BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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. 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. 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.

Pentingnya penyelenggaraan PAUD telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada Pasal 1 ayat 14 dijelaskan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. (Rena, 2022) Selain itu, landasan hukum mengenai hak anak untuk memperoleh pendidikan juga tercantum dalam telah diubah dengan UU No. 35 Tahun 2014. (Madai et al., 2026)

Pada anak usia dini, kreativitas menjadi salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan sejak awal karena kreativitas adalah suatu kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide, gagasan, atau karya baru yang bersifat unik dan bermanfaat. Anak yang kreatif cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, imajinasi yang luas, serta kemampuan untuk menciptakan sesuatu dengan caranya sendiri. Dalam penelitian ini, peneliti lebih memfokuskan pada kreativitas visual yang

merupakan kemampuan anak dalam mengekspresikan ide, gagasan, dan daya imajinasi melalui berbagai wujud yang tampak nyata, misalnya berupa gambar, warna, bentuk, serta hasil karya seni lainnya. Kreativitas visual tidak sekadar berkaitan dengan kemampuan menciptakan karya, melainkan juga mencakup proses berpikir yang inovatif, imajinatif, serta keterampilan anak dalam mengolah beragam bahan menjadi sesuatu yang baru dan memiliki makna. Melalui kreativitas ini, anak mampu menuangkan perasaan, pengalaman, dan gagasannya ke dalam bentuk karya seni yang khas serta berbeda satu sama lain.

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. 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. Oleh sebab itu, peningkatan kemampuan kreativitas visual menjadi salah satu aspek utama dalam proses pembelajaran dan pendidikan anak usia dini..

Jika ditinjau dari sudut pandang Islam, manusia diciptakan dengan membawa beragam potensi yang dapat dikembangkan melalui proses belajar dan pengalaman hidup. Salah satu kemampuan yang dimiliki adalah kemampuan untuk melihat, mengamati, serta menuangkan ide-ide secara kreatif. Hal ini selaras dengan apa yang tertuang di dalam Al-Qur'an tepatnya pada Surah An-Nahl ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّنۢ بُطُونِ أُمَّهَٰتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْـًٔا ۙ وَجَعَلَ لَكُمُ
ٱلسَّمْعَ وَٱلْأَبْصَٰرَ وَٱلْأَفْـِٔدَةَ ۙ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya : "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, lalu Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati agar kamu bersyukur." (Q.S. An-Nahl:78)

Ayat di atas mengandung makna bahwa Allah SWT menganugerahkan pendengaran, penglihatan, dan hati nurani kepada manusia sebagai sarana untuk memahami sekaligus mensyukuri segala nikmat yang telah diberikan. Indra penglihatan menjadi salah satu alat utama dalam proses pembelajaran, sebab melalui penglihatan seseorang dapat mengenali dan memahami berbagai benda serta keadaan di sekitarnya. Khususnya dalam lingkup pendidikan anak usia dini, kemampuan inilah yang menjadi fondasi tumbuhnya kreativitas visual, di mana anak mulai mengenali beragam bentuk, warna, dan objek yang kemudian dituangkan kembali dalam bentuk karya ekspresi mereka sendiri. Selain itu, Al-Qur'an juga menjelaskan bahwa Allah mengajarkan manusia dengan perantaraan pena sebagaimana disebutkan dalam Surah Al-Alaq ayat 1-4 berikut ini :

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِيْ خَلَقَۚ ١ خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍۚ ٢ اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُۙ ٣
اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُۙ ٣ الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِۙ ٤

Artinya : (1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. (3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. (4) Yang mengajar (manusia) dengan pena.(Q.S Al-Alaq: 1-4)

Pena dalam konteks ini maknanya jauh lebih luas daripada sekadar alat tulis. Ia berperan sebagai sarana utama bagi manusia untuk menuangkan berbagai gagasan, pemikiran, serta ide kreatif ke dalam bentuk tulisan maupun gambar. Hal ini membuktikan bahwa manusia dibekali kemampuan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan dan imajinasinya lewat beragam wujud karya seni dan tulisan. Penjelasan lain juga terdapat dalam Surah Al-Mulk ayat 3, berbunyi:

الَّذِيْ خَلَقَ سَبْعَ سَمٰوٰتٍ طِبَاقًاۗ مَا تَرٰى فِيْ خَلْقِ الرَّحْمٰنِ مِنْ
تَفٰوُتٍۗ فَارْجِعِ الْبَصَرَۙ هَلْ تَرٰى مِنْ فُطُوْرٍ ٣

Artinya :"Yang telah menciptakan tujuh langit berlapis-lapis. Kamu sekali-kali kamu tidak melihat pada ciptaan Tuhan yang maha pemurah. Sesuatu yang tidak simbang, Maka lihatlah berulang-ulang, adakah kamu lihat sesuatu yang tidak seimbang?"

Ayat di atas dijelaskan bahwa Allah menciptakan langit secara berlapis-lapis dan mengajak manusia untuk memperhatikan serta mengamati keindahan ciptaan-Nya. Ayat tersebut mendorong manusia untuk melihat dan memikirkan kesempurnaan ciptaan Allah di alam semesta. Dalam proses pembelajaran anak usia dini, kegiatan mengamati lingkungan sekitar dapat merangsang munculnya ide dan imajinasi anak yang kemudian dapat dituangkan dalam bentuk kreativitas visual. Berdasarkan ayat-ayat tersebut dapat dipahami bahwa Islam mendorong manusia untuk mengamati, berpikir, dan mengekspresikan gagasan melalui berbagai bentuk karya. Hal ini sejalan dengan pengembangan kreativitas visual pada anak usia dini yang dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan pembelajaran, salah satunya melalui kegiatan bermain *playdough* yang memungkinkan anak mengekspresikan ide, imajinasi, dan pengamatannya dalam bentuk visual.

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.

Untuk pengambilan data, peneliti menggunakan lembar penilaian berupa daftar ceklis yang mengacu pada kategori capaian perkembangan standar PAUD. Secara rinci, pengelompokan tersebut dibagi menjadi empat tingkatan, yaitu: (1) BB atau Belum Berkembang, yang bermakna kemampuan siswa masih membutuhkan arahan dan rangsangan tambahan; (2) MB atau Mulai Berkembang, yaitu kemampuan anak mulai tampak namun belum tampak secara konsisten; (3) BSH atau

Berkembang Sesuai Harapan, di mana kemampuan siswa sudah tumbuh dengan baik dan sejalan dengan tahapan usianya; serta (4) BSB atau Berkembang Sangat Baik, yang berarti kemampuan yang dimiliki siswa sudah melampaui standar yang diharapkan pada rentang usia tersebut.

Berdasarkan data hasil pengamatan awal yang di lakukan peneliti pada minggu terakhir di bulan juli yaitu pada hari Rabu, 29 Juli 2025 dengan cara turun langsung ke lapangan dan melakukan tindakan kegiatan belajar mengajar di kelas tersebut, diketahui bahwa tingkat kreativitas visual siswa masih tergolong rendah. Kondisi ini terlihat dari minimnya variasi ide yang muncul saat proses pembuatan karya, sehingga hasil yang dihasilkan masih bersifat terbatas dan belum menunjukkan keberagaman bentuk maupun gagasan. Selain itu, teramati pula bahwa sebagian besar siswa cenderung meniru contoh yang telah diperagakan oleh guru. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa untuk menciptakan karya secara mandiri dan orisinal belum berkembang secara maksimal. Siswa juga belum terbiasa menambahkan rincian atau mengembangkan bentuk pada hasil karyanya, sehingga hasilnya masih sederhana dan kurang bervariasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menciptakan karya secara mandiri dan orisinal belum berkembang secara optimal. siswa juga belum mampu menambahkan detail atau pengembangan bentuk pada hasil karyanya, sehingga karya yang dihasilkan masih sederhana dan kurang bervariasi.

Permasalahan tersebut juga dipengaruhi oleh kegiatan bermain yang diberikan sebelumnya yang masih kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksperimen dan mengembangkan imajinasi mereka secara bebas. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran juga masih terbatas, sehingga siswa kurang mendapatkan rangsangan sensorimotorik yang dapat mendukung perkembangan kreativitas visualnya. Hasil observasi ini yang melatarbelakangi dilakukan penelitian menggunakan media *playdough* guna meningkatkan kreativitas visual pada siswa kelompok B TK Negeri Manggis Lemito.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu upaya pembelajaran yang dapat menstimulasi kreativitas visual siswa secara lebih optimal. Salah satu kegiatan yang dapat digunakan adalah kegiatan bermain *playdough*, karena kegiatan ini memungkinkan siswa untuk berkreasi secara bebas, membentuk berbagai objek sesuai imajinasi, serta mengekspresikan ide melalui bentuk-bentuk yang mereka buat. Kreativitas visual sangatlah penting bagi perkembangan siswa yang masih duduk di bangku taman kanak-kanak. Melalui kegiatan visual, mereka dapat mengembangkan imajinasi, kemampuan berpikir kreatif, dan keterampilan motorik halus. Selain itu, kreativitas visual juga bisa menjadi sarana bagi siswa di taman kanak-kanan untuk mengekspresikan emosi dan ide-ide mereka.

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 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. Berbeda dengan *playdough* yang adonannya dibuat sendiri menggunakan bahan yang aman untuk anak-anak.

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. Selain itu, penelitian ini memperkaya kajiannya dengan menghubungkan konsep pendidikan tersebut dengan nilai-nilai dalam pandangan Islam, mengacu pada ayat-ayat Al-Qur'an yang menekankan pentingnya mengamati, berpikir, dan mengekspresikan ciptaan. Keunggulan lain terlihat pada pemilihan media bermainnya, yaitu *playdough*, yang terbuat dari bahan alami sehingga aman

digunakan anak, memiliki tekstur yang lembut dan mudah dibentuk, serta dapat dibuat sendiri dengan biaya terjangkau dan sangat praktis diterapkan di lingkungan sekolah. Melalui metode Penelitian Tindakan Kelas, penelitian ini juga menunjukkan hasil yang nyata, di mana kemampuan kreativitas visual siswa mengalami peningkatan signifikan dari kondisi awal yang masih rendah hingga mencapai target keberhasilan yang diharapkan. Hal ini membuktikan bahwa penerapan kegiatan bermain yang tepat dapat memberikan dampak langsung dan positif terhadap kualitas pembelajaran di sekolah.

Playdough merupakan adonan lunak yang dibuat dengan bahan yaitu tepung terigu, minyak kelapa, air , dan pewarna makanan. Tentunya ini sangat aman untuk anak, bahkan jika tidak sengaja tertelan. Dalam proses pembuatannya pun kita bisa melibatkan anak-anak sehingga ini bisa juga dijadikan tolak ukur untuk melihat sejauh mana perkembangan kreativitas visual anak meningkat. Karena saat siswa membuat dan memainkan *playdough,* mereka menggunakan banyak kemampuan yang berhubungan dengan kreativitas visual, seperti membayangkan bentuk yang ingin dibuat misalnya kue, hewan, bunga dan bentuk lain sesuai dengan isi pikiran dari anak tersebut. Selain itu juga siswa bisa Memilih warna sesuai ide mereka sendiri, kemudian membentuk dan menyusun *playdough* hingga menjadi karya tertentu dengan menambahkan detail seperti mata, daun, atau hiasan kecil untuk memperindah hasilnya. Dalam proses ini siswa bisa secara spontan menceritakan apa yang mereka buat dan mengapa mereka membuatnya. Sehingga guru bisa melihat bagaimana anak berpikir kreatif secara visual, tidak hanya dari hasil akhirnya, tetapi juga dari cara mereka berproses, apakah anak punya ide sendiri, apakah mencoba hal baru, atau hanya meniru teman dan guru.

Untuk meningkatkan kreativitas visual siswa melalui penerapan bermain *playdough* ini peneliti menggunakan model spiral Kemmis dan Mc Taggar dengan alasan karena sangat sederhana dan mudah di pahami serta memiliki sifat berulang serta fokus pada perbaikan praktik nyata dengan melibatkan refleksi yang terus menerus. Dengan pelaksannanya mencakup beberapa siklus dan setiap siklusnya terdiri dari Perencanaan, tindakan, observasi dan revleksi.(Wijayati, 2022).

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.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa pengembangan kreativitas visual pada anak usia dini membutuhkan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Suasana ini harus memberi kebebasan bagi siswa untuk mengeksplorasi lingkungan serta menyalurkan gagasan dan imajinasi yang mereka miliki. Salah satu cara yang efektif untuk merangsang kemampuan tersebut adalah melalui kegiatan bermain menggunakan media *playdough.* Media ini memberi kesempatan luas kepada siswa untuk membentuk berbagai macam wujud sesuai ide dan daya cipta mereka sendiri. Oleh karena itulah, peneliti tertarik mengangkat judul: "Meningkatkan Kreativitas Visual Melalui Penerapan Bermain *Playdough* Pada Siswa Kelompok B TK Negeri Manggis Lemito, Kabupaten Pohuwato".

1.2 Fokus Masalah

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Kelompok B TK Negeri Manggis Lemito Kabupaten Pohuwato pada hari Rabu tanggal 29 Juli 2026 ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan perkembangan kreativitas visual siswa. Kreativitas visual siswa masih tergolong rendah yang terlihat dari kemampuan siswa dalam menghasilkan ide dan gagasan yang masih terbatas ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebagian besar siswa masih bergantung pada contoh yang diberikan oleh guru sehingga kurang menunjukkan kemampuan untuk menciptakan karya berdasarkan imajinasi dan kreativitasnya sendiri.

Selain itu, siswa cenderung meniru hasil karya teman atau guru tanpa melakukan modifikasi maupun pengembangan terhadap bentuk yang dibuat. Kondisi ini menunjukkan bahwa aspek keaslian *(originality)* dalam kreativitas visual siswa belum berkembang secara optimal. Siswa juga masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan detail atau menambahkan unsur-unsur pendukung pada hasil karyanya, sehingga karya yang dihasilkan masih sederhana dan kurang bervariasi. Permasalahan lainnya terlihat pada kemampuan keluwesan berpikir (flexibility) siswa yang masih rendah. siswa belum mampu menghasilkan berbagai variasi bentuk atau alternatif ide dalam menyelesaikan suatu tugas kreatif. Selain itu, sebagian siswa masih kurang percaya diri dalam mengekspresikan ide, gagasan, dan imajinasi yang dimiliki, baik melalui karya yang dibuat maupun saat menjelaskan hasil karyanya kepada guru dan teman-teman.

Rendahnya kreativitas visual siswa juga dipengaruhi oleh kegiatan pembelajaran yang belum sepenuhnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan berkreasi secara bebas sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penggunaan media pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas visual siswa juga masih terbatas, sehingga siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif, imajinatif, dan inovatif.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti, tingkat capaian kreativitas visual siswa Kelompok B TK Negeri Manggis Lemito hanya mencapai 29%, yang menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas visual siswa masih berada pada kategori rendah. Oleh karena itu, diperlukan suatu kegiatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini untuk membantu meningkatkan kreativitas visual siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah penerapan kegiatan bermain *playdough* yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide, mengembangkan imajinasi, menciptakan berbagai bentuk, serta mengekspresikan kreativitasnya secara bebas.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di Kelompok B TK Negeri Manggis Lemito Kabupaten Pohuwato, ditemukan bahwa kreativitas visual siswa masih belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menghasilkan ide dan gagasan yang masih terbatas ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebagian besar siswa masih bergantung pada contoh yang diberikan oleh guru sehingga kurang mampu menciptakan karya berdasarkan imajinasi dan kreativitasnya sendiri.

Selain itu, siswa cenderung meniru hasil karya guru maupun teman tanpa melakukan pengembangan terhadap bentuk yang dibuat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa aspek keaslian (*originality*) dalam kreativitas visual siswa masih rendah. Siswa juga belum mampu mengembangkan detail pada hasil karya yang dibuat sehingga karya yang dihasilkan masih sederhana dan kurang bervariasi. Kemampuan anak dalam menghasilkan berbagai alternatif bentuk dan ide juga masih terbatas. Siswa sering kali hanya membuat satu bentuk yang sama dan mengalami kesulitan ketika diminta mengembangkan bentuk lain sesuai dengan imajinasinya. Hal ini menunjukkan bahwa aspek keluwesan berpikir (*flexibility*) dan kelancaran berpikir (*fluency*) belum berkembang secara optimal.

Di samping itu, sebagian siswa masih kurang percaya diri dalam mengekspresikan ide, gagasan, dan imajinasinya melalui karya visual yang dibuat. Siswa juga belum berani menjelaskan hasil karyanya di depan guru maupun teman-teman. Kondisi ini menunjukkan bahwa aspek ekspresi (*expression*) dalam kreativitas visual masih perlu ditingkatkan. Permasalahan tersebut diduga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan berkarya secara bebas. Akibatnya, kreativitas visual siswa belum berkembang secara optimal. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa tingkat capaian kreativitas visual siswa hanya mencapai 29%, sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui kegiatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, salah satunya melalui penerapan kegiatan bermain *playdough.*

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kreativitas visual siswa Kelompok B TK Negeri Manggis Lemito masih rendah.
2. Siswa cenderung meniru contoh yang diberikan guru atau teman dalam membuat karya.
3. Kemampuan siswa dalam menghasilkan ide dan variasi bentuk masih terbatas.
4. Siswa belum mampu mengembangkan detail pada hasil karya yang dibuat.
5. Siswa kurang percaya diri dalam mengekspresikan ide dan menjelaskan hasil karyanya.
6. Penggunaan media pembelajaran yang dapat menstimulasi kreativitas visual siswa masih terbatas.
7. Tingkat capaian kreativitas visual siswa pada kondisi awal hanya mencapai 29%, sehingga memerlukan tindakan perbaikan melalui penerapan bermain *playdough.*

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara penerapan kegiatan bermain *playdough* dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kreativitas visual pada siswa kelas B TK Negeri Manggis?
2. Apakah ada peningkatan kreativitas visual setelah dilakukan tindakan pembelajaran melalui bermain *playdough* pada siswa kelas B TK Negeri Manggis?
3. Apakah penerapan pembelajaran menggunakan media bermain *playdough* dapat meningkatkan kreativitas visual di kelompok B TK Negeri Manggis Lemito.

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disampaikan, solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah penerapan kegiatan bermain adonan mainan

(*playdough*) dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan kreativitas visual siswa. Aktivitas ini dirancang agar siswa memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi lingkungan, mengembangkan daya imajinasi, serta menuangkan ide-ide kreatifnya ke dalam berbagai bentuk karya yang dibuat menggunakan media tersebut. Secara pendekatan, penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas yang dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan media *playdough*. Pada tahap ini peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan media dan alat bermain *playdough*, menyusun lembar observasi untuk mengamati perkembangan kreativitas visual anak, serta menentukan indikator keberhasilan yang akan dicapai dalam penelitian

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan saat diterapkannya rancangan kegiatan yang telah disusun sebelumnya. Di sini, peneliti bertindak langsung sebagai pendidik yang mengelola proses belajar dengan menggunakan media *playdough* sebagai sarana untuk merangsang kreativitas visual siswa. Siswa diberi kesempatan luas untuk membentuk beragam wujud sesuai gagasan dan imajinasi mereka, misalnya dengan cara menggulung, menekan, mencetak, maupun menggabungkan berbagai bentuk menjadi satu karya utuh. Peneliti senantiasa memberikan arahan, dukungan, dan dorongan semangat agar siswa berani menuangkan ide serta mengembangkan hasil karyanya secara mandiri.

Selanjutnya, tahap obsevasi dilaksanakan bersamaan dengan berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Pada proses ini, peneliti dibantu oleh pendidik sebagai pengamat untuk mencermati jalannya kegiatan serta perkembangan kemampuan kreativitas visual siswa. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar pantauan yang telah disiapkan, yang mencakup pencatatan aktivitas siswa, kemampuan mereka dalam menciptakan bentuk baru, menambahkan rincian pada karya, hingga keberanian mengekspresikan gagasan melalui hasil karya yang dibuat dengan media *playdough*.

Tahap refleksi merupakan momen evaluasi atas seluruh kegiatan yang telah dilaksanakan. Pada tahapan ini, peneliti mengkaji dan menganalisis seluruh data yang diperoleh selama proses pembelajaran untuk melihat seberapa besar peningkatan kemampuan kreativitas visual yang telah dicapai oleh siswa. Data yang dianalisis bersumber dari catatan lembar pengamatan, instrumen daftar ceklis, serta dokumentasi hasil karya peserta didik selama kegiatan bermain adonan mainan berlangsung. Instrumen ceklis digunakan untuk menilai perkembangan kreativitas anak secara rinci dan terukur, sedangkan dokumentasi karya berfungsi untuk melihat langsung kemampuan siswa dalam menciptakan bentuk baru, mengembangkan gagasan, serta menambahkan unsur hiasan atau rincian pada ciptaannya.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti kemudian melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan untuk mengetahui kelebihan maupun kekurangan pada setiap tindakan. Hasil refleksi ini selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan pada kegiatan pembelajaran di siklus berikutnya, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan tujuan penelitian dalam meningkatkan kreativitas visual siswa dapat tercapai secara optimal.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini (PAUD), terkait dengan penggunaan media bermain *playdough* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kreativitas visual siswa.s

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktisnya yaitu (1) Penelitian ini memberikan wawasan dan keterampilan baru bagi guru di TK Negeri Manggis Lemito dalam memanfaatkan *playdough* sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. (2) *Playdough* adalah media yang mudah dibuat dan terjangkau, sehingga dapat menjadi alternatif bagi guru di TK Negeri Manggis Lemito yang memiliki keterbatasan anggaran. (3) Dengan menerapkan metode bermain *playdough* yang tepat, guru PAUD dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan

menyenangkan bagi siswa. (4) Bermain *playdough* dapat mendorong siswa untuk lebih aktif bereksplorasi, berimajinasi, dan berinteraksi dengan teman-temannya, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. (5) Penelitian ini dapat membantu guru di TK Negeri Manggis Lemito dalam mencapai tujuan kurikulum yang berkaitan dengan pengembangan kreativitas visual, motorik halus, dan kemampuan sosial-emosional anak. (6) Hasil penelitian dapat disosialisasikan kepada orang tua agar mereka memahami manfaat bermain *playdough* dan dapat mendukung kegiatan ini di rumah. (7) Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *playdough* sebagai media pembelajaran memberikan manfaat praktis yang signifikan bagi guru di TK Negeri Manggis Lemito Kabupaten Pohuwato, siswa, dan orang tua.