

## Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak dalam Kegiatan Bermain *Play Dough* di TK Islam Arruhaniyah

Khairunnida<sup>1</sup>, Irma Yuliantina<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Panca Sakti. Bekasi

<sup>2</sup>TK Islam Arruhaniyyah

[Khairunnida0405@gmail.com](mailto:Khairunnida0405@gmail.com), [irmayuliantinaps@gmail.com](mailto:irmayuliantinaps@gmail.com)

### Abstrak

Masalah pokok penelitian ini adalah proses pembelajaran yang kurang efektif yang disebabkan guru dalam proses pembelajaran kurang menerapkan penggunaan metode bermain playdough yang berdampak pada rendahnya kreativitas anak. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain playdough. Setting penelitian ini yaitu anak kelompok B TK Islam Arruhaniyyah Kecamatan Tarumajaya Kabupaten Bekasi yang berjumlah 22 anak terdiri 11 laki laki 11 anak perempuan. Rencana penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi, yang dilakukan dengan 3 kali tindakan dalam 2 siklus. Data dikumpulkan dengan cara observasi, pemberian tugas dan dokumentasi, serta alat yang digunakan adalah lembar observasi baik untuk aktifitas guru maupun murid. Selanjutnya dianalisa secara persentasi untuk menarik kesimpulan

**Kata Kunci :** *Bermain Play Dough ; Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak*

### Abstract

The main problem of this research is the learning process that is less effective because the teacher in the learning process does not apply the use of the playdough method which has an impact on the low creativity of children. The purpose of this study is to increase children's creativity through the playdough method. The setting of this research is the children of group B Islamic Kindergarten Arruhaniyyah, Tarumajaya District, Bekasi Regency, totaling 22 children consisting of 11 boys and 11 girls. The research plan used is classroom action starting from planning, implementing actions, observing and reflecting, which is carried out with 3 actions in 2 cycles. Data were collected by means of observation, assignment and documentation, and the tool used was observation sheets for both teacher and student activities. Furthermore, it is analyzed by percentage to draw conclusions

**Keywords:** *Playing Play Dough; Efforts to Increase Children's Creativity*

### PENDAHULUAN

UU RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 4 ayat 4 menyatakan bahwa :pendidikan di selenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan,dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (Undang Undang 2003). Oleh karna itu anak anak dalam proses pembelajaran diarahkan untuk bisa berekspresi sesuai dengan tumbuh kembangnya.

Pendidikan pada anak TK sangat dipengaruhi oleh pendidiknya. Tetapi kadang kala pendidik kurang memahami tentang pentingnya memupuk kreativitas anak sejak usia dini. Kreativitas seorang anak tidak akan berkembang jika lingkungan tidak mendukung (kartini& sujarwo, 2014, p. 2). Oleh karna itu lingkungan pendidikan dalam hal ini sekolah memang peranan penting dalam mengembangkan kreativitas anak.

Kreativitas merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan mulai dari usia anak- anak. Hal ini merupakan salah satu modal mereka kelak untuk dapat meraih mimpi mimpinya. Menurut Utami Munandar (1992 : 47 ), kreativitas adalah kemampuan untuk

membuat kombinasi baru berdasarkan data informasi, atau unsur- unsur yang ada. Menurut Hamzah & Nurdin ( 2011 : 154), kreativitas sering digunakan dengan kemampuan berfikir kritis, mempunyai banyak ide dan mampu menggabungkan suatu gagasan yang belum pernah gabung. Mohammad Ali dan Mohammad Asrori (2012 :42-43), kreativitas adalah in adanya kemampuan untuk menciptakan suatu dari kombinasi karya- karya yang telah ada .

Bermain merupakan wahana untuk memberikan berbagai pengalaman anak . dengan bermain anak dapat bereksplorasi , bereksperimen berbagai pengalaman yang sangat bermanfaat bagi penumbuhan fisik dan perkembanganketerampilan. bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat disenangi anak (Yus, 2011:134). Joan dan Utami (1996) dalam Yus (2011) menyatakan bahwa “ bermain adalah aktivitas membantu anak mencapai perkembangan anak yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, media, dan emosional”.

*Play dough* adalah permainan edukatif yang terbuat dari bahan adonan tepung yang dapat dibuat dengan mudah serta biayanya murah. Permainan ini dapat menstimulasi kreativitas anak karena anak dapat menciptakan karya baru sesuai dengan keinginannya.

Dalam penamatan kami anak didik di TK ISLAM ARRUHANIYYAH Kecamatan Tarumajaya Kabupaten Bekasi tahun ajaran 2021/2022 pada semester ganjil, kreativitas dalam bidang ketrampilan apapun masih banyak terlihat anak yang hanya mencontoh dan tidak berani/ tidak mau mencoba menambah bentuk lain dari contoh yang sudah ada. Selain itu anak didik banyak yang terlihat bosan, mengantuk, kurang tertarik, dan bahkan ada yang main sendiri saat mengerjakan keterampilan seperti menggambar, mewarnai, menjiplak, menggunting atau keterampilan lainnya. Padahal jika anak tidak bosan mengerjakan keterampilan, hasil kegiatan atau prakarya anak dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. dengan keterampilan tangan anak dapat memanipulasi bahan, kreativitas dan imajinasi anak pun terlatih karenanya, selain itu ketrampilan tangan dapat membangun kepercayaan diri anak.

Berbagai upaya telah dilakukan guru dalam meningkatkan kreativitas anak didik seperti bergambar di halaman, mewarnai gambar yang sudah ada, dll. Akan tetapi belum dapat meningkatkan kreativitas pada anak didik secara signifikan.

Berdasarkan pengamatan masalah di TK kami, langkah yang akan diambil peneliti agar keterampilan anak-anak dapat meningkat adalah dengan metode bermain *play dough*. Peneliti mencoba mencari jalan keluar masalah dengan upaya perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ) dengan merumuskan judul “Upaya meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain *play dough* di Tk Islam Arruhaniyyah Kecamatan Tarumajaya Kabupaten Bekasi”.

## **METODE PENELITIAN**

PTK merupakan kegiatan penelitian yang dapat dilakukan secara individu maupun kolaboratif. PTK individual merupakan penelitian dimana seorang guru melakukan penelitian dikelasnya maupun kelas guru lain. Sedangkan PTK kolaboratif merupakan penelitian dimana beberapa guru melakukan penelitian secara sinergi di kelasnya dan anggotanya yang lain berkunjung ke kelas untuk mengamati kegiatan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas ( PTK ), dilaksanakan dalam bentuk proses pengkajian berdurasi 2 tahap, yaitu : tahap perencanaan, tahap tindakan, observasi serta refleksi (Arikunto 2013). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebagian kelas menurut Arikunto (2011 :16). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara berkesinambungan dimana guru secara penuh terlibat langsung dalam pembelajaran.

Tempat penelitian ini bertempat di TK Islam Arruhaniyyah RT.02/RW.05 Kelurahan Setia Asih, Kecamatan Tarumajaya Bekasi. Subjek penelitian adalah anak kelompok usia 5-6 tahun yang berjumlah 22 anak, tahun ajaran 2021/2022 yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Dipilih PTK di TK Islam Arruhaniyyah Tarumajaya dikarenakan berdasarkan hasil pengamatan di kelas banyak anak yang belum mampu dalam beraktivitas.

Adapun langkah-langkah tindakan, adalah: perencanaan, tahapan dalam perencanaan meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut: kelas penelitian ditetapkan yaitu kelas B TK islam arruhaniyyah kabupaten Bekasi. Guru dan peneliti membuat rencana kegiatan harian (RKH) sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukan pada siklus penelitian. Guru dan peneliti menentukan tempat/lokasi anak melakukan kegiatan pada pratindakan, siklus I dan siklus II yaitu dilingkungan sekolah tempatnya didalam kelas B TK islam arruhaniyyah kabupaten Bekasi. Menentukan tema dan sub tema pembelajaran. Menyiapkan alat dan bahan atau media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Mempersiapkan lembar observasi, yang terdiri atas dua macam lembar observasi anak untuk mengamati kemampuan kreativitas anak selama melakukan kegiatan dan lembar observasi guru selama kegiatan pembelajaran.

Observasi atau pengamatan, kegiatan observasi dilakukan bersama dengan pelaksanaan tindakan, dengan terlebih dahulu merencanakan bagaimana dan alat apa yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam observasi tersebut. Alat yang digunakan dalam kegiatan ini berupa instrumen observasi kreativitas anak usia 5-6 tahun. Fokus penelitian adalah memperbaiki pembelajaran dikelas. Tujuan observasi pada langkah ini adalah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui kegiatan bermain adonan tepung.

Refleksi, refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan kekurangan yang terjadi selama pembelajaran. Refleksi merupakan kegiatan diskusi antara guru dan peneliti tahap refleksi ini dilakukan analisis data mengenai proses, masalah dan hambatan yang ditemui dalam pelaksanaan tindakan. Kemudian dilanjutkan dengan menetapkan tindakan selanjutnyaberdasarkan hasil analisis kegiatan. Jika hasil yang diharapkan telah tercapai, maka penelitian selesai, tetapi jika belum tercapai maka dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Pengumpulan data dengan observasi, observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap proses belajar mengajar untuk melihatlebih dekat kegiatan yang dilakukan oleh anak. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi/pedoman observasi yang telah disusun sebelumnya.adapun hal hal yang diobservasi dalam penilaian ini meliputi : kemampuan kreativitas anak dari setiap aspek. berikut instrumen observasi kreativitas anak usia 5-6 tahun:

#### Instrumen Observasi Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

Variabel	Aspek	Indikator	Butir
Kemampuan Kreativitas	Kreatif	Kemampuan menunjukkan rasa ingin tahu yang luar biasa	1
	komunikatif	Kemampuan berbicara dengan guru dan teman sekolah	2
	Hal yang baru	Kemampuan mempunyai gagasan yang baru	3
		Kemampuan memecahkan masalah dengan cara yang baru	4
	Keberanian	Kemampuan menyatakan pendapat secara dan tidak malu malu	5
	Kerja sama	Kemampuan bekerjasama dengan teman sekolah	6
	Keaslian/orisinal	Kemampuan untuk menghasilkan karya yang asli hasil pemikiransendiri	7
	Fleksibel	Kemampuan menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan	8
	Berbeda	Kemampuan menghasilkan karya yang berbeda dari anak lainnya	9
	Motivasi sikap	Kemampuan tertarik bermain sesuai inisiatif sendiri	10

Sumber : Utami munandar (2011:29)

### Instrumen Observasi Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun

NO	Pernyataan	Penilaian				Jumlah
		BB	MB	BSh	BSB	
1	Anak mampu menunjukkan rasa ingin tahu yang luar biasa					1
2	Anak mampu berbicara dengan guru dan teman sekolah					2
3	Anak mampu dan mempunyai gagasan yang baru					3
4	Anak mampu memecahkan masalah					4
5	Anak mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu malu					5
6	Anak mampu berkerja sama dengan teman sekolah					6
7	Anak mampu menghasilkan karya yang asli hasil pemikiran sendiri					7
8	Anak mampu menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan					8
9	Anak mampu menghasilkan karya yang berbeda dari anak yang lain					9
10	Anak mampu tertarik bermain sesuai inisiatif sendiri					10

Sumber : data diolah

Penelitian ini adalah apabila kreativitas anak mencapai 80% maka penelitian ini di anggap berhasil dan selesai pada siklus tersebut. Data hasil observasi dalam penelitian ini dapat dilihat dari hasil skor pada lembar observasi yang digunakan (Yoni,2012, p. 175). Data hasil observasi berupa peningkatan kreativitas anak dari setiap aspek dan aktivitas guru dianalisis dengan menggunakan statistik dengan rumus yang dikemukakan purwanto (2013, p. 102). Dengan teknik presentase yaitu besarnya nilai yang diperoleh siswa merupakan presentase dari skor maksimum ideal yang seharusnya dicapai jika tes tersebut dikerjakan dengan hasil 100% betul.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pra-Siklus I

Observasi awal atau kegiatan prasiklus yang dilaksanakan oleh peneliti bertujuan untuk mengumpulkan data kemampuan BERMAIN PLAY DOUGH. Berdasarkan hasil observasi anak-anak di TK Islam Ar ruhaniyyah kecamatan Tarumajaya Bekasi ini masih kurang dalam beraktivitas. Data kreativitas anak sebelum tindakan juga diperoleh melalui data yang dimiliki guru. Berhasilkan hasil observasi awal menunjukkan kreativitas anak masih belum berkembang dengan baik. Karena presentse yang dicapai baru sebesar 37,38%.

**Tabel Hasil Kreativitas Pra Tindakan**

No	Nama	indikator										Total skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Ans	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	17
2	Rt	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	14
3	Ak	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	15
4	Sf	2	1	1	2	1	1	2	2	1	2	15
5	Asl	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	16

6	Jsn	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	17
7	Rya	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	13
8	Ok	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	14
9	Sqn	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	14
10	Mdh	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	16
11	Chy	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	19
12	Fqh	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	13
13	Df	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	15
14	M d	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	11
15	Nt	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	16
16	Akn	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	14
17	Ak	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	15
18	As	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	18
19	Zkr	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	14
20	Ap	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	15
21	Gl	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	14
22	Rzn	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	14
	Jumlah	36	34	31	40	33	28	31	38	32	33	329

Sumber : data diolah

$$\begin{aligned} \% &= \frac{329}{880} \times 100 \% \\ &= 37,38 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I : pada pertemuan pertama guru mengajak anak untuk membuat makanan dari playdough yang berbahan tepung terigu, mengenalkan pada anak apa saja bahan untuk membuat playdough ,alat dan bahan yang di gunakan untuk pembuatan playdough yaitu tepung terigu, minyak ,air, garam, pewarna makanan. Di pertemuan pertama ini anak anak dan guru akan membuat playdough dari bahan bahan yang sudah disediakan. Kemudian guru mempersilahkan anak-anak untuk membuat berbagai aneka makanan dari playdough.

Pertemuan ke dua anak diberikan inspirasi dengan menggunakan buku bergambar makanan sehingga anak dapat membuat macam macam makanan dari playdough sesuai dengan ide dan minatnya.

Pengamatan dilaksanakan oleh peneliti beserta guru dalam proses pembelajaran. Berikut tabel hasil observasi siklus I mengenai kreativitas anak:

**Tabel Hasil Kreativitas Siklus 1**

No	Na ma	Indikator										Total skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Ans	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	27
2	Rt	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	22
3	Ak	3	2	2	3	2	2	1	3	2	2	22
4	Sf	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	25
5	Asl	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	27
6	Jsn	2	3	3	3	2	2	1	3	2	2	23
7	Rya	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	28
8	Ok	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	27
9	Sqn	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	20
10	Mdh	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	27
11	Chy	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	24
12	Fqh	2	2	2	2	3	3	1	3	1	3	22
13	Df	2	3	2	2	1	2	1	2	1	2	19
14	M d	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	22
15	Nt	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	27

16	Akn	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	25
17	Ak	3	2	2	2	2	2	1	3	1	2	23
18	As	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	24
19	Zkr	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	24
20	Ap	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	28
21	Gl	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	24
22	Rzn	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	27
	Jumlah	55	53	55	40	33	28	31	38	32	33	537

Sumber : data diolah

$$\begin{aligned} \% &= \frac{547 \times 100}{880} \% \\ &= 61,02 \% \end{aligned}$$

Pencapaian siklus I baru sampai 61,02% sehingga peneliti melanjutkan ke siklus II karena belum memenuhi keberhasilan tindakan sebanyak 80%.

### Siklus II

Pelaksanaan siklus II peneliti dan kolaborator mempersiapkan dan menyusun berbagai hal teknis, yaitu: menyusun RPPH, menyiapkan alat pengumpulan data seperti; lembar penilaian observasi, alat dokumentasi, lembar catatan lapangan, lembar pemantau guru, dan pedoman wawancara. Pada siklus II memakai tema binatang. Berdasarkan hasil dari siklus II yang dilaksanakan 2 kali pertemuan dapat diketahui bahwa tingkat BERMAIN PLAY DOUGH anak berkembang sangat baik yaitu dengan TCP Anak 80,70%. Berdasarkan kesepakatan antara peneliti dengan kolaborator bahwa, penelitian dikatakan berhasil jika mencapai 80% dari jumlah anak yaitu 17 dari 22 anak mencapai TCP minimal. Jika dilihat dari ketercapaian pada siklus II maka pemberian tindakan dikatakan berhasil dan dapat dihentikan

Berdasarkan siklus II pertemuan pertama : anak berimajinasi membuat berbagai macam makanan dan berkreasi dengan tambahan bahan manik manik yang di sediakan guru.

Pertemuan kedua : anak lebih memperindah karya nya sesuai ide dan minat nya, mampu membuat makanan yang guru perintahkan.

**Tabel Hasil Kreativitas Siklus 2**

No	Nama	indikator										Total skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Ans	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	37
2	Rt	3	3	4	3	2	3	3	4	3	4	32
3	Ak	4	4	3	3	3	3	2	4	3	4	33
4	Sf	4	4	4	3	3	2	4	4	2	4	35
5	Asl	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	38
6	Jsn	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	35
7	Rya	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38
8	Ok	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	38
9	Sqn	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	31
10	Mdh	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38
11	Chy	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	33
12	Fqh	3	4	2	3	4	4	3	3	3	4	33
13	Df	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	34
14	M d	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	33
15	Nt	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	37
16	Akn	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	34
17	Ak	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	36

18	As	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	33
19	Zkr	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	32
20	Ap	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	37
21	Gl	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	29
22	Rzn	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	38
	Jumlah	75	78	78	77	77	74	73	81	74	79	760

Sumber : data diolah

$$\begin{aligned} \% &= \frac{760}{880} \times 100 \% \\ &= 86,70 \% \end{aligned}$$

## Pembahasan

Berdasarkan pemerolehan data secara kuantitatif dan kualitatif, penelitian ini telah membuktikan bahwa kegiatan bermain PLAY DOUGH dapat membantu anak untuk meningkatkan kreatifitas anak di TK ISLAM ARRUHANIYAH. Pemahaman bermain PLAY DOUGH yang ditunjukkan oleh anak selama diberikan tindakan. Penelitian dilihat dari berbagai aspek yaitu memberikan bahan dan pemahaman. Hasil penelitian inipun sama dengan hasil penelitian Irawati yang mengatakan bahwa bermain PLAY DOUGH merupakan salah satu kegiatan aktif yang dapat membantu anak dalam meningkatkan kreatifitas. (Irawati, 2014). Bermain PLAY DOUGH merupakan kegiatan yang memerlukan komunikasi yang baik antara anak dengan anak ataupun anak dengan guru. Guru mengkomunikasikan kegiatan dengan cara menjelaskan aturan permainan dan menceritakan scenario singkat bermain peran, sedangkan anak berkomunikasi dengan teman saat bermain PLAY DOUGH berlangsung

Dengan becakap-cakap sesuai dengan arahan guru dan kreatifitas anak itu sendiri. Bermain PLAY DOUGH menjadi kegiatan yang aktif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan kreatifitas anak, karena bermain PLAY DOUGH dikemas dengan mengintegrasikan bahasa Indonesia dengan lebih menyenangkan, anak tidak hanya belajar tetapi anak juga mengembangkan imajinasi dan kreatifitasnya secara langsung saat bermain. Melalui bermain PLAY DOUGH anak dan guru terlibat langsung dalam bicara bahasa Indonesia yang selama ini belum pernah digunakan secara aktif di kelas oleh guru dalam proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Upaya yang dilakukan peneliti dalam meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain playdough dilakukan dua siklus, dimana setiap siklusnya tiga kali pertemuan. Hasil tindakan pada siklus I kreativitas meningkat namun masih belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan. Sehingga dilanjutkan pada siklus II dan hasilnya sudah mencapai 86,70% berarti hasil ini sudah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yang ditentukan yaitu 80%. Dengan mengutamakan metode bermain playdough kreativitas anak pada kelompok B TK Islam Ar Ruhaniyyah Kecamatan Tarumajaya Bekasi dapat ditingkatkan. Hal ini terlihat dari hasil penelitian tindakan kelas pada pra tindakan keterampilan sosial anak rata-rata 37,38 %, setelah dilaksanakan tindakan melalui siklus I meningkat menjadi 61,02 % dan setelah dilaksanakan tindakan siklus II mencapai 86,70%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Acep, Yoni, (2012). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Penerbit Familia
- Anita Yus, (2011) *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Penerbit. Kencana Prenada Media Group.
- Anita, Yus, (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak TK*: Jakarta :Penerbit. Media. Group
- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori, (2012). *Psikologi Remaja Perkembangan. Peserta Didik*. Jakarta : Penerbit. Bumi Aksara.

- Arikunto, S. (2013). **Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik**. Jakarta: Penerbit. Rineka Cipta
- Arikunto. (2011). **Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik**. Jakarta : Penerbit. Rineka. Cipta.
- Hamzah & Nurdin, (2011). **Belajar dengan Pendekatan PAILKEM**. Jakarta: Penerbit. Bumi Aksara
- Irawati, (2014), **Bermain play dough dapat meningkatkan kreatifitas anak pada TK ISLAM SOEDIRMAN JAKARTA**, *Jurnal pendidikan anak usia dini, volume 1, Januari 2014*
- Joan Freeman & Utami Munandar, (1996). **Cerdas dan Cemerlang**. Jakarta: Penerbit. Gramedia
- Kartini & sujarwo, (2014) **Penggunaan media pembelajaran plastik untuk meningkatkan kreatifitas anak usia**. *Jurnal pendididkan dan pemberdyaan masyarakat, volume 1-2. November 2014*
- Purwanto, (2013).**Evaluasi hasil belajar**.Yogyakarta : Penerbit. Pustaka Pelajar.
- Utami Munandar, (1992:47) **Pengembangan kreatifitas anak berbakat**. Jakarta : Penerbit. Rineka cipta
- Yubariku Fika<sup>1</sup>, Sri Martini Meilanie<sup>2</sup>, Lara Fridani, (2019) **Peningkatan Kemampuan Bicara Anak melalui Bermain Peran Berbasis Budaya**. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 2019*