekatannya yang spesifik dan mendalam, tidak hanya membahas kreativitas secara umum, melainkan berfokus secara khusus pada pengembangan kreativitas visual siswa. Penelitian ini didasarkan pada teori berpikir divergen dari J.P. Guilford, sehingga kemampuan siswa dapat diukur secara jelas melalui aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, pengembangan detail, dan ekspresi diri.(Wahyuni et al., 2025)

Berdasarkan hasil observasi awal di Kelompok B TK Negeri Manggis Lemito Kabupaten Pohuwato, kreativitas visual anak masih tergolong rendah. Anak cenderung meniru contoh yang diberikan guru, memiliki variasi ide yang terbatas, belum mampu mengembangkan detail pada hasil karya, serta kurang percaya diri dalam mengungkapkan hasil karyanya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa aspek fluency, flexibility, originality, elaboration, dan expression belum berkembang secara optimal. Persentase capaian kreativitas visual pada kondisi awal hanya mencapai 29%, sehingga diperlukan upaya pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada aktivitas anak.

Sebagai alternatif pemecahan masalah, penelitian ini menerapkan kegiatan bermain menggunakan media playdough melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Media *playdough* dipilih karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, aman digunakan anak, mudah dibentuk, serta mampu merangsang kreativitas melalui kegiatan eksplorasi dan penciptaan karya sesuai imajinasi anak.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas visual anak Kelompok B TK Negeri Manggis Lemito Kabupaten Pohuwato melalui

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

penerapan kegiatan bermain *playdough*. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas visual anak usia dini sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran. Menurut Kemmis & McTaggart (1988), PTK adalah penelitian reflektif yang dilakukan oleh praktisi pendidikan untuk memperbaiki praktik pembelajaran dan kondisi tempat praktik dilakukan.(Susilo et al., 2022) Hal senada dikemukakan oleh Arikunto (2015) bahwa PTK dilakukan oleh guru melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. (Machali, 2022)

Alasan utama pemilihan metode ini adalah karena dinilai sangat sesuai dengan sasaran penelitian, yaitu meningkatkan kemampuan kreativitas visual siswa melalui penerapan kegiatan bermain *playdough* di kelompok B TK Negeri Manggis Lemito. Secara teknis, penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus utama, di mana setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan kegiatan yang berurutan.yaitu: (1) Perencanaan yaitu menyusun RPPH, instrumen penilaian kreativitas, serta menyiapkan media *playdough.* (2) Pelaksanaan adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan bermain *playdough* sesuai rencana. (3) Observasi yaitu melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dan menilai kreativitas mereka dengan instrumen yang telah disiapkan. (4) Refleksi mulai menganalisis hasil yang diperoleh untuk mengetahui keberhasilan tindakan dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya. Dengan begitu, jelas bahwa penelitian ini adalah PTK dengan pendekatan campuran yang difokuskan pada upaya meningkatkan kreativitas siswa melalui kegiatan bermain *playdough.*

Alur penelitian tindakan kelas ini mengikuti model spiral dari Kemmis dan Mc Taggart (1988) yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat tahap tersebut berlangsung secara berulang dalam bentuk siklus. Setiap siklus memberikan kesempatan bagi peneliti untuk memperbaiki kekurangan pada tahap sebelumnya, sehingga kualitas tindakan pembelajaran dapat terus ditingkatkan.(Badara et al., 2026) Dengan demikian, melalui pendekatan PTK ini, diharapkan kemampuan kreativitas siswa dapat meningkat secara bertahap melalui kegiatan bermain playdough. Penerapan bermain *playdough* diyakini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus merangsang perkembangan kreativitas visual siswa. Saat anak membentuk berbagai objek menggunakan *playdough*, mereka dilatih untuk berpikir kreatif, menghasilkan ide baru, menciptakan karya yang unik, serta mengekspresikan hasil pemikirannya melalui bentuk visual.(Amelia, 2022) Dengan demikian, semakin sering anak terlibat dalam kegiatan bermain *playdough*, semakin berkembang pula kreativitas visual yang dimilikinya.

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan penilaian menggunakan lembar ceklis yang disusun berdasarkan indikator kreativitas visual menurut teori J.P. Guilford, meliputi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), pengembangan (*elaboration*), dan ekspresi diri (*expression*). Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahapan ini bisa dilakukan secara berulang-ulang apabila tujuan dalam penelitian ini tidak tercapai. Jika pada siklus pertama menunjukan bahwa pelaksanaan belum mencapai maka akan disusun kembali rencana yang akan digunakan pada siklus ke dua demikian seterusnya sampai hasil yang diinginkan tercapai atau indikator keberhasilan telah tercapai. Namun, apabila pada siklus pertama sudah mencapai indikator keberhasilan maka penelitian ini diberhentikan karena telah menunjukan bahwa penerapan bermain *playdough* efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Penelitian ini berhasil jika indikator keberhasilan mencapai 90% sesuai dengan target yang di tentukan oleh peneliti dengan system penilaian penggunakan skala likert yang mengacu pada standar penilain PAUD yang berlaku.(Yanuarsari et al., 2022)

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan teknik persentase berdasarkan skala Likert sesuai standar penilaian PAUD. Hasil penelitian dikategorikan ke dalam empat tingkat perkembangan, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Penelitian dinyatakan berhasil apabila persentase capaian kreativitas visual anak mencapai minimal 90%, sehingga penerapan kegiatan bermain *playdough* dinilai efektif dalam meningkatkan kreativitas visual anak usia dini.

Tabel. 1
Tabel Indikator Kinerja Kreativitas Visual

No	Indikator Kreativitas	Skor 1 (Belum Berkembang)	Skor 2 (Mulai Berkembang)	Skor 3 (Berkembang Sesuai Harapan)	Skor 4 (Berkembang Sangat Baik)
1	*Fluency* (kelancaran) siswa mampu menghasilkan banyak ide/ bentuk dengan *playdough*.	Belum mampu membuat bentuk	Membuat 3 bentuk sederhana dengan bantuan guru	Membuat 5 bentuk berbeda secara mandiri	Membuat lebih dari 5 bentuk dengan ide bervariasi
2	*Flexibility* (keluwesan) siswa dapat mengubah bentuk sesuai ide baru	Tidak mau mengubah bentuk	Mau mengubah bentuk dengan arahan guru	Mengubah bentuk sesuai ide sendiri	Mengubah bentuk berkali-kali dengan ide kreatif
3	*Originality* (keaslian) siswa menghasilkan karya unik dan berbeda dari teman.	Meniru sepenuhnya hasil guru/ teman	Menambahkan sedikit variasi dari hasil tiruan	Membuat bentuk berbeda dari teman	Membuat bentuk sangat unik dan berbeda dari teman
4	*Elaboration* (elaborasi) siswa menambahkan detail atau hiasan pada kreasinya	Tidak menambahkan detail	Menambahkan 1 detail dengan bantuan guru	Menambahkan detail sederhana secara mandiri	Menambahkan banyak detail sehingga karya lebih lengkap
5	*Expression* (ekspresi diri) siswa berani menceritakan hasil kreasinya kepada guru/teman.	Tidak mau menjelaskan	Menjawab dengan bantuan guru	Menjelaskan secara singkat tentang kreasinya	Menjelaskan dengan lancar, percaya diri, dan penuh ekspresi

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

Keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditandai dengan adanya peningkatan kreativitas visual siswa pada setiap siklus pembelajaran. Penelitian dinyatakan berhasil apabila hasil observasi menunjukkan bahwa sekurang-kurangnya 90% dari jumlah siswa memperoleh kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik) pada aspek kreativitas visual yang diamati. Jika target tersebut belum tercapai, maka tindakan akan dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya.

Kriteria Penilaian:

1. BB (Belum Berkembang) = 1
2. MB (Mulai Berkembang) = 2
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 3
4. BSB (Berkembang Sangat Baik) = 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan kegiatan bermain *playdough* mampu meningkatkan kreativitas visual anak Kelompok B TK Negeri Manggis Lemito Kabupaten Pohuwato. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi pada setiap tahap penelitian. Pada kondisi awal (pre-test), tingkat kreativitas visual anak hanya mencapai 29%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam menghasilkan ide, menciptakan bentuk yang beragam, mengembangkan detail karya, menghasilkan karya yang orisinal, serta mengungkapkan hasil karyanya dengan percaya diri. Setelah tindakan pada Siklus I, persentase kreativitas visual meningkat menjadi 62%, meskipun indikator keberhasilan penelitian belum tercapai. Selanjutnya, setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, persentase kreativitas visual meningkat secara signifikan hingga mencapai 90%, sehingga memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Peningkatan tersebut terjadi pada seluruh indikator kreativitas visual berdasarkan teori J.P. Guilford, yaitu *fluency, flexibility*, *originality*, *elaboration*, *dan expression*. Pada akhir Siklus II, indikator kemampuan menghasilkan banyak ide, menambahkan detail pada karya, serta keberanian menceritakan hasil karya mencapai 100%. Sementara itu, indikator kemampuan mengubah bentuk sesuai ide baru dan menghasilkan karya yang unik mencapai sekitar 97%, menunjukkan bahwa hampir seluruh anak telah mampu berpikir lebih kreatif dan menghasilkan karya yang orisinal.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *playdough* memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan mengekspresikan gagasan secara bebas melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Selama proses pembelajaran, anak menjadi lebih aktif dalam menghasilkan berbagai bentuk sesuai imajinasi, berani mencoba ide baru, memperkaya hasil karya dengan berbagai detail, serta lebih percaya diri ketika menjelaskan hasil karyanya kepada guru maupun teman. Kondisi tersebut membuktikan bahwa pembelajaran yang berpusat pada aktivitas

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

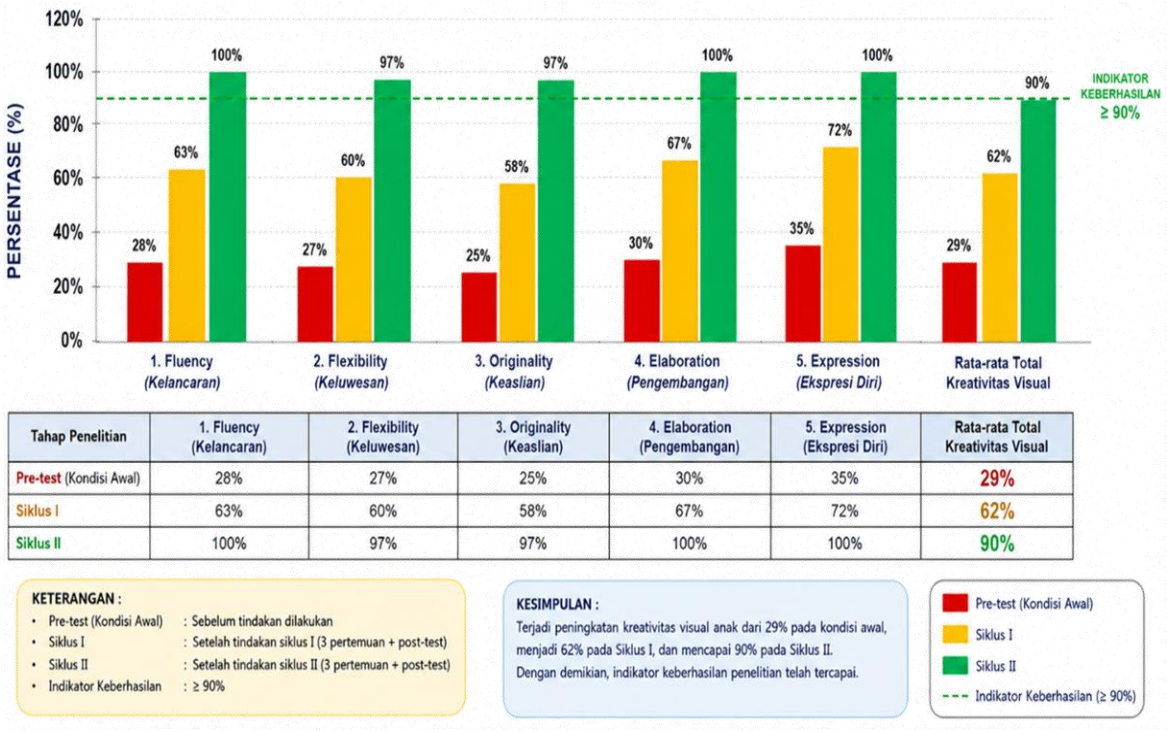
bermain mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus mengembangkan kreativitas visual anak.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori J.P. Guilford yang menyatakan bahwa kreativitas berkembang melalui kemampuan berpikir divergen. Kegiatan bermain playdough terbukti mampu menstimulasi kemampuan anak dalam menghasilkan berbagai ide (*fluency*), menciptakan variasi bentuk (*flexibility)*, menghasilkan karya yang berbeda (*originality*), mengembangkan detail karya (*elaboration*), serta mengekspresikan ide dan perasaannya melalui hasil karya (*expression*). Dengan demikian, media playdough menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas visual anak usia dini.

Meskipun hasil akhir penelitian mencapai 90% dan belum mencapai 100%**,** capaian tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian dan termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB)**.** Perbedaan hasil antar anak dipengaruhi oleh variasi karakteristik, tingkat perkembangan, rasa percaya diri, kemampuan berkonsentrasi, serta kemampuan masing-masing anak dalam mengembangkan ide secara mandiri. Oleh karena itu, beberapa anak masih memerlukan pendampingan dan stimulasi yang berkelanjutan agar kreativitas visualnya dapat berkembang secara lebih optimal.

Berikut adalah diagram yang menunjukkan tingkat keberhasilan kreativitas visual siswa;

Gambar 1.
Peningkatan Kreativitas Visual Siswa
(Melalui kegiatan bermain *playdough* di kelompok B TK Negeri Manggis Lemito Kabupaten Pohuwato)



Tahap Penelitian	1. Fluency (Kelancaran)	2. Flexibility (Keluwesan)	3. Originality (Keaslian)	4. Elaboration (Pengembangan)	5. Expression (Ekspresi Diri)	Rata-rata Total Kreativitas Visual
Pre-test (Kondisi Awal)	28%	27%	25%	30%	35%	29%
Siklus I	63%	60%	58%	67%	72%	62%
Siklus II	100%	97%	97%	100%	100%	90%

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

Berdasarkan diagram batang di atas, terlihat bahwa kreativitas visual anak mengalami peningkatan pada setiap tahap penelitian. Pada kondisi awal (pre-test), persentase kreativitas visual anak hanya mencapai 29%, yang menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menghasilkan ide, menciptakan karya yang orisinal, mengembangkan detail, dan mengekspresikan hasil karyanya masih tergolong rendah. Setelah penerapan kegiatan bermain *playdough* pada Siklus I, persentase meningkat menjadi 62%, meskipun indikator keberhasilan belum tercapai. Selanjutnya, setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, persentase kreativitas visual anak meningkat secara signifikan menjadi 90%, sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Peningkatan juga terjadi pada seluruh indikator kreativitas visual, yaitu fluency (kelancaran), flexibility (keluwesan), originality (keaslian), elaboration (pengembangan), dan expression (ekspresi diri). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan kegiatan bermain *playdough* efektif dalam meningkatkan kreativitas visual anak Kelompok B TK Negeri Manggis Lemito Kabupaten Pohuwato.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan kegiatan bermain *playdough* mampu meningkatkan kreativitas visual anak Kelompok B TK Negeri Manggis Lemito Kabupaten Pohuwato. Peningkatan kreativitas visual terlihat secara bertahap pada setiap siklus penelitian. Pada kondisi awal (pre-test), kreativitas visual anak masih tergolong rendah dengan persentase sebesar 29%. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh masih terbatasnya kemampuan anak dalam menghasilkan ide, menciptakan bentuk yang bervariasi, mengembangkan detail pada hasil karya, menghasilkan karya yang orisinal, serta mengungkapkan hasil karyanya dengan percaya diri. Sebagian besar anak juga masih bergantung pada contoh yang diberikan guru sehingga kreativitas visual belum berkembang secara optimal.

Setelah diterapkan kegiatan bermain *playdough* pada Siklus I, kreativitas visual anak mengalami peningkatan menjadi 62%. Hasil ini menunjukkan bahwa media playdough mulai memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Anak terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan, mulai berani menciptakan berbagai bentuk sesuai imajinasinya, menambahkan hiasan pada hasil karya, serta menunjukkan keberanian untuk memperlihatkan hasil karyanya kepada guru dan teman. Namun demikian, indikator keberhasilan penelitian belum tercapai karena masih terdapat beberapa anak yang cenderung meniru karya guru atau teman, belum mampu mengembangkan ide baru secara mandiri, serta belum optimal dalam menambahkan detail pada hasil karyanya. Selain itu, sebagian anak masih kurang percaya diri ketika menjelaskan hasil kreasinya di depan kelas. Oleh karena itu, dilakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran dengan memberikan motivasi yang lebih menarik, memperbanyak variasi contoh bentuk, memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi secara bebas, serta meningkatkan bimbingan kepada anak yang masih mengalami kesulitan.

Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II memberikan hasil yang lebih optimal. Persentase kreativitas visual anak meningkat secara signifikan menjadi 90%, sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Peningkatan tersebut terlihat pada seluruh aspek kreativitas visual berdasarkan teori J.P. Guilford, yaitu *fluency*

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

(kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), *elaboration* (pengembangan), dan *expression* (ekspresi diri). Pada akhir Siklus II, indikator kemampuan menghasilkan banyak ide, menambahkan detail pada karya, serta keberanian menceritakan hasil karya mencapai 100%, sedangkan kemampuan mengembangkan bentuk sesuai ide baru dan menghasilkan karya yang unik mencapai sekitar 97%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hampir seluruh anak telah mampu berpikir lebih kreatif, menghasilkan karya yang lebih bervariasi, mengembangkan detail hasil karya, serta memiliki keberanian untuk mengomunikasikan hasil karyanya kepada guru maupun teman.

Peningkatan kreativitas visual yang terjadi pada setiap siklus menunjukkan bahwa media *playdough* mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Selama proses pembelajaran, anak memperoleh kesempatan yang luas untuk bereksplorasi, bereksperimen, serta menuangkan ide dan imajinasi melalui berbagai bentuk karya. Kondisi tersebut sejalan dengan teori berpikir divergen J.P. Guilford yang menyatakan bahwa kreativitas berkembang melalui kemampuan menghasilkan banyak ide (*fluency*), menciptakan berbagai alternatif bentuk (*flexibility*), menghasilkan karya yang unik (*originality*), mengembangkan detail pada karya (*elaboration*), serta mengekspresikan gagasan melalui hasil karya (*expression*). Dengan demikian, kegiatan bermain playdough mampu menstimulasi seluruh aspek kreativitas visual anak secara optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan kegiatan bermain *playdough* efektif dalam meningkatkan kreativitas visual anak Kelompok B TK Negeri Manggis Lemito Kabupaten Pohuwato. Peningkatan yang terjadi dari 29% pada kondisi awal, menjadi 62% pada Siklus I, dan mencapai 90% pada Siklus II menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan berhasil mencapai indikator keberhasilan penelitian. Meskipun belum mencapai 100%, capaian tersebut telah termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Perbedaan hasil antar anak dipengaruhi oleh karakteristik, tingkat perkembangan, rasa percaya diri, dan kemampuan masing-masing dalam mengembangkan ide secara mandiri. Oleh karena itu, kegiatan bermain *playdough* dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas visual anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan kegiatan bermain playdough efektif dalam meningkatkan kreativitas visual siswa Kelompok B TK Negeri Manggis Lemito Kabupaten Pohuwato. Peningkatan kreativitas visual ditunjukkan melalui perkembangan kemampuan siswa pada lima indikator kreativitas berdasarkan teori J.P. Guilford, **yaitu** kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), pengembangan (elaboration), dan ekspresi diri (expression).

Pada kondisi awal (pre-test), kreativitas visual siswa masih tergolong rendah dengan persentase capaian 29%. Rendahnya kreativitas tersebut ditandai dengan

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

keterbatasan siswa dalam menghasilkan ide, kecenderungan meniru contoh yang diberikan guru, kurangnya variasi bentuk yang dihasilkan, belum mampu mengembangkan detail pada karya, serta rendahnya keberanian dalam mengungkapkan ide dan menjelaskan hasil karya. Setelah diterapkan kegiatan bermain *playdough* pada Siklus I, persentase kreativitas visual meningkat menjadi 62%. Meskipun telah menunjukkan perkembangan yang positif, hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian sehingga dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran di Siklus II. Perbaikan pembelajaran pada Siklus II memberikan hasil yang lebih optimal.

Persentase kreativitas visual meningkat menjadi 90%, sehingga telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Anak menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam menghasilkan berbagai ide, menciptakan bentuk yang lebih beragam dan orisinal, mengembangkan detail pada hasil karya, serta mampu mengekspresikan gagasan dan menjelaskan hasil karyanya dengan lebih percaya diri. Hasil ini membuktikan bahwa kegiatan bermain playdough mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada anak sehingga memberikan kesempatan yang luas untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitas visualnya.

Keberhasilan penelitian ini juga memperkuat teori J.P. Guilford yang menyatakan bahwa kreativitas berkembang melalui kemampuan berpikir divergen. Kegiatan bermain playdough memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan anak menghasilkan banyak ide, mencoba berbagai alternatif bentuk, menciptakan karya yang unik, memperkaya hasil karya dengan berbagai detail, serta mengekspresikan ide dan imajinasinya secara bebas. Dengan demikian, media playdough terbukti menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreativitas visual anak usia dini.

Meskipun hasil penelitian telah mencapai 90%, capaian tersebut belum mencapai 100% karena setiap anak memiliki karakteristik, tingkat perkembangan, kemampuan berpikir kreatif, rasa percaya diri, dan kecepatan belajar yang berbeda. Beberapa anak masih memerlukan bimbingan dan stimulasi yang berkelanjutan agar seluruh aspek kreativitas visual dapat berkembang secara maksimal. Namun demikian, capaian 90% telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian dan termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan kegiatan bermain *playdough* merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas visual anak usia dini, sekaligus dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di lingkungan PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

Amelia, A. (2022). *Penerapan Permainan Media Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas*

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

Anak Usia 5-6 Tahun Di TK IT Aisyah Wayhuwi Lampung Selatan. Uin Raden Intan Lampung.

Agustini, A., & Lamusu, A. S. (2025). Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Kelompok A Melalui Bermain Peran Di Tk Asmaul Husna. *Jurnal Walidah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *1*(1).

Badara, A., Lio, A., & Rifa'ie, M. (2026). *Penelitian Tindakan Kelas: Dari Konsep Hingga Praktik*. PT. Nas Media Indonesia.

Janah, W. R. N. (2025). *Implementasi Kegiatan Montase Dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini Di Tk It Al-Anwar Kota Bengkulu*. Uin Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Nurani, Y., & Hartati, S. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Bumi Aksara.

Nurhanifah, N. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas Viii Smp Pada Materi Geometri. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: Powermathedu*, *1*(2), 161–172.

Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru. *Ijar*, *1*(2), 2012–2022. Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.14421/Ijar.2022.12-21

Rahma, S. (2025). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Ivet.

Suryawan, I. G., Putra, I. B. K. S., & Putra, I. P. S. A. (2021). Mural Melatih Kreativitas Visual Anak Usia Dini (Studi Kasus TK Fajar Harapan). *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 1–12.

Pranita, M. (2024). *Penggunaan Permainan Playdough Terhadap Kreativitas Anak Di RA Aisyah Kelurahan Batunadua Jae Kota Padangsidimpuan*. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Primawati, Y. (2023). Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Journal Of Early Childhood Studies*, *1*(2), 1–10.

Puspita, Y. (2025). *BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI*. CV. Ruang Tentor.

Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas* (I. B. Setiyono Wahyudi, Yuyut Setyorini, Ed.). Media Nusa Creative (MNC Publishing).

Wahyuni, D., Antoro, B., & Amalia, M. M. (2025). *Teknik Pengembangan Tes Berpikir Kreatif Dalam Pendidikan Menengah*. Deepublish

Yanuarsari, R., Sari, D. Y., & Nurjanah, I. (2022). Kinerja Guru Paud Dalam Mengimplementasikan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, *2*(3), 245–252.

Copyright © 2025 Journal WALIDAH