

**PENERAPAN METODE PERMAINAN PLAY DOUGH TERHADAP KREATIVITAS
PESERTA DIDIK RA ROUDLOTUL ULUM DESA METATU KECAMATAN BENJENG
KABUPATEN GRESIK**

Yuliana Subardjo¹, Nurul Puji Rahayu

1,2. Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Email : yulianasubardjo77@gmail.com¹

ABSTRACT

This research was initiated by school educational is education to help growth and development physical and spiritual a child out family environment before entering basic education. One form of play they can develop creativity the son was play dough. The application of metode play dough expected children would prefer in play and learn, because they can develop her creativity higher with as one pleases.

Formulation a problem in research this is how the application of metode game play dough to creativity school tuition ra roudhotul ulum located in Dsn. Metatu, Ds. Metatu, Kec. Benjeng Kab. Gersik. This research in a qualitative.

Technicque data collection used in penelitian this is obsevasuion and interview. Oeservation and interview used writer to take data about how the application of metode game play dough to creativity school tuition.

The result of this research show that with the application of game play dough can home creativity and enhance the spirit of learning to learners.

Keywords: *Metode Game Play Dough, Creativity.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki Pendidikan Dasar. Usaha ini dilakukan supaya anak usia 4-6 tahun lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya. Sebagaimana terdapat pada Garis-Garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak (GBPKBTK, 1994) bahwa Taman Kanak-kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga dan pendidikan sekolah yang sesuai dengan tujuam program kegiatan kegiatan belajar anak.

Tujuan program kegiatan belajar anak Taman Kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk

pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. beberapa hal yang perlu diingat adalah bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang turut menentukan keberhasilan anak didik di kemudian hari.

Masa anak-anak juga masa bermain, oleh sebab itu kegiatan pendidikan di Taman Kanak-kanak diberikan melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain (Rahmawati, 2010:2). Jika lihat dari tujuan program kegiatan belajar anak di Taman Kanakkanak maka dapat ditemukan satu kata kunci yang juga merupakan suatu keutuhan dalam tujuan tersebut, yaitu kata daya cipta atau dengan istilah lain kreativitas.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Supriadi (dalam Rahmawati, 2010:13).

RA Roudhotul Ulum merupakan salah satu lembaga pendidikan prasekolah yang ditujukan untuk anak usia dini antara usia 4-6 tahun. RA Roudhotul Ulum berlokasi di Dsn. Metatu, Ds. Metatu, Kec. Benjeng, Kab. Gresik. Dengan jumlah peserta didik 85 anak. Yang terdiri dari kelompok A sebanyak 25 anak, kelompok B sebanyak 33 anak dan kelompok play group sebanyak 28 anak. Dengan dibimbing guru sebanyak 6 orang.

Salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah Play dough. Play dough adalah sebuah media permainan yang terbuat dari adonan tepung yang dapat dibuat sendiri dari bahan-bahan yang mudah diperoleh dengan biaya yang murah. Mereka akan belajar membuat kreasi yang menarik sesuai dengan imajinasi mereka.

Dengan media play dough anak bias menciptakan berbagai bentuk sesuka hati mereka misalnya pada saat guru menjelaskan tentang macam-macam buah dalam pembelajaran tanpa diberi contoh yang konkrit berupa gambar atau benda riil, maka berakibat anak-anak akan membayangkan bahwa semua jenis buah akan sama dengan apa yang dikatakan oleh gurunya, dari hasil ciptaan sendiri mereka akan bisa mengamati secara langsung pada keadaan yang sebenarnya, sehingga kreitivitasnya akan lebih terarah dan lebih baik. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa dengan penerapan media play dough diharapkan anak akan lebih senang didalam bermain dan belajar, karena mereka dapat mengembangkan kreativitasnya yang lebih tinggi dengan sesuka hati, sehingga penulis tertarik untuk mengambil penelitian yang berhubungan dengan penerapan media permainan play dough terhadap kreativitas peserta didik RA Roudhotul Ulum berlokasi di Dsn. Metatu, Ds. Metatu, Kec. Benjeng, Kab. Gresik.

RUMUSAN MASALAH :

Dalam penelitian ini, peneliti dapat memberikan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media permainan play dough terhadap kreativitas peserta didik RA Roudhotul Ulum berlokasi di Dsn. Metatu, Ds. Metatu, Kec. Benjeng, Kab. Gresik.

TUJUAN :

Dengan permasalahan tersebut secara garis besar penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak yang ditimbulkan dari penerapan media permainan play dough terhadap kreativitas peserta

didik RA Roudhotul Ulum berlokasi di Dsn. Metatu, Ds. Metatu, Kec. Benjeng, Kab. Gresik.

MANFAAT :

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan akan membawa manfaat bagi setiap masyarakat pendidikan, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pengembangan Ilmu Pengetahuan dan pada dunia pendidikan
 - b. Mendukung teori yang telah ada dan memberikan sumbangsih pengetahuan tentang penerapan media permainan *play dough* terhadap kreativitas peserta didik.
 - c. Memberikan informasi bagi pihak terkait tentang pengaruh dari media permainan *play dough* terhadap kreativitas peserta didik.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Sekolah

Memberikan masukan kepada sekolah agar dapat memberikan pembelajaran yang berkualitas dan dapat memberikan semangat pada peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.

- b. Bagi Guru

Memberikan masukan kepada guru, agar guru mengerti tentang pentingnya pemberian *Ice Breaking* dan pentingnya pengendalian kondisi di kelas pada saat pembelajaran agar bisa memberikan pembelajaran yang berkualitas

- c. Bagi Peneliti

Sebagai bahan referensi bagi pihak lain yang akan melakukan penelitian berikutnya dan dapat menjadi sumbangan pemikiran untuk kemajuan dunia pendidikan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai dengan kondisi objektif di lapangan tanpa adanya manipulasipada penelitian ini metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa :

1. Observasi

Observasi adalah instrumen yang digunakan penelitian pendidikan baik secara kualitatif maupun kuantitatif, dalam kegiatan observasi terkadang penulis menggunakan bahan pelengkap berupa kuesioner dan wawancara guna memperkuat pengambilan data yang akan dilakukan. Instrumen observasi akan lebih baik

jika dilakukan pada kondisi fakta secara alami ataupun tingkah laku dan hasil kerja responden dalam situasi alami. Menurut Schmuck (dalam Craig A Mertler, 2014:133), dengan menggunakan kegiatan observasi penulis dapat mengambil data tentang bagaimana penerapan media permainan *play dough* terhadap kreativitas peserta didik..

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan antara penulis dan responden secara langsung dan saling bertatap muka atau berhadapan. Seorang penulis menggunakan berbagai macam pertanyaan yang diajukan pada responden demi mendapatkan data secara langsung dari responden tersebut. Dalam menggunakan wawancara ini penulis dapat secara langsung mendapatkan data yang digunakan untuk penelitian mengenai bagaimana pengaruh dari penerapan media permainan *play dough* terhadap kreativitas peserta didik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengamatan dilakukan di RA Roudhotul Ulum berlokasi di Dsn. Metatu, Ds. Metatu, Kec. Benjeng, Kab. Gresik. Lingkungan kelas RA Roudhotul Ulum dengan metode permainan *play dough* yang diterapkan peserta didik RA Roudhotul ulum dapat meningkatkan dan melatih kreativitas dan imajinasi anak. permainan *play dough* ini dapat dimainkan oleh anak usia 3 tahun ke atas dan direkomendasikan para ahli karena dapat memacu kemampuan koordinasi antara otak, mata dan tangan mereka. maka dari itu, penulis menerapkan metode permainan tersebut. *play dough* ini aman dan tidak mengandung bahan-bahan kimia yang berbahaya bila tertelan oleh anak.

Dalam menyusun data penelitian pemanfaatan metode *play dough* untuk meningkatkan kreativitas anak, pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di RA Roudhotul Ulum Desa Metatu, Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik penulis melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

a. perencanaan

penulis bersama guru menyusun RKM dan RKH yang memuat pelaksanaan metode *play dough* dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada waktu 60 menit. dengan menggunakan observasi untuk memantau setiap anak adalah berkreativitas.

b. pelaksanaan

pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 11 Februari 2017. di

kelompok A RA Roudhotul Ulum dengan tema tanaman, hewan dan benda-benda di sekitar. anak yang mengikuti pembelajaran ini sejumlah 26 peserta didik. melaksanakan tindakan ini merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh penulis sejak kegiatan awal hingga akhir kegiatan, dengan langkah-langkah kegiatan inti, sebagai berikut:

1. anak di bagi menjadi 5 kelompok lalu penulis memberikan cerita atau pengalaman yang telah di peroleh anak tentang metode permainan *play dough* kemudian guru membagikan bahan-bahan untuk membuat *play dough*.
2. penulis memberika contoh bermacam-macam bentuk tanaman, hewan dan benda-benda sekitar
3. guru membimbing anak yang belum bisa
4. anak menceritakan hasil karyanya yang sudah mereka buat

c. pengamatan

Pengamatan atau observasi dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung, kemudian penulis melakukan pengamatan dan mencatat perkembangan-perkembangan serta kegiatan yang terjadi, berfokus pada format yang tersedia. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan yang dicapai oleh penulis dalam melaksanakan pembelajaran.

d. refleksi

Refleksi adalah kegiatan mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadi pada siswa, suasana kelas dan guru (Arikunto, 2010:133). Agar refleksi dapat dilakukan secara lebih bagus dan tajam, peneliti sebaiknya melakukan diskusi dengan guru sebagai teman sejawat. Melalui diskusi dengan guru, refleksi akan dapat dilakukan sampai pada rekonstruksi pemaknaan tindakan yang telah dilakukan serta situasi pembelajaran yang ada sehingga memberikan dasar bagi perbaikan rencana tindakan selanjutnya.

Bermain *play dough* merupakan salah satu aktivitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. orang tua dan pendidik bisa memperkenalkan konsep melalui *play dough* antara lain tekstur, warna, ukuran yang dapat merangsang dan melatih anak untuk menciptakan sesuatu. aspek perkembangan yang di rangsang metode ini:

a. motorik halus

ketika membuat bentuk-bentuk tertentu *play dough*, anak akan banya melakukan aktivitas

meremas, menekan dan memotong, yang berfungsi untuk merangsang motoric halusnya.

b. Bahasa

sambil bermain, orang tua bisa mengenalkan berbagai macam kata baru dan konsep pada anak. play dough merupakan aktivitas menyenangkan bagi sebagian besar anak. dalam pengenalan konsep, sebisa mungkin orang tua harus membuat suasana menyenangkan. ajak anak untuk terlibat aktif, mulai dari membuat bahan dasar play dough sampai membuat bentuk tertentu. kenalkan setiap jenis bahan yang dipakai. sesekali orang tua bisa membiarkan anak memutuskan apa yang ingin di buatnya dan bentuk apa yang dia inginkan. agar anak punya rasa memiliki aktivitas dia saat itu, juga mengasah keterampilan anak untuk mengambil keputusan dan mengungkapkan keinginan.

c. sosial

belajar berbagi.

d. emosi

play dough juga bisa menjadi sarana untuk menanamkan berbagai macam perilaku positif kepada anak, pelajari anak untuk bersabar, tekun, dan bangga akan hasil karyanya.

e. kognitif

menstimulasi kognisi anak melalui play dough bisa dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan mengklasifikasikan bentuk, warna dan ukuran benda yang dibuat dengan play dough. orang tua juga bisa mengenalkan angka mengajari berhitung bahkan mengajari anak menakar.

4. SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif dengan teknik observasi, dan wawancara yang dilaksanakan di RA Roudhotul Ulum berlokasi di Dsn. Metatu, Ds. Metatu, Kec. Benjeng, Kab. Gresik dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan permainan *play dough* dapat mengasah kreativitas dan meningkatkan semangat belajar peserta didik.
2. Penerapan metode permainan play dough Bermain play dough merupakan salah satu aktivitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. orang tua dan pendidik bisa memperkenalkan konsep melalui play dough antara lain tekstur, warna, ukuran yang dapat merangsang dan melatih anak untuk menciptakan sesuatu.

SARAN

1. Play dough dapat digunakan kembali setelah anak-anak selesai bermain, masukkan dalam kotak plastik dan tutup rapat atau bungkus dengan plastik wrap / cling film, lalu dimasukkan kedalam lemari es, play doughpun bisa tahan sampai satu bulan jika adonan menjadi lengket setelah disimpan dalam lemari es, bubuhi sedikit tepung terigu dan uleni kembali adonan hingga kalis.
2. Hendaknya guru apabila akan menggunakan media play dough dalam meningkatkan kreativitas anak harus benar-benar mengetahui kelebihan maupun kelemahan dari media play dough, dengan mengikuti pelatihan-pelatihan, membaca maupun lewat internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rachmawati & Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Kencana.
- Martler.A Craig.2014."Penelitian Tindakan Kelas"Jakarta:Permata puri Media.