

## PENGARUH PERMAINAN PLAYDOUGH TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD AL MUNIRI WATES

### The Influence of Playdough Games on the Creativity of 4-5 Year Old Children at Al Muniri Wates Preschool

Rosi Alpiana<sup>1</sup>, Hilmiati<sup>2</sup>, Muhamad Harianto<sup>3</sup>, Losi Wardani<sup>4</sup>, Ozi satria<sup>5</sup>

STIT Palapa Nusantara Lombok-NTB

[mhsstipn04@gmail.com](mailto:mhsstipn04@gmail.com)<sup>1</sup>, [mhsstipn05@gmail.com](mailto:mhsstipn05@gmail.com)<sup>2</sup>, [mhsstipn06@gmail.com](mailto:mhsstipn06@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[mhsstipn07@gmail.com](mailto:mhsstipn07@gmail.com)<sup>4</sup>, [satriaozi41@gmail.com](mailto:satriaozi41@gmail.com)<sup>5</sup>,

#### Article Info:

Submitted: Jun 23, 2025	Revised: Jun 24, 2025	Accepted: Jun 25, 2024	Published: Jul 1, 2025
----------------------------	--------------------------	---------------------------	---------------------------

#### Abstract

*Early Childhood Education is a form of education that emphasizes laying the foundation for physical growth and development (fine and gross motor coordination), intelligence (thinking power, creativity, emotional intelligence, spiritual intelligence), socio-emotional attitudes and behaviors and religion), language and communication, in accordance with the uniqueness and stages of development that early childhood goes through. This study aims to analyze the effect of playdough game interactions on children's creativity at PAUD Al Muniri Wates. In this study, the method used is the experimental method. The data collection technique for this study is through documentation, observation and checklist techniques. The data analysis technique for this study is through data normality tests, homogeneity tests. Based on the results of the hypothesis test obtained through research on the effect of playdough games on children's creativity at PAUD Al Muniri Wates, based on the results of the research that the researcher has done regarding the results of calculations using SPSS by comparing the F value produced by the Fcount calculation with the Ftable value, the Fcount value is 6.860 > Ftable value of 4.54, then Ho is rejected and Ha is accepted, which means that there is an effect of role play on children's interpersonal intelligence at PAUD AL Muniri Wates with a significance value of 0.000 < a value of 0.021. From the results of monitoring children's creativity abilities, it can be concluded that playdough games have an effect on children's creativity at PAUD Al Muniri Wates.*

**Keywords:** Playdough Games, Children's Creativity.

**Abstrak:** Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, keerdasan spiritual), sosial emosional sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Penelitian ini berujuan untuk menganalisis pengaruh interaksi permainan playdough terhadap kreativitas anak di PAUD Al Muniri Wates. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode eksperimen. adapun teknik pengumpulan data penelitian ini adalah melalui teknik dokumentasi, observasi dan check list. Adapun teknik analisa data penelitian ini adalah melalui uji normalitas data, uji homogenitas. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh melalui penelitian tentang pengaruh permainan playdough terhadap kreativitas anak di PAUD Al Muniri Wates, berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS dengan cara membandingkan antara nilai  $F$  yang dihasilkan perhitungan  $F_{hitung}$  dengan nilai  $F_{tabel}$  maka didapatkan nilai  $F_{hitung}$  yaitu  $6,860 >$  nilai  $F_{tabel}$  yaitu  $4,54$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang bererti ada pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak di PAUD AL Muniri Wates dengan nilai signifikansi  $0,000 <$  nilai  $\alpha$  yaitu  $0,021$ . Dari hasil memantau kemampuan kreativitas anak, dapat disimpulkan bahwa dengan demikian permainan playdough terdapat pengaruh terhadap kreativitas anak di PAUD Al Muniri Wates.

**Kata Kunci:** Permainan Playdough, Kreativitas Anak.

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan investasi yang sangat besar bagi keluarga 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.

Pendidikan dalam sejarah manusia merupakan salah satu komponen kehidupan yang paling urgen karena dengan pendidikan seseorang akan lebih mudah menuntun hidupnya kearah yang lebih baik dalam hubungannya terhadap keluarga, masyarakat, agama dan bangsa serta membekali siswa menghadapi masa depan. Untuk itu proses pembelajaran yang bermakna sangat menentukan terwujudnya pendidikan yang berkualitas, bermutu dan tercapainya tujuan pendidikan nasional (M. Saipul Watoni, 2025). Pendidikan adalah faktor yang sangat penting dalam meningkatkan sumberdaya manusia. Sejalan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia dituntut untuk

meningkatkan mutu pendidikannya. Dalam hal ini pemerintah telah melakukan berbagai usaha untuk memperbaiki mutu pendidikan, seperti penyediaan tenaga pendidik yang profesional sesuai dengan tingkat pendidikan dan kebutuhan yang semakin kompleks (Sukranudin, 2025).

Berbicara tentang prestasi belajar anak adalah berbicara tentang pendidikan karena pendidikan adalah merupakan suatu upaya sadar dalam mengembangkan kepribadian bagi peranannya dimasa yang akan datang, oleh karena itu pendidikan anak merupakan suatu hal yang sangat penting dalam upaya membangun serta mengembangkan potensi diri anak dimasa yang akan datang, sehingga pendidikan ini sangat penting untuk kemajuan bangsa, masyarakat, keluarga, dan orang tua (Ahmad Salman Alparizi, 2025).

Dalam Undang-Undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 mengemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini 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 (Tadkiroatun Musfiroh, 2008).

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 (Anita Yus, 2011).

Pendidikan Anak Usia Dini mempunyai tujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak 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 (Anna Craft, 2003).

Bermain merupakan aktivitas yang penting bagi anak. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang menyenangkan dilaksanakan melalui aktivitas permainan. Permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apayang anak rasakan (Tadkiroatun Musfiroh, 2008). Bermain ialah hal penting bagi seorang anak. Permainan dapat memberi kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri (Ali Nugraha et al., 2003).

*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 (Moh. Nazir, 2005).

Salah satu permainan yang dapat merangsang pada masa anak-anak adalah permainan *playdough* yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan melatih keunikan dalam menciptakan karya. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai kerja keras, tekun mencari, dan tekun belajar untuk menemukan penemuan-penemuan baru yang bermanfaat bagi orang lain, masyarakat, bangsa dan negara (Nurul Aeni, 2024).

Pada usia 4 sampai 6 tahun anak dapat disebut juga sebagai masa anak usia pra sekolah. Usia tersebut merupakan masa peka dalam perkembangan aspek berfikir logis anak yaitu suatu masa dimana suatu fungsi tertentu perlu di stimulasi sehingga membantu anak untuk berkembang (Fatimah, 2021). Salah satu cara untuk mengembangkan aspek perkembangan yaitu dengan permainan. Bermain juga dapat dikatakan sebagai aktivitas yang sangat penting bagi anak. Kegiatan menyenangkan di TK dilaksanakan melalui kegiatan permainanyang menyenangkan. Permainan untuk anak adalah suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta sebagai tempat mengekspresikan apa yang anak rasakan (Fitria, 2022). Bermain adalah faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik, sosial. Wiyana mengatakan sistem komunikasi dengan kata lain bermain kaitan erat dengan pertumbuhan anak. Selain itu bermain juga dapat memberikan kesempatan kepada seseorang untuk berfikir dan bertindak dengan imajinasi mengembangkan kreativita anak (Ariska, 2021). Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda. Karena setiap orang dilahirkan dengan potensi kreatif dan potensi tersebut dapat dikembangkan, dipupuk dan diarahkan demi kemajuan anak agar tidak hilang begitu saja (Rahayu et al., 2019).

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.

Ada beberapa hasil penelitian yang terdahulu dilakukan oleh sebelumnya dengan judul Pengaruh Permainan *Playdough* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini (Pamungkas et al., 2023). Perbedaan dalam penelitian pada hasilnya menunjukkan bahwa analisis

uji-t menunjukkan nilai Sig (2-tailed) diperoleh nilai 0,001 karena nilai 0,001 lebih kecil dari 0,05 maka nilainya signifikan, dengan pengambilan keputusan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa playdough dapat berpengaruh terhadap perkembangan motoric halus anak usia dini umur 5-6 tahun di BKB PAUD Cempaka Jakarta Selatan.

Berdasarkan hasil observasi di PAUD Al Muniri Wates, diperoleh informasi bahwa PAUD Al Muniri Wates ketika observasi dilaksanakan pembelajaran sedang berlangsung materi yang disampaikan dalam kegiatan mewarnai menggunakan dengan bahan alat yang sama. kemudian terlihat kreasi tentang tumbuhan, hewan dan lainnya yang disesuaikan dengan tema pembelajaran yang diberikan oleh guru. jumlah anak di PAUD Al Muniri Wates di sana ada 30 siswa, yang di gunakan hanya 20 siswa, kelas kontrol 10 dengan kelas eksperimen 10 siswa. secara teoritis permainan playdough dianggap bisa menjadi alternatif untuk mengembangkan kreativitas anak melalui permainan playdough di PAUD Al Muniri Wates. Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka penelitian ini diberi judul Pengaruh Permainan *Playdough* terhadap Kreativitas Anak di PAUD Al Muniri Wates.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2009).

Tempat penelitian dilaksanakan di PAUD Al Muniri Wates, yang terletak di dusun Wates Desa Ketangga Jeraeng Kecamatan Keruak Kabupaten Lombok Timur. Waktu pelaksanaan penelitian ini di laksanakan pada bulan Februari- Maret tahun 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas A di PAUD Al Muniri Wates yang berjumlah 30 siswa. Sedangkan sampel eksperimen sebanyak 22 orang siswa, dikarenakan objek penelitian berjumlah di bawah 100, berdasarkan teori di atas jika jumlah sampel berjumlah di bawah 100, maka sampel yang dipakai adalah seluruhnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, cek list dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan uji prasyarat analisis data dan uji normalitas.

## **HASIL**

Pada kegiatan awal sudah dilaksanakan dengan sangat baik dan sangat memperhatikan siswa, pada kegiatan inti setiap langkah-langkah permainan *playdough* yang dilakukan sesuai apa yang dilaksanakan sebagaimana apa yang telah diamati serta dapat menghasilkan proses belajar yang menyenangkan dan yang terakhir tahapan kesimpulan yang telah lakukan oleh peneliti sesuai apa

yang ada pada lembar observasi, melakukan dengan baik dan menyimpulkan guna mencapai hasil yang baik terealisasikan pada proses hasil belajar yang meningkat pada materi perilaku menyimpang.

### 1. Hasil Pengisian Lembar Observasi Kelas Eksperimen Pretest

Tabel 01. Pengisian lembar observasi kelas eksperimen pre test

No	Hasil	Kategori
1	13	Belum Berkembang
2	10	Belum Berkembang
3	15	Belum Berkembang
4	17	Mulai Berkembang
5	10	Belum Berkembang
6	15	Belum Berkembang
7	25	Berkembang Sesuai Harapan
8	20	Mulai Berkembang
9	10	Belum Berkembang
10	40	Berkembang Sangat Baik
11	25	Berkembang Sesuai Harapan
12	37	Berkembang Sangat Baik
13	33	Berkembang Sesuai Harapan
14	25	Berkembang Sesuai Harapan
15	17	Mulai berkembang
<b>Σ</b>	312	
Rata-rata	20,8	Mulai Berkembang

Berdasarkan hasil penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut :

Rentang setiap kategori

Rentang setiap kategori = **40-10**

**4**

Jumlah katagori = 7,5

Berdasarkan data diatas, maka dapat dikategorikan kreativitas anak anak di PAUD Al Muniri Wates dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 02. Kategori kreativitas anak PAUD Al Muniri Wates

Hasil	Frekuensi	Persentase	Kategori
35 – 40	2	13,3	Berkembang Sangat Baik
25 – 34	4	26,7	Berkembang Sesuai Harapan

16 – 24	3	20	Mulai Berkembang
10 -15	6	40	Belum Berkembang

## 2. Hasil Pengisian Lembar Observasi Kelas Eksperimen Post Test

Tabel 03. Pengisian lembar observasi kelas eksperimen

No	Hasil	Kategori
1	25	Berkembang Sesuai Harapan
2	30	Berkembang Sesuai Harapan
3	24	Mulai Berkembang
4	30	Berkembang Sesuai Harapan
5	36	Berkembang Sangat Baik
6	37	Berkembang Sangat Baik
7	40	Mulai Berkembang
8	25	Berkembang Sesuai Harapan
9	20	Mulai Berkembang
10	40	Berkembang Sangat Baik
11	30	Berkembang Sesuai Harapan
12	37	Berkembang sangat baik
13	35	Berkembang Sangat Baik
14	30	Berkembang Sesuai Harapan
15	25	Berkembang sesuai Harapan
<b>Σ</b>	464	Berkembang Sangat Baik
Rata-rata	30,97	Berkembang Sesuai Harapan

Rentang setiap kategori = **40–10**

**4**

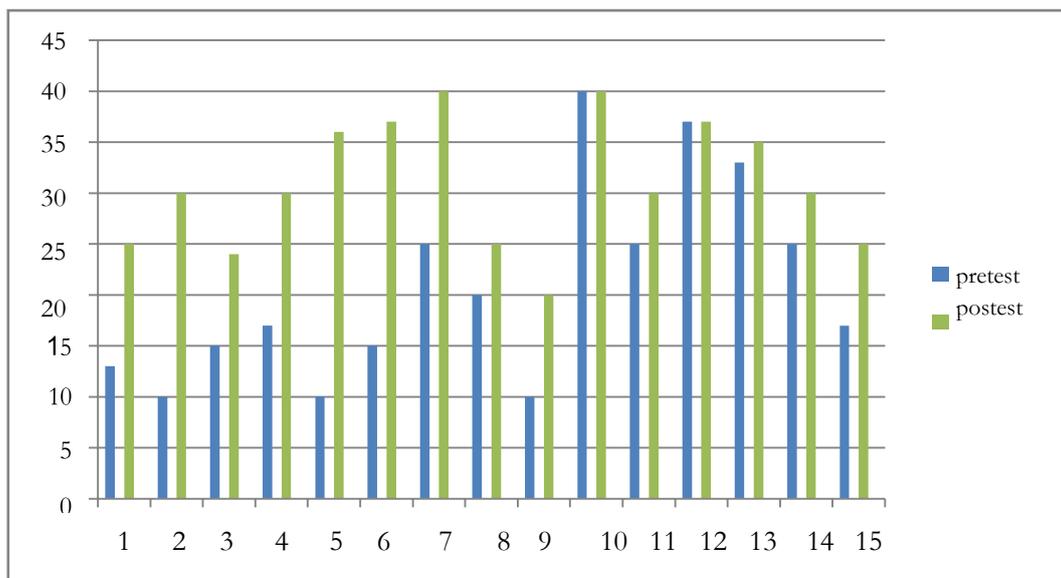
Jumlah katagori = 7,5

Dari data diatas, maka dapat dikategorikan kreativitas anak anak di PAUD Al Muniri Wates dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 04. Kategori kreativitas anak anak PAUD Al Muniri Wates

Hasil	Frekuensi	Persentase	Kategori
35 – 40	6	40	Berkembang Sangat Baik
25 – 34	7	46,6	Berkembang Sesuai Harapan
16 – 24	2	13,3	Mulai Berkembang
10 – 15	0	-	Belum Berkembang

Untuk lebih jelasnya, baca pada tabel di atas dapat dilihat dari grafik di bawah ini:



### 3. Hasil Pengisian Lembar Observasi Kelas Kontrol

Tabel 05. Pengisian lembar observasi kelas kontrol pre test

No	Hasil	Kategori
1	17	Mulai Berkembang
2	15	Belum Berkembang
3	20	Mulai Berkembang
4	30	Berkembang Sesuai Harapan
5	24	Mulai Berkembang
6	15	Mulai Berkembang
7	10	Belum Berkembang
8	13	Belum Berkembang
9	25	Berkembang Sesuai Harapan
10	37	Berkembang Sangat
11	10	Belum Berkembang
12	24	Mulai Berkembang
13	15	Belum Berkembang
14	40	Berkembang Sangat Baik
15	33	Berkembang Sesuai Harapan
<b>Σ</b>	328	Berkembang Sesuai Harapan
Rata-rata	21,87	Mulai Berkembang

Dari hasil penelitian akan diuraikan sebagai berikut :

Rentang setiap kategori

Rentang setiap kategori = **40-10**

**4**

Jumlah katagori = 7,5

Berdasarkan data diatas, maka dapat dikategorikan kreativitas anak anak di PAUD Al Muniri Wates dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 06. Kategori kreativitas anak anak PAUD Al Muniri Wates

Hasil	Frekuensi	Persentase	Kategori
35 – 40	2	10	Berkembang Sangat Baik
25 – 34	6	30	Berkembang Sesuai Harapan
16 – 24	6	30	Mulai Berkembang
10 – 15	6	30	Belum Berkembang

#### 4. Normalitas Data

##### a. Kelompok Eksperimen

Sebelum menganalisis data, homogenitas dan normalitas data harus di ukur. Untuk mengukur itu, peneliti menggunakan One Sample Kolmogorov-Smirnov Test.

##### 1) Normalitas data pre test

Tabel 07. Normalitas data pretest

		Pretest Kelas Eksperimen
N		15
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	20,80
	Std. Deviation	9,785
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,687

Hasil uji kolmogorov smirnov dari nilai pre test kelas eksperimen menunjukkan bahwa signifikansi 0,687 dapat dilihat bahwa lebih tinggi dari 0,05 yang berarti bahwa nilai post test dari kelas eksperimen berdistribusi normal.

##### 2) Normalitas data post test

Tabel 08. Normalitas data post test

		Post Test Kelas Eksperimen
N		15

Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	30,97
	Std. Deviation	6,307
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,838

Hasil uji kolmogorov smirnov dari nilai pre test kelas eksperimen menunjukkan bahwa signifikansi 0,838 dapat dilihat bahwa lebih tinggi dari 0,05 yang berarti bahwa nilai post test dari kelas eksperimen berdistribusi normal.

b. Kelompok Kontrol

Sebelum menganalisis data, homogenitas dan normalitas data harus di ukur. Untuk mengukur itu, peneliti menggunakan One Sample Kolmogorov-Smirnov Test.

1) Normalitas data pre test

Tabel 09. Normalitas data pretest

		Pretest Kelas Kontrol
N		15
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	21,87
	Std. Deviation	9,620
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,824

Hasil uji kolmogorov smirnov dari nilai pre test kelas kontrol menunjukkan bahwa signifikansi 0,824 dapat dilihat bahwa lebih tinggi dari 0,05 yang berarti bahwa nilai post test dari kelas kontrol berdistribusi normal.

2) Normalitas data post test

Tabel 10. Normalitas data post test

		Posttest Kelas Kontrol
N		15
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	23,53
	Std. Deviation	10,474
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,956

Hasil uji kolmogorov smirnov dari nilai pre test kelas kontrol menunjukkan bahwa signifikansi 0,956 dapat dilihat bahwa lebih tinggi

dari 0,05 yang berarti bahwa nilai post test dari kelas eksperimen berdistribusi normal.

**5. Hasil Homogenitas**

Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Hasil uji homogenitas

	Lavene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai pretest	2,917	2	9	0,083
Nilai posttest	1,032	3	6	0,443

Uji homogenitas varians pada nilai pretet menunjukkan bahwa nilai signifikasi adalah 0,083 Dapat dilihat bahwa lebih tinggi dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data homogen. Uji homogenitas varians pada nilai posttest menunjukkan bahwa nilai signifikasi adalah 0,443 Dapat dilihat bahwa lebih tinggi dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data homogen.

## 6. Statistik Hasil Analisis

### a. Analisis Paired sampel t-test

Analisis statistik mengenai hasil pre test dan post test kelas eksperimen.

Tabel 12. Statistik paired samples kelas eksperimen

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre-test	20,80	15	9,785	2,526
Post- test	30,93	15	6,307	1,629

Berdasarkan statistik Paired Samples kelas eksperien, rata- rata pretest hasil penelitian di kelas eksperimen adalah 20,80 dan standar deviasinya adalah 9,785 Rata-rata posttest pada kelas eksperimen adalah 30,93 dan standar deviasinya.

## PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan dapat menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan playgough terhadap kreativitas anak anak di PAUD Al Muniri Wates. Hal ini dimungkinkan karena model permainan bermian playdough lebih menekankan kepada cara belajar siswa aktif dengan memperhatikan proses pencapaian kreativitas anak anak.

Berdasarkan catatan anekdot peneliti dapat disimpulkan bahwa secara umum anak telah dapat menguasai permainan dan telah dapat mengembangkan kreativitas anak , secara lebih jelas dapat dirincikan sebagai berikut : Aura dapat membedakan jenis alat masak-masan, syadat senang ketika bermain peran dengan teman-temannya, kemudian Anes menyimpan mainan alat masak-masakan ke dalam tempat yang dimainkan, selanjutnya Riskia saat bermain peran berbagi mainan dengan temannya, dan Fatih sudah bisa menebalakan tulisan sendok makan.

Setelah kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda, yang mana kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan permainan bermian peran dan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvesional dan berdasarkan analisis data yang diperoleh dapat diketahui bahwa terdapat perubahan hasil belajar siswa antara pretest dan posttest baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Pada tabel data diketahui bahwa rata-rata nilai kemampuan awal siswa yang dipeoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama tidak jauh berbeda, populasi berdistribusi normal, dan homogen. Demikian juga pengujian hasil pengujian perbedaan rata-rata dengan nilai pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan kedua kelas tersebut memiliki kemampuan yang relatif sama karena sekolah tidak membuat pengelompokkan khusus ataupun aturan tertentu.

Ada beberapa penelitiang yang relavan dengan penelitian yang hasil penelitiannya Hasil analisa menunjukkan bahwa kreativitas anak dari pra siklus, siklus I ,dan siklus II hal ini dibuktikan tercapainya kriteria keberhasilan yang mencapai 92% sesuai dengan yang diinginkan peneliti. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media bermain playdough dapat meningkatkan kreativitas anak udia dini 5-6 tahun di TK IT Aisyah Wayhuwi Lampung Selatan (Amelia Azizah, 2022). Hasil uji Posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, terdapat perbedaan yang cukup signifikan. Hasil uji kelompok eksperimen dan kelompok control menunjukkan nilai normalitas sig. (2-tailed) sebesar 0,081 dan 0,666, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Selain itu, nilai homogenitas  $F_{hitung}$  sebesar 0,050 dibandingkan dengan  $F_{tabel}$  dengan ketentuan dk pembilang ( $n1-1; 8-1=7$ ) dan dk penyebut ( $n2-1; 25-1=24$ ), yaitu sebesar 2,42 (Harefa et al., 2024).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS dengan cara membandingkan antara nilai F yang dihasilkan perhitungan  $F_{hitung}$  dengan nilai  $F_{tabel}$  maka didapatkan nilai  $F_{hitung}$  yaitu  $6,860 >$  nilai  $F_{tabel}$  yaitu 4,54 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang bertri ada pengaruh permainan playdough terhadap kreativitas anak anak di PAUD Al Muniri Wates denagan nilai signifikansi  $0,000 <$  nilai  $\alpha$  yaitu 0,021. Dari hasil memantau kemampuan kreativitas anak anak, dapat disimpulkan bahwa dengan demikian permainan Playdough terdapat pengaruh terhadap kreativitas anak anak Usia 4-5 tahun di PAUD Al Muniri Wates.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Salman Alparizi. (2025). Pengaruh Ekonomi Orang Tua Siswa terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas VII MTs Raudlatul Wathoni Taman Sari. *Aslamiab: Jurnal Pendidikan, Ekonomi, Sosial Dan Budaya*, 3(2), 126–137.
- Ali Nugraha, & Heny Ratnawati. (2003). *Kiat Merangsang Kecerdasan Anak*. Jakarta: Puspa Swara.
- Amelia Azizah. (2022). *Penerapan Permainan Media Playdough untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun di TK IT Aisyah Wayhumi Lampung Selatan*. Universitas Islam Negri (UIN) Raden Intan.
- Anita Yus. (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Anna Craft. (2003). *Membangun Kreativitas Anak*. Jakarta: Inisiasi Press.
- Ariska, E. O. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Plastisin/Playdough terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di TK Mabdaul Falah Kelompok B Pesisir Kaduara Timur Sumenep. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 91–99. doi: <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.4216>
- Fatimah. (2021). *Pengaruh Metode Permainan Bubur Kertas dan Playdough terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura*. IAIN Surakarta.
- Fitria, D. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus melalui Media Tanah Liat di KB Melati Lidah Tanah. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 2(1), 151–155. doi: <https://doi.org/10.57251/ped.v2i1.497>
- Harefa, S. P., Samosir, R., & Butar Butar, M. L. E. F. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Playdough terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun di TK GKPI Tarutung Kota. *Jurnal Talitakum*, 3(2), 104–120. doi: <https://doi.org/10.69929/10.69929/talitakum.v3i2.5>
- M. Saipul Watoni. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Komputer terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMAN 1 Keruak. *Al-Gafari : Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 14–29.
- Moh. Nazir. (2005). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nurul Aeni. (2024). Pengaruh Metode Permainan Tanah Liat dan Playdough Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, 5(1), 7–14.
- Pamungkas, M. S. H., Rahman, T., & Infrantini, L. D. (2023). Pengaruh Permainan Playdough Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 49–60. doi: <https://doi.org/10.35878/tintaemas.v2i1.763>
- Rahayu, I., & Mayar, F. (2019). Pengaruh Tanah Liat terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 29 Tanjung Aur Padang. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(1), 32–40. doi: <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i1.47>
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sukranudin. (2025). Penerapan Model Pembelajaran SQ3R (Survey, Question, Read, Recite and Review) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ekonomi Kelas XI MA DA Jerowaru. *Al-Faizi: Jurnal Politik, Hukum Dan Bisnis*, 3(1), 24–40.

Tadkiroatun Musfiroh. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: PT Grasindo.